



Szerző: Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Illusztrációk: Tomek Larek

2–4 játékos részére, 10+, 60 perc

BEVEZETÉS

Ki ne álmzott volna már arról, hogy egyszer saját vidámparkja lesz, ahol soha nem kell sorban állni, és van minden, a dodzsemtől az óriáskerékig? Most itt a lehetőség: építs izgalmas és minél sokszínűbb attrakciókat, és szolgálj ki az összes látogatói igényt, hogy tiéd lehessen minden idők legnépszerűbb vidámparkja!

Á JÁTÉK CÉLJA

Válaszd ki a legmegfelelőbb attrakciókat, és alakíts ki belőlük egy tökéletesen működő vidámparkot. Minél jobban sikerül kiszolgálni a látogatók folytonosan változó igényeit, annál népszerűbbé válik a park, ehhez viszont minden attrakciónak jól megközelíthetőnek kell lennie, hogy látogatókat fogadhasson. Tervezz, bővíts, fogadj minél több látogatót, és legyen a te vidámparkod a legnépszerűbb!

Á JÁTÉK TARTALMA

- * 4 területtábla
- * 1 parkolótábla
- * 4 területbővítés-lapka
- * 4 alternatív vidámparkbejárat
- * 101 attrakció/szolgáltatás lapka
(32 kis lapka népszerűsítéssel a hátoldalán,
40 közepes és 29 nagy)
- * 17 buszlapka
- * 124 látogatófigura
(35 zöld, 35 kék, 30 rózsaszín, 24 sárga)
- * 1 kezdőjátékos-jelző (belépőjegy)
- * 1 fordulójelző
- * 52 pénzérme (33 db egyes, 19 db ötös)
- * 4 vidámpark-főbejárat (2 tartóoszlop
és egy szalag játékosonként)
- * 1 pontozófüzet

ELŐKÉSZÜLETEK

A Tegyétek a parkolótablát a játéktér közepére.

B Keverjétek meg a buszlapkákat egy lefelé fordított húzópaklit formálva, és húzzatok fel eggyel több buszlapkát, mint ahányan játszotok. Az így felhúzott buszlapkák kerüljenek egy-egy parkolóba a parkolóábra jobb oldalán. Vegyétek el a készletből a lapkán megjelölt színű és számú látogatókat, majd tegyétek őket a megfelelő buszokra.

C A fordulójelzőt tegyétek a fordulójelző sáv első mezőre.

D Készítsetek minden attrakció- és szolgáltatáslapkából a méretüknek megfelelően 3 lefelé fordított húzópaklit. Húzzatok fel 5 kicsi, 5 közepes és 3 nagy lapkát a kupacokból, majd helyezétek őket a parkolóábra mellé (lásd az ábrán).

E Tegyétek a 4 területbővítés táblát a parkolóábra mellé, mindenki számára jól elérhető távolságba.

F A látogatófigurák és pénzürmék szintén kerüljenek mindenki számára jól elérhető távolságba, a parkolóábra mellé.

G Minden játékos vegye magához a következőket:

* 1 területbővítést.

* 1, a játékos színével megegyező vidámpark-főbejáratot (1 szalag és az azt tartó 2 oszlop), ami a területbővítésten feltüntetett kis kezdetleges útvonalhoz kerül.

* 1 pontozólapot.

* 1 írószert (nem része a doboznak).

H A kezdőjátékos az lesz, aki a legutoljára járt vidámparkban, ő magához veszi a belépőjegylapkát.

I A játékosok az alább meghatározott kezdőtőkével indulnak (az óramutató járásával megegyezően, a kezdőjátékostól haladva):

* 1. játékos: 0 pénz

* 2. játékos: 1 pénz

* 3. játékos: 2 pénz

* 4. játékos: 3 pénz

Most már készen álltok, hogy felépítsétek a saját vidámparkotok!



kapu összeillesztése



Előkészületek 3 játékosnál

A JÁTÉK MENETE

A játék **négy fordulóra** oszlik, amelyek egyenként több körből épülnek fel.

A játékosok minden forduló elején a megkapják a **fordulójelző sávon** található adományokat: (1. forduló: 15, 2. forduló: 10, 3. forduló: 5, 4. forduló: 0).

A JÁTEKOSOK KÖREI

Az óramutató járásával megegyezően haladva, a játékosok a körökben egy akciót hajtanak végre a lehetséges három közül: vásárolnak egy lapkát, népszerűsítik a vidámparkjukat vagy passzolnak.

Lapkavásárlás

Ezt az akciót választva EGY lapkát vásárolhatsz a piacról. Ez lehet attrakció, szolgáltatás, területbővítés vagy egy újabb vidámparkbejárat. A vásárlás során ki kell fizetned a lapkán feltüntetett költséget. Ha szolgáltatás- vagy attrakciólapkát vásároltál, akkor a piacon megüresedett helyet fel kell tölteni a megfelelő húzópakliból. A megvásárolt lapkák a vidámparkodba kerülnek, kivéve a népszerűsítéslapkák (lásd Népszerűsítés).

LAPKALEHELYEZÉS

A megvásárolt lapkát helyezd le a parkodban, betartva a terület korlátait. A lapkát bármilyen irányba elfordíthatod, ameddig nem lóg ki a területről. Lehelyezés során a lapkán található legalább 1 útvonalnak kötelezően kapcsolódnia kell egy már korábban lehelyezett lapka egyik útvonalával.

MEGJEGYZÉS:

A bejáratok az útvonalak kiindulópontjaként szolgálnak.

A jobb oldali lapka nem helyezhető le, mivel egyik útvonala sem kapcsolódik egy már korábban lehelyezett lapka valamelyik útvonalával. A bal oldali lapka viszont kapcsolódik az egyik útvonalhoz, így lehelyezhető.

TIPP: Amikor egy attrakciót sikeresen megépítettél, akkor a pontozólapon pipáld ki, így könnyebben átláthatod, milyen attrakciók találhatóak meg a vidámparkodban.

ATTRAKCIÓK ÉS SZOLGÁLTATÁSOK ÖSSZEKAPCSOLÁSA:

Annak érdekében, hogy kiszolgálj a látogatók különlegesebb igényeit, **össze kell kötnöd egy útvonallal a szóban forgó attrakciót egy szomszédos szolgáltatáslapkával.**

Példa: Az óriáskeréknél egy sárga látogató helye is felszabadul (A), mert össze lett kapcsolva egy falatozóval. A dodzsem (B) viszont nem részesül ebből a szolgáltatásból, mert nincs közvetlenül összekapcsolva a két lapka útvonallal.

Néhány lapkán egyszerre két szolgáltatás is található, ezek mindegyike felhasználható annál az attrakciónál, amihez egy útvonal által kapcsolva vannak.



FONTOS: Lehelyezés után a lapkák már nem mozdíthatók vagy fordíthatók el a játék végéig. Figyelj arra, hogy ne zárd körül magad. Ha ez megtörténik, vásárolhatsz egy új bejáratot vagy egy területbővítés-lapkát.

Népszerűsítés

Népszerűsítheted a vidámparkod, ha ilyen lapkát vásárolsz, a rajta feltüntetett áron (a kupac tetején látható kis lapka hátoldalán). Az így megszerzett lapkákon vendégek láthatók, akiket elhelyezhetsz a parkodban, a *Látogatók fogadása* szabályok szerint, de leteheted őket a bejárathoz is. A megvásárolt népszerűsítéslapka visszakerül a pakli aljára.

Passzolás

Ha a körödben nem tudsz vagy nem szeretnél újabb lapkát vásárolni, akkor passzolnod kell. Passzolás után nem hajthatsz végre újabb akciót a forduló végéig. Válassz, és vedd el magad elé egy buszlapkát a rajta található látogatókkal együtt.

A forduló véget ér, amint minden játékos passzolt, és elvett egy buszlapkát.

Á FORDULÓ VÉGE

1. Látogatók fogadása

A megszerzett buszlapkáról minden látogatót tegyél a vidámpark bejáratához, ezután a buszlapka visszakerülhet a játék dobozába, többet nem lesz rá szükség. Ezután a bejáratnál várakozó látogatók figuráit elhelyezhetitek a színüknek megfelelő üres mezőkre, és tartástok szem előtt a következő szabályokat:

A különleges igényekkel ellátott látogatói helyek (🍔, 🎁 vagy 🚻) csak akkor szabadulnak fel, ha a megfelelő szolgáltatáslapka közvetlenül összeköttetésben áll az attrakcióval.

A szökőkutak dzsókernek számítanak, így bármilyen színű látogatófigura kerülhet rájuk.



2. Bevétel

A vidámparkban található minden látogató után 1 érme jár, továbbá +1 minden olyan látogatóért, aki a különleges (🍔) helyen áll.



MEGJEGYZÉS: A bejáratnál várakozó látogatókért nem jár bevétel.

Az *Álmok szigete* vidámparkot építő játékosnak 5 érme bevétel jár az 5 látogató után, +2 érme, mivel két különleges (🍔) helyet is feltöltött. A bejáratnál állók nem hoznak bevételt a számára.

FONTOS:

◆ A vidámpark látogatóit szabadon mozgathatjátok a játék során, még akkor is, ha éppen egy másik játékoson van a sor. Bármilyen változtatást eszközölhettek egészen addig, ameddig betartjátok a *Látogatók fogadása* bekezdés alatt leírt szabályokat.

◆ Abban a ritka esetben, ha nincs elég látogató, hogy feltöltsétek a buszlapkákat vagy elvegyetek annyi látogatót, amennyi egy népszerűsítéslapkán fel van tüntetve, akkor csak vegyetek el annyit, amennyi a készletben maradt. A népszerűsítéslapkák költsége nem változik, még akkor sem, ha éppenséggel nem tudtok elvenni annyi látogatót, amennyit a lapka előírna.



MEGJEGYZÉS:

◆ A *Látogatók fogadása* fázist egyidejűleg is végrehajthatjátok.
◆ Azok a látogatók, akiket nem sikerült elhelyezni a vidámparkon belül, tovább várakoznak a bejáratnál egészen addig, ameddig a parkban nem épül olyan attrakció, ami felkelti az érdeklődésüket (lesz olyan hely, ahova lehelyezheted őket). A játék végén minden, a bejáratnál várakozó látogató mínusz pontot ér, mivel nem sikerült számukra olyan attrakciót építeni, amiben örömet lelhetik.



3. Kezdőjátékos meghatározása

Az aktuálisan legkevesebb pénzzel rendelkező játékos lesz az új kezdőjátékos, aki magához veszi a vidámparkbelépőt. Döntetlen esetén a jelenlegi kezdőjátékoshoz közelebb ülőre esik a választás (az óramutató járása szerint). Az aktuális kezdőjátékos soha nem lehet a következő fordulóban is kezdőjátékos.

4. Új buszok fogadása

Töltsétek fel a parkoló üres helyeit, hogy újra eggyel több busz parkoljon, mint ahányan játszottok (A), továbbá minden buszra kerüljön az adott lapkán feltüntetett színű és számú látogató (B). Mozgassátok a fordulójelzőt a következő mezőre.



A JÁTÉK VÉGE

A játék a 4. forduló végén zárul. A pontozólapjukat használva a játékosok ezután összeszámolják a népszerűségi pontjaikat.

Sokszínű vidámpark

A játékosok népszerűségi pontokat szereznek az attrakciók változatossága alapján. Minél több különböző attrakció épül, annál több ponttal gazdagodik a vidámpark:

Különböző attrakciók	7	8	9	10	11	12
Népszerűségi pontok	2 pont	6 pont	10 pont	15 pont	20 pont	25 pont

MEGJEGYZÉS: A szökőkutak is különböző attrakciónak számítanak, a szolgáltatások viszont nem.

Látogatók

Pont jár a vidámparkban tartózkodó minden látogató után:

- ◆ A **zöld** és **kék** látogatók darabonként **1 pontot** érnek.
- ◆ A **rózsaszín** és **sárga** látogatók darabonként **2 pontot** érnek.

Azok a látogatók, akik a játék végén még mindig a bejáratnál várakoznak, rontják a vidámpark népszerűségét:

- ◆ A **zöld** és **kék** látogatókért darabonként **1 pont** levonás jár.
- ◆ A **rózsaszín** és **sárga** látogatókért darabonként **2 pont** levonás jár.

A vidámpark elrendezése

A rosszul kialakított vidámparkok népszerűségi pontokat veszítenek. Minden olyan útvonalért, amit megszakít egy másik lapka (A), **2 pontlevonás** jár. Az olyan útvonalakért nem jár pontlevonás, amelyek elhagyják a parkot (B).



<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		47 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>	8 <input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0*	2*	6*	10*
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>	12 <input type="checkbox"/>	=
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15*	20*	25*	

	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	=	*
+1*		+1*		-1*		-1*			
+2*		+2*		-2*		-2*			

	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	=	*
-2*									

Összesen: ★

A legtöbb népszerűségi ponttal rendelkező vidámpark tulajdonosa lesz a győztes.

Döntetlen esetén a legkevesebb pontlevonásban részesülő játékos a győztes, ha még mindig döntetlen az állás, a legtöbb különböző attrakcióval rendelkező vidámpark a győztes, ha pedig ezek után is döntetlen az állás, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

MEGJEGYZÉS:
A játék végén megmaradt pénzért nem jár népszerűségi pont.

A játékosok összeszámolják a pontjaikat:

- ◆ 11 különböző attrakció = 20 pont
 - ◆ 9 zöld és 5 kék látogató = 14 pont
 - ◆ 6 rózsaszín és 3 sárga látogató = 18 pont
 - ◆ A bejáratnál várakozó látogatók: 2 kék + 1 sárga + 2 rózsaszín = -8 pont
 - ◆ 5 megszakított útvonal = -10 pont
- A játékos végső pontszáma 34 pont.



LAPKÁK

A játékosok négyféle lapkát vásárolhatnak a körükben:

Területbővítés

A játék során EGY területbővítés lapkát lehet vásárolni, ennek értéke 6 érme. Ez a bővítménylapka a park bármelyik oldalára helyezhető, egészen addig, amíg nem zárja el egyik bejáratot sem.

Bejáratok

A játék során EGY új bejáratot lehet vásárolni, ennek értéke 3 érme. A bejárat, a kezdő terület vagy a területbővítés lapkák egyik oldalára kerül.



MEGJEGYZÉS:

- ◆ A bejáratok nem mozgathatóak.
- ◆ Látogatók szabadon mozgathatók a bejáratok között.

Attrakciók és szolgáltatások

ATTRAKCIÓK

Ezek az attrakciók csalogatják a látogatókat, akik pénzt hoznak a vidámparknak és népszerűségi pontokat a játék végén.

Az attrakciólapkák felépítése

A – Útvonalak.

B – Az attrakció típusa (illusztráció).

C – Látogatói helyek, a színek megszabják a látogatók típusát.

D – Különleges látogatói helyek. Ha fel vannak töltve, plusz jövedelmet hoznak a vidámpark számára. Kizárólag abban az esetben használhatók, ha az attrakció közvetlenül össze van kapcsolva a látogató által igényelt szolgáltatással.

E – Az attrakció megépítésének költsége.



MEGJEGYZÉS:

- ◆ A szökőkutak is attrakciónak számítanak.
- ◆ Az attrakciólapkák száma változó típusonként (lásd a következő oldalon).

SZOLGÁLTATÁSOK

Háromféle szolgáltatás található a játékban: falatozók (🍔), mosdók (🚽), ajándékboltok (🎁).

A szolgáltatások segítenek a látogatószám növelésében, ha a megfelelő attrakciókkal vannak összekapcsolva.

NÉPSZERŰSÍTÉS

Egy népszerűsítéslapka megvásárolható a rajta feltüntetett áron. Az így megszerzett lapkákon vendégek láthatók, akiket vagy a vidámpark bejáratához, vagy a parkon belülre lehet helyezni. A felhasznált népszerűsítéslapkák a pakli aljára kerülnek vissza.





Köszönet a Hans im Glücknek, hogy engedélyezték a Blue Orange részére a **MEEPLE** szó használatát, amelynek eredete a *Carcassonne* játék.



©2020 Blue Orange kiadó. Vidámpark és a Blue Orange logó a Blue Orange kiadó tulajdona, Franciaország. A játék kiadási és forgalmazási joga a Blue Orange tulajdona. 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Franciaország. www.blueorangegames.eu