

Tiny Park



Een spannend dobbelspel voor 2 tot 4 kleine parkmanagers van 5 tot 99 jaar.

Auteur: Marco Teubner

Illustraties: Esther Diana

Duur van het spel: ca. 10 minuten

Op een braakliggend stuk grond bouw je een nieuw pretpark. Maar wat gebeurt er? Ook vlak ernaast zijn bouwvakkers aan het werk ... Uit je onderzoek blijkt dat je concurrenten daar ook een pretpark willen optrekken. Dat betekent dat je goed moet plannen. Maar dat is nog niet alles: dankzij de juiste mix van risico's nemen en geluk met de dobbelstenen, kun je de gegooide attracties zo op het bouwterrein zetten, dat er geen leemtes ontstaan en je jouw pretpark als eerste kunt openen!

NEDERLANDS



Inhoud van het spel

- 4 bouwterreinen
- 48 attractiekaartjes (in zes verschillende vormen)
- 5 dobbelstenen
- 1 stickervel
- 1 handleiding

Voor het eerste spel

Plak eerst de stickers op de vijf dobbelstenen. Er zijn zes verschillende symbolen. Op elke dobbelsteen plak je elk symbool exact eenmaal. De indeling op het stickervel helpt om de juiste stickers op elke dobbelsteen te plakken. Er zijn zes reservestickers voor mocht er wat fout gaan.

Vorbereiding van het spel

Elke speler neemt een bouwterrein en legt het voor zich. Bij twee en drie spelers leggen jullie de overtollige bouwterreinen terug in de doos.

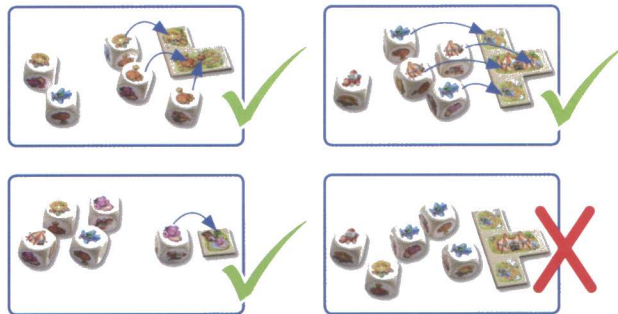
Sorteer de attractiekaartjes volgens hun vorm en maak van elke vorm een stapel in het midden van de tafel. Houd de vijf dobbelstenen bij de hand.



Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die als laatste in een achtbaan gezeten heeft, begint en gooit met alle dobbelstenen.

Vergelijk jouw worp met de bovenste attractiekaartjes in het midden van de tafel. Op elk kaartje staan één tot drie attracties in verschillende afmetingen. Om een kaartje te krijgen, moeten je dobbelstenen het juiste aantal van de gepaste symbolen tonen.



Belangrijke regels bij het gooien:

- In je beurt mag je maximaal driemaal gooien.
- Eerst gooi je altijd met de vijf dobbelstenen.
- Als je de tweede en derde keer gooit, mag je kiezen met hoeveel dobbelstenen.
- Leg alle dobbelstenen die je na je worp wilt gebruiken, aan de kant.
- Bij je derde worp mag je ook opnieuw gooien met dobbelstenen, die je al aan de kant gelegd had.
- Als je al na de eerste of tweede worp een waardevol attractiekaartje hebt, mag je natuurlijk meteen ophouden met gooien.
- Ten laatste na je derde worp mag je exact één attractiekaartje nemen als je alle daartoe vereiste symbolen gegooid hebt.
- Als je na de derde worp voor geen enkel attractiekaartje de vereiste symbolen hebt, mag je helaas ook geen kaartje nemen.

Leg vervolgens het gekregen attractiekaartje op je bouwterrein. Daarbij gelden de volgende regels:

- Voor je het attractiekaartje neerlegt, mag je het draaien zoals je wilt.
- Het attractiekaartje moet je altijd volgens de aangeduide rand op het bouwterrein leggen.
- De kaartjes mag je nooit op andere kaartjes of over de rand leggen.
- Eens een kaartje gelegd is, mag je het niet meer verplaatsen.
- Als je voor een attractie niet meer genoeg plaats hebt, hoef je die niet te nemen.



NEDERLANDS

Dan is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een speler op alle velden van zijn bouwterrein attracties heeft. Hij is de winnaar: hij is de beste parkmanager ooit en kan als eerste zijn pretpark openen.

Tip:

Het spel wordt eenvoudiger als men toelaat de attractiekaartjes op het bouwterrein te verplaatsen.

Tiny Park



Un jeu de dés passionnant pour 2 à 4 enfants de 5 à 99 ans.

Auteur : Marco Teubner

Illustration : Esther Diana

Durée du jeu : env. 10 minutes

Tu construis un nouveau parc d'attractions sur un terrain libre. Mais pourquoi des ouvriers s'activent-ils juste à côté de ton terrain ? Mince, tu découvres que tes concurrents y érigent aussi leur parc d'attractions ! En plus de planifier le bon emplacement de chaque attraction, il faudra un peu de chance aux dés et savoir prendre des risques pour disposer parfaitement ses attractions sur le terrain à bâtir. S'il n'y reste plus aucun espace vide, ton parc peut être le premier à ouvrir !

FRANÇAIS



Contenu du jeu

- 4 terrains à bâtir
- 48 tuiles d'attractions (six formes différentes)
- 5 dés
- 1 feuille d'autocollants
- 1 règle du jeu

Avant de jouer pour la première fois

Disposer les autocollants sur les cinq dés. Chaque dé doit comporter chacun des 6 symboles différents. La répartition des autocollants sur la feuille vous indique sur quels dés ils doivent être placés. En cas d'erreur, six autocollants de rechange sont disponibles.

Préparation du jeu

Chaque joueur prend un terrain à bâtir et le place devant lui. Lorsque vous jouez à deux ou trois joueurs, les terrains à bâtir supplémentaires sont remis dans la boîte.

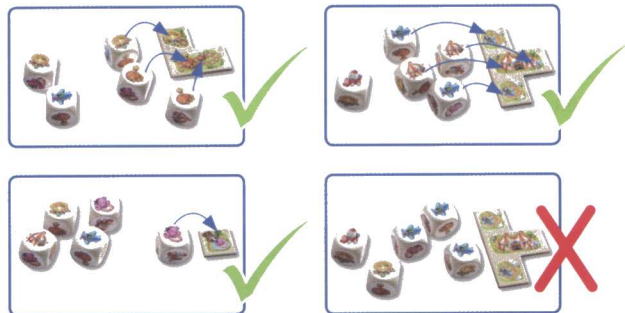
En fonction de leurs formes, trie et forme six piles avec les tuiles d'attractions, puis disposez-les au milieu de la table. Préparez les cinq dés.



Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est allé en dernier sur des montagnes russes commence et lance tous les dés. Compare tes dés avec les tuiles d'attractions disponibles en haut

des piles au milieu de la table. Chaque tuile représente jusqu'à trois attractions de diverses tailles. Pour obtenir une tuile, tes dés doivent indiquer le même nombre de symboles correspondants.



Règles importantes pour lancer les dés :

- Pendant ton tour, tu peux lancer les dés jusqu'à trois fois au maximum.
- Tu commences toujours par lancer les cinq dés.
- Les deuxième et troisième fois, tu décides quels dés tu souhaites jeter à nouveau.
- Après chaque lancer de dés, mets de côté ceux que tu veux conserver.
- Lors du troisième lancer de dés, tu peux également jeter à nouveau ceux que tu avais déjà mis de côté.
- Si tu as déjà gagné une précieuse tuile d'attractions après le premier ou le deuxième lancer de dés, tu n'es pas obligé de continuer et peux terminer ton tour immédiatement.
- Au plus tard après le troisième lancer de dés, tu peux prendre une tuile d'attractions si tes dés indiquent les symboles nécessaires.
- Si tu n'as pas obtenu les symboles nécessaires pour obtenir une tuile d'attractions, tu ne peux malheureusement pas en prendre.

Dispose ensuite la tuile d'attractions sur ton terrain à construire.

Règles à respecter lors du placement :

- Tu peux tourner la tuile sur le terrain dans la direction de ton choix.
- Tu dois toujours déposer la tuile d'attractions en respectant le marquage des cases du terrain.
- Tu n'as pas le droit de déposer une tuile sur d'autres tuiles ou en dépassant le bord du terrain.
- Une fois déposée, une tuile ne peut plus être déplacée.
- Si tu n'as plus assez de place pour une attraction, tu ne peux pas la prendre.



Puis, c'est au tour du joueur suivant qui lance les dés.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur a disposé des attractions sur tous les espaces de son terrain. Il gagne et devient alors le meilleur gérant de parc d'attractions de tous les temps ! Il a pu ouvrir le sien en premier !

Conseil :

Le jeu devient plus facile lorsque les tuiles déjà posées peuvent être déplacées.