

### 1. Wahl der Spielerfarbe

Jeder Spieler nimmt sich ein Spielerbrett, wählt anschließend aus den vier zur Wahl stehenden Farben eine aus, nimmt sich das farblich passende Auswahlrad und legt diese vor sich hin (A).

Jeder Spieler nimmt sich ebenfalls die drei Figuren und den Positionsstein in seiner Farbe.

### 2. Vorbereitung des Hauptspielbretts

Legt das Hauptspielbrettin die Mitte des Tisches und ordnet die drei Nebenspielbretter darum herum an 📵. Abhängig von der Spielerzahl werden bestimmte Felder des Hauptspielbretts nicht verwendet.

- 2 Spieler: Es wird nur mit den Feldern A, B, C und D gespielt. (die drei anderen sind geschlossen). Die geschlossenen Felder werden mit "Attraktion geschlossen"-Karten gesperrt (6).
- 3 Spieler: Nur das Feld F ist geschlossen.
- 4 Spieler: Es wird mit allen Feldern gespielt.

Mischt die Attraktions- sowie die Kioskkarten und bildet auf dem vorgesehenen Feld 📵 zwei Stapel. Zieht anschließend zufällige Attraktionskarten und legt eine auf jedem freien Feld des Hauptspielbretts ab. Mischt die Wettermarken 🕞 und bildet einen Stapel. Jeder Spieler setzt die Figuren seiner Farbe bei jeder der drei Themenstrecken auf das "Startfeld" 6.

## 3. Vorbereitung der Rutsche

Die Rutsche auf dem entsprechenden Feld (1) platzieren, anschließend setzen alle Spieler in aufsteigender Altersreihenfolge ihren Spielstein auf die Rutsche.

#### 4. Vorbereitung des Inspektionsregisters

Nehmt die 9 Inspektionskarten zur Hand. Auf der Kartenrückseite steht, in welcher Runde die jeweilige Inspektion stattfindet. Legt die drei "Runde 8"-Karten verdeckt auf das Inspektionen-Feld. Mischt die drei "Runde 5/6/7"-Karten und legt sie verdeckt auf die vorherigen Karten. Mischt die drei "Runde 2/3/4"-Karten und legt diese ebenfalls verdeckt auf die vorherigen Karten 1.

#### 5. Erste Bebauung

Jeder Spieler erhält einen zufälligen Kiosk und setzt diesen auf ein beliebiges Feld auf seinem **Spielerbrett** (1) (beginnend mit dem Spieler am unteren Ende der Rutsche und dann in aufsteigender Reihenfolge).

Bei den ersten Spielpartien sollte jeder Spieler eine Spielzug-Erinnerungskarte (K) nehmen.

# NUNKANN DAS SPIELBEGINNEN!

# Themenbereiche und Inspektionen

In einem Park können mehrere **Themenbereiche** nebeneinander bestehen: PASS , NEVELKITZEL und LECKEREIEI und Ab der zweiten Runde findet am Ende jeder Runde eine Inspektion statt. Jede Inspektion erstreckt sich auf einen anderen Themenbereich und wirkt sich auf die Besucherzahlen aus. Diese Inspektion ist die beste Möglichkeit, um mehr Besucher anzuziehen. Sorgt also für Zufriedenheit bei den Inspektoren!

# **SPIELRUNDE**

### Jede Spielrunde läuft in mehreren Schritten ab:

Eine Attraktion erwerben

Wetterereignis

**Inspektion** 

Nächste Runde vorbereiten

### **Eine Attraktion erwerben**

## 1 Attraktion auswählen

leder Spieler wählt mit Hilfe seines Auswahlrads im Geheimen eine Attraktion, die er erwerben möchte, indem er den Buchstaben auswählt, der ihrer Position auf dem Hauptspielbrett entspricht.

### Attraktion erhalten

Die Spieler offenbaren gleichzeitig ihre Wahl, Jeder Spieler - beginnend mit dem untersten Spieler auf der Rutsche und in aufsteigender Reihenfolge - nimmt sich die Attraktion, die er gewählt hat ... falls sie noch verfügbar ist! Es kann nämlich vorkommen, dass die gewählte Attraktion bereits von einem anderen Spieler genommen wurde (abgesehen von dem Spieler unten auf der Rutsche, der als erster aussuchen darf).

Ein Spieler, dessen Attraktion noch verfügbar ist, legt diese auf einem beliebigen freien Feld seines Spielerbretts ab. Er löst anschließend den Kaufeffekt der Attraktion aus, der sich unten auf der Karte befindet (siehe Eigenschaften einer Attraktion).

Achlung Er muss dann seinen Spielstein nach oben auf die Rutsche setzen, wenn mindestens ein weiterer Spieler dieselbe Attraktion gewählt hat (unabhängig von seiner Position auf der Rutsche).

# Eigenschaften einer Attraktion

### (A) Wetterbericht

Die Farbe des Bodens entspricht stets der Wetterlage.



Beim Erwerb einer Attraktion gibt es verschiedene mögliche Auswirkungen.

Zwei Themenpunkte vorrücken (ziehe mit deiner Figur auf der entsprechenden Themenstrecke zwei Felder weiter, hier:

Einen Themenpunkt für jede Attraktion vorrücken, die sich auf deinem Spielerbrett auf CANDboden befindet (hier: [13] (Die soeben erworbene Attraktion gilt dabei ebenfalls).

Du bekommst zwei DESUCIER für jedes Attraktionen-Paar, das sich auf einem bestimmten Boden (hier: SCHNEE) auf deinem Spielerbrett befindet. (Die soeben erworbene Attraktion gilt dabei ebenfalls).

Zwei Themenpunkte vorrücken (hier: NERVENKUZEL) für jedes Attraktionen-Trio auf deinem Spielerbrett, das sich auf unterschiedlichen Böden (SCHNEE, STEIN und SAND) befindet. (Die soeben erworbene Attraktion gilt dabei ebenfalls).

Du bekommst einen ESUCHER für jeden Kiosk auf deinem Spielerbrett.



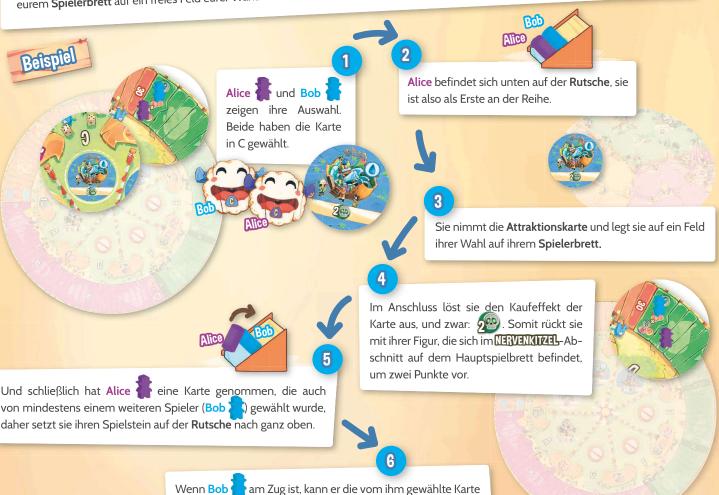


Zu Beginn der Spielpartie verfügt jeder Spieler über einen Kiosk auf seinem Spielerbrett. Im Laufe des Spiels können weitere Kiosk-Stände erworben worden. Ein Kiosk funktioniert genauso wie eine Attraktion - nur, dass beim Erwerb kein Effekt ausgelöst wird

Wenn Alice beispielsweise den folgenden Kaufeffekt 10 ; auslöst, gewinnt sie einen NERVENKIZEL-Punkt für jede Attraktionskarte auf SANDboden UND für jeden Kiosk auf ihrem Spielerbrett, der sich auf SANDboden befindet.

Eine Attraktion kann manchmal dieses Symbol ( haben.

In diesem Fall nehmt ihr vor Anwendung des Kaufeffekts für diese Attraktion einen Kiosk eurer Wahl aus der Reserve und setzt ihn auf eurem Spielerbrett auf ein freies Feld eurer Wahl.



nicht nehmen. Daher kann er beim Nachholen eine andere

Karte mit einem Bonus wählen (siehe 1c. Nachholzug).

# 1c Nachholzug

Jeder Spieler, der es nicht geschafft hat, die in der vorherigen Phase gewählte Attraktion zu erhalten, hat Anspruch auf einen zusätzlichen Spielzug, in dem er eine andere Attraktion erwerben kann. Jeder dieser Spieler kann – beginnend mit dem Spieler am Ende der Rutsche und dann in aufsteigender Reihenfolge – eine der auf dem Hauptspielbrett noch verfügbaren Attraktionen erwerben.

Als Entschädigung dafür, dass er die von ihm gewünschte Attraktion nicht erhalten hat, bekommt er einen Bonus für das Feld, auf dem sich die neu gewählte Attraktion befindet (siehe Nebenabschnitt Feldboni). Er erhält sofort einen der beiden neben dem Feld befindlichen Boni und erwirbt daraufhin die neue Attraktion, wie er es in der vorangegangenen Phase getan hätte: Er platziert die Attraktion auf seinem Spielerbrett und löst ihren Kaufeffekt aus.

#### Feldboni

Rücke einen Punkt auf LECKEREIEN, SPASS und

Du kannst eine **Wettermarke** aus dem Ablagestapel wählen, und sie in den Stapel mischen (siehe Abschnitt *Wetter*). Wenn der Stapel leer ist, wird diese Marke verdeckt auf das Stapelfeld gelegt (womit sie einen neuen Stapel bildet).



Setze deinen Spielstein unten ans Ende der Rutsche.



Du erhältst einen **BESUCHER** 



Rücke einen Punkt im Themenbereich deiner Wahl





Alice hat sich in der vorherigen Phase eine Attraktion genommen, aber Bob ist leer ausgegangen. Von den auf dem Hauptspielbrett noch verfügbaren Attraktionen (auf den Feldern A, B und D) wählt Bob die Karte B. Mit der Entscheidung für diese Attraktion hat Bob die Wahl zwischen und als Bonus.

2

Er wählt den Bonus Schließlich löst er den Kaufeffekt seiner Karte aus:



Er rückt mit seiner Figur im LEVENITZEL-Abschnitt einen Punkt und mit der im LECKEREEN-Abschnitt zwei Punkte weiter.







# Inspektion

Am Ende der ersten Spielrunde findet keine **Inspektion** statt, jedoch am Ende aller darauffolgenden Runden. Jede **Inspektion** wird am Rundenende für die nächste Runde angekündigt (siehe Abschnitt 4. Die nächste Runde vorbereiten).

Jede Inspektion bezieht sich auf die Stellung der Spieler in der Rangliste für einen der drei Themenbereiche. Der Spieler mit dem höchsten Rang in diesem Themenbereich, d. h. derjenige, der am weitesten auf der jeweiligen Strecke vorgerückt ist, wird mit dem ersten Preis von der Inspektionskarte belohnt, der zweitplatzierte Spieler erhält den zweiten Preis, usw. Es kann vorkommen, dass weiter hinten platzierte Spieler keine Belohnung bekommen. Die meisten Belohnungen bringen mehr EESUGIER und dementsprechend können die Inspektionen im Bereich ERASS und EERVEKUTEL Kioskkarten und Themenpunkte einbringen.



#### Gewinne für Spaß



#### Gewinne für Leckereien



# Gewinne für Nervenkitzel





## Spaß-Inspektion

Bei einer CASS-Inspektion erhält jeder Spieler einen Kiosk aus der Reserve. Der Spieler mit der höchsten Platzierung im CASS-Bereich wählt eine Kioskkarte und legt sie auf einem freien Feld seines Spielerbretts ab. Der Zweitplatzierte wählt einen Kiosk eines anderen Bodentyps und macht das Gleiche. Die dritt- und viertplatzierten Spieler nehmen sich eine Karte des verbleibenden Bodentyps und legen diese auf eines ihrer Felder.

2° 8 2° +1 = 3° 8 1° +1 = 6

Der erstplatzierte Spieler erhält 4 EESUCHER und wählt einen Kiosk aus aus. Er entscheidet sich für und platziert ihn auf seinem Spielerbrett.

Der zweitplatzierte Spieler erhält 2 DESUCHER und hat die Wahl zwischen . Er wählt und platziert ihn auf seinem Spielerbrett.

Die übrigen Spieler 3 4 erhalten jeweils eine Karte und legen sie auf ihrem Spielerbrett ab – in der Reihenfolge ihrer Platzierung (der Drittplatzierte erhält zusätzlich 1 DESUCIER).



# Nervenkitzel-Inspektion

Bei einer Inspektion im Bereich WEWENKITEL können die bestplatzierten Spieler um einen oder mehrere Punkte in einem Themenbereich ihrer Wahl vorrücken. Allerdings kann ein Themenbereich nicht zweimal bei ein- und derselben Inspektion gewählt werden.



Der erstplatzierte Spieler erhält 4 **EESUCIER** und wählt einen **Themenbereich** aus (LECKETE), SPASS oder (LECKETEL); er entscheidet sich dafür, 1 Punkt im Bereich (LECKETELE) zu erhalten.

Der zweitplatzierte Spieler 2 erhält 2 **BESUCHER** und hat die Wahl zwischen **SPASS** und **NERVENKTIZEL**; er entscheidet sich dafür, 1 Punkt im Bereich **SPASS** zu erhalten.

Der drittplatzierte Spieler erhält 1 BESUCHER Er hat keine freie Wahl mehr und erhält 1 Punkt im Bereich NERVENKUZEL.

Punkte wirken sich nicht auf die zu Beginn der Inspektion aufgestellte Rangliste aus.

### Gleichstand bei einer Inspektion

Wenn mehrere Spieler gleich viele **Themen**-Punkte bei einer **Inspektion** haben, bestimmt sich ihre Platzierung für diese **Inspektion** nach ihrer Position auf der **Rutsche**. Der am weitesten unten befindliche Spieler mit Gleichstand setzt seinen Spielstein nach oben auf die **Rutsche**.

#### Letzte Runde

Am Ende der 8. und letzten Spielrunde finden drei Inspektionen statt (alle drei werden am Ende der 7. Runde offengelegt). Achtung: Bei der Durchführung der Inspektionen ist eine genaue Reihenfolge einzuhalten: zuerst die Inspektion URIVELITIELEN, dann die Inspektion ERASS und zuletzt die Inspektion LECCERTEIN



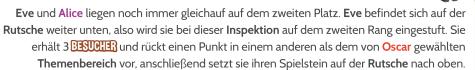


In einer Partie mit vier Spielern findet die nebenstehende





Oscar befindet sich ganz unten, daher erhält er bei dieser Inspektion Platz eins. Er erhält 5 DESUCTER und rückt 2 Punkte im Themenbereich seiner Wahl vor, anschließend setzt er seinen Spielstein auf der Rutsche wieder nach oben.







Alice liegt bei der Inspektion auf dem dritten Platz (es liegt kein Gleichstand für eine Entscheidung mehr vor), Alice belässt daher ihren Spielstein auf der unteren Position); sie erhält 1 DESUCIER und rückt einen Punkt im verbleibenden Themenbereich vor.



Spieler **Bob** schließlich ist auf dem vierten Platz und erhält 1 **EESUGIER**.





