

DRAW A PARK

Die kreative Tierpark-Challenge

Willkommen im großen Parkbau-Wettbewerb! Heute eröffnet jeder von euch seinen eigenen Tierpark. Runde für Runde ziehen neue Tiere ein, Gebäude entstehen und Aktionskarten sorgen für Überraschungen. Mit kreativen Ideen, etwas Glück und geschickter Planung lockt ihr immer mehr Besucher an.

Wer erschafft am Ende den beliebtesten Park?

Schnappt euch eure Stifte, lasst eurer Fantasie freien Lauf und baut den schönsten Park der Welt!

Spielanleitung

1. Spielmaterial

- 1 Blatt Papier pro Person (A4 ist ideal, andere Größen funktionieren ebenfalls)
- 1 sechsseitiger Würfel
- 1 Bleistift pro Person
- Buntstifte
- Aktionskarten
- Parkkarten (optional)
- Übersichtskarte
- Beliebige kleine Spielsteine als Geldmarker

Downloadbereich

Die Druckvorlagen für Aktionskarten, Parkkarten und Übersichtskarte findet ihr im Downloadbereich auf der Spieleseite.

2. Ziel des Spiels

Gestaltet euren eigenen Tierpark und sammelt bis zum Ende des Spiels möglichst viele Besucher. Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden gewinnt die Person mit den meisten Besuchern.

Empfohlene Spieldauer

Für eine normale Partie sind 10 Runden gut geeignet. Für eine kürzere oder längere Partie könnt ihr die Rundenzahl frei anpassen.

3. Spielvorbereitung

1. Jeder Spieler legt ein Blatt Papier vor sich und nimmt sich einen Bleistift.
2. Jeder malt einen Parkeingang in seinen Park. Der Parkeingang zählt bereits als Gebäude.
3. Legt Buntstifte, Würfel und Aktionskarten so in die Mitte, dass alle sie erreichen können.
4. Legt kleine Spielsteine als Geldmarker bereit.
5. Entscheidet gemeinsam, wie viele Runden gespielt werden.
6. Falls ihr mit Parkkarten spielt, zieht jeder Spieler zufällig eine Parkkarte.

4. Ablauf einer Runde

In jeder Runde ist jeder Spieler genau einmal an der Reihe. Ein Zug besteht immer aus drei Schritten:

1 Geld einsammeln	2 Würfeln	3 Geld ausgeben Optional Tiere oder Gebäude
------------------------------------	----------------------------	---

1 Geld für jedes Gebäude erhalten.	Würfelergebnis ausführen.	kaufen.
------------------------------------	---------------------------	---------

Schritt 1: Geld einsammeln

Zu Beginn deines Zuges erhältst du 1 Geld für jedes Gebäude in deinem Park. Der Parkeingang zählt ebenfalls als Gebäude. Einige besondere Gebäude aus Aktionskarten können mehr Geld bringen.

Schritt 2: Würfeln und Aktion ausführen

Wurf	Aktion
1	Male ein Tier
2	Male ein Tier
3	Male ein Gebäude
4	Ziehe eine Aktionskarte
5	Ziehe eine Aktionskarte
6	Joker: Wähle Tier, Gebäude oder Aktionskarte

Schritt 3: Geld ausgeben

Nachdem du deine Würfelaktion vollständig ausgeführt hast, darfst du beliebig oft Geld ausgeben, solange du genug davon besitzt:

- Ein Tier malen: 3 Geld
- Ein Gebäude malen: 2 Geld

5. Die Aktionen im Detail

Ein Tier malen

- Male ein beliebiges Tier in ein passendes Gehege.
- In einem Gehege darf immer nur eine Tierart leben.
- Ein Gehege ist mit 3 Tieren voll. Plane beim Zeichnen genügend Platz dafür ein.
- Malst du eine neue Tierart, zeichnest du gleichzeitig ein neues Gehege.
- Für jedes neu gemalte Tier erhältst du sofort 2 Besucher.
- Wird ein Gehege mit dem dritten Tier voll, erhältst du zusätzlich 3 Besucher.

Beispiel 1

Adrian würfelt eine 2. In seinem Park lebt bisher ein Pinguin. Er möchte nun einen Fisch malen. Dafür zeichnet er ein Aquarium mit einem Fisch und anschließend 2 Besucher.

Beispiel 2

Laura hat bereits 2 Elefanten in einem Gehege. Sie würfelt eine 1 und malt einen dritten Elefanten. Dafür erhält sie 2 Besucher. Weil das Gehege nun voll ist, darf sie zusätzlich 3 Besucher malen.

Ein Gebäude malen

- Male ein beliebiges Gebäude in deinen Park.
- Schreibe "+1 Geld" direkt daneben oder notiere es auf einem separaten Zettel.
- Ab deiner nächsten Runde erhältst du für dieses Gebäude in jedem Zug 1 zusätzliches Geld.

Beispiel

Adrian besitzt bereits einen Eisladen und malt nun ein Zirkuszelt. Er schreibt "+1" daneben. Da er jetzt zwei Gebäude besitzt, erhält er ab seiner nächsten Runde insgesamt 2 Geld.

Eine Aktionskarte ziehen

- Ziehe die oberste Karte vom Aktionskartenstapel.
- Führe die abgebildete Aufgabe oder Aktion vollständig aus.
- Lege die Karte anschließend ab, sofern auf der Karte nichts anderes steht.

Beispiel

Laura würfelt eine 4 und zieht eine Malaufgabe: Sie soll ein Riesenrad malen. Das Riesenrad bringt jede Runde 2 Geld und einmalig 1 Besucher. Laura zeichnet das Riesenrad, schreibt "+2" daneben und malt 1 Besucher.

6. Zusatzregeln für Fortgeschrittene

Das Labor

- Ein Labor kostet 6 Geld und wird wie ein Gebäude in den Park gemalt.
- Es erlaubt dir, bis zu 2 Gehege mit Fantasiewesen oder ausgestorbenen Lebewesen zu füllen.
- Dazu zählen zum Beispiel Dinosaurier, Drachen, Mischwesen oder selbst erfundene Kreaturen.
- Jedes dieser Tiere bringt 4 Besucher statt der üblichen 2 Besucher.
- Ein volles Labor-Gehege bringt weiterhin nur die normalen 3 zusätzlichen Besucher.

Parkkarten

Parkkarten geben jedem Park ein besonderes Thema. Wer mit Parkkarten spielt, zieht zu Beginn zufällig eine Karte. Diese bringt zusätzliche Besucher für bestimmte Tiere oder Gebäude, zum Beispiel für Vögel, Wassertiere, Waldtiere oder besondere Attraktionen.

Dadurch entwickeln sich die Parks unterschiedlich: Einer baut vielleicht einen Vogelpark, ein anderer einen Wasserpark oder einen Park voller Raubtiere.

7. Spielende

7. Spielt die vereinbarte Anzahl von Runden vollständig zu Ende.
8. Danach zählt jeder Spieler alle Besucher in seinem Park.
9. Die Person mit den meisten Besuchern gewinnt den Parkbau-Wettbewerb.

Bei Gleichstand

Bei einem Gleichstand gewinnt der Park mit den meisten verschiedenen Tierarten. Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich die Spieler den Sieg.

8. Tipp für ein schönes Spielerlebnis

Nutzt die Zeit, in der eure Mitspieler an der Reihe sind, zum Ausmalen eurer Tiere und Gebäude. Ergänzt Wege, Pflanzen, Bäume, Schilder, Bänke oder kleine Dekorationen. So entsteht Runde für Runde ein einzigartiger, lebendiger Park - und niemand muss lange warten.

Kurzübersicht

Zugfolge

1. Geld einsammeln | 2. Würfeln und Aktion ausführen | 3. Optional Geld ausgeben

Aktion	Kosten	Belohnung
Tier malen	3 Geld oder Würfelaktion	2 Besucher
Drittes Tier im Gehege	-	zusätzlich 3 Besucher
Gebäude malen	2 Geld oder Würfelaktion	ab nächster Runde +1 Geld
Labor	6 Geld	2 besondere Gehege; je Tier 4 Besucher

Viel Spaß beim Zeichnen, Planen und Parkbauen!