

Tiny Park

Parcul de distracții

Un joc captivant cu zar, pentru 2-4 arhitecți de parcuri de distracții, cu vârste cuprinse între 5 și 99 ani.

Durata jocului: 10 minute

Felicitări – ai primit un teren gratuit și poți proiecta și construi propriul parc de distracții! Dar ce este asta? O altă construcție se desfășoară alături! Cercetările arată că ai competiție! Alți arhitecți construiesc, de asemenea, parcuri de distracție pe terenul lor. Aceasta înseamnă că este necesară o bună planificare! Dar planificarea bună este doar jumătate din luptă!

Cu amestecul potrivit de asumare a riscurilor și noroc la aruncarea zarurilor, jucătorul care reușește să obțină și să construiască atracțiile parcului pentru a umple parcul de distracții (fără spații libere), este declarat cel mai bun arhitect și este primul care își va deschide parcul pentru clienți!

Conținut:

4 șantiere

48 de piese cu atracții (6 forme diferite)

5 zaruri

1 foaie cu abțibilduri

instrucțiuni

Înainte de primul joc

Mai întâi, trebuie să așezi abțibildurile pe cele cinci zaruri. Există șase simboluri diferite. Fiecare trebuie lipit o singură dată pe fiecare zar. Împărțirea de pe foaia cu abțibilduri te ajută să știi ce să pui pe fiecare zar. Există doar șase abțibilduri suplimentare de schimb în cazul în care apare o greșeală.

Pregătire

Fiecare jucător ia un șantier și îl plasează în fața sa. Șantierele nefolosite sunt plasate înapoi în cutie.

Sortați și așezați plăcile cu atracții în mijlocul mesei, împărțite în șase forme.

Pregătiți cele 5 zaruri.

Cum se joacă

Joacă în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul care s-a dat ultima oară într-un carusel începe și aruncă cele cinci zaruri. Comparați zarurile pe le-ați aruncat cu plăcile cu atracții din mijlocul mesei. Fiecare plăcuță poate avea până la trei atracții în diverse mărimi. Pentru a câștiga una dintre plăcuțe, zarurile tale trebuie să arate numărul potrivit de simboluri.

Reguli importate ale zarurilor :

- Poți arunca zarul de maxim trei ori pe tură.
- Prima dată, aruncă toate cele 5 zaruri.
- A doua și a treia oară când arunci zarurile, poți arunca oricâte dorești.
- Lasă deoparte zarurile pe care ai vrea să le aduni după fiecare aruncare.
- În a treia aruncare, poți arunca și zarurile pe care le-ai pus deja deoparte.
- Dacă ai deja suficiente simboluri pentru a primi o plăcuță din prima sau a doua aruncare, atunci poți renunța la alte aruncări.
- Dacă după a treia aruncare, nu ai obținut simbolurile necesare, din păcate, nu poți obține o plăcuță.

Dacă ai câștigat o plăcuță cu o atracție, o puteți așeza pe șantier.

Se aplică următoarele reguli de plasare:

- Poți roti plăcuța cum dorești înainte de a o așeza.
- Trebuie să așezi întotdeauna plăcuța pe șantier conform grilei marcate.
- Plăcuța nu poate fi așezată deasupra unei alte plăcuțe sau peste gardul ce delimitează șantierul.
- Plăcuțele nu pot fi mutate odată ce au fost așezate.
- Nu poți lua o atracție pentru parc dacă nu ai suficient loc pentru ea.

Apoi, următorul jucător aruncă zarurile.

Sfârșitul jocului

Jocul se termina atunci când un jucător a umplut toate câmpurile din șantierul său cu atracții. Acesta câștiga jocul. El este declarat cel mai bun arhitect de parcuri de distracții și este primul care poate deschide parcul pentru public.

Sfat: Jocul poate fi simplificat prin permiterea mutării plăcuțelor după așezare în timpul jocului.