



Spelregels

Doel van het Spel

Pretpark Tempo wordt gespeeld in twee fases. Eerst bouwen spelers attracties in hun park en dienen potentiële bezoekers zich aan. Vervolgens bepalen de bezoekers welk attractiepark zij het liefst bezoeken. De speler die de meeste bezoekers heeft aangetrokken, is de winnaar!•

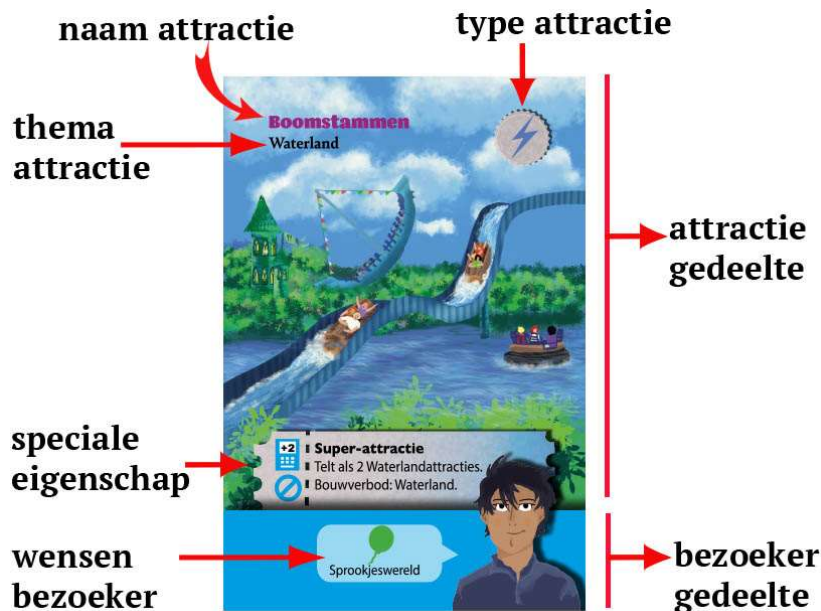
Vorbereiding

- ✚ Schud alle kaarten en leg deze neer als gedekte trekstapel.
- ✚ Deel kaarten van deze trekstapel om iedere speler van een starthand te voorzien.
- ✚ Elke speler ontvangt: bij 2 spelers – 6 kaarten, bij 3 spelers – 8 kaarten, bij 4 spelers – 7 kaarten, bij 5 spelers – 6 kaarten.
- ✚ Het doosje van het spel moet in het midden van de tafel worden geplaatst.

De pijlen op de voor- en achterzijde van het doosje bepalen de doorgeefrichting. De speler die het laatst in een pretpark is geweest bepaalt de doorgeefrichting voor de start van het spel. Bij 2 spelers speelt de doorgeefrichting geen rol en hoeft het doosje niet midden op tafel geplaatst te worden.

Opbouw van de Kaarten

De kaarten in Pretpark Tempo zijn als het volgt opgebouwd:



Attracties hebben een bepaald type en een bepaald thema. Iedere kleur is gekoppeld aan een specifiek thema. De naam van het thema staat links bovenin onder de naam van de attractie. Het symbool rechtsboven in de hoek van de kaart geeft het type van de attractie aan. Bij de bezoekers zijn dezelfde kleuren en symbolen als bij de attracties te vinden. Bij de bezoeker geeft het aan naar welk soort attractie de voorkeur uitgaat. Een kaart kan op 2 verschillende manieren in het spel worden gebracht..

A card can be put into play in 2 different ways:

- Als een attractie
- Als een bezoeker

Als een attractie

Wanneer een kaart als attractie wordt gespeeld komt deze voor de speler op tafel te liggen. Het onderste deel van de kaart (bezoeker) heeft dan geen betekenis meer voor de rest van het spel. Het middelste deel (speciale eigenschap) is eenmalig van waarde.

Als een bezoeker

Wanneer een kaart als bezoeker wordt gespeeld komt deze op een gemeenschappelijke aflegstapel te liggen; de bezoekersrij. In dit geval hebben zowel het bovenste (attractie) als het middelste deel (speciale eigenschap) voor de rest van het spel geen betekenis meer.

There are 5 themes:

Adventure Island – red

Fairytale world – green

Waterland – blue

Space City – purple

Animal kingdom – yellow

There are 5 different attractions



Horeca



Winkel en Ambiance



Thrill Rides



Kinder attracties



Familie attracties

Spelverloop

Fase 1: Bouw van het park

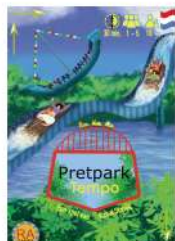
Tijdens de eerste fase van het spel bouwen spelers hun eigen pretpark. De kaarten die een speler als attractie speelt blijven tot het eind van het spel op tafel liggen en vormen samen het pretpark van de speler. De eerste fase van het spel bestaat uit 2 rondes die identiek verlopen. Bij een spel met 2 spelers worden 4 rondes gespeeld. Aan het begin van iedere ronde worden 2 kaarten van de trekstapel blind in de bezoekersrij geplaatst.

Ronde 1

Alle spelers kiezen uit hun hand 1 kaart die zij als attractie in hun park willen bouwen. Iedere speler legt de kaart gesloten voor zich neer. Wanneer iedere speler een keuze heeft gemaakt, draaien alle spelers gelijktijdig hun gekozen kaart open. Op dit moment treden de speciale eigenschappen van deze attracties eenmalig in werking. Dit wordt verder toegelicht onder het kopje speciale eigenschappen. Vervolgens kiezen de spelers 1 kaart uit hun hand die zij als bezoeker in het spel brengen. Alle spelers leggen deze kaart gesloten op de gemeenschappelijke aflegstapel: de bezoekersrij. Bij een spel met 2 spelers kiezen beide spelers vervolgens 1 kaart die uit het spel wordt verwijderd.



Trekstapel



Doosje



Aflegstapel:
bezoekersrij



Ronde 2

Ronde 2 wordt gespeeld volgens dezelfde regels als ronde 1. Ook ronde 2 eindigt wanneer er op het moment van doorspelen een speler is die geen kaarten meer in handen heeft. Niet gespeelde kaarten gaan terug in de doos. Fase 1 is hierbij afgerond. Bij een spel met 2 spelers is fase 1 pas na 4 rondes afgerond.

Fase 2: Bezoekers aantrekken

Nu is het tijd voor de bezoekers om te bepalen welk attractiepark zij het liefst bezoeken. Draai de kaarten één voor één open en bekijk de wensen van de bezoeker (type en thema). Hieronder staat een lijst met criteria aan de hand waarvan een bezoeker besluit welk park de voorkeur krijgt te beginnen met criterium 1. Bekijk steeds hoeveel attracties in jouw pretpark voldoen aan het criterium. *Pas wanneer twee of meer attractieparken in dezelfde mate voldoen aan een criterium wordt naar het volgende criterium in de lijst gekeken.* Zodra een beslissing is gemaakt hoeft niet naar de volgende criteria gekeken te worden. Bij een nieuw criterium zijn alleen nog die attractieparken in de race die bij de voorgaande eis het beste aansloten bij de wensen van de bezoeker.

Wensen van Bezoekers

1. Favoriete attractie: Zowel het type als het thema komt overeen met de wensen van de bezoeker.

2. Thema / Type: Het thema of het type komt overeen met de wensen van de bezoeker.

3. Thema: Het thema komt overeen met de wens van de bezoeker.

4. Thema Sale: De attractie met de bijzondere eigenschap Sale in het thema dat aansluit bij de wens van de bezoeker.

5. Overige sales: Attracties met de bijzondere eigenschap Sale.

6. Thema Fotomoment: De attractie met de bijzondere eigenschap Fotomoment in het thema dat aansluit bij de wens van de bezoeker.

7. Overige Fotomomenten: Attracties met de bijzondere eigenschap Fotomoment.

De speler ontvangt de kaarten van bezoekers die voor zijn park hebben gekozen en legt deze op een persoonlijke puntenstapel.

In het zéér zeldzame geval dat ook het 7de criterium geen doorslag geeft, besluit de bezoeker geen enkel park te bezoeken.

Voorbeeld Fase 2

Sara, Petra en Raoul hebben tijdens fase 1 de volgende attracties weten te verzamelen:



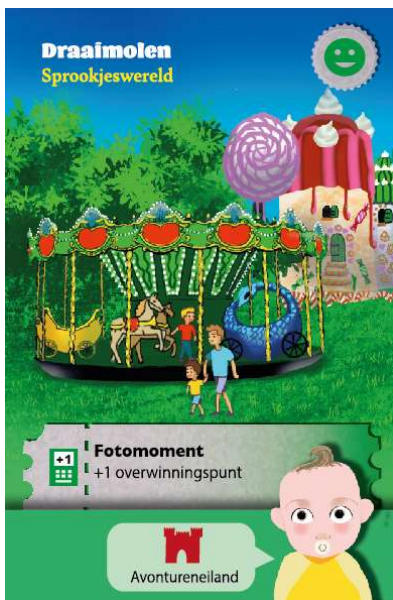
Bij bovenstaande kaarten kijken we in fase 1 enkel naar het (bovenste) attractie gedeelte van de kaart. In fase 2 is het tijd om één voor één de bezoekers te bekijken die tijdens fase 1 in de rij zijn geplaatst. Bij de kaarten hieronder kijken we dus enkel naar het (onderste) bezoeker gedeelte van de kaart.



De eerste bezoeker (bezoeker van de kaart Dolfijnen Show) heeft snel haar keus gemaakt. Haar favoriete attracties zijn Thrillrides met een Waterland thema. Het pretpark van Raoul heeft haar favoriete attractie – de Boomstammen. Hierbij komt zowel het type als het thema overeen met haar wensen. Deze bezoeker bezoekt het pretpark van Raoul.

De tweede bezoeker (bezoeker van de kaart Kasteel) bezoekt het liefst Kinder-attracties met thema Sprookjeswereld. Geen van de pretparken beschikt echter over haar favoriete attractie. Daarom gaat zij kijken hoeveel attracties alle parken hebben die Kinder-attracties zijn of het thema Sprookjeswereld hebben.

Petra heeft de attractie Groene Draak. Deze kaart heeft de speciale eigenschap: Super-attractie. De Groene Draak telt hierdoor als 2 attracties met het thema Sprookjes- wereld. Zij heeft daardoor 3 Sprookjeswereld-attracties en 2 Kinder-attracties ($3+2=5$). Hier-mee heeft zij beduidend meer dan Sara ($1+0=1$) en Raoul ($1+1=2$). Deze bezoeker kiest voor het pretpark van Petra.



De derde bezoeker (bezoeker van de kaart Draaimolen) bezoekt het liefst Familie-attracties met het thema Avontureneiland. Ook zij treft haar favoriete attractie niet aan. Daarom gaat ook zij kijken hoeveel attracties alle parken hebben die Familie-attracties zijn of het thema Avonturenland hebben. Sara heeft 1 Familie-attractie en 1 Avontureneiland-attractie ($1+1=2$). Petra heeft 1 attractie met het thema Avontureneiland. Zij heeft echter geen enkele Familie-attractie ($1+0=1$). Raoul heeft geen Familie-attracties, maar wel 2 attracties met het thema Avontureneiland ($2+0=2$). Het attractiepark van Petra valt nu af. Omdat het tweede criterium geen doorslag geeft tussen Sara en Raoul moeten we kijken wie van de twee de meeste attracties heeft met het juiste thema. Deze bezoeker kiest voor het pretpark van Raoul omdat zijn pretpark meer Avontureneiland- attracties heeft (2 tegen 1).

Einde van het Spel

Zodra de laatste bezoeker voor een attractiepark heeft gekozen, is het spel afgelopen. Alle spelers tellen hoeveel bezoekers zij in hun park hebben en tellen eventuele bonuspunten voor fotomomenten hierbij op. De spelers met de meeste punten wint. In het geval van een gelijkspel wint de speler met de meeste fotomomenten. Is dit aantal ook gelijk dan delen de spelers de overwinning.

(Aantal bezoekers + Aantal fotomomenten = Totaal aantal punten).

Special eigenschappen van kaarten

Wanneer een of meerdere kaarten met de speciale eigenschap 'show' worden gespeeld dan worden deze als eerste afgehandeld. Daarna worden de gespeelde kaarten met de speciale eigenschap 'onderhoud' afgehandeld. Wanneer er meerdere kaarten met show of onderhoud worden gespeeld handel de kaarten dan in volgorde van kleur af: rood-geel-groen-blauw-paars. Speciale eigenschappen hebben een eenmalig effect dat actief is in de ronde waarin de kaart gespeeld wordt. Uitzonderingen hierop worden weergegeven door de volgende symbolen:



Speciale eigenschappen waarbij een rekenmachine staat vermeld, zijn actief tijdens Fase 2. Het symbool en/of cijfer op de rekenmachine is een verwijzing naar de specifieke eigenschap.



Een bouwverbod is vanaf het moment van spelen tot het eind van het spel blijvend van kracht.

Na de lunch: Wijzig doorgeefrichting. Draai de doorgeefrichting-kaart naar de andere zijde om de wijziging aan te geven. Bij 2 spelers heeft deze eigenschap geen effect.

Snack: Kies 1 kaart uit je hand. Deze kaart hoeft aan het eind van deze ronde niet te worden doorgegeven.



Sale: Als een bezoeker niet kan kiezen tussen twee parken met evenveel attracties met het juiste thema dan geeft deze kaart de doorslag (zie fase 2 – criterium 4).

Ambiance: Bekijk de kaarten in de bezoekersrij. Neem hiervoor niet meer dan een minuut de tijd. De andere spelers willen graag verder spelen.

Fast Pass : De bezoeker die je deze ronde speelt kiest direct een park om te bezoeken. In plaats van aan het eind van het spel.



Super-Attractie : Telt als 2 attracties van de betreffende kleur. Hierna is er voor deze speler echter sprake van een bouwverbod voor attracties van diezelfde kleur.

Karretje: Plaats deze ronde 2 bezoekers in de rij. In plaats van 1 bezoeker. Dit gebeurt niet onmiddellijk, maar pas op het moment dat alle speciale eigenschappen zijn afgehandeld en het tijd is voor alle spelers om een bezoeker in de rij te plaatsen.



Foto Moment : Geeft 1 extra overwinningspunt aan het eind van het spel.

Onderhoud: Kies 1 speler die deze ronde geen bezoekers in de rij mag plaatsen. Ook spelers die deze ronde een kaart met de eigenschap Karretje of Fast Pass hebben gespeeld mogen deze ronde geen bezoeker in de rij plaatsen.

Show: Kies 1 speler bij wie de speciale eigenschap deze ronde niet werkt. Maak duidelijk kenbaar wanneer je deze kaart speelt en welke speler je kiest. De speciale eigenschap van de gespeelde kaart van deze speler werkt alleen deze ronde niet. Eigenschappen die pas op een later moment in het spel van waarde zijn, werken dan wel gewoon.



Vuurwerk : Deze kaart telt eenmalig als 3 attracties van de betreffende kleur. Op het moment dat een bezoeker kiest voor het park van een tegenspeler, mag worden aangegeven dat de vuurwerk-kaart geactiveerd wordt. Vervolgens wordt opnieuw bekeken welk attractiepark het best aansluit bij de wensen van de bezoeker. Nadat de bezoeker definitief aan een speler is toegewezen, wordt de vuurwerk-kaart uit het spel verwijderd. Let op! Wanneer de vuurwerk-kaart niet geactiveerd wordt telt deze als 0 attracties.

Reclame : In deze ronde mogen er enkel bezoekers worden gespeeld met een voorkeur voor het type dat gelijk is aan het type van de gespeelde Reclame-kaart. Ter controle laten alle spelers zien welke bezoeker zij deze ronde in de bezoekersrij plaatsen. Als een speler geen bezoekers met deze voorkeur heeft, moeten alle handkaarten worden getoond. Er mag geen andere bezoeker worden gespeeld. Als er in dezelfde ronde meerdere Reclame-kaarten worden gespeeld, dan hebben spelers de keuze uit de typen van de gespeelde Reclame-kaarten

Voorbeeld Reclame



Petra spelt tijdens fase 1 een reclamekaart:

De reclamekaart komt net als attracties op tafel te liggen en functioneert in fase 2 hetzelfde als attractiekaarten. Een reclamekaart heeft geen thema en kan zodoende geen bijdrage leveren om aan eisen omtrent thema te voldoen. Het type van de reclamekaart kan echter wel bijdragen aan het aantrekken van bezoekers.

In de ronde dat Petra deze reclamekaart speelt mogen enkel bezoekers met een voorkeur voor attracties met het type horeca in de bezoekersrij worden gespeeld.



Petra

Petra heeft zelf twee bezoekers met een voorkeur voor het type horeca in haar hand. Zij kiest welke zij in de bezoekersrij legt en toont deze aan de andere spelers.



Sara

Sara heeft maar één bezoeker in haar hand met een voorkeur voor het type horeca. Zij kan niet anders dan deze kaart aan de andere spelers tonen en in de bezoekersrij leggen.



Raoul

Raoul heeft geen bezoekers in zijn hand met een voorkeur voor het type horeca. Hij kan deze ronde geen bezoeker in de rij spelen. Wel toont hij zijn handkaarten om te laten zien dat hij geen bezoeker kan spelen.

Variant

Solo

Bij deze variant simuleer je twee concurrerende pretparken om de spelervaring van een spel met drie spelers na te bootsen. Bouw je eigen pretpark centraal op tafel. De attracties die gebouwd worden in het ene concurrerende pretpark leg je links van je op tafel. De attracties van het andere concurrerende pretpark komen rechts te liggen. In het vervolg worden deze twee parken aangeduid als 'Pretpark Links' en 'Pretpark Rechts'.

Verwijder de kaarten 'vuurwerk' en 'reclame' uit het spel. Schud alle overige kaarten en leg deze neer als gesloten trekstapel. Het solo-spel wordt in 6 beurten gespeeld. Bij de eerste beurt wordt met 6 kaarten gespeeld. Bij de tweede met 5 kaarten, bij de derde met 4 kaarten. Bij de vierde tot en met de zesde beurt wordt weer met respectievelijk 6, 5 en 4 kaarten gespeeld.

Het spel tijdens de eerste (en de vierde) ronde ziet er als volgt uit:

Trek 6 kaarten. Kies van deze 6 kaarten 1 kaart om als attractie voor je op tafel te leggen en 1 kaart om als bezoeker in de rij te plaatsen.

Schud de resterende 4 kaarten en verdeel deze als volgt: Pretpark Links bouwt 1 attractie, Pretpark Rechts bouwt 1 attractie, 2 bezoekers worden gesloten in de rij geplaatst.

De andere rondes worden op dezelfde wijze gespeeld. Het enige verschil is dat er met minder kaarten gespeeld wordt en er daardoor minder resterende kaarten zijn. In ronde 2 en 5 is hierdoor slechts 1 kaart over die blind als bezoeker in de rij wordt geplaatst. In ronde 3 en 6 is er geen enkele kaart over om gesloten als bezoeker in de rij te plaatsen.

De speciale eigenschappen **Na de lunch** en **Snack** werken niet bij een solo-spel.

Ronde	Aantal kaarten	Extra bezoekers
1 en 4	6	2
2 en 5	5	1
3 en 6	4	0

De volgende speciale eigenschappen werken wel voor de speler, maar niet voor Pretpark Links en Rechts: **Ambiance**, **Karretje**, **Onderhoud** en **Show**.

De volgende speciale eigenschappen werken voor Pretpark Links en Rechts met een kleine aanpassing: **Fastpass**: Schud de kaarten in de bezoekersrij en trek een kaart waarvan de bezoeker direct een keuze voor een pretpark maakt.

Super-Attractie: Telt als 2 attracties van de betreffende kleur, maar zorgt voor Pretpark Links en Rechts niet voor een bouwverbod.