

ANLEITUNG



Autoren: Cyrille Allard
Frédéric Guérard

Illustrationen: Tomek Larek

Für 2 bis 4 Spieler • ab 10 Jahren • 60 Minuten

EINLEITUNG

Als Freizeitparkdirektoren wetteifert ihr darum, den beliebtesten Vergnügungspark aller Zeiten zu bauen! Sichert euch die schönsten Attraktionen, lockt Besucher mit Werbeanzeigen in eure Parks und bietet ihnen den besten Service. Sorgt für unvergessliche Erlebnisse und der Erfolg ist euch sicher!

ZIEL DES SPIELS

Sorgt dafür, dass die Besucher eurer Parks zufrieden sind, damit die Beliebtheit eurer Parks steigt. Wählt also eure Attraktionen sorgfältig aus und plant die Wege in euren Parks geschickt, damit keine Sackgassen entstehen. Denn sonst werden eure Besucher unzufrieden und eure Beliebtheit sinkt. Am Ende des Spiels werden alle Parks bewertet – und wer von euch den beliebtesten Park hat, ist der Sieger von Meeple Land!

SPIELMATERIAL

- * 5 Tableaus: 4 Grundstücke, 1 Parkplatz
- * 124 Meeple (35 grüne, 35 blaue, 30 pinke, 24 gelbe)
- * 122 Plättchen:
 - * 4 Grundstück-Erweiterungen
 - * 4 zusätzliche Eingänge
 - * 17 Busse
 - * 101 Plättchen „Attraktion/Service“ (32 kleine mit Werbeanzeigen auf der Rückseite, 40 mittlere, 29 große)
- * 52 Münzen (33 x 1\$, 19 x 5\$)
- * 1 Marker „Eintrittskarte“ (Startspieler)
- * 1 Rundenanzeiger
- * 4 Parkeingänge (je zwei Säulen und ein Banner)
- * 1 Wertungsblock

SPIELAUFBAU

- A** Legt den Parkplatz in die Tischmitte.
- B** Mischt die Bus-Plättchen und bildet aus ihnen einen verdeckten Stapel. Von diesem Stapel zieht ihr ein Plättchen mehr, als Spieler teilnehmen, und legt sie offen auf die Stellplätze des Parkplatz-Tableaus. Stellt auf jeden Bus die auf ihm abgebildeten Meeple (das sind die farbigen Figuren).
- C** Legt den Rundenanzeiger auf Feld 1 der Rundenleiste (links von den Bussen).
- D** Sortiert die „Attraktion/Service“-Plättchen nach ihrer Größe in drei getrennte Stapel. Mischt jeden Stapel gut durch. Zieht dann 5 kleine, 5 mittlere und 3 große Plättchen und legt sie offen neben dem Parkplatz aus.
- E** Legt die 4 Grundstück-Erweiterungen und die 4 zusätzlichen Eingänge neben den Parkplatz.
- F** Legt alle Meeple und Münzen für alle gut erreichbar als Vorrat bereit.

- G** Jeder wählt eine Farbe und nimmt sich:
 - * 1 Grundstück,
 - * den Parkeingang in seiner Farbe (bestehend aus zwei Säulen und einem Banner) und stellt ihn mittig vor sein Grundstück (an den kleinen Weg),
 - * 1 Wertungsblatt und
 - * 1 Stift (nicht enthalten).
- H** Wer zuletzt in einem Vergnügungspark war, ist Startspieler und legt die Eintrittskarte vor sich.
- I** Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn erhält nun jeder noch sein Startkapital aus dem Vorrat:

- * Startspieler: 0\$
- * 2. Spieler: 1\$
- * 3. Spieler: 2\$
- * 4. Spieler: 3\$



Parkeingang zusammenstecken

Nun könnt ihr mit dem Bau eurer Vergnügungsparks beginnen!



Spielaufbau für 3 Spieler

SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über **4 Runden**. Beginnend beim Startspieler seid ihr in jeder Runde reihum am **Zug**, bis jeder gepasst hat. (Ihr könnt pro Runde also mehrmals am Zug sein.) Am Ende jeder Runde kommen Besucher in Form von Meeple in eure Parks, wodurch ihr Einnahmen erhaltet.

Zu Beginn jeder Runde erhält jeder von euch **Förderungen**, wie auf der Rundenleiste angegeben (Runde 1: 15\$, Runde 2: 10\$, Runde 3: 5\$ und Runde 4: 0\$).

Eine Werbeanzeige kaufen

Das oberste Plättchen vom Stapel der kleinen Plättchen zeigt die Werbeanzeige, die du aktuell kaufen kannst. Wenn du diese Werbeanzeige kaufst (indem du den angegebenen Preis bezahlst), erhältst du die darauf angegebenen Meeple aus dem Vorrat. Diese kannst du entweder direkt in deinen Park stellen (gemäß den *Besucher begrüßen*-Regeln) oder zunächst vor den Eingang. Lege danach das Plättchen mit der gekauften Werbeanzeige unter den Stapel.

Passen

Falls du in deinem Zug kein Plättchen kaufen kannst oder möchtest, musst du passen. Wähle dann eines der ausliegenden Bus-Plättchen aus und lege es (samt den Meeplen darauf!) vor dir ab.

Wenn du gepasst hast, bist du bis zum Ende der Runde nicht mehr am Zug. Sobald alle Spieler gepasst haben, endet die aktuelle Runde.

ENDE DER RUNDE

1. Besucher begrüßen

Zunächst stellt ihr die Meeple von eurem Bus an euren Parkeingang und räumt die Bus-Plättchen zurück in die Schachtel (sie werden in dieser Partie nicht mehr verwendet). Dann könnt ihr alle Besucher, die an eurem Eingang warten, auf freie Felder der jeweils **passenden Farbe** in euren Parks stellen. Dabei gilt:

Bonusfelder mit ,  oder  sind nur verfügbar, wenn der entsprechende Service direkt mit einer Attraktion verbunden ist.

Springbrunnen sind Joker-Felder. Auf sie kann jeweils 1 Besucher einer **beliebigen** Farbe platziert werden .



2. Einnahmen erhalten

Nun erhaltet ihr **1\$** für jeden Besucher in eurem Park. Für Besucher, die sich auf einem **-\$-Bonusfeld**  befinden, erhaltet ihr sogar **1\$** mehr, also insgesamt **2\$**.

WICHTIG: Besucher, die am Eingang eines Parks stehen, bringen nichts ein.

Lisa, die Spielerin des Traumparks, erhält 5\$ für die 5 Besucher in ihrem Park, plus 2\$ für die beiden Besucher, die zusätzlich auf Bonusfeldern stehen. Insgesamt erhält sie also 7\$. Für die 3 Besucher, die noch am Eingang des Parks warten, erhält sie keine Einnahmen.

WICHTIG

- ◆ Du kannst jederzeit deine Besucher versetzen, während jemand anders am Zug ist oder nachdem du deinen Zug beendet hast. Du kannst nach Belieben Änderungen vornehmen, solange du dich an die Regeln für das Begrüßen von Besuchern hältst.
- ◆ Es kann (in seltenen Fällen) vorkommen, dass nicht genügend Meeple vorrätig sind, um einen Bus zu füllen oder wenn jemand eine Werbeanzeige kauft. In diesem Fall nimmst du so viele Meeple aus dem Vorrat wie möglich (die Kosten eines unvollständigen Werbeplättchens bleiben jedoch unverändert).



ANMERKUNGEN

- ◆ Ihr könnt den Schritt *Besucher begrüßen* alle gleichzeitig durchführen.
- ◆ Besucher, die nicht mehr in deinen Park passen, verbleiben am Parkeingang. Du kannst sie später einsetzen (nachdem du weitere Attraktionen gebaut hast, die ihnen gefallen). **Aber Vorsicht**, am Ende des Spiels sind alle Besucher, die noch am Eingang des Parks warten, sehr unzufrieden und kosten dich Beliebtheit.



3. Startspieler bestimmen

Wer am wenigsten Geld besitzt, wird neuer Startspieler und erhält die Eintrittskarte. Bei Gleichstand wird derjenige Startspieler, der dem aktuellen Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt. Der Startspieler kann bei einem Gleichstand nicht erneut zum Startspieler werden.

4. Neue Busse auslegen

Zieht neue Busse, bis einer mehr ausliegt, als Spieler teilnehmen **A**, und füllt die Auslage auf.

Stellt auf jeden neuen Bus die Meeple (aus dem Vorrat), die auf dem Plättchen abgebildet sind.

Setzt schließlich den Rundenanzeiger ein Feld weiter **B**.

Vergesst in der neuen Runde nicht die Förderungen, die jeder erhält.

Nach der vierten Runde endet das Spiel.



ENDE DES SPIELS

Die Partie endet nach der vierten Runde mit der Schlusswertung. Dazu rechnet jeder auf seinem Wertungsblatt die Beliebtheit seines Parks aus.

Vielfalt der Attraktionen

Je mehr unterschiedliche Attraktionen du in deinem Park hast, desto beliebter ist dein Park:

Unterschiedliche Attraktionen	7	8	9	10	11	12
Beliebtheit (Punkte)	2	6	10	15	20	25

WICHTIG: Springbrunnen gelten als eigene Attraktion, Service-Plättchen jedoch nicht.

Besucher

Alle Besucher im Park bringen dir Beliebtheit:

- ◆ die **grünen** und **blauen** Besucher geben je **1 Punkt**,
- ◆ die **pinken** und **gelben** Besucher geben je **2 Punkte**.

Besucher, die sich am Eingang drängeln, sind unzufrieden und kosten dich Beliebtheit:

- ◆ die **grünen** und **blauen** Besucher kosten dich je **1 Punkt**,
- ◆ die **pinken** und **gelben** Besucher kosten dich je **2 Punkte**.

Parkverwaltung

Ein schlecht geplanter Park ist nicht sehr beliebt. Für jeden Weg, der von einem anderen Plättchen unterbrochen wird **A**, verlierst du **2 Punkte**. Wege, die aus dem Park herausführen oder nicht durch ein anderes Plättchen unterbrochen werden **B**, geben keine Minuspunkte.



DIE PLÄTTCHEN

Es gibt 4 Arten von Plättchen, die du im eigenen Zug kaufen kannst:

Grundstück-Erweiterungen

Jeder kann im Verlauf der Partie genau eine Erweiterung des eigenen Grundstücks für **6\$** kaufen. Die Erweiterung kannst du an eine beliebige Seite deines Parks anlegen, solange die Raster aneinanderpassen. Achtung, du darfst mit einer Erweiterung keinen Eingang versperren.

Eingänge

Jeder kann im Verlauf der Partie genau einen zusätzlichen Eingang für **3\$** kaufen.

Wenn du einen Eingang kaufst, musst du ihn sofort an einer beliebigen Seite deines Grundstücks (oder der Erweiterung) anlegen.



ANMERKUNG

- ◆ Eingänge können niemals versetzt werden.
- ◆ Besucher, die an einem Eingang warten, können nach Belieben an den anderen Eingang bewegt werden.

Attraktionen und Services

ATTRAKTIONEN

Sie locken Besucher an, die am Ende der Runde Einnahmen und am Ende des Spiels Beliebtheit bringen.

Aufbau eines Attraktion-Plättchens

A – Wege

B – Art der Attraktion (jede mit einem eigenen Bild)

C – Felder für Besucher. Jedes Feld zeigt die Farbe des Besuchers, der dort hingestellt werden kann.

D – Bonusfeld für besondere Besucher. Dieses Feld bietet Platz für besondere Besucher. Es ist jedoch nur verfügbar, wenn der gezeigte Service (hier: ein Imbiss) direkt mit der Attraktion verbunden ist. Bonusfelder mit \$-Symbol bringen außerdem zusätzliche Einnahmen, wenn ein Besucher darauf steht.

E – Kaufpreis der Attraktion



ANMERKUNG:

- ◆ Springbrunnen gelten als Attraktionen.
- ◆ Nicht von jeder Attraktion gibt es die gleiche Anzahl an Plättchen (siehe nächste Seite).

SERVICES

Es gibt 3 Arten von Services: Imbisse , Toiletten  und Geschäfte . Services erhöhen die Anzahl der möglichen Besucher von Attraktionen, mit denen sie direkt über Wege verbunden sind, indem sie Bonusfelder freischalten (diese Besucher bringen euch generell auch am meisten ein).

WERBEANZEIGE (RÜCKSEITE DER „ATTRAKTION/SERVICE“-PLÄTTCHEN)

Sobald du ein Plättchen mit einer Werbeanzeige kaufst (vom Stapel der kleinen Plättchen zum angegebenen Preis), nimmst du dir die Meeple aus dem Vorrat, die auf dem Plättchen abgebildet sind. Dann stellst du sie entweder in deinen Park (gemäß den *Besucher begrüßen*-Regeln) oder an den Eingang deines Parks.

Lege das Plättchen mit der Werbeanzeige anschließend unter den Stapel zurück.





9x



8x



8x



7x



7x



6x



5x



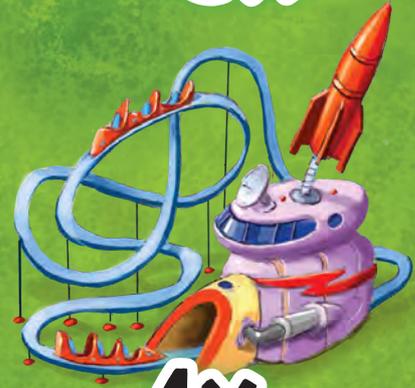
5x



5x



4x



4x



8x

Vielen Dank an Hans im Glück, dass der Begriff **MEEPLE** verwendet werden durfte, der seinen Ursprung im Spiel *Carcassonne* hat.

Ein Spiel von **Blue Orange**, Frankreich

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Bearbeitung & Layout: Sebastian Wenzlaff & Niklas Tessmer

Lektorat: Christian Kox & Simon Blome

© 2020 Blue Orange Edition. Meeple Land und Blue Orange sind
Markenzeichen von Blue Orange Edition. Veröffentlicht und vertrieben
unter Lizenz von Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu

