

Slovenska
pravila



Predstavitve

Domišljajske živali čakajo na vašo pomoč pri gradnji svojega parka. Bodi najbolj spreten igralec, ki bo zbral najbolj iskane živali v parku.

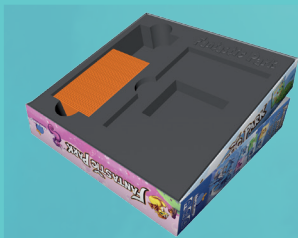
Cilj igre

Kot vodniki, ki delate v fantastičnem parku, ga želite pred prihodom skupin obiskovalcev organizirati na najboljši način.

Pri izbiri mesta za živali bodite previdni! Zadnja ploščica v vaši roki bo pokazala, katero žival ali skupino živali si želite najbolj ogledati, zato vam bo prinesla največ točk.

Postavitev

Škatlo postavite na naslednji način:



Vsak igralec izžreba :

- 5 ploščic za 2 igralca
- 4 ploščice za 3 do 5 igralcev

Ploščice držite v rokah ali jih položite na mizo z licem navzdol. Preostale ploščice pustite v škatli za uporabo v naslednjih krogih. Na rob mize postavite točkovnik. Najstarejši igralec začne tako, da vzame žeton prvega igralca in ga položi pred sebe.

Potek kroga igre

Igra se igra v smeri urinega kazalca. Če ste prvi igralec, izberete eno od svojih ploščic in jo postavite na sredino mize. Naslednji igralec prav tako izbere ploščico in jo poveže s prvo.

V naslednjih krogih bodo igralci izmenično povezovali svoje ploščice po spodnjih pravilih postavljanja, dokler pred njimi ne ostane le ena ploščica.

Vsebina

- 66 ploščic
- 1 podloga za točkovanje
- 1 žeton začetnega igralca
- 5 figuric za točkovanje
- (modra, roza, zelena, rumena in oranžna)

Pravila za postavljanje

- Vse ploščice, ki jih postavite za prvo ploščico, morajo imeti vsaj eno stranico, ki meji na drugo ploščico, ali prekrivati 2 ploščici.
- Ena ploščica ne more v celoti prekrivati druge. Vedno mora prekrivati dve ploščici ali ležati na mizi.
- Vse ploščice morajo biti položene ravno in pravilno poravnane s sosednjimi ploščicami ali ploščicami pod njimi. Polovica ploščice ne sme biti v zraku.



Ko vsem igralcem ostane le še ena ploščica, jo odkrijejo. Kot igralec in vodnik popeljete skupino obiskovalcev na ogled Fantastičnega parka. Zadnja ploščica prikazuje njihove najljubše živali.

Točkovanje

Na zadnji ploščici so navedene vaše točke. V parku boste morali najti žival(i), ki je(so) prikazana(e) na vaši ploščici.

Opazujte največjo skupino vsake živali na ploščici in za vsako pravokotno (ne diagonalno) povezano žival prištejte 1 točko.

Štetje točk

Če sta na ploščici dve različni živali, poiščite največjo skupino vsake živali in preštejte točke.



- Če sta prikazani dve enaki živali, poiščite največjo skupino te živali, preštejte svoje točke in jih podvojite.
- Če je na njej tudi žival, po kateri ni hrepenel noben drug igralec, podvojite svoj rezultat samo za to žival.

Vsi igralci

Postavite figuro na kvadrat, ki prikazuje število točk.

Park pustite na sredini mize.

Zadnjo ploščico obdržite in dopolnite svojo kombinacijo iz ploščic na zalogi.

Kot nekdanji prvi igralec daš žeton igralcu na svoji levi.

Začne se lahko nov krog, park pa se nenehno širi.

Konec igre

Ko ni dovolj ploščic za naslednji krog, je igre konec.

- 2 igralca - 8 krogov - ploščice ne ostanejo
- 3 igralci - 6 krogov - ostane 9 ploščic
- 4 igralci - 5 krogov - ostaneta 2 ploščici
- 5 igralcev - 4 krogi - ostane 1 ploščica

Zmaga igralec, ki po vseh krogih zbere največ točk.

Primer: konec 2. kroga s 4 igralci

Lisa kot prvi igralec v park doda eno od svojih zadnjih dveh ploščic. Vincent, Anthony in Charles po vrsti v park položijo po eno od svojih zadnjih dveh ploščic. Nato se razkrije zadnja ploščica vsakega igralca. Igralci začnejo šteti svoje točke.

1. Lisa je obrnila modro in zeleno ploščico. V parku je največja modrih živali 4, največja skupina zelenih živali pa ima 6 ($4+6=10$). Zato lahko premakne svoj števec točk naprej za 10 polj na podlogi za točkovanje.
2. Vincent je obrnil dvojno rumeno ploščico. V parku je največja skupina rumenih živali, ki jih je 6. Ker je njegova ploščica dvojna, lahko podvoji svoj skupni rezultat 6 ($6 \times 2=12$). Nato premakne svoj števec za 12 polj naprej.
3. Anthony je obrnil zeleno in rožnato ploščico. V parku jih ima največja skupina zelenih živali 5, največja skupina rožnatih živali pa 4. Doseči bi moral 10 točk, vendar lahko kot edini igralec z rožnatimi živalmi podvoji svoj rezultat za rožnate živali ($6+(4 \times 2)=14$).

Nato se premakne naprej za 14 polj na plošči z rezultati.

4. Charles je obrnil rumeno in modro ploščico. Največja skupina modrih živali v parku šteje 4, največja skupina rumenih živali pa 6 ($4+6=10$). Na plošči z rezultati se premakne za 10 polj naprej.

Anthony je v tem krogu zbral največ točk, toda kdo bo na koncu zmagal?



Brett J. Gilbert



Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu