



*Ein spannendes Würfelspiel für 2 - 4
kleine Parkmanager von 5 - 99 Jahren.*

Autor: Marco Teubner
Illustration: Esther Diana

Spielidee

Der Spieler baut einen neuen Freizeitpark auf einem freien Grundstück. Doch gleich nebenan errichten seine Konkurrenten ebenfalls ihre Freizeitparks. Nun heißt es: Gut geplant ist halb gewonnen! Mit der richtigen Mischung aus Risikofreude und Würfelglück schafft man es, die erwürfelten Attraktionen so passgenau auf den Bauplatz zu legen, dass keine Lücken entstehen. Denn so kann man seinen Freizeitpark als Erster zu eröffnen!

Spielinhalt:

4 Bauplätze, 48 Attraktionsplättchen (in sechs verschiedenen Formen), 5 Würfel, 1 Bogen mit Aufklebern, 1 Spielanleitung

Vor dem ersten Spiel:

Auf jeden Würfel jeweils die sechs verschiedenen Symbole kleben.

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler nimmt sich einen Bauplatz und legt ihn vor sich.
- Die Attraktionsplättchen sortieren und getrennt nach ihren sechs Formen in der Tischmitte stapeln.
- Die fünf Würfel bereithalten.

Spielablauf:

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit der Achterbahn gefahren ist, beginnt und würfelt mit allen Würfeln.

- Den Würfelwurf mit den jeweils obersten Attraktionsplättchen in der Tischmitte vergleichen. Um ein Plättchen zu bekommen, müssen die Würfel die entsprechenden Symbole in der passenden Anzahl zeigen.
 - Man darf in deinem Spielzug bis zu dreimal würfeln.
 - Zuerst würfelt man immer mit allen fünf Würfeln, danach mit beliebig vielen Würfeln.
 - Alle Würfel, die man nach einem Wurf sammeln möchte, zur Seite legen.
 - Man darf auch wieder mit Würfeln neu würfeln, die vorher zur Seite gelegt wurden.
 - Hat man nach dem ersten oder zweiten Wurf das Attraktionsplättchen, kann man aufhören.
 - Hat man nach dem dritten Würfelwurf nicht die notwendigen Symbole für ein Attraktionsplättchen, darf man sich keines nehmen.
- Anschließend das erhaltene Attraktionsplättchen auf den eigenen Bauplatz legen.
 - Man darf das Attraktionsplättchen vor dem Ablegen beliebig drehen.
 - Man muss das Attraktionsplättchen immer entsprechend der markierten Kästchen des Bauplatzes ablegen.
 - Die Plättchen darf man nicht auf andere Plättchen oder über den Rand legen.
 - Einmal gelegte Plättchen darf man nicht mehr verschieben.
 - Gibt es für eine Attraktion nicht genug Platz, darf man sie nicht nehmen.

Anschließend ist der nächste Spieler mit Würfeln an der Reihe.

Spielende:

- Das Spiel endet, sobald ein Spieler alle Felder seines Bauplatzes mit Attraktionen belegt hat und somit gewinnt. Er ist der beste Parkmanager aller Zeiten und kann seinen Freizeitpark als Erster eröffnen.