

SPELERKLEUR SPELDELEN

5 hoofdingangtegels



5 scoremarkeerders



5 speelfiguren



ALGEMENE SPELDELEN

1 scorebord genummerd 0 tot 70, met een **vervangende tegel** bij 2 of 3 spelers.



9 goaltegels



112 parktegels

VOORBEREIDING

1. Alle spelers plaatsen een **hoofdingangtegel** voor zich. De spelerkleur is te zien aan het gebouw (of de bruine boot).

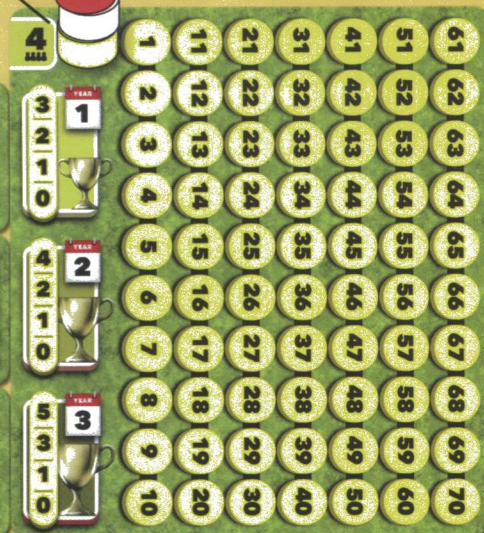
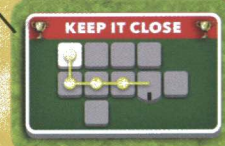


spelerkleur rood



5. Mix de 112 **parktegels** en plaats deze als voorraad.

4. Schud de 9 **goaltegels** en plaats er 1 open bij elk kalender-jaar (1, 2 en 3) naast het scorebord.



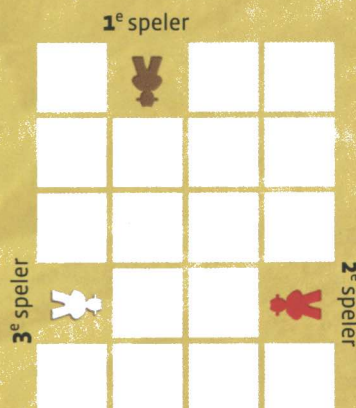
6. Bepaal de **startspeler**. Spielbeurten volgen elkaar linksom op.

7. Plaats willekeurig parktegels **open** in de vorm zoals hieronder, in het midden van de tafel. Leg de **speelfiguren** zoals in het plaatje, met hun voeten aan de zijkanten van het raster. Dit centrale raster heet de **markt**.

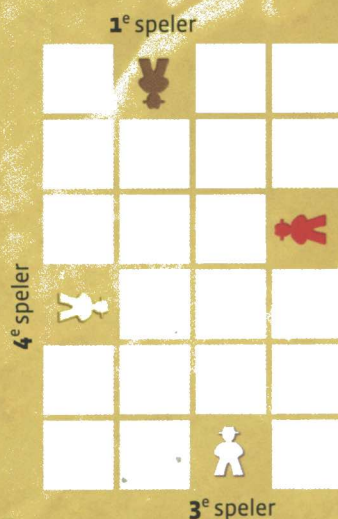
Voor 2 spelers



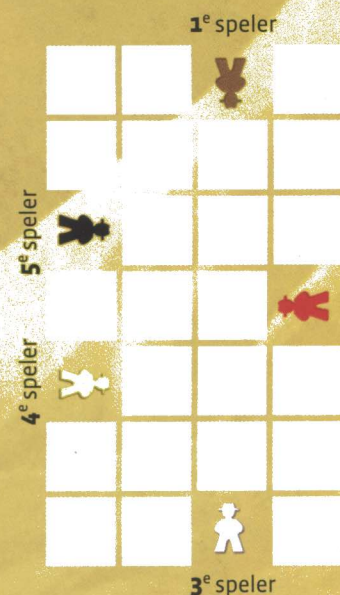
Voor 3 spelers



Voor 4 spelers



Voor 5 spelers



BREID JE PARK UIT

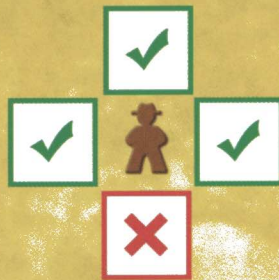
Speelbeurten bestaan uit 4 delen, in volgorde:

1. NEEM EEN TEGEL VAN DE MARKT

Neem de eerste bereikbare tegel aan de hoofdzijde, linkerzijde of rechterzijde van je speelfiguur. (Andere speelfiguren blokkeren die richtingen niet, zie voorbeeld 1!)

Je kan de tegel aan de voetzijde van je speelfiguur niet nemen!

Uitzondering: Als er in geen van de 3 toegestane richtingen een tegel ligt, neem je de tegel aan je voetzijde.



2. VERPLAATS JE SPEELFIGUUR

Plaats je speelfiguur waar je de tegel weg nam, met de voetzijde aan de kant waar je vandaan kwam.

3. PLAATS EEN NIEUWE TEGEL IN DE MARKT

Neem een parktegel van de voorraad en plaats het open op het vak waar je speelfiguur vandaan kwam.

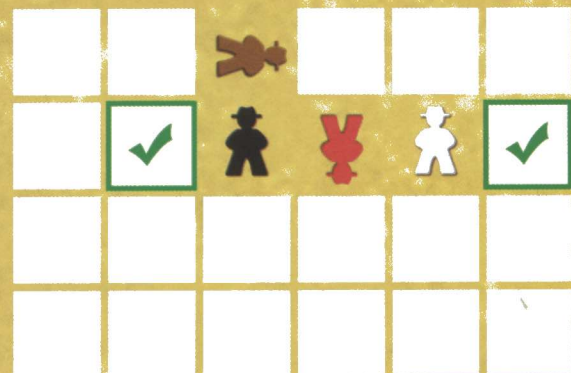
4. VOEG JE VERKREGEN TEGEL TOE AAN JE PARK

Je tegel plaats je met minimaal 1 zijde tegen een andere tegel. Dit kan overal, behalve:

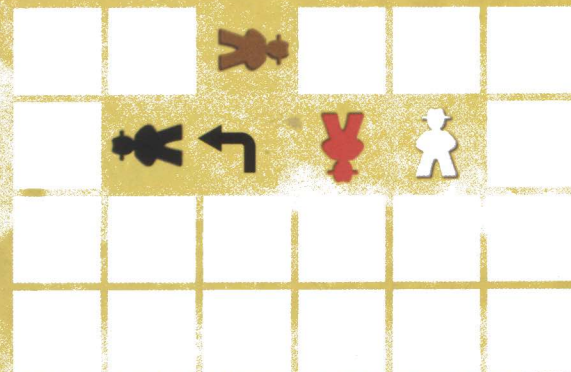
- ✗ Je hoofdingangsweg is een lange rechte weg, dus er mogen geen tegels geplaatst worden in de rechte kolom onder je hoofdingang.
- ✗ Parktegelzides met een weg mogen het hele spel nooit tegen een andere tegel aansluiten. (Dat zijn namelijk toegangswegen.)



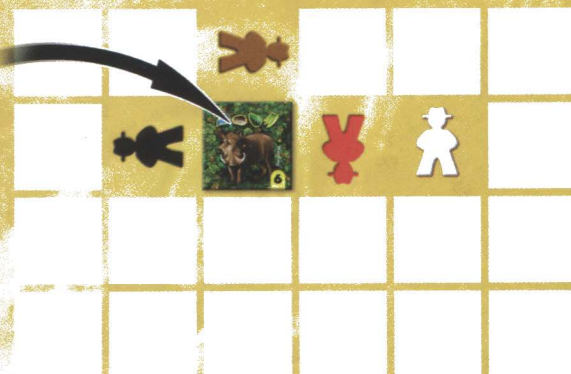
4. Zwart heeft 7 mogelijke plaatsen voor de nieuwe tegel.



1. Zwart kan enkel een tegel aan z'n linker- of rechterkant kiezen, want er ligt geen tegel voor Zwart.



2. Zwart koos de tegel links, legt z'n speelfiguur daar en draait het een kwartslag linksom. Zodat z'n voeten aan de kant liggen waar zwart vandaan kwam.



3. Zwart plaatst een nieuwe tegel uit de voorraad op de plaats waar Zwart vandaan kwam.

SPEELBEURTEN PER JAAR

Aantal speelbeurten per speler:

	jaar 1	jaar 2	jaar 3
Bij 2 spelers:	9	6	6
Bij 3 spelers:	8	6	6
Bij 4 spelers:	7	6	6
Bij 5 spelers:	6	6	6

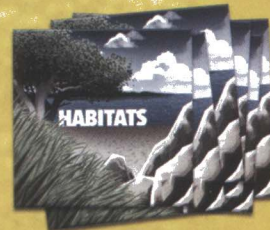
JAARLIJKSE DOELEN

Na **1 jaar** worden de winstpunten (wp) voor de eerste **goaltegel** (bij YEAR-1 op het scorebord) berekend. Winstpunten voor de tweede goaltegel tellen na **2 jaar**.

De laatste goaltegel telt aan het einde van het spel, dus na **3 jaar**.

Om het aantal speelbeurten in elk jaar af te tellen, plaats je een stapel parktegels, gelijk aan het aantal speelbeurten per speler, bij de rechterbuur van de startspeler.

Alleen deze speler gebruikt deze bij het plaatsen van nieuwe tegels in de markt.



Plaats in het 1e jaar van een partij met 5 spelers, een stapel van 6 tegels bij de laatste speler.



Om de winstpunten voor goaltegels te berekenen, vergelijk je de parken van alle spelers. De speler die het best aan de goal voldoet, krijgt het hoogste scorenummer van het kalenderjaar, de tweede plaats geeft het één-na-hoogste nummer, enz. Bij gelijkstand krijgen alle gelijke spelers de score van de laagste plaats van de gelijke spelers. *Bijvoorbeeld als 3 spelers de 1e plaats delen, krijgen zij allen de punten voor de 3e plaats.* Gebruik de scoremarkeerders op het scorebord om de punten bij te houden.

Na het 1e jaar met 4 spelers, brengt de 1e goal 3 wp voor de speler die het best aan de goal voldoet, 2 wp voor de één-na-beste speler, 1 voor de 3e en voor de laatste speler 0 wp.

Zie de 9 goaltegels hieronder. Twee gaan over gebieden. **Een gebied bestaat uit 1 tegel of een groep aaneengesloten tegels (zijde aan zijde, niet diagonaal) van 1 van de 4 landschapsoorten.** Alleen de uitkijktorentegels (grijs) tellen niet als landschapsoort.

BIGGEST AREA

Wie heeft het grootste gebied? Bij gelijkstand, vergelijk hun één-na-grootste gebied. Als dat ook gelijk is, vergelijk hun twee-na-grootste gebied, enzovoort.

Zie plaatje: Rood heeft een graslandgebied van 4 tegels. Bij gelijkstand hebben Rood's volgende gebieden een grootte van 2 (bos), 2 (andere bos) en 1, 1, 1 (water en zandland) tegels.

MANY AREAS

Wie heeft de meeste gebieden?

Zie plaatje: Rood heeft 7 gebieden.

LONG PARK

Wie heeft de langste rij (orthogonaal) aaneengesloten tegels?

Zie plaatje: Rood's langste rij is 6 tegels lang (van de linkertegel naar de uitkijktoren).

DIAGONALLY LONG PARK

Wie heeft de langste diagonale reeks aaneengesloten tegels?

Zie plaatje: Rood z'n langste diagonale keten heeft 3 tegels. (Bijvoorbeeld van de hippo naar het stokstaartje.)

LANDSCAPE TYPES

Wie heeft de meeste van de 4 verschillende landschapsoorten? Bij gelijkstand wint de speler met de meeste sets van zijn/haar landschapsoorten (2 van elk, 3 van elk, etc.).

Zie plaatje: Rood heeft de 4 verschillende landschapsoorten. Bij gelijkstand heeft Rood 2 tegels van elk van de 4 landschapsoorten.

FLORA DIVERSITY

Wie heeft de meeste verschillende bloemen? Er zijn 4 verschillende bloemen, 1 per landschapsoort. Bij gelijkstand wint de speler met de meeste bloemen in totaal.

Zie plaatje: Rood heeft 2 verschillende bloemen (bos- en grasbloemen). Bij gelijkstand heeft Rood 3 bloemen in totaal.

COMPACT PARK

Wie heeft de meeste tegels in een rechthoek welke compleet is gevuld met parktegels?

Zie plaatje: Rood z'n grootste vierhoek is 5 tegels breed en 2 hoog, dus 10 tegels groot.

KEEP IT CLOSE

Wie heeft alle tegels het dichtst bij de hoofdingangtegel? Tel het minimale aantal stappen, van tegel naar tegel (niet diagonaal), om de verste tegel vanaf de hoofdingang te bereiken.

Zie plaatje: Rood heeft hoogstens 4 stappen vanaf de hoofdingang nodig (naar de linker tegel).

ACCESSIBILITY

Wie heeft alle tegels het dichtst bij wegtegels? Tel het minimale aantal stappen, van tegel naar tegel (niet diagonaal), om de verste tegel vanaf wegen te bereiken.

Zie plaatje: Rood heeft alle tegels binnen 2 stappen vanaf een weg.



PARKPUNTEN

Tel na 3 jaren de individuele parkpunten.

DIEREN

Je scoort het nummer van een diertegel **als de vereiste landschaptegels in aangrenzende (niet diagonaal) gebieden aanwezig zijn**. Deze habitateisen staan via iconen op de tegel aangegeven.

Uitzondering: De bij, hommelen en vlinder hebben bloemen nodig in plaats van landschapsoorten. Deze bloemen moeten tegen de diertegel liggen of in een keten van bloemen (niet diagonaal aansluitend) waarvan er 1 tegen de diertegel ligt.

Parkmanagers plaatsen hun diertegels open, maar op-z'n-kop (dus zij zien het wp-nummer ook op-z'n-kop) zolang als de habitateisen niet is voldaan. Zodra de eis compleet voldaan is, roteer je de tegel om het nummer onderaan de tegel te zien.

BLOEMEN

Bloemen leveren altijd 1 wp op.



De bloem heeft niets rond de eigen tegel nodig voor z'n 1 wp.



De bij heeft een bloem aangrenzend nodig voor 2 wp.



De das heeft grasland (de eigen tegel) en heeft er bos bij nodig.



De gier heeft 2 gras en 1 zandtegel nodig in aangrenzende gebieden.



De giraf heeft water, bos en gras nodig rond z'n eigen grastegel.



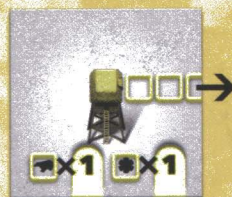
Het nijlpaard heeft gras, zand en 2 water nodig in aangrenzende gebieden.

UITKIJKTORENS

Deze tegels geven de punten aan welke je krijgt per dier of bloem in het uitzicht.

Alleen dieren met een complete habitat tellen!

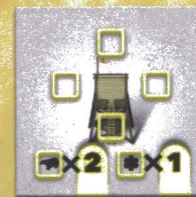
Uitzondering: Als een andere uitkijktoren in het zicht van een uitkijktoren staat, kun je niet verder weg kijken.



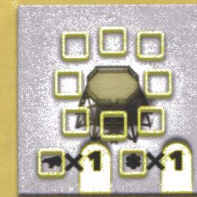
Je krijgt 1 wp voor alle dieren en bloemen in de rechte (eindeloze) kijkrichting.



Je krijgt 2 wp voor elk dier en 1 voor elke bloem in de diagonale (eindeloze) kijkrichting.



Je krijgt 2 wp voor elk dier en 1 voor elke bloem in de maximaal 4 aangrenzende tegels.



Je krijgt 1 wp voor alle dieren en bloemen in de maximaal 8 tegels rondom.

TOERISTEN

Er zijn 2 soorten toeristetegels:

- De tegels met 'BIG' geven 1 wp per tegel in het eigen gebied, de tegel zelf niet meegeteld.
- De tegels met 'MANY' geven 1 wp per gebied van het landschap van deze tegel, het eigen gebied niet meegeteld.

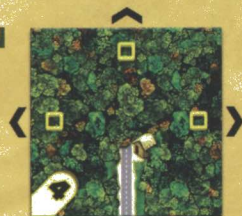
Je verwent toeristen die van een groot meer houden.



Je verwent toeristen die veel verschillende meertjes willen zien.

EXTRA TOEGANGSWEGEN

Deze tegels scoren de wp welke je diagonaal in de hoek van de tegel ziet, **als alle zijdes zonder weg tegen een andere tegel liggen**. (Deze zijdes zijn gemarkeerd met een geel vierkantje.)



Slechts 1 toegangsweg. De 4 wp krijg je alleen als parkbezoekers vanuit deze tegel 3 kanten op kunnen.



2 toegangswegen. Je krijgt de 3 wp alleen als bezoekers 2 kanten uit kunnen in je park.



3 toegangswegen. De 2 wp krijg je sowieso omdat je de enige open zijde ergens aan moet sluiten.

VOORBEELD VAN DE PARKPUNTEN

Je kan de parkscores van alle spelers het best park na park berekenen. Tel systematisch, bijvoorbeeld van links naar rechts en van boven naar beneden, alle punten van de tegels in het park bij elkaar op. Voeg dit totaal toe aan de manager's score op het scorebord.

Geel's parkpunten

De **2-wegzides** tegel heeft 1 onaangesloten open zijde, dus **0 wp**.

Het **boszwijn** heeft z'n habitat, dus **3 wp**.

De **koedoe** mist aangrenzend grasland, daarom ligt het op z'n kop: **0 wp**.

De toeristentegel voor een **groot bos** ligt in een 3 tegels bosgebied. De tegel zelf telt niet in de punten. Dus **2 wp**.

De **hommel** grenst aan 2 aansluitende bloemtegels. Dus **3 wp**.

De **bosbloem** levert **1 wp**, de **grasbloem** ook **1 wp**.

De **uitkijktoren** met zicht in 4 richtingen, geeft een blik op het stokstaartje (dier: 2 wp) en de bosbloem (bloem: 1 wp). Dus **3 wp**.

De toeristentegel voor **veel grasgebieden**: Er zijn 3 grasgebieden (bestaande uit 2, 1 en 2 tegels). Het gebied met deze tegel telt niet. Dus **2 wp**.

De **3-wegzides** tegel brengt **2 wp**.

Vanaf deze **uitkijktoren** kun je de otter, graslandbloem en het stokstaartje zien, dus samen **3 wp**. Het nijlpaard telt niet voor de uitkijktoren, omdat die op z'n kop ligt (het heeft niet de juiste habitat).

De **otter** heeft z'n habitat: 3 bostegels en 1 watertegel in aangrenzende gebieden. Dus **4 wp**.

Het **nijlpaard** mist 1 watertegel in een aangrenzend gebied, dus **0 wp**.

De **uil** mist z'n vereiste habitat, dus **0 wp**.

De **uitkijktoren** met het zicht in 8 richtingen, geeft een blik op het stokstaartje en de grasbloem. Dus **2 wp**.

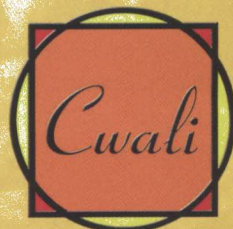
De **1-wegzide** tegel heeft de 3 open zijdes elk tegen een andere tegel, dus **4 wp**.

Het **stokstaartje** levert **2 wp** op.

Vanuit de **uitkijktoren** met diagonaal zicht, kun je het stokstaartje (2 wp), de bosbloem (1 wp) en het boszwijn (2 wp) zien. Dus **5 wp**.

Dit geeft een totale parkscore van **37 wp**.

Uitgever: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Nederland
tel: 0640-893506
info@cwali.nl
<http://www.cwali.nl>



CONTENU PAR COULEUR DE JOUEUR

5 tuiles entrée



5 marqueurs de score



5 figurines joueur



CONTENU GENERAL

1 piste de score, numérotée de 0 à 70, avec une **tuile de remplacement** pour 2 et 3 joueurs.



9 tuiles objectif



112 tuiles parc

PRÉPARATION

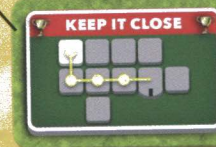
1. Chaque joueur place une **tuile entrée** devant lui. La couleur du joueur est indiquée sur le bâtiment (ou par le bateau marron).



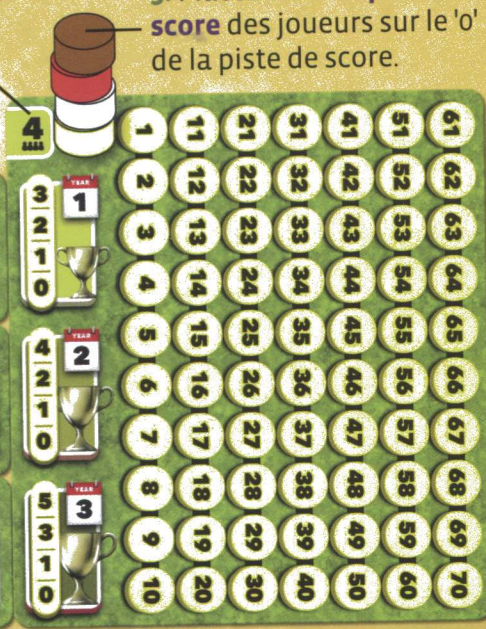
joueur Rouge



4. Mélangez aléatoirement les 9 **tuiles objectif** et placez 1 tuile face visible en face de chaque année (1, 2 et 3) à côté de la piste de score.



3. Placez les **marqueurs de score** des joueurs sur le '0' de la piste de score.



5. Mélangez les 112 **tuiles parc** et placez-les face cachée pour constituer une pioche.

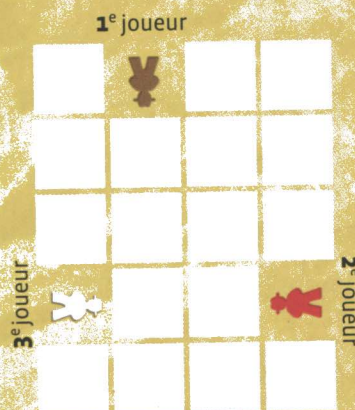
6. Déterminez un **premier joueur**. Le tour se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

7. Placez au hasard les tuiles parc au milieu de la table, **face visible**, comme indiqué ci-dessous. Placez les **figurines joueur** comme sur le schéma, les pieds au bord de la grille. Dirigez les figurines vers le côté opposé de la grille. Cette grille centrale est nommée **le marché**.

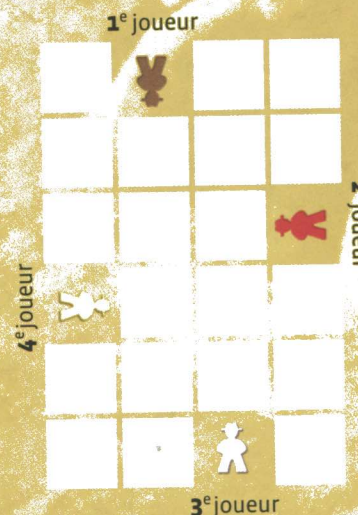
A 2 joueurs



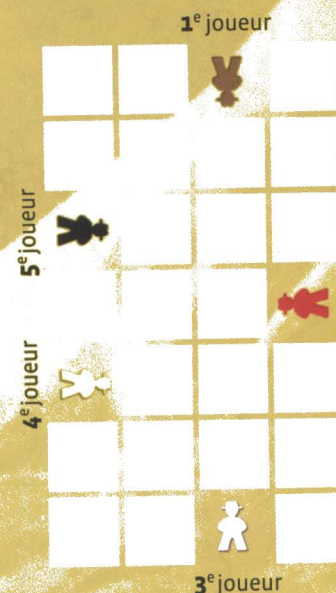
A 3 joueurs



A 4 joueurs



A 5 joueurs



DEVELOPPER VOTRE PARC

Un tour se divise en 4 phases dans cet ordre :

1. PRENDRE UNE TUILE DU MARCHÉ

Prenez la 1^{re} tuile atteignable située devant, à gauche ou à droite de votre figurine.

(Les figurines des autres joueurs ne bloquent pas ces possibilités, voir exemple 1 !) Vous ne pouvez pas prendre la tuile située derrière votre figurine !

Exception : s'il n'y a pas de tuile dans les 3 directions permises, prenez la tuile située derrière les pieds de votre figurine.



2. DÉPLACEZ VOTRE FIGURINE

Placez votre figurine à la place de la tuile que vous venez de prendre. Positionnez ses pieds du côté d'où elle vient !

3. PLACEZ UNE NOUVELLE TUILE SUR LE MARCHÉ

Piochez au hasard une tuile de la réserve et placez-la face visible là où était votre figurine.

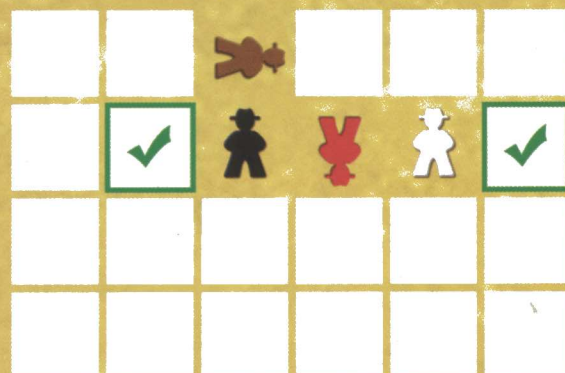
4. AJOUTER LA TUILE RÉCUPÉRÉE

Vous devez placer cette tuile de manière adjacente par un côté à n'importe quelle tuile de votre parc, sauf exceptions :

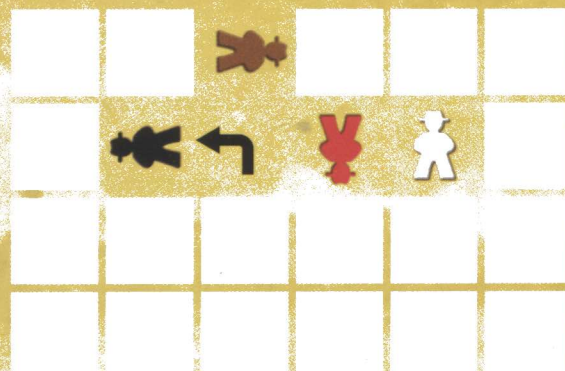
- ✗ Votre route d'entrée est une longue route droite vers l'entrée de votre parc. Donc, vous ne pouvez pas placer aucune tuile dans la colonne sous votre entrée.
- ✗ Les côtés des tuiles parc qui comportent une route ne peuvent jamais être reliés à une autre tuile pendant la durée de la partie. (Ce sont des routes d'accès)



4. Noir a 7 endroits possibles pour poser sa nouvelle tuile.



1. Noir ne peut choisir une tuile qu'à gauche ou à droite, car il n'y a pas de tuile devant Noir.



2. Noir a choisi la tuile à sa gauche, déplace sa figurine à la place de la tuile, et la tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre pour que ses pieds soient du côté d'où Noir vient.



3. Noir place une nouvelle tuile de la réserve, à l'endroit d'où il venait.

TOURS PAR ANNÉE

Nombre de tours par joueur :

	année 1	année 2	année 3
à 2 joueurs:	9	6	6
à 3 joueurs:	8	6	6
à 4 joueurs:	7	6	6
à 5 joueurs:	6	6	6

OBJECTIFS ANNUELS

Au bout d'**1 an** les points de victoire (PV) de la première **tuile objectif** (à côté de YEAR-1 sur la piste de score) sont calculés. Les points de victoire du deuxième objectif sont calculés au bout de **2 ans**. Les points du dernier objectif sont calculés à la fin du jeu, donc au bout de **3 ans**. Pour décompter le nombre de tours de chaque année, placez un nombre de tuiles parc égal au nombre de tours par joueur, à côté du voisin de droite du premier joueur. Il n'y a que ce joueur qui utilise ces tuiles pour placer une nouvelle tuile sur le marché.



Pour la première année d'une partie à 5 joueurs, placez une pile de 6 tuiles à côté du dernier joueur.



Pour calculer les PV de l'objectif, comparez les parcs de chaque joueur. Le joueur qui remplit le mieux l'objectif marque le plus grand de points indiqué pour l'année jouée, le deuxième marque le deuxième nombre de points et ainsi de suite. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité marquent le score correspondant à la dernière place concernée par l'égalité. *Par exemple, si 3 joueurs partagent la 1^{re} place, ils marquent tous le score de la 3^e place.* Utilisez les marqueurs de score sur la piste de score pour garder trace du nombre de PV.

A l'issue de la 1^{re} année à 4 joueurs, le 1^{er} objectif rapporte 3 PV au joueur qui répond au mieux à l'objectif, 2 PV pour le 2^e, 1 PV pour le 3^e et 0 PV pour le dernier.

3 tuiles parmi les 9 suivantes sont en jeu. Certaines concernent des zones. **Une zone est constituée d'1 tuile ou d'un groupe de tuiles connectées par les côtés (pas en diagonale) d'1 des 4 types de terrain.** Seules les tuiles mirador (grises) ne comptent pas comme type de terrain.

BIGGEST AREA

Qui a la plus grande zone ? En cas d'égalité, on regarde la 2^e plus grande zone des joueurs à égalité. Si l'égalité persiste, on regarde la 3^e plus grande zone, et ainsi de suite.

Sur la figure : Rouge a une zone de prairie de 4 tuiles. En cas d'égalité, les zones suivantes de Rouge ont une taille dans l'ordre de 2 (forêt), 2 (autre forêt) et 1, 1, 1 (eau et zone aride) tuiles.

MANY AREAS

Qui a le plus grand nombre de zones ?
Sur la figure : Rouge a 7 zones.

LONG PARK

Qui a la plus longue ligne de tuiles connectées (orthogonalement) ?

Sur la figure : la plus longue ligne de tuiles de Rouge fait 6 tuiles de long (de la tuile de gauche au mirador).

DIAGONALLY LONG PARK

Qui a la plus longue chaîne de tuiles connectées en diagonale ?

Sur la figure : la plus longue chaîne diagonale de Rouge contient 3 tuiles. (Par exemple de l'hippopotame au suricate)

LANDSCAPE TYPES

Qui a le plus de type de terrain différents ? En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'exemplaires de chaque terrain (2 de chaque, 3 de chaque, etc) l'emporte.

Sur la figure : Rouge a les 4 différents types de terrain. En cas d'égalité, Rouge a 2 fois les 4 types de terrain.

FLORA DIVERSITY

Qui a le plus de fleurs différentes ? Il y a 4 fleurs différentes, 1 par type de terrain. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre total de fleurs l'emporte.

Sur la figure : Rouge a 2 fleurs différentes (fleurs de forêt et de prairie). En cas d'égalité, Rouge a 3 fleurs au total.

COMPACT PARK

Qui a le plus de tuiles dans un rectangle entièrement rempli par des tuiles parc ?

Sur la figure : le plus grande rectangle de Rouge fait 5 tuiles de long et 2 de large, donc contient 10 tuiles.

KEEP IT CLOSE

Qui garde ses tuiles au plus près de la tuile entrée ?

Compter le nombre minimum de cases, orthogonalement de tuile en tuile, pour atteindre la tuile la plus éloignée de la tuile entrée.

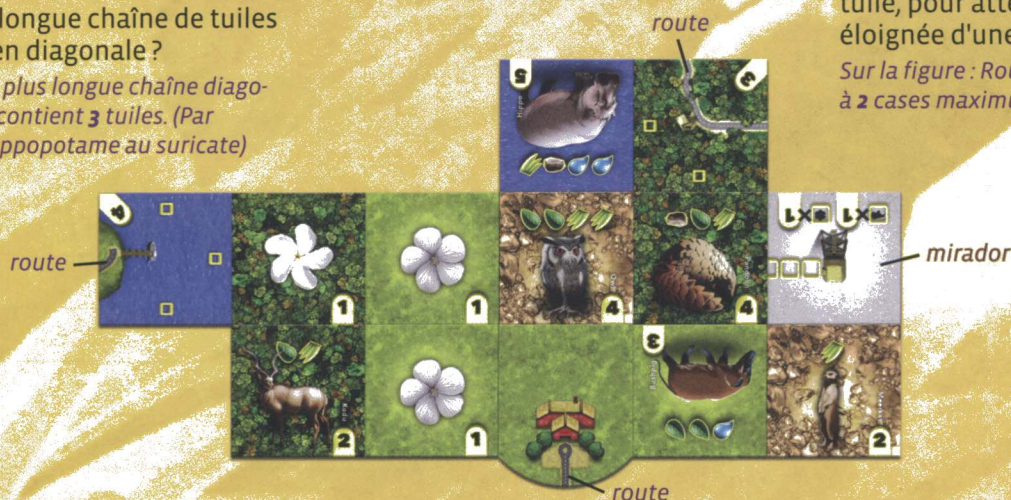
Sur la figure : Rouge est au maximum à 4 cases de son entrée (jusqu'à la tuile de gauche).

ACCESSIBILITY

Qui a toutes ses tuiles au plus près d'une tuile route ?

Compter le nombre minimum de cases, orthogonalement de tuile en tuile, pour atteindre la tuile la plus éloignée d'une route.

Sur la figure : Rouge a toutes ses tuiles à 2 cases maximum d'une route.



EXEMPLE DE DECOMPTE D'UN PARC

Il est conseillé de décompter les scores des parcs des joueurs un parc après l'autre. Décompter systématiquement par exemple de gauche à droite et de haut en bas, en additionnant les PV des tuiles du parc au fur et à mesure. Ajoutez alors ce total au score du joueur sur la piste de score.

Score du parc de Jaune

Le **koudou** n'a pas de prairie adjacente, donc il est retourné : **0 PV**.

La tuile avec **2 routes** a 1 côté «ouvert» non connecté, donc **0 PV**.

The **potamochère** a son habitat, donc **3 PV**.

La tuile touriste pour une **grande forêt** se trouve dans une zone de forêt de 3 tuiles. La tuile elle-même ne compte pas dans les points, donc **2 PV**.

Le **bourdon** est à côté de 2 tuiles fleurs connectées. Donc **3 PV**.

La **fleur de forêt** rapporte **1 PV**, la **fleur de prairie** **1 PV** aussi.

Le **mirador** avec vue dans 4 directions permet de voir le suricate (animal : 2 PV) et 1 fleur de forêt (fleur : 1 PV). Donc **3 PV**.

La tuile touriste pour de **multiples prairies** : il y a 3 zones de prairies (contenant 2, 1 et 2 tuiles). La zone contenant cette tuile ne compte pas, donc **2 PV**.

La tuile avec **3 routes** rapporte **2 PV**.

Depuis ce **mirador**, vous pouvez voir l'otarie, la fleur de prairie et le suricate, donc **3 PV**. L'hippopotame ne compte pas, parce qu'il est retourné (il n'a pas l'habitat requis).

L'**otarie** a son habitat : 3 tuiles forêt et 1 tuile eau dans des zones adjacentes. Donc **4 PV**.

Il manque 1 tuile eau dans une zone adjacente à l'**hippopotame**, donc **0 PV**.

La **chouette** n'a pas son habitat requis, donc **0 PV**.

Le **mirador** avec vue dans les 8 directions permet de voir le suricate et 1 fleur de prairie. Donc **2 PV**.

La tuile avec **1 route** a ses 3 côtés «ouverts» connectés chacun à une autre tuile, donc **4 PV**.

Le **suricate** rapporte **2 PV**.

Depuis le **mirador** avec la vue diagonale, on peut voir le suricate (2 PV), la fleur de forêt (1 PV) et le potamochère (2 PV). Donc **5 PV**.

Cela donne un score total pour le parc de 37 PV.

Éditeur : Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Pays-Bas
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
http://www.cwali.nl

