



Spelmateriaal :

- 1 spelregel
- 66 tegels
- 1 eerste speler penning
- 1 scorebord
- 5 houten gidsen (blauw, roze, groen, geel, oranje)

Inleiding

Fantastische dieren hebben je hulp nodig om hun park te bouwen. Wees slim en breng de dieren die de bezoekers willen zien zo goed mogelijk samen.

Doel van het spel

Je bent gids in Fantastic Park en je tracht de rondleiding van je volgende groep bezoekers zo goed mogelijk te organiseren. Kies de locatie van de dieren heel zorgvuldig! De laatste tegel die in je hand overblijft, zal bepalen welke dieren of groepen dieren je bezoekers het liefst willen zien en je daardoor ook punten opleveren.

Vorbereiding

- ✦ Plaats de doos als volgt:



- ✦ Elke speler neemt willekeurig:
 - 5 tegels in geval van 2 spelers,
 - 4 tegels in geval van 3, 4 of 5 spelers.
- ✦ Hou je tegels in de hand of leg ze op de tafel met de zichtbare zijde onderaan.

Laat de andere tegels in de doos aan de rand van de tafel. Ze zullen in de volgende spelrondes van pas komen.

Plaats het scorebord op de rand van de tafel. Kies elk een gids en plaats hem op de startpositie.

De oudste speler begint. Hij neemt de eerste speler penning die hij voor zich plaatst.

Spelronde

Het spel verloopt kloksgewijs.

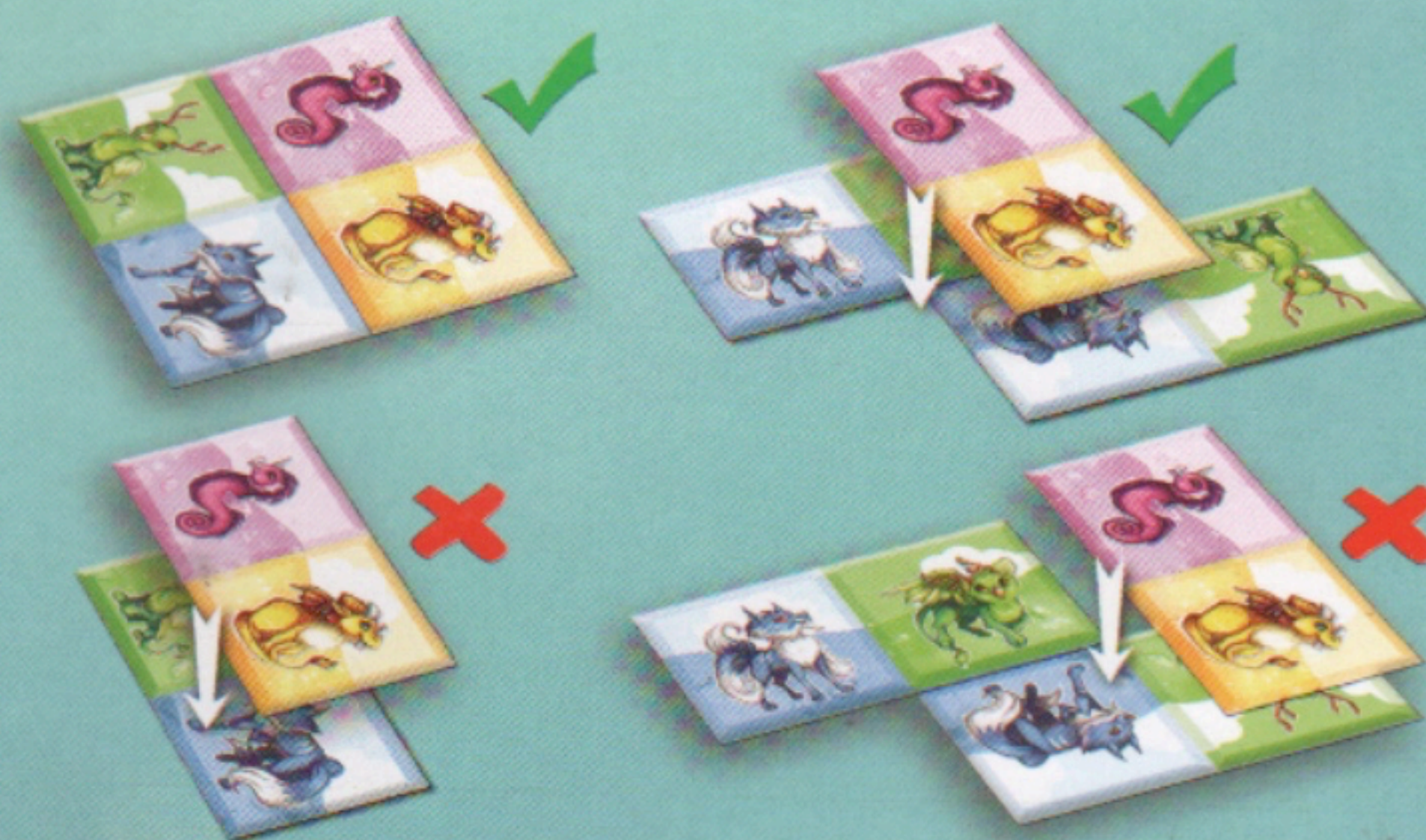
De eerste speler kiest één van zijn tegels en legt hem in het midden van de tafel.

De volgende speler kiest op zijn beurt een tegel en sluit die dan aan bij de eerste.

Gedurende de volgende rondes blijven de spelers hun tegels om beurten plaatsen, met respect van de onderstaande plaatsingsregels uiteraard, en dit totdat ze nog slechts één tegel overhouden.

Plaatsingsregels:

- ✦ Al de tegels die na de eerste tegel gelegd worden moeten hetzij met tenminste één zijde tegen een andere tegel, hetzij bovenop twee 2 tegels gelegd worden.
- ✦ Alle tegels moeten plat gelegd worden en correct aangesloten worden op de aangrenzende tegels en / of op de onderliggende tegels. Het is verboden een tegel neer te leggen zodat de helft op niets komt te liggen.
- ✦ Een tegel mag nooit volledig op een andere geplaatst worden. Hij moet altijd 2 tegels overlappen of op de tafel gelegd worden.



Zodra alle spelers nog slechts een tegel in de hand hebben, tonen ze die. Elke speler gaat dan als gids op stap binnen Fantastic park met zijn groep bezoekers, en deze tegel stelt hun favoriete dieren voor.

Optelling:

De laatste tegel zal uw punten bepalen. Kijk naar het dier of de dieren die op uw tegel afgebeeld staan en vind ze in het park terug. Zoek naar de grootste groep voor elk



dier dat op je tegel staat, en tel 1 punt per dier dat orthogonaal aangesloten / in contact is (niet diagonaal).

De punten:

- ✦ Als je 2 verschillende dieren op je tegel hebt, zoek dan naar de grootste groep voor elk van de dieren en tel je punten op.
- ✦ Als je twee identieke dieren hebt, zoek dan naar de grootste groep van deze dieren, tel je punten op en verdubbel daarna het totaal.
- ✦ Als je een dier hebt dat geen enkele andere speler heeft begeerd, verdubbel dan je score, maar dan wel enkel voor dit dier.

Elke speler plaatst zijn gids op het vak dat overeenstemt met zijn totaal aantal punten.

Laat het park in het midden van de tafel.

Behoud je laatste tegel en vervolledig je hand door tegels uit de reserve te nemen.

De eerste speler geeft zijn penning aan de speler die links van hem zit.

Een nieuwe spelronde kan beginnen, de uitbreiding van het park wordt verdergezet.

Einde van het spel

Het spel eindigt als er niet genoeg tegels meer zijn om de volgende ronde te spelen.

- 2 spelers - 8 spelrondes – geen enkele tegel meer
- 3 spelers - 6 spelrondes – er blijven 9 tegels over
- 4 spelers - 5 spelrondes - er blijven 2 tegels over
- 5 spelers - 4 spelrondes - er blijft 1 tegel over

De speler die het hoogste aantal punten heeft bijeengesprokkeld wint het spel.

Voorbeeld: einde van de tweede ronde met 4 spelers

Lisa die de eerste speler penning bezit, voegt een van haar laatste twee tegels toe aan het park dat zich in het midden van de tafel bevindt.

Vincent, Anthony en Charles plaatsen elk op hun beurt een van hun laatste 2 tegels in het park.

De laatste tegel van elke speler wordt daarna aan de anderen getoond. De spelers beginnen hun punten op te tellen.

1° Lisa heeft een blauwe en groene tegel omgedraaid. Binnen het park bestaat de grootste groep blauwe dieren uit 4 exemplaren en de grootste groep groene dieren omvat er 6 ($4 + 6 = 10$). Ze verplaatst haar pion (gids) met 10 vakjes op het scorebord.

2° Vincent heeft een dubbele gele tegel omgedraaid. Binnen het park bestaat de grootste groep gele dieren uit 6 exemplaren. Gezien hij een dubbele tegel heeft, vermenigvuldigt hij zijn totale score van 6 met 2 ($6 \times 2 = 12$). Hij verplaatst dus zijn pion met 12 vakjes op het scorebord.

3° Anthony heeft een groene en roze tegel omgedraaid. Binnen het park bestaat de grootste groep groene dieren uit 6 exemplaren en de grootste groep roze dieren omvat er 4. Hij zou dus 10 punten moeten scoren, maar aangezien hij de enige speler is met roze dieren, vermenigvuldigt hij het totaal van de opgetelde roze dieren met 2 ($6 + (4 \times 2) = 14$). Hij verplaatst zijn pion met 14 vakjes op het scorebord.

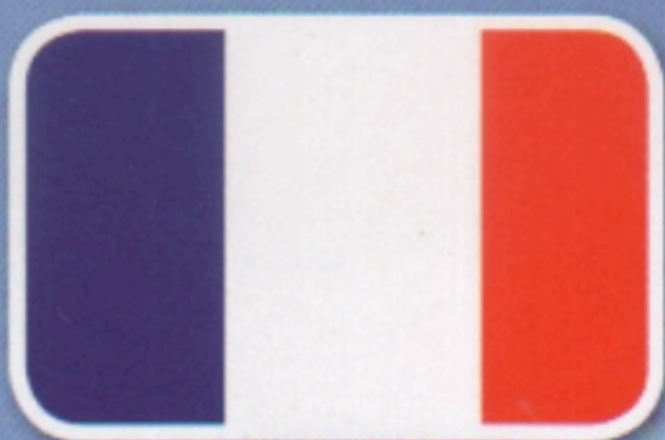
4° Charles heeft een gele en blauwe tegel omgedraaid. Binnen het park bestaat de grootste groep blauwe dieren uit 4 exemplaren en de grootste groep gele dieren omvat er 6 ($4 + 6 = 10$). Hij verplaatst zijn pion met 10 vakjes op het scorebord.

In deze spelronde heeft Anthony het hoogste aantal punten gescoord, maar wie zal aan het einde van het spel de winnaar zijn?



Brett J. Gilbert
 Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Spel uitgegeven en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Geproduceerd in China. Uitgegeven in Frankrijk. www.blueorangegames.eu



Matériel de jeu :

- 1 règle du jeu
- 66 tuiles
- 1 jeton premier joueur
- 1 piste de score
- 5 guides en bois (bleu, rose, vert, jaune, orange)

Introduction

Des animaux fantastiques n'attendent que votre aide pour construire leur parc. Soyez malin et regroupez au mieux les animaux que les visiteurs veulent voir.

But du jeu

Vous êtes guide à Fantastic Park et vous tentez de l'organiser avant l'arrivée de votre groupe de visiteurs. Choisissez bien l'emplacement des animaux ! La dernière tuile qui vous restera en main définira le ou les groupes d'animaux que vos visiteurs souhaitent le plus voir et qui vous feront gagner des points.

Mise en place

- ✦ Placez la boîte de jeu de la manière suivante :



- ✦ Prenez chacun au hasard :
 - 5 tuiles à 2 joueurs,
 - 4 tuiles à 3, 4 et 5 joueurs.
- ✦ Gardez vos tuiles en main ou posez-les face cachée sur la table.

Laissez les autres tuiles dans la boîte que vous placez sur un bord de la table.

Elles serviront pour les autres manches.

Placez la piste de score au bord de la table. Choisissez un guide en bois et placez-le sur la case départ.

Le joueur le plus âgé commence. Il prend le jeton 1er joueur et le place devant lui.

Tour de jeu

On joue dans le sens horaire.

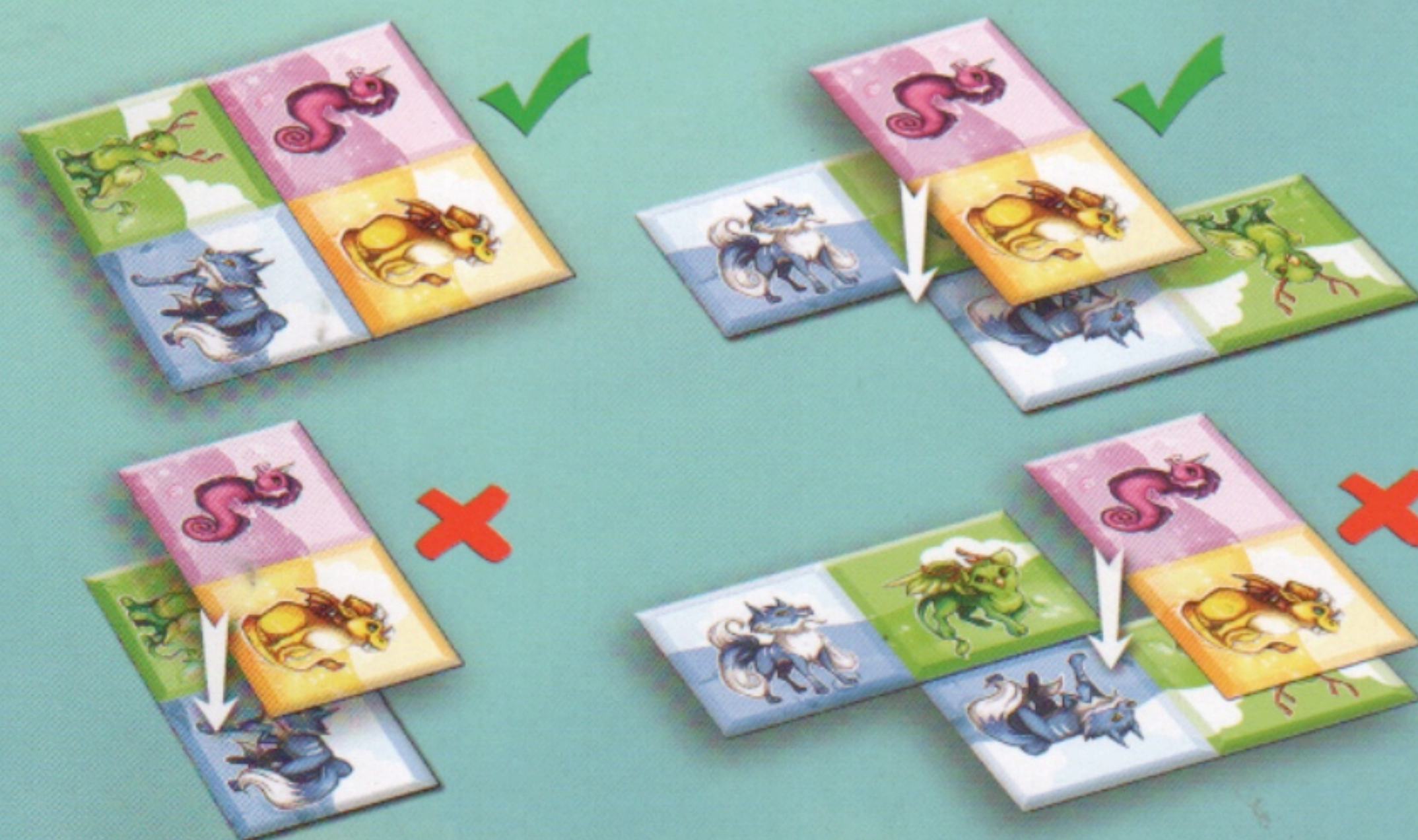
Le premier joueur choisit une de ses tuiles et la pose au centre de la table.

Le joueur suivant choisit à son tour une tuile et vient la connecter à la première (voir "Règles de pose").

Les tours suivants, les joueurs continuent de positionner leurs tuiles à tour de rôle en respectant les règles de pose qui suivent jusqu'à ce qu'ils n'aient plus qu'une seule tuile en main devant eux.

Règles de pose :

- ✦ Toutes les tuiles venant après la première doivent être adjacentes à une autre tuile par au moins 1 côté ou superposer 2 tuiles.
- ✦ Toutes les tuiles doivent être posées à plat et être alignées correctement avec les tuiles adjacentes et/ou en dessous d'elles. Il est interdit d'avoir une moitié de tuile dans le vide.
- ✦ Une tuile ne peut jamais être placée directement sur une autre entièrement. Elle doit toujours être à cheval sur 2 tuiles ou posée sur la table.



Lorsque tous les joueurs n'ont plus qu'une tuile en main, ils la révèlent. Chaque joueur en tant que guide part en excursion avec son groupe de visiteurs dans Fantastic Park, cette tuile représente leurs animaux préférés.

Décompte :

La dernière tuile va déterminer vos points. Regardez le ou les animaux que vous avez



sur votre tuile et retrouvez-les dans le parc. Repérez le plus grand groupe pour chaque animal que vous avez et comptez 1 point par animal connecté orthogonalement (pas en diagonal).

Les points :

- ✦ Si vous avez 2 animaux différents sur votre tuile, cherchez le plus gros groupe pour chaque animal et comptez vos points.
- ✦ Si vous avez 2 animaux identiques en couleur, cherchez le plus gros groupe pour cet animal et comptez vos points puis doublez le total.
- ✦ Si vous avez un animal qu'aucun autre joueur n'a convoité, doublez votre score pour cet animal uniquement.

Déplacez vos guides respectifs sur la case correspondant à votre total de points.

Laissez le parc au centre de la table.

Gardez votre dernière tuile et complétez votre main en prenant dans la réserve d'origine.

Le premier joueur donne son jeton au joueur placé à sa gauche. Une nouvelle manche peut commencer, l'agrandissement du parc se poursuit.

Fin du jeu

La partie s'arrête lorsqu'il n'y a plus assez de tuiles pour jouer la manche suivante.

- 2 joueurs - 8 manches - ne reste aucune tuile
- 3 joueurs - 6 manches - reste 9 tuiles
- 4 joueurs - 5 manches - reste 2 tuiles
- 5 joueurs - 4 manches - reste 1 tuile

Le joueur qui a cumulé le plus de points sur toutes les manches gagne la partie.

Exemple : fin de la seconde manche à 4 joueurs

Lisa qui a le jeton 1^{er} joueur ajoute au parc au centre de la table l'une de ses 2 dernières tuiles.

Vincent, Anthony et Charles placent chacun à leur tour l'une de leurs 2 dernières tuiles dans le parc.

La dernière tuile de chaque joueur est ensuite révélée. Les joueurs procèdent au décompte.

1° Lisa a retourné une tuile bleue et verte. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux bleus en contient 4 et le plus grand groupe d'animaux verts en contient 6 ($4+6=10$). Elle avance son pion de 10 cases sur la piste de score.

2° Vincent a retourné une tuile jaune double. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux jaunes en contient 6. Comme il a une tuile

double il multiplie par 2 son score total de 6 ($6 \times 2 = 12$). Il avance donc son pion de 12 cases sur la piste de score.

3° Anthony a retourné une tuile verte et rose. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux verts en contient 6 et le plus grand groupe d'animaux roses en contient 4. Il devrait marquer 10 points, mais comme il est le seul joueur à avoir du rose, il multiplie par 2 le total d'animaux roses comptés ($6+(4 \times 2) = 14$). Il avance son pion de 14 cases sur la piste de score.

4° Charles a retourné une tuile jaune et bleue. Dans le parc, le plus grand groupe d'animaux bleus en contient 4 et le plus grand groupe d'animaux jaunes en contient 6 ($4+6=10$). Il avance son guide de 10 cases sur la piste de score.

Sur cette manche c'est Anthony qui a marqué le plus de points, mais qui sera le vainqueur en fin de partie ?



Brett J. Gilbert

Bénédicte Ammar

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu