

Vorbereitungen:

Den "Adlung-Park" offen in Tischmitte legen.
 Die 6 Risiko-Karten in einer Reihe auslegen.
 Die 57 Attraktions-Karten mischen und an jeden Spieler 3 Karten geben, die diese auf die Hand nehmen, mit der Infoseite für sie sichtbar.
 Restkarten = Nachziehstapel (Parkseite oben).
 Davon werden noch 3 Karten in Reihe aufgedeckt.
 "Pfeil-Karte" auf der anderen Stapelseite auslegen.

Ein Spieler notiert alle Einnahmen im Spiel.
 Wer am Zug ist, hat 2 Aktionen (ggf. die selbe 2x).

● **1 Karte erwerben:**

Die äusserste von 3 neben dem Nachziehstapel offen liegenden Karten aufnehmen. Vom Stapel wird 1 neue Karte in die Reihe gelegt und schiebt die 2 zuvor schon liegenden Karten nach aussen. Man darf max. 6 Karten auf der Hand haben bei der Wahl dieser Aktion (da Handlimit = 7).

● **Attraktion bauen:**

- a) Vor dem Bauen darf man die Baurichtung ändern, was 1 Karte aus der Hand unter den Nachziehstapel (verdeckt) kostet. 90 Grad im U-Sinn. Vorgang ist mehrfach wiederholbar.
- b) Bauplatz wählen, der in Pfeilrichtung (Pfeilkarte) an bereits liegenden Parkkarten liegen muss.
- c) Kosten zahlen (im roten Rechteck) und die Attraktion mit Infoseite nach oben bauen.
- d) Für jedes Risiko (Wartezeit, Wartung, Angst) die Symbole auf der neuen Karte und den waagrecht und senkrecht angrenzenden Karten addieren.
 Erreicht eine Risikoart die Summe 4 oder mehr, erhält man die zugehörige Risikokarte.
- e) Einnahmen der neuen Attraktion notieren. (siehe grünes Rechteck).
- f) Attraktion auf Parkseite sichtbar drehen.
- g) Pfeilkarte um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen.
- h) Handkartenlimit 7 prüfen, ggf. Karte/n abwerfen.

Spielende:

- Schlussphase beginnt, sobald letzte Karte vom Nachziehstapel offen ausliegt. Ablage mischen, daraus wird ein neuer Nachziehstapel.
- Der Ende-Auslöser spielt noch seine 2 Aktionen.
- Danach ist jeder Spieler noch 1x dran (2 Aktionen).
 Ausnahme: Bei "Versicherung" werden Karten nun auf einen neuen Ablagestapel gelegt.
- Gewinner ist, wer die meisten Mio. besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.01.11
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Symbole im ROTEN Rechteck (Kosten):

Risikokarten dabei beachten.



Je abgebildeter Karte 1 beliebige Handkarte auf Ablagestapel legen.

"Versicherung":



Je abgebildeter Karte 1 beliebige Handkarte an beliebigen Mitspieler geben, bei mehreren Karten gehen alle an den selben Mitspieler.



Je Symbol muss 1 Risikokarte "Baustelle" genommen werden.

Symbole im GRÜNEN (Einnahmen):



Einnahme sofort in Mio. notieren.



Risiko
Beispiel

Für jedes entsprechende Risikosymbol auf den waagrecht und senkrecht angrenzenden Karten wird der Mio-Wert gutgeschrieben (im Beispiel also je 2 Mio).



Für jede abgebildete Karte darf 1x die Aktion "Karte erwerben" genutzt werden.



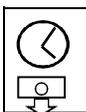
Ein Mitspieler Deiner Wahl gibt Dir für jede abgebild. Karte eine Handkarte seiner Wahl. Mehrere Karten kommen vom selben Spieler.



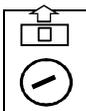
1 Risikokarte (nicht Baustelle) zurück in die Startauslage legen.

Risikokarten:

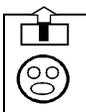
Erhält man durch Bauen eine Risikokarte, wirkt diese erst auf spätere Bauvorhaben.



Wartezeit - Bei "Attraktion bauen":
 Erhält man Geld / Geld für Risiko, wird 1 Mio von erzielter Gesamteinnahme abgezogen.



Wartung - Bei "Attraktion bauen":
 Wenn Symbol im roten Rechteck "Karte abgeben", dann 1 zusätzliche Karte abgeben.



Angst - Bei "Attraktion bauen":
 Wenn Symbol = "Versicherung" (Kosten), dann 1 zusätzliche Karte an Mitspieler geben.



Hat man eine Karte "Baustelle", muss man in nächster Runde aussetzen. Danach Karte in Startauslage legen. Für jede weitere Baustelle = 1 weitere Runde aussetzen.