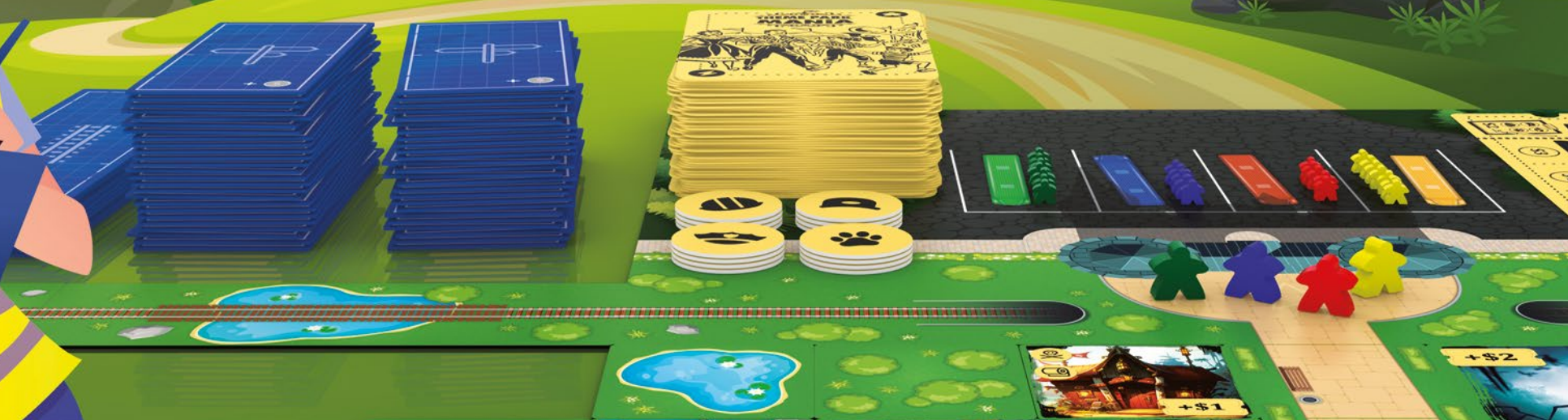




# THEME PARK MANIA

**SPELREGELS**



## Doel van het spel

Spelers bouwen aan het **mooiste pretpark ooit**. In de eerste fase van het spel bouwen spelers samen aan de layout van het park met wegen en sporen. Spelers worden hiervoor betaald door de bank.

Met het geld wat spelers verdienen, **kopen en bouwen spelers hun eigen attracties en faciliteiten**. Spelers hebben medewerkers nodig om attracties te bouwen en te beheren. Spelers kunnen daarnaast aanvullende medewerkers inhuren.

Afhankelijk van het scenario worden er in totaal 12 of 16 attracties gebouwd. **Het park gaat open zodra er 4 attracties zijn gebouwd**. Spelers kunnen vanaf nu ook de attracties bezoeken.

De eerste speler die alle attracties bezoekt beëindigt het spel. **De speler met de meeste overwinningpunten wint het spel**.

## Vorbereiding spel en items per speler

Bereid het spel voor zoals getoond op de rechterpagina. **Elke speler** krijgt ook **mini meeple's**, **entreegebouwen** en de **volgende items**:



Hoofdgast



5 keer \$1



Wegtegel



5 loopkaarten



Spoortegel



Station

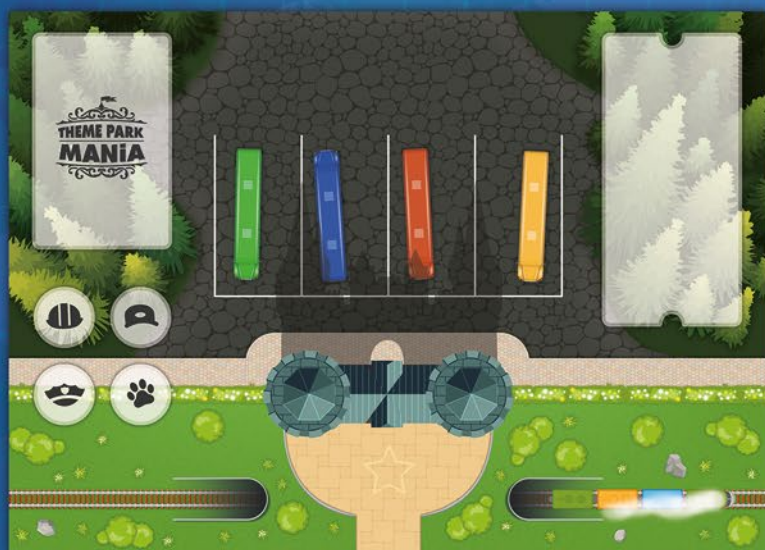
## Speel je voor het eerst?

Leer de basis van het spel en ontdek hoe het bouwen van wegen, attracties en faciliteiten werkt. Leer ook hoe je overwinningpunten scoort.

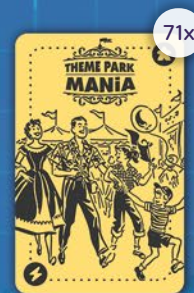
**Begin met 12 attracties en gebruik de starttegel zonder spoor**. Plaats alle onderdelen op tafel, maar laat de spoortegels in de doos.

10 + 11 Het leggen van tegels

## Inhoud van de doos



Starttegel



Kaart



Attractie



Faciliteit



Wegtegel



Scoreblok



Medewerker



Scenario ticket



Spoortegel



Station



Marker



Marker



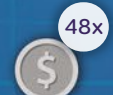
Hoofdgast



Mini meeple



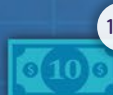
Entreegebouw



Geld \$1



Geld \$5



Geld \$10



Weg



Spoor



Spoor (eind)



Gat in de weg



Storing

## Het spel opzetten

Kies een starttegel en scenario ticket (12 of 16 attracties).

### 12 of 16 attracties

Het aantal attracties bepaalt hoofdzakelijk de duur van het spel. Dit varieert van 45 tot 150 minuten.

#### Speel je met 12 attracties?

Verwijder 4 willekeurige attracties uit de stapel en verwijder ook de 8 bijpassende faciliteiten.

### 12 ATTRACTIES


#### 2 spelers

45 - 60 minuten

12 x  7 x 



#### 3 spelers

60 - 90 minuten

12 x  5 x 

#### 4 spelers

90 - 120 minuten

12 x  4 x 

### 16 ATTRACTIES

#### 2 spelers

60 - 75 minuten

16 x  9 x 

#### 3 spelers

75 - 120 minuten

16 x  6 x 

#### 4 spelers

120 - 150 minuten

16 x  5 x 

## Verdeel loopkaarten

Sorteer de loopkaarten met een witte rand van de overige kaarten. **Schud de loopkaarten en deel iedere speler 5 gedekte kaarten.**

Voeg de resterende loopkaarten samen met de overige kaarten. **Schud deze goed en plaats de kaarten gedekt op de starttegel.**

De kaarten worden actief in de tweede fase van het spel zodra het park is geopend.



Uitleg van de kaarten

## Starttegel

Plaats de starttegel links of rechts van de tafel.

## Attracties

Leg de attracties (12 of 16 tegels) in willekeurige volgorde gedekt naast de starttegel.

## Faciliteiten

Leg 6 stapels met faciliteiten in willekeurige volgorde gedekt naast de starttegel.

## Scenario ticket

Plaats het scenario ticket op de starttegel.

Plaats ook de marker op het startpunt met 0 attracties.

## Mini meeples

Plaats 12 of 16 mini meeples van iedere speler voor de ingang van het park.

## Hoofdgast

Plaats de hoofdgast van iedere speler op de ster van de starttegel.

## Loop- en actiekaarten

Plaats de loop- en actiekaarten gedekt op de starttegel.

## Medewerkers

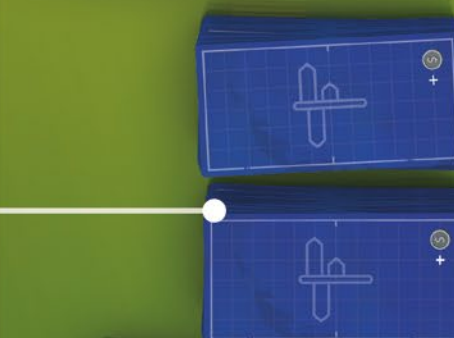
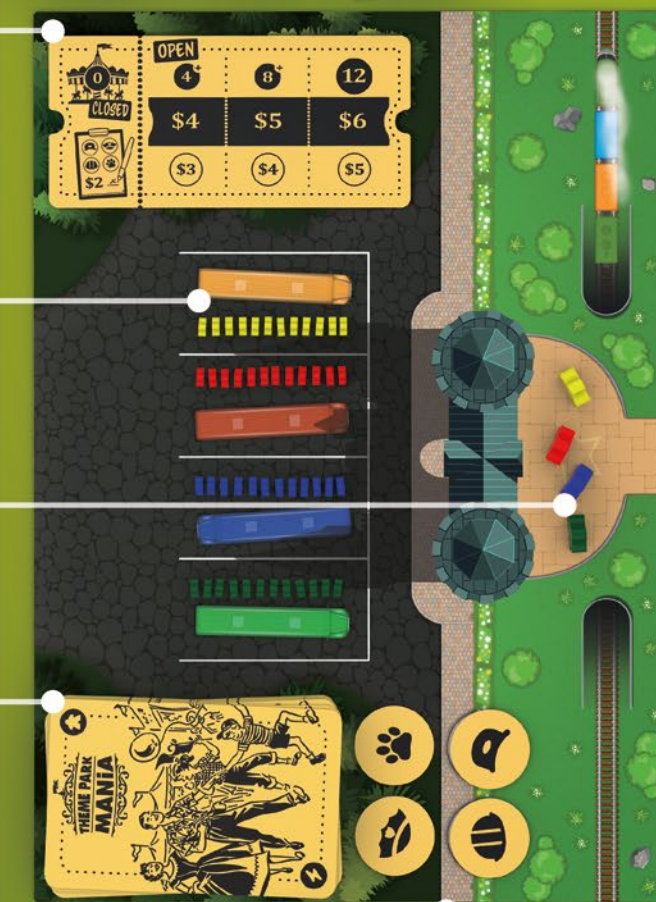
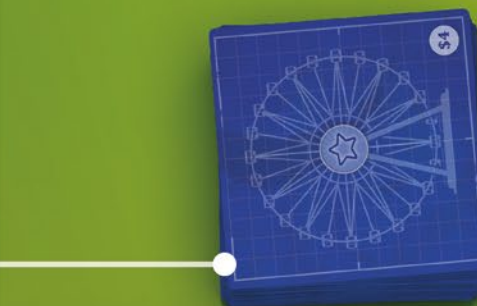
Plaats de medewerkers gesorteerd naar type gedekt op de desbetreffende vlakjes.

## Wegtegels

Leg de wegtegels verdeeld over 2 willekeurige stapels naast de starttegel.

## Spoortegels

Leg de spoortegels naast de wegtegels.



# FASE 1 - Bouw samen aan de basis van het pretpark

Spelers spelen om beurten met de klok mee en **voeren iedere beurt één van onderstaande 5 acties uit**. Bepaal samen welke speler de bank beheert. De speler met de laagste loopkaart begint.

## 1 Bouw 1 of 2 wegen

**Bouw 1 of 2 wegtegels en ontvang per wegtegel geld van de bank.** Leg de wegtegel(s) aan een bestaand wegdeel en maak gebieden voor attracties en faciliteiten.

Leg je de kleine wegtegel aan dan ontvang je dezelfde beloning (zie pagina 8).

Beloning van de bank:

2 of 3 spelers:  4 spelers: 

## 2 Bouw 1 of 2 spoortegels

**Bouw 1 of 2 spoortegels en ontvang per spoortegel geld van de bank.** Leg de spoortegel(s) aan een bestaande spoorlijn. Leg je de kleine spoortegel aan dan ontvang je dezelfde beloning (zie pagina 8).

Een speler mag in dezelfde beurt ook direct de stationtegel aansluiten.

Beloning van de bank:

2 of 3 spelers:  4 spelers: 

## 3 Neem een medewerker in dienst

Er zijn 4 soorten medewerkers. Een speler mag per beurt 1 medewerker in dienst nemen. Spelers kunnen slechts 1 medewerker per type inhuren. Elke medewerker telt als 1 overwinningspunt.

Om attracties en faciliteiten te kunnen bouwen heb je een monteur nodig. Als het pretpark is geopend heb je ook een operator nodig voor het bedienen van je attracties.

Betaal de prijs van een medewerker aan de bank en leg de medewerker voor je neer.



**Monteur**  
Verplicht



**Operator**  
Verplicht



**Beveiliging**  
Optioneel



**Mascotte**  
Optioneel

Let op: de prijs van medewerkers stijgt gedurende het spel.

## 4 Bouw attractie + faciliteit

**Koop de bovenste attractie van de stapel en kies daarna een faciliteit.** Je mag de attractie eerst bekijken voordat je kiest welke faciliteit je erbij koopt.

**Betaal de totaalprijs aan de bank**

Je betaalt altijd \$4 voor de attractie + \$1 of \$2 voor de faciliteit.

Plaats de attractie aan een wegtegel en zorg dat je voldoende ruimte hebt om ook de faciliteit te kunnen plaatsen. Houdt ook rekening met toekomstige uitbreidingen.

**Plaats een entregebouw**

van jouw kleur op de attractie zodat deze bereikbaar is vanaf de weg.



## 5 Bouw 1 of 2 faciliteiten

**Koop 1 of 2 faciliteiten en betaal de bank.** Leg de faciliteitstegels aan bij 1 van je attracties om de ritprijs te verhogen. Er zijn 2 typen faciliteiten:



### Standaard faciliteit (\$1)

Er bestaan verschillende soorten faciliteiten:



**Restaurant**



**Spelkraam**



**Landschap\***



**Winkel**



**Toilet**



**Mascotte**

\* Een landschapstegel heeft geen invloed op de ritprijs.



### Bijpassende faciliteit (\$2)

Het icoon geeft aan bij welke attractie deze faciliteit past. Een bijpassende faciliteit telt aan het eind van het spel als een extra overwinningspunt.

Kijk op pagina 9 voor een overzicht van alle iconen.

10 + 11

Scor overwinningspunten met het leggen van tegels

## FASE 2 - De GROTE opening

Wanneer 4 attracties zijn gebouwd gaat het pretpark open. Een 6e actie is nu beschikbaar: spelers kunnen nu ook het park bezoeken.

### 6 Speel kaarten om attracties te bezoeken

Speel een loopkaart uit je hand om je hoofdgast te verplaatsen op het spelbord om attracties te bezoeken.

6+7 Overzicht **verschillende kaarten** en hoe te spelen

Bezoek een attractie via het desbetreffende entreegebouw en plaats je hoofdgast op de attractietegel. **Plaats ook 1 van je mini meeple's op de attractie om te markeren dat je deze attractie hebt bezocht.**

Wanneer je een mini meeple plaatst op een attractie **ontvang je de entreprijs van de bank**. Je mag maximaal 1 mini meeple plaatsen per attractie.

**Betaal de ritprijs aan de eigenaar van de attractie.** Ben je zelf de eigenaar van deze attractie, dan hoef je niemand te betalen.

Let op: iedere speler is verplicht een operator in dienst te hebben. **Zonder operator kan een attractie geen gasten ontvangen.**

#### Entreprijs park

Als je een attractie bezoekt ontvang je van de bank de entreprijs zoals aangegeven op het scenario ticket.

Je moet echter ook de **ritprijs betalen aan de eigenaar van de attractie.**

#### Ritprijs attractie

De ritprijs van een attractie is afhankelijk van het aantal faciliteiten. Des te meer faciliteiten, des te hoger de ritprijs.

Bekijk het rekenvoorbeeld hiernaast om de ritprijs te berekenen.

## Verplaats de marker

De voortgang van het spel wordt bijgehouden met de marker op het scenario ticket.



### A Aantal attracties

Het aantal attracties bepaalt de entreprijs van het pretpark en de prijs van nieuwe medewerkers.

Verplaats de marker naar gelang het aantal attracties er zijn gebouwd.

### B Entreprijs park

Zodra er minimaal 4 attracties zijn gebouwd ontvangt een speler de entreprijs van \$4 van de bank voor het bezoeken van een attractie.

Bij 8 of meer attracties ontvangt een speler \$5, bij 12 attracties ontvangt een speler \$6.

### C Prijs medewerkers

Zolang het park nog niet is geopend betaalt een speler \$2 voor een nieuwe medewerker.

Bij 4 of meer attracties betaalt een speler \$3 voor een medewerker, bij 8 of meer attracties \$4, en bij 12 attracties \$5.

### Ritprijs berekenen

Op iedere attractie en faciliteit staat een ticket met daarop een waarde. Het totaal van deze waarden bepaalt de ritprijs van de attractie.

$$+\$2 + +\$1 + +\$1 = \$4$$

Tel de waarde van de attractie en de faciliteiten bij elkaar op om de ritprijs van een attractie te berekenen.



## Loop- en actiekaarten

Met loopkaarten kun je jouw hoofdgast verplaatsen op het spelbord om attracties te bezoeken. Vul aan het eind van je beurt je hand aan tot 5 kaarten van de trekstapel. Trek je een ⚡ actiekaart? Dan voer je deze actie direct uit.

### Attractie bezoeken

Speel een loopkaart uit je hand en **loop met je hoofdgast het aantal stappen zoals aangegeven** in de richting van het entreegebouw van de attractie die je wilt bezoeken.

**Een attractie bezoek je via het entreegebouw van de desbetreffende attractie.** Het resterende aantal stappen komt te vervallen zodra jouw hoofdgast zich bevindt op de attractietegel.

Vanaf je volgende beurt kun je elke attractie weer verlaten door het spelen van een loopkaart.

### Speel meerdere loopkaarten

Kom je precies uit op een kaartvakje, speel dan direct een loopkaart uit je hand. Dit geldt ook wanneer je met een speciale loopkaart uit komt op een kaartvakje.



*Tip: plan je route strategisch om sneller door het pretpark te bewegen.*

### Vul je hand aan tot 5 kaarten

**Vul aan het eind van je beurt je hand aan tot 5 kaarten van de trekstapel.**

**Trek je een ⚡ actiekaart?**

Dan dient deze actie direct te worden uitgevoerd. Overige type kaarten voeg je toe aan je hand en kun je pas spelen vanaf je volgende beurt.

Blijf kaarten trekken van de trekstapel totdat je 5 kaarten in je hand hebt. Het kan voorkomen dat je meerdere actiekaarten trekt en direct moet uitvoeren.

Zijn de kaarten van de trekstapel op? Schud dan de aflegstapel en leg deze als nieuwe trekstapel op de starttegel.

### Uitzonderingen

Trek je een ⚡ actiekaart die niet direct uitgevoerd kan worden? Leg deze op de aflegstapel en trek een nieuwe kaart van de trekstapel.

Geen enkele speelbare kaart in je hand? Leg alle kaarten uit je hand op de aflegstapel en vul vervolgens je hand aan tot 5 kaarten van de trekstapel. Loopkaarten kun je pas spelen vanaf je volgende beurt. Actiekaarten voer je direct uit.

### Loopkaarten

De standaard loopkaarten zijn herkenbaar aan de witte rand en variëren in waarde van 1 t/m 10.

Op sommige loopkaarten staat geen getal maar een dobbelsteen. Kies of je 1, 2 of 3 stappen loopt op het spelbord.



### Actiekaarten

**Trek je een ⚡ actiekaart van de trekstapel dan voer je deze actie direct uit.**

Actiekaarten hebben direct invloed op een speler of op het spelbord.

Sommige actiekaarten tellen als een extra overwinningspunt als je ook het juiste type medewerker in dienst hebt.



### Verdedigingskaarten

**Met een verdedigingskaart kun je éénmalig een ⚡ actiekaart afwenden.**

Je kunt een verdedigingskaart ook gebruiken om de storting of het gat in de weg van het spelbord te verwijderen.

Een verdedigingskaart telt na gebruik als extra overwinningspunt.



## Speciale loopkaarten

Met een speciale loopkaart verplaats je jouw hoofdgast direct naar een specifieke locatie op het spelbord.

Verplaats je hoofdgast naar een shop, restaurant of spelkraam naar keuze zoals aangegeven op de kaart. Of ren naar het dichtsbijzijnde toilet.

*Let op: een gat in de weg hindert een speler niet om de hoofdgast te verplaatsen naar de betreffende locatie.*



## Bouw of reis gratis

Het spel bevat diverse kaarten waarmee je een gratis faciliteit of landschapstegel mag plaatsen.

Ook zijn er kaarten waarmee je éénmalig gratis onbeperkt mag reizen met de trein.



## Speciale EVENTS

Diverse ⚡ actiekaarten activeren speciale events op het spelbord.

### Attractie in storing

Plaats de storing marker op een attractie naar keuze.

### Gat in de weg

Plaats de speciale tegel op een splitsing of kruispunt.



## Speciale EVENTS

Diverse actiekaarten activeren speciale events welke direct invloed hebben op het spel.

## Attractie in storing

Trek je een ⚡ actiekaart waarbij je moet kiezen welke “attractie in storing” gaat, **leg of verplaats de marker op een attractie naar keuze.**



**Een attractie in storing kan niet worden bezocht.** Als er zich 1 of meer hoofdgasten bevinden op de attractietegel dan kunnen zij de attractie niet verlaten. Ook is het niet mogelijk om de attractie uit te breiden met faciliteiten.

**Tegen betaling van \$1 aan de bank** mag iedere speler de marker verplaatsen naar een andere attractie mits deze speler ook een monteur in dienst heeft. Let op: deze actie telt als 1 beurt, je mag dus geen andere acties uitvoeren.

**De marker mag gedurende 1 speelronde niet worden verplaatst,** behalve in de volgende gevallen:

- Trekt een speler gedurende deze ronde een “attractie in storing” actiekaart, dan moet de marker verplaatst worden naar een andere attractie.
- Wanneer een speler direct een verdedigingskaart speelt in dezelfde beurt om de actie af te wenden. De marker verdwijnt dan van het spelbord.

## Gat in de weg

Trek je een ⚡ actiekaart waarbij er een “gat in de weg” is ontstaan, **leg of verplaats de marker op een splitsing of kruispunt naar keuze.**



**Spelers kunnen met hun hoofdgast een gat in de weg niet passeren.**

**Tegen betaling van \$1 aan de bank** mag iedere speler de marker verwijderen van het spelbord mits deze speler ook een monteur in dienst heeft. Let op: deze actie telt als 1 beurt, je mag dus geen andere acties uitvoeren.

**De marker mag gedurende 1 speelronde niet worden verwijderd of verplaatst,** behalve in de volgende gevallen:

- Trekt een speler gedurende deze ronde een “gat in de weg” actiekaart, dan moet de marker verplaatst worden naar een andere splitsing of kruispunt.
- Wanneer een speler direct een verdedigingskaart speelt in dezelfde beurt om de actie af te wenden. De marker verdwijnt dan van het spelbord.

## Speciale tegels

Iedere speler ontvangt in het begin een stationtegel, een kleine spoortegel en een wegtegel. Daarnaast zijn er nog 2 speciale tegels.

### Stationtegel aansluiten

Als je een spoortegel legt **mag je in dezelfde beurt ook je stationtegel aansluiten** (zonder beloning).

Er dient minimaal 1 spoortegel tussen 2 stations te liggen.



**De stationtegel heeft 2 verschillende zijden** en kan zowel met de overweg links, rechts als in het midden worden aangesloten.

### Plaats je mascotte

Op deze speciale faciliteit kun je jouw mascotte plaatsen om extra geld te verdienen met je attractie.



**De ritprijs van je attractie wordt alleen verhoogd als je ook jouw mascotte plaatst op deze tegel.**

Je mag meerdere mascottefaciliteiten kopen en plaatsen, maar het verplaatsen van je mascotte naar een andere faciliteit kost je 1 beurt.

### Kleine spoortegel

Iedere speler heeft 1 kleine dubbelzijdige spoortegel.

Hiervoor gelden dezelfde regels als voor het aansluiten van een normale spoortegel.



### Spoor afsluiten

Wanneer iedere speler een station heeft gebouwd worden alle spoorwegen afgesloten.

Het is vanaf dit moment ook niet meer mogelijk om spoorwegen te bouwen.



### Kleine wegtegel

Iedere speler heeft 1 kleine dubbelzijdige wegtegel. Handig om bijvoorbeeld een overweg te koppelen.

Hiervoor gelden dezelfde regels als voor het aansluiten van een normale wegtegel.



## Trein en overweg

Regels voor reizen per trein en het oversteken van een overweg.

### Met de trein reizen

Als je met de trein wilt reizen bezoek je een treinstation met je hoofdgast.

**Loop met je hoofdgast totdat je een treinstation hebt bereikt.** Het resterende aantal stappen komt te vervallen zodra jouw hoofdgast zich bevindt op de stationtegel.

In dezelfde beurt mag je jouw hoofdgast verplaatsen naar een willekeurig station op de route.

**Betaal \$1 voor ieder station aan de betreffende speler** op je route, inclusief het vertrekstation en het eindstation.

Vanaf de volgende beurt mag je vanaf de nieuwe locatie je weg vervolgen.

### Spoor oversteken

Wil je een overweg oversteken? **Betaal dan \$1 aan de eigenaar van de overweg.**

Je mag ook 1 beurt wachten bij de overweg om in je volgende beurt gratis over te steken.

Is de overweg van jezelf, dan mag je altijd gratis oversteken.



## Handig om te weten

Wat betekenen alle iconen, wat gebeurt er in geval van gelijk spel?

En een overzicht met strategische tips voor het scoren van overwinningspunten.

### Attractie thema's

Het spel bevat 16 attracties met een uniek thema. Iedere attractie heeft 2 bijpassende faciliteiten. Je herkent de attracties en bijpassende faciliteiten aan de volgende iconen:

 <b>Sneeuwvlok</b> Artic Slide	 <b>Toverstaf</b> Flying Teacups	 <b>Kasteeltoren</b> Enchanted Castle	 <b>Waterdruppel</b> Creatures of the Deep
 <b>Piraat</b> Pirate Treasure	 <b>Palmboom</b> Jungle Adventure	 <b>Zwembad</b> Summer Splash	 <b>Cowboy hoed</b> Dynamite Express
 <b>Reuzenrad</b> Ferris Go Wild	 <b>Spin</b> Spooky Spiders	 <b>Ka (kracht)</b> Red Dragon	 <b>Bijl</b> Virtual Vikings
 <b>Raket</b> Mission Space	 <b>Pyramide</b> Pyramid Escape	 <b>Racevlag</b> Track Attack	 <b>Hart</b> Tunnel of Love

### Einde van het spel

Het spel eindigt direct als 1 van de spelers alle attracties heeft bezocht. Op iedere attractie dient een mini meeple in de kleur van de betreffende speler te staan.

De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

 10 Hoe overwinningspunten tellen

### Strategische tips

- **Speel in het begin zoveel mogelijk samen bij het bouwen van wegen en spoor.** Denk ondertussen na over je eigen treinstation en vergeet de kleine weg- en spoortegel niet.
- **Huur medewerkers tijdig in.** Aan het begin van het spel zijn medewerkers goedkoper om in te huren.
- **Richt je op faciliteiten en gebieden.** Als je een attractie bouwt en aanlegt aan het spelbord, houdt dan ook rekenschap om uit te breiden met (bijpassende) faciliteiten. Je kunt een gebied ook afsluiten met landschapstegels of wegen. Een afgesloten gebied levert je 2 overwinningspunten op.
- **Maak je attracties niet te duur.** Is je attractie duurder dan de entreprijs van het park, dan zullen andere spelers jouw attractie waarschijnlijk niet snel bezoeken.
- **Plan je route!** Bedenk een strategische route om de attracties te bezoeken maar wacht niet te lang.

### Gelijkspel?

In geval van gelijkspel **spelen betreffende spelers een laatste snelle ronde: de eerste speler die terug is op de starttegel wint het spel.**

Spelers mogen alleen loopkaarten met een witte rand gebruiken en verwijderen alle overige kaarten uit hun hand.

Spelers vullen hun hand van de trekstapel tot 5 loopkaarten met een witte rand.

Het spel gaat in normale volgorde verder.

### GAME CREDITS

Graphic design & development  
**Gertjan Ekkel**

Co-design & development  
**Susan Ekkel-Rauhé**

Game consultant  
**Matthijs Löwik**

## SCOOR en TEL overwinningspunten

Spelers kunnen op diverse manieren overwinningspunten scoren.

Als het spel is beëindigd tellen alle spelers gezamenlijk de overwinningspunten.

### Bouw attracties



Voor iedere attractie die je hebt gebouwd score je 1 overwinningspunt.

Tel aan het eind van het spel het aantal attracties met een entreegebouw in jouw kleur.

### Bijhorende faciliteiten



Score 1 overwinningspunt per bijhorende faciliteit binnen een gebied.

Voeg bijhorende faciliteiten toe aan je attractie om extra overwinningspunten te scoren.



### Medewerkers



Score 1 overwinningspunt per type medewerker in dienst.

Heb je alle 4 type medewerkers in dienst, dan score je 1 extra overwinningspunt.

### Actiekaarten



Sommige actiekaarten mag je bewaren als je aan de voorwaarden hebt voldaan.

Deze actiekaarten tellen als 1 overwinningspunt per kaart.

### Geld telt



Iedere \$10 telt als 1 overwinningspunt.

Bijvoorbeeld:

Heb je \$34 in cash, dan score je 3 overwinningspunten.



### Bezoek attracties



Voor iedere attractie die je hebt bezocht score je 1 overwinningspunt.

Tel aan het eind van het spel het aantal mini meeple van jouw kleur die op een attractie staan.

### Afgesloten gebied



Score 2 overwinningspunten voor ieder afgesloten gebied.

Een afgesloten gebied is volledig omringd met wegen en/of landschapstegels.



### Verbind treinstation



Score 1 overwinningspunt als jouw treinstation aansluit aan een weg welke is verbonden aan de entree van het park of wanneer jouw treinstation per weg bereikbaar is vanaf een ander treinstation.

## Tel de score per speler

Noteer per speler de score op het scoreblock en tel het totaal aantal overwinningspunten.

De speler met de meeste overwinningspunten heeft gewonnen.

12 Voorbeeld scoreblock

### Gelijkspel?

Hebben meerdere spelers de hoogste score, dan spelen betreffende spelers nog een snelle laatste ronde.

9 In geval van gelijk spel

## Leggen van tegels

Alle basisregels voor het leggen en aansluiten van tegels.

### HEEL GOED

#### Spoor afsluiten

Wanneer iedere speler een station heeft gebouwd worden alle spoorwegen afgesloten.

#### Goed bezig!

De gebieden gemarkeerd met een vinkje zijn goed gelegd en kunnen nog worden uitgebreid of afgesloten.

#### Afgesloten gebied

Een afgesloten gebied is volledig omringd met wegen en/of landschapstegels en telt als 2 overwinningspunten.

### NIET GOED

#### 1<sup>x</sup> Doodlopende wegen

Maak geen doodlopende wegen door deze te blokkeren met spoor of andere tegels. Let op: spoor gaat altijd voor.

#### 2<sup>x</sup> Faciliteiten

Faciliteitstegels moeten altijd aansluiten aan een attractie of aan een andere faciliteitstegel binnen een gebied.

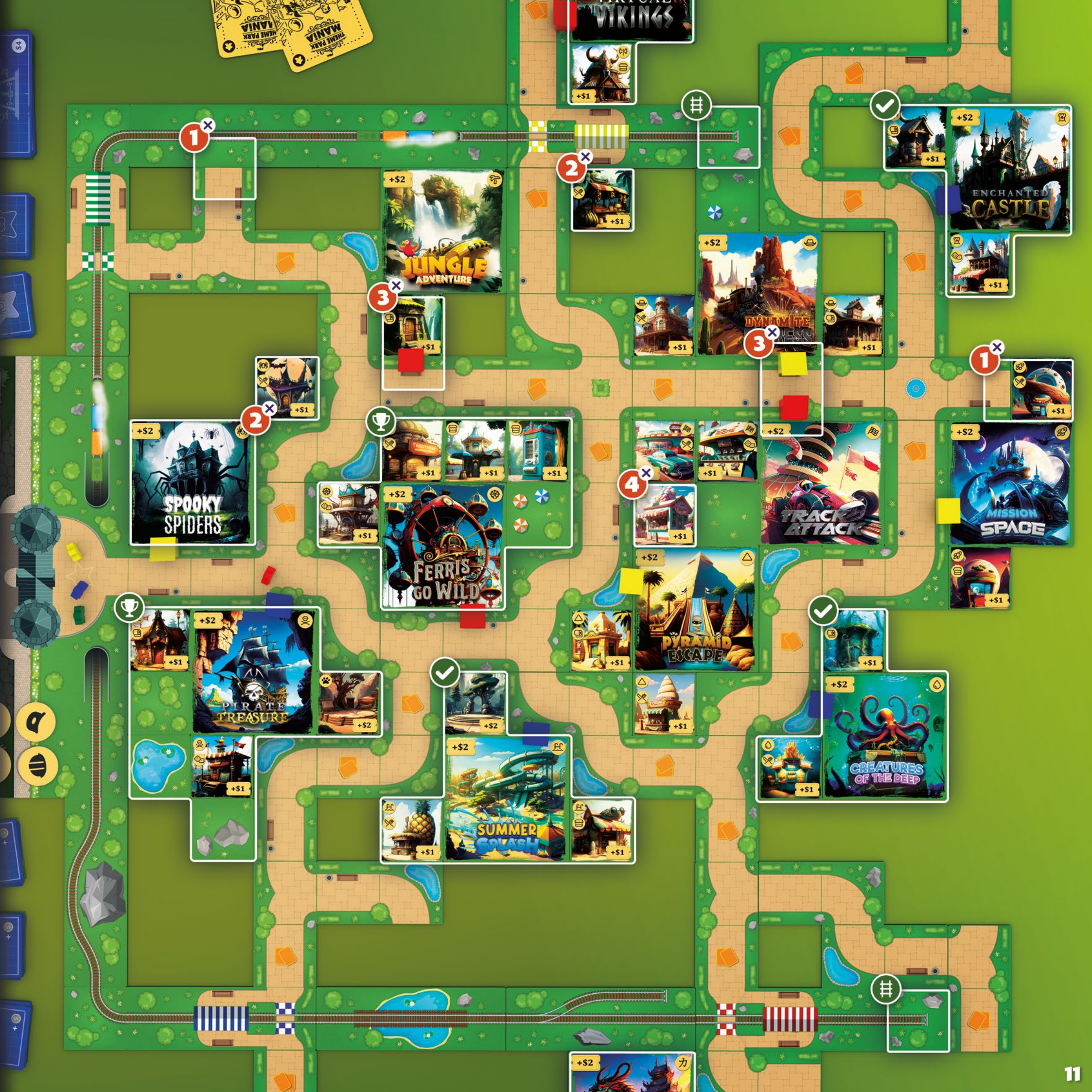
#### 3<sup>x</sup> Entreegebouwen

Een entreegebouw moet altijd op een attractietegel en aan een weg worden geplaatst.

Entreegebouwen mogen ook niet rechtstreeks tegenover elkaar worden geplaatst.

#### 4<sup>x</sup> Gebieden

Attracties mogen niet tot 1 gebied worden samengevoegd. Gebruik landschapstegels om gebieden op te vullen en van elkaar te scheiden.



\$4

WINA MANIA  
THEME PARK

VIKINGS

1x

2x

✓

+\$2

+\$1

ENCHANTED CASTLE

+\$1

JUNGLE ADVENTURE

+\$2

3x

+\$1

+\$1

DYNAMITE ESCAPE

+\$2

3x

+\$1

+\$1

1x

+\$1

2x

+\$1

SPOOKY SPIDERS

+\$2

✓

+\$1

FERRIS GO WILD

+\$2

4x

+\$1

TRACK ATTACK

+\$2

MISSION SPACE

+\$2

+\$1

✓

PIRATE TREASURE

+\$2

+\$1

✓

+\$2

PYRAMID ESCAPE

+\$2

+\$1

✓

+\$1

CREATURES OF THE DEEP

+\$2

+\$1

+\$1

✓

SUMMER SPLASH

+\$2

+\$1

+\$1

+\$2

## Overzicht ACTIES - Het spel in het kort

Spelers voeren om beurten **1 van 5 acties** uit en werken samen aan de layout van het pretpark. Het park gaat open zodra er 4 attracties zijn gebouwd, vanaf dat moment kunnen spelers ook een **6e actie** uitvoeren: attracties bezoeken.

### 1 Bouw wegen

Bouw 1 of 2 wegen en ontvang per wegtegel geld van de bank. Plaats de wegtegel(s) aan een bestaande weg.

Beloning: 2/3 + 4 +

### 2 Bouw spoortegels

Bouw 1 of 2 spoortegels en ontvang per spoortegel geld van de bank. Je mag in dezelfde beurt ook je station aansluiten.

Beloning: 2/3 + 4 +

### 3 Huur medewerker

Huur een medewerker en betaal de prijs aan de bank. Zie scenario ticket voor actuele prijs.

### 4 Attractie + faciliteit

Koop een attractie + faciliteit en betaal de prijs aan de bank. Plaats de items op het spel.

### 5 Bouw faciliteiten

Koop 1 of 2 faciliteiten en betaal de prijs aan de bank. Plaats de items op het spel.

### 6 Bezoek attracties

Speel een loopkaart uit je hand om je hoofdgast te verplaatsen om attracties te bezoeken.

Bezoek een attractie via het entreegebouw en plaats je **hoofdgast + 1 mini meeple** op de attractie.

Je ontvangt de entreprijs van de bank en betaalt de ritprijs van de attractie.

Vul aan het eind van je beurt je hand aan tot 5 kaarten van de trekstapel.

Trek je een actiekaart?

Dan dient deze actie direct te worden uitgevoerd. Overige type kaarten voeg je toe aan je hand en kun je spelen vanaf je volgende beurt.

## Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer 1 speler alle attracties heeft bezocht. **De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.**

### SCORE CARD

	Mike	Ava	Oliver	Jade
Totaal mini meeples	14	15	16	13
Totaal attracties	4	3	4	5
• Bijpassende faciliteiten	2	4	8	7
• Afgesloten gebieden	1	0	2	1
Aantal medewerkers	4	4	4	4
• Team compleet bonus	1	1	1	1
Station verbonden	1	1	1	-
Overige overwinningspunten	-	2	1	2
Geld bonus	4	3	5	4
<b>TOTAAL</b>	<b>31</b>	<b>33</b>	<b>42</b>	<b>37</b>



### Online handleiding

Kijk voor meer informatie en een korte online speluitleg op [themeparkmania.com](https://themeparkmania.com)



Scan de QR code voor online uitleg

Uitgegeven door:  
Meeple Master Coöperatie U.A.

Vormgeving en website:  
Brand New Web

