

DRAGON PARKS

DOEL VAN HET SPEL

Lok zoveel mogelijk **bezoekers** naar je **drakenpark**... en zorg dat ze het nog kunnen navertellen! De speler die **na 3 seizoenen** de meeste **bezoekers** heeft, wint het spel.

INHOUD

- 1 trendbord
- 1 seizoensfiche
- 15 eilandtegels
- 60 doorzichtige drakenkaarten
- 82 bezoekerfiches (42 x1, 20 x5, 20 x10)
- 5 legendarische drakenfiches
- 5 spelershulpen

VOORBEREIDING

Leg de **seizoensfiche** ① op het eerste veld van het **trendbord** en leg de **legendarische drakenfiches** op het veld dat hiervoor voorzien is ②. Leg de **bezoekers** in de buurt ③.

Geef iedere speler willekeurig **3 eilandtegels**. De spelers leggen hun tegels voor zich neer; ze kiezen zelf welke zijde ze willen gebruiken ④. Stop de resterende **tegels** weer in de doos.

Iedere speler ontvangt **5 bezoekers** en **1 spelershulp** ⑤.

Schud de **60 drakenkaarten** en leg ze in een stapel ⑥. Geef iedere speler 4 kaarten.



SPELVERLOOP

Het spel verloopt over **3 seizoenen**. Aan het begin van ieder **seizoen** verbeteren de spelers hun parken, en daarna tellen ze de **bezoekers** die ze aantrokken. De spelers voeren tegelijkertijd hun beurten uit.

PARKEN VERBETEREN

Kies een **kaart** uit je hand en leg hem gedekt voor je neer. Als alle spelers hebben gekozen, draaien ze hun **kaart** om en leggen ze hem op een van hun **eilanden**.

De **kaart** die je speelt, moet dezelfde oriëntatie hebben als je eilandkaart. Je speelt je **kaarten** altijd op een van je **eilandtegels**, bovenop **kaarten** die eerder op die **tegels** zijn gespeeld. Voor elk van de 5 velden op een **eiland** telt enkel het zichtbare element (dat bovenop ligt). Elementen die bedekt zijn, worden genegeerd.

Een **kaart** uitspelen, kan verschillende effecten hebben:



BROEDEN :



Bedek je een **ei** met een **draak**, dan wordt er in je park een nieuwe draak geboren. Hiervoor ontvang je **2 bezoekers**.

BOZE DRAAK :



Sommige **draken** zijn boos. Als je een boze **draak** bedekt (met een andere **draak**, boos of niet, een **ei** of een **schaap**), dan valt de **draak** aan en verlies je **1 bezoeker**. Voor het overige gedragen boze **draken** zich net als gewone **draken**.

Geef de resterende **kaarten** in je hand aan de speler links van je. Herhaal deze fase tot iedere speler dit seizoen **3 kaarten** heeft uitgespeeld. De resterende **kaart** leg je af. Nu begint de volgende fase van het spel.

AANTREKKEN VAN BEZOEKERS

Voer de volgende stappen in volgorde uit:

BLAUWE DRAAK:



De speler met de meeste **blauwe draken** in zijn park ontvangt **3 bezoekers**. Is er een gelijkspel, dan ontvangen alle betrokken spelers **3 bezoekers**, tenzij er geen **blauwe draken** in het spel zijn.

GELE DRAAK:



De speler met de meeste **gele draken** in zijn park ontvangt een **legendarische draakfiche**, die hij boven een van zijn **eilanden** naar keuze legt. Is er een gelijkspel, dan ontvangen alle betrokken spelers een **legendarische draakfiche**, tenzij er geen **gele draken** in het spel zijn. De legendarische draak helpt je meer punten te scoren tijdens de fase **Eilandbezoek**.

TRENDY DRAAK:



Elk **seizoen** is er een andere **drakensoort** extra populair. Deze **drakensoort** staat aangegeven op het **trendbord**, onder de **seizoensfiche**. Je ontvangt **2 bezoekers** voor elke **draak** van deze soort in je park.



Tel op elk van je eilanden afzonderlijk het aantal zichtbare **drakensorten**. Je ontvangt:

- 0 bezoekers als er 1 drakensoort (of minder) op het eiland zichtbaar is
- 1 bezoeker als er 2 drakensorten op het eiland zichtbaar zijn
- 3 bezoekers als er 3 drakensorten op het eiland zichtbaar zijn
- 5 bezoekers als er 4 drakensorten op het eiland zichtbaar zijn
- 8 bezoekers als er 5 drakensorten op het eiland zichtbaar zijn
- 13 bezoekers als er 6 drakensorten op het eiland zichtbaar zijn



DRAKENSOORTEN:

De **drakensorten** zijn: **Zwart, Groen, Rood, Blauw, Geel**, en **Legendarisch**. Als er bijvoorbeeld een **blauwe draak** en een **boze blauwe draak** op een eiland zichtbaar zijn, dan tellen deze niet als 2 verschillende **drakensorten**.

LEGENDARISCHE DRAAK:

Je kunt deze **draak** enkel verkrijgen met behulp van **gele draken** (zie hierboven). Hij telt als een extra **drakensoort**, waardoor je tot 6 verschillende soorten op hetzelfde **eiland** kunt hebben! Hij vliegt echter weg zodra hij door **bezoekers** wordt gespot. Leg aan het einde van de fase **Eilandbezoek** de **legendarische drakenfiche** weer op het **trendbord**.



DRAKEN VOEDEREN

Sommige velden in je park zijn bestemd voor het voederen van je **draken**. Tel het aantal schapen en het aantal **draken** in je gehele park. Heb je minder schapen dan **draken**, dan moeten de hongerige **draken** zelf naar voedsel zoeken. Voor elk ontbrekend schaap verlies je **1 bezoeker!**

Opmerking: sommige velden bevatten 2 schapen. Hiermee mag je 2 draken voederen.



EINDE VAN HET SEIZOEN

Verplaats de **seizoensfiche** naar het volgende veld en geef iedere speler opnieuw 4 **drakenkaarten**. Het spel is afgelopen na het derde **seizoen**. **Belangrijk:** de **kaarten** die je op je **eilanden** speelde, blijven na ieder **seizoen** gewoon liggen.



De speler met de meeste **bezoekers** in zijn park wint het spel. Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de minste **draken** in zijn park. Is er nog steeds een gelijkspel, dan delen deze spelers de overwinning.

