

Wishland



REGELWERK





Wishland ist ein kompetitives Brettspiel für 1-4 Spieler mit einer Spieldauer von 75 Minuten.

ZIEL DES SPIELS

Bei Wishland seid ihr Geschäftsleute, die einen Vergnügungspark errichten. Dazu müsst ihr Fahrgeschäfte und Restaurants bauen, Darsteller und Maskottchen engagieren und Hotels eröffnen, um Spiel- und Siegpunkte zu erhalten. Wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

INHALTSVERZEICHNIS

Spielmaterial	3
Spielfeld	4
Symbole	5
Kartengestaltung	6
Spielaufbau	7
Spielablauf	8
Beschreibung der Karten	10
Spielende	17
Endauswertung	18
Solo-Modus	22
Siegpunkte	23
Spielrunden und Symbole	24



4 Siegpunkte-Marker
(1 je Farbe)

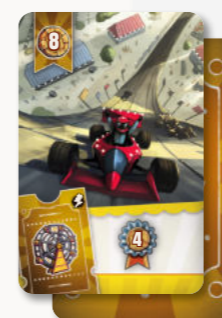


40 Arbeitermarker
(10 pro Farbe)

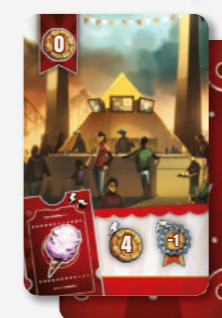


4 persönliche Marker
(1 je Farbe)

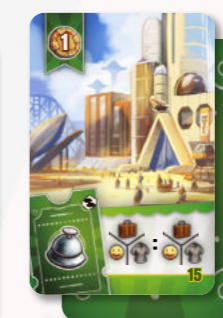
Spielfeld



24 Fahrgeschäfts-karten



24 Restaurant-karten



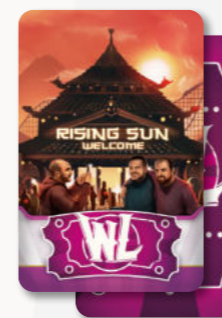
24 Hotelkarten



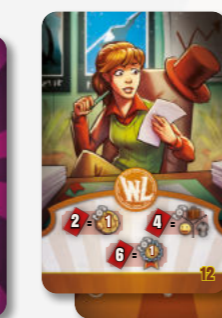
24 Darsteller-karten



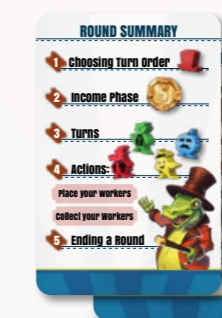
24 Maskottchen-karten



20 Kassenkarten



12 Unternehmer-karten



4 Referenzkarten



1 Rundenmarker



4 Glücksmarker
(1 je Farbe)



1 Zugmarker



4 Besuchermarker
(1 je Farbe)



20 Marker mit
1 Siegpunkt



12 Marker mit
3 Siegpunkten



10 Marker mit
5 Siegpunkten



Marker für den
ersten Spieler



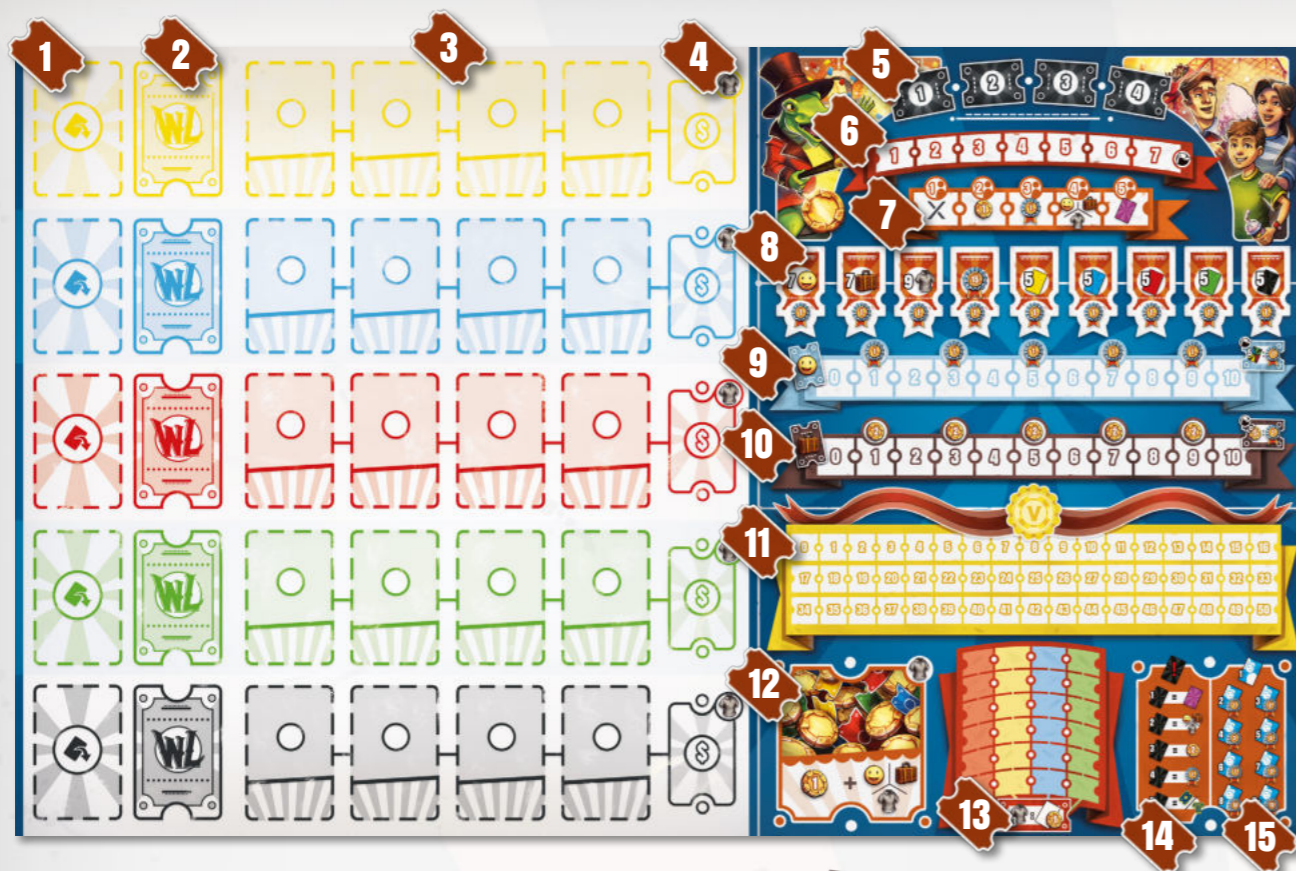
10 Erfolgs-
marker



15 Erfolgs-
kärtchen



Spielanleitung



1 Ablagestapel

Aufgedeckte Karten, die nicht auf dem Marktplatz gekauft wurden, werden am Ende jeder Runde in dieser Spalte abgelegt.

2 Felder für Kartenstapel

Die Kartenstapel werden in dieser Spalte verdeckt auf die entsprechenden Farben gelegt.

3 Marktplatz

Alle käuflichen Karten werden offen in diesen 4 Spalten abgelegt.

4 Arbeiterfelder

Die Arbeiter werden auf die Felder dieser Spalte gesetzt, um Karten aus der entsprechenden Reihe des Marktplatzes zu kaufen.

5 zugleiste



6 Rundenleiste



7 Reihenfolgeleiste



8 Erfolge

Das Spielfeld enthält 9 Standard-Erfolge, für die jeweils 1 Siegpunkt geltend gemacht werden kann. Siehe Seite 9, Erfolge.

Darüber hinaus gibt es 15 optionale Erfolgskärtchen, die eingesetzt werden können, um für zusätzliche Abwechslung zu sorgen. Siehe Seite 16, Erfolgskärtchen.

9 Glücksleiste



Jedes Mal, wenn ihr eine ungerade Zahl auf der Glücksleiste erreicht, erhaltet ihr 1 Siegpunkt. Wenn ihr die 10 auf der Glücksleiste erreicht, erhaltet ihr eine Belohnung bei der Endauswertung. Siehe Seite 21, Glück.

10 Besucherleiste



Jedes Mal, wenn ihr eine ungerade Zahl auf der Besucherleiste erreicht, erhaltet ihr 2 Spielpunkte. Wenn ihr auf der Besucherleiste die 10 erreicht, erhaltet ihr bei der Endauswertung eine Belohnung. Siehe Seite 21, Besucher.

11 siegpunktleiste



Hier markiert ihr euer jeweiliges Ergebnis mit den Siegpunktleisten-Markern.

12 Reklamefeld

Wenn ein Spieler Arbeiter auf dieses Feld setzt, erhält er sofort 1 Spielpunkt. Darüber hinaus erhält er je nach Wahl 1 Glücks-, 1 Besucher- oder 1 Arbeitermarker.

13 Arbeiterreserve

Vor Spielbeginn werden 6 Bonus-Arbeiter pro Spielerfarbe auf dieses Feld gesetzt. Wenn ihr einen neuen Arbeiter erhaltet, nehmt ihr 1 Arbeiter eurer Farbe aus der Arbeiterreserve. Wenn ihr alle 6 Bonus-Arbeiter erhalten habt, schaltet ihr die folgende Fähigkeit frei:

Nachdem ihr beim Kauf einer Karte die erforderliche Anzahl von Arbeitern platziert habt, könnt ihr bis zu 3 zusätzliche Arbeiter platzieren, um die Kosten der Karte um 1 Spielpunkt für jeden zusätzlich platzierten Arbeiter zu verringern.

14 Maskottchenkarten-Boni

Beim Ausspielen der schwarzen Maskottchenkarten erhaltet ihr die auf dem Spielfeld angezeigten Belohnungen, d. h.:

- 1. **Maskottchenkarte: Sofortbelohnung:** 1 Kassenkarte.
- 2. **Maskottchenkarte: Sofortbelohnung:** Je nach Wahl 1 zusätzlichen Glücks-, Besucher- oder Arbeitermarker.
- 3. **Maskottchenkarte: Sofortbelohnung:** 2 zusätzliche Spielpunkte.
- 4. **Maskottchenkarte: Sofortbelohnung:** 1 Siegpunkt.
- 5. **Maskottchenkarte: Endauswertungsbelohnung:** 1 von 2 möglichen einmaligen Unterhaltungssymbolen. Ihr erhaltet beide Unterhaltungssymbole, wenn Ihr die **Unternehmerkarte Nr. 8** besitzt.

15 Unterhaltungssymbol-Boni

Während der Endauswertung erhaltet ihr die hier gezeigten Bonus-Siegpunkte für den Besitz von 2 oder mehr einmaligen Unterhaltungssymbolen auf den blauen Darstellerkarten.

SYMBOLE



Glück



Besucher



Kategoriensymbol: Kategoriensymbole auf den Karten.



Arbeiter: Arbeiterfiguren.

Fahrgeschäftssymbole



Restaurantsymbole



Spielpunkte: Die Anzahl der Spielpunkte, die ihr zahlt oder erhaltet.



Siegpunkte: Die Anzahl der Siegpunkte, die ihr erhaltet.

Darstellungssymbole



Hotelsymbole



Karte: Karten und ihre Farben.



Unterhaltungssymbol-Boni



Maskottchenkarten-Boni



Glücksleiste



Besucherleiste



Arbeiterleiste



Erfolge: Erfolge auf dem Spielfeld.



Reklamefeld: Reklamefeld auf dem Spielfeld.



Unterhaltungssymbole

1 Preis

Gibt an, wie viele Spielpunkte für die Karte bezahlt werden müssen.

2 Kategoriensymbol

Kategoriensymbole werden verwendet, wenn am Ende des Spiels Maskottchenkarten-Boni ausgewertet werden.

3 Farbe

Kennzeichnet die 7 verschiedenen Kartentypen:

- Gelb = **Fahrgeschäftskarten** Rot = **Restaurantkarten**
- Blau = **Darstellerkarten** Grün = **Hotelkarten**
- Schwarz = **Maskottchenkarten** Violett = **Kassenkarten**
- Orange = **Unternehmerkarten**

4 Belohnungen

Beim Ausspielen einer Karte erhaltet ihr eine Belohnung. Es gibt 4 verschiedene Arten von Belohnungen:



- Sofortbelohnungen** haben eine einmalige Wirkung, unmittelbar nachdem die Karte ausgespielt wurde.
- Fortlaufende Belohnungen** haben eine fortdauernde Wirkung, nachdem die Karte ausgespielt wurde.
- Einkommensbelohnungen** wirken sich während der Einkommensphase aus.
- Endauswertungsbelohnungen** sorgen für Boni am Ende des Spiels.

KARTENTYPEN

Kassenkarten

Violette Kassenkarten bestimmen, wie viele Karten jeder Farbe ein Spieler in seinem Spielbereich haben kann. Dies wird als „Kartenlimit“ eines Spielers bezeichnet. **Siehe Seite 10, Kartenlimit.**



Fahrgeschäftskarten

Beim Ausspielen von gelben Fahrgeschäftskarten erhaltet ihr Siegpunkte. Die Karten bestimmen ebenfalls euer Kartenlimit. **Siehe Seite 10, Kartenlimit.**

Restaurantkarten

Rote Restaurantkarten bieten beim Ausspielen Besucherboni, Einkommensphasen-Boni oder eine sofortige Erhöhung der Spielpunkte auf Kosten der Siegpunkte am Ende des Spiels. Mit diesen Karten könnt ihr euch aus der Klemme ziehen!



Darstellerkarten

Beim Ausspielen der blauen Darstellerkarten könnt ihr Glücks-, Besucher- oder Arbeitermarker erhalten. In der rechten unteren Ecke der Karten sind außerdem Unterhaltungssymbole aufgedruckt, durch die ihr am Ende des Spiels Boni erzielt. **Siehe Seite 19, Unterhaltungssymbole.**



Maskottchenkarten

Mit den schwarzen Maskottchenkarten erhaltet ihr die unten rechts auf dem Spielfeld angezeigten Boni. **Siehe Seite 5, Maskottchenkarten-Boni.** Mit Maskottchenkarten erhaltet ihr außerdem Bonus-Siegpunkte am Ende des Spiels.



Hotelkarten

Die grünen Hotelkarten bieten einzigartige Belohnungen, die euch helfen, eure Strategie zu bestimmen.



Unternehmerkarten

Die orangefarbenen Unternehmerkarten sind optional und können in das Spiel aufgenommen werden, um für mehr Abwechslung zu sorgen. Sie bieten verschiedene Boni.



SPIELAUFBAU

Legt das Spielfeld auf den Tisch und geht folgendermaßen vor:

- 1 Mischt die gelben Fahrgeschäftskarten, die roten Restaurantkarten, die blauen Darstellerkarten, die grünen Hotelkarten und die schwarzen Maskottchenkarten jeweils separat. Legt in jeder Reihe in der Kartenauslage 4 Karten offen auf den Markt und achtet darauf, dass die Farbe der Reihe der Farbe der Kartenrückseite entspricht. Legt die restlichen Karten jedes Stapels verdeckt auf das Stapelfeld der entsprechenden Farbe.
- 2 Wählt eure Spielerfarbe und setzt die passenden Glücks-, Besucher- und Siegpunktmarker auf den Anfang jeder Leiste.
- 3 Nehmt sechs eurer Arbeitermarker und platziert sie in der Arbeiterreserve. Jeder Spieler behält seine verbleibenden 4 Arbeiter.
- 4 Setzt den Zugmarker und den Rundenmarker auf Feld 1 der entsprechenden Leiste.
- 5 Bestimmt den ersten Spieler und gebt ihm den Marker für den ersten Spieler. Es könnte z. B. derjenige sein, der zuletzt einen Vergnügungspark besucht hat, er kann aber auf jede beliebige andere Weise bestimmt werden, mit der alle Spieler einverstanden sind.
- 6 Platziert die Spielpunkte neben dem Spielfeld. Dies ist der Spielpunkt-Pool.
- 7 Nehmt euren persönlichen Marker und setzt ihn in euren Spielbereich.
- 8 Nehmt jeweils 1 Kassenkarte und legt sie offen in euren Spielbereich. Legt den Rest der Kassenkarten verdeckt neben das Spielfeld.

OPTIONALE KARTEN UND KÄRTCHEN

Nachdem der grundlegende Aufbau des Spiels abgeschlossen ist, könnt ihr entscheiden, ob ihr die optionalen Unternehmerkarten und Erfolgskärtchen verwenden möchtet. Beide können unabhängig voneinander oder zusammen verwendet werden, um neue Herausforderungen zu schaffen. **Wir empfehlen diese Optionen nur für erfahrene Spieler, aber vielleicht möchtet ihr sie auch sofort einsetzen. Es liegt ganz an euch!**

Die Unternehmerkarten bieten neue Boni und die Erfolgskärtchen sorgen für zusätzliche Abwechslung, neben den auf dem Spielfeld aufgedruckten Erfolgen.



Bei Verwendung der **Unternehmerkarten** bekommt jeder Spieler verdeckt 2 beliebige Unternehmerkarten. Schaut euch beide Karten verdeckt an, wählt 1 Karte, die ihr behalten wollt, und legt die andere ab. Nachdem ihr eure Wahl getroffen habt, deckt alle gleichzeitig eure Unternehmerkarten auf, indem ihr diese offen in euren Spielbereich legt. **Erläuterungen zu den Symbolen der Unternehmerkarten sind auf Seite 14 zu finden.**

Wenn ihr **Erfolgskärtchen** verwendet, zieht verdeckt 9 Kärtchen und legt sie auf die Erfolgsbereiche auf dem Spielfeld. Legt dann alle übrigen Kärtchen, die keine Wirkung haben, zurück in die Schachtel. Verwendet stattdessen die Erfolge, die auf den jeweiligen Feldern des Spielfelds stehen.



SPIELABLAUF

RUNDEN

1 Wahl der Reihenfolge

Das Spiel läuft über 7 Runden, wobei jede Runde aus 4 Zügen besteht. Zu Beginn jeder Runde setzt der erste Spieler seinen persönlichen Marker auf ein unbesetztes Feld seiner Wahl auf der Reihenfolgeleiste und beansprucht seine Belohnung. Anschließend kommt der nächste Spieler am Tisch (im Uhrzeigersinn) an die Reihe. Dies geht so lange weiter, bis alle Spieler ihre persönlichen Marker platziert und ihre Belohnungen erhalten haben. Es gibt folgende Belohnungen:



Feld 1: Derjenige, der den Anfang macht, erhält keine Belohnung.

Feld 2: Sofortbelohnung: 1 Spielpunkt.

Feld 3: Sofortbelohnung: 1 Siegpunkt.

Feld 4: Sofortbelohnung: Auswahl zwischen 1 Glücks-, 1 Besucher- oder 1 Arbeitermarker.

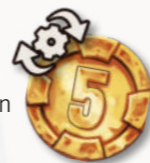
Feld 5: Sofortbelohnung: 1 Kassenkarte.

Die Reihenfolgeleiste definiert die Spielerreihenfolge für den Rest der Runde, wobei der Spieler auf dem äußersten linken Feld zuerst zieht.

2 Einkommensphase

Gemäß der Spielerreihenfolge führt ihr die folgenden beiden Schritte aus:

- Entnehmt 5 Spielpunkte aus dem Spielpunkt-Pool
- Aktiviert alle Kartenboni, die euer Einkommen erhöhen.



3 Runden

Gemäß der Spielerreihenfolge führt ihr jeweils 1 Aktion durch, bis jeder Spieler 4 Züge gemacht hat, womit die Runde endet.

AKTIONEN

Jeder Spieler muss 1 der folgenden beiden Standardaktionen wählen, um einen Zug zu machen:

1 Aktion 1: Platzieren, kaufen und Spielen

Platzieren: Platziert zunächst Arbeiter auf eins der folgenden Felder:

- das Reklamefeld, um 1 Spielpunkt sowie je nach Wahl 1 Glücks-, 1 Besucher- oder 1 Arbeitermarker zu erhalten
- eines der 5 Arbeiterfelder neben dem Marktplatz, um später eine Karte aus dieser Reihe zu kaufen.



Platziert 1 Arbeiter auf einem Arbeiterfeld oder dem Reklamefeld, wenn das Feld unbesetzt ist.

Wenn ein Feld bereits mit Arbeitern besetzt ist, müsst ihr den 1 Standard-Arbeiter plus 1 zusätzlichen Arbeiter für jeden Stapel mit Arbeitern beliebiger Farbe auf diesem Feld platzieren.

Wenn ihr mehrere Arbeiter platziert, müsst ihr alle Arbeiter, die ihr bei dieser Aktion spielt, auf einem einzigen Stapel aufstapeln, getrennt von allen anderen Stapeln, die bei anderen Aktionen ausgespielt wurden.



In unserem Beispiel will der rote Spieler die Arbeiter auf dem Darstellerfeld des Marktplatzes platzieren. Hier gibt es bereits 2 Stapel von Arbeitern, einen mit 1 grünen und einen mit 2 roten Arbeitern. Der rote Spieler muss also 3 Arbeiter auf dieses Feld setzen. Diese Regeln gelten für die Arbeiterfelder und das Reklamefeld.

Kaufen: Anschließend kauft ihr 1 verfügbare Karte aus der Reihe, in der ihr euren/eure Arbeiter platziert habt.

Ausspielen: Dann spielt ihr die Karte in euren Spielbereich aus. Denkt daran, alle Sofortbelohnungen auf der Karte jetzt geltend zu machen.

2 Aktion 2: Einsammeln

Sammelt alle eure Arbeiter, die ihr bereits ausgespielt habt, ein. Bei eurem nächsten Zug könnt ihr sie wieder verwenden.

ERFOLGE

Während eures Zugs könnt ihr einen Erfolg geltend machen, wenn ihr die Anforderungen eines Erfolgsbereichs oder eines Erfolgskärtchens erfüllt habt. Für jeden geltend gemachten Erfolg erhaltet ihr 1 Siegpunkt. Wenn ihr einen Erfolg geltend macht, so gilt dies **nicht** als Aktion, und ihr könnt in derselben Runde mehrere Erfolge geltend machen, wenn ihr die entsprechenden Anforderungen erfüllt habt. Jeder Erfolg kann jedoch in jedem Spiel nur einmal geltend gemacht werden. Nachdem ein Erfolg geltend gemacht wurde, müsst ihr einen Erfolgsmarker auf dem entsprechenden Erfolgfeld oder -kärtchen platzieren.



Für die Erfolgfelder auf dem Spielfeld gelten die folgenden Anforderungen:

1. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr auf der Glücksleiste die 7 erreicht habt.
2. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr auf der Besucherleiste die 7 erreicht habt.
3. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr 9 oder mehr Arbeiter kontrolliert. Ihr müsst genügend Arbeiter aus der Reserve anfordern, um 9 zu erreichen. Arbeiter, die durch die Unternehmerkarte Nr. 9 gewonnen wurden, können mitgezählt werden.
4. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr die 15 auf der Siegpunktleiste erreicht habt.
5. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr 5 gelbe Fahrgeschäftskarten in eurem Spielbereich habt.
6. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr 5 blaue Darstellerkarten in eurem Spielbereich habt.
7. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr 5 rote Restaurantkarten in eurem Spielbereich habt.
8. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr 5 grüne Hotelkarten in eurem Spielbereich habt.
9. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr 5 schwarze Maskottchenkarten in eurem Spielbereich habt.

KARTENLIMIT

Die violetten Kassenkarten und die gelben Fahrgeschäftskarten bestimmen euer Kartenlimit. **Ihr dürft nie mehr Karten besitzen als euer Kartenlimit festlegt.**

Jede Kassenkarte oder Fahrgeschäftskarte, die ihr besitzt, erlaubt euch den Besitz von maximal 1 Karte jeder Farbe.



1 Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 1 Kassenkarte.

2 Mit 1 Kassenkarte liegt euer Kartenlimit bei 1, sodass ihr folgende Karten besitzen könnt:

- 1 Restaurantkarte
- 1 Maskottchenkarte
- 1 Darstellerkarte
- 1 Hotelkarte

3 Bei einem Kartenlimit von 1 dürft ihr erst dann eine neue Restaurant-, Darsteller-, Maskottchen- oder Hotelkarte kaufen, wenn ihr entweder eine zweite Kassenkarte oder eine Fahrgeschäftskarte kauft.



4 Wenn der Spieler in unserem Beispiel eine Fahrgeschäftskarte erwirbt, erhöht sich sein Kartenlimit auf 2, sodass er folgende Karten besitzen darf:

- 2 Restaurantkarten
- 2 Maskottchenkarten
- 2 Darstellerkarten
- 2 Hotelkarten

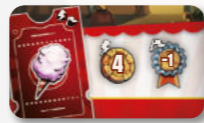
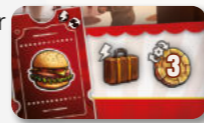
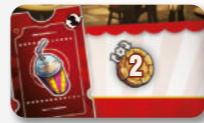
Wenn der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel entweder eine 2. Kassenkarte oder eine 2. Fahrgeschäftskarte dazukauf, erhöht sich sein Kartenlimit auf 3, und so weiter.

BESCHREIBUNG DER KARTEN

Restaurantkarten

Es gibt 3 verschiedene Arten von roten Restaurantkarten:

- Karten, die das Einkommen eines Spielers während der Einkommensphase erhöhen.
- Karten, mit denen ihr sofort Besucher erhaltet **und** die euer Einkommen während der Einkommensphase erhöhen.
- Karten, die beim Ausspielen zu 4 Extra-Spielpunkten führen, durch die bei der Endauswertung aber auch 1 Siegpunkt abgezogen wird.



Darstellerkarten

Blaue Darstellerkarten sorgen beim Ausspielen für Glück, Besucher oder Arbeiter.



Jede Darstellerkarte besitzt außerdem in der unteren rechten Ecke 1 Unterhaltungssymbol, das die Endauswertungsbelohnungen anzeigt. **Siehe Seite 19.**

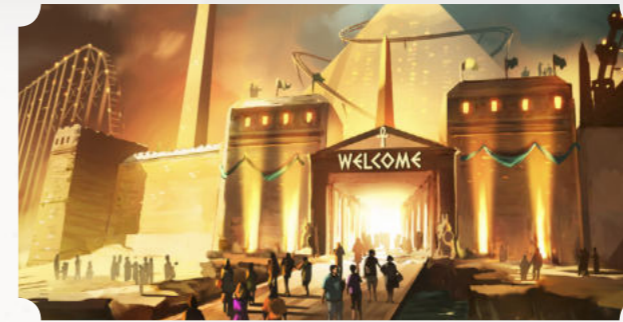


Maskottchenkarten

Für jede der ersten 5 schwarzen Maskottchenkarten, die ihr ausspielt, erhaltet ihr die unten rechts auf dem Spielfeld angezeigten Boni. Maskottchenkarten sorgen auch für Bonus-Siegpunkte, abhängig von ihren Kategorie-symbolen:



Je mehr Karten mit Kategorie-symbolen, die denen auf euren Maskottchenkarten entsprechen, ihr besitzt, desto mehr Siegpunkte erhaltet ihr am Ende des Spiels. **Siehe Seite 19.**



Hotelkarten

Grüne Hotelkarten bieten einzigartige Boni, die euch helfen, eure Strategie zu bestimmen. Wenn eine Karte mehr als 1 Bonus enthält, erhaltet ihr alle auf der Karte angezeigten Boni.



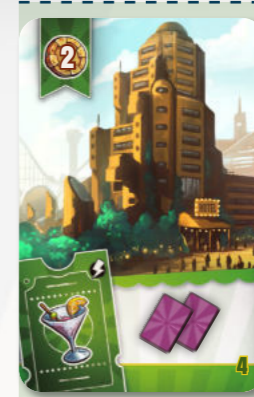
#1:
Sofortbelohnung: Ihr erhaltet 6 Siegpunkte.



#2:
Sofortbelohnung: Ihr erhaltet 3 Spielpunkte.



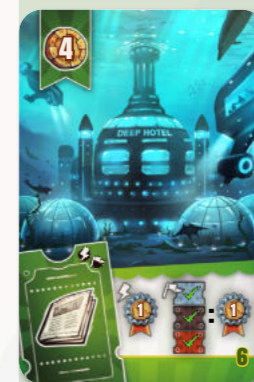
#3:
Sofortbelohnung: Ihr erhaltet 1 Glücks-, 1 Besucher- und 1 Arbeitermarker.



#4:
Sofortbelohnung: Ihr erhaltet 2 Kassenkarten.

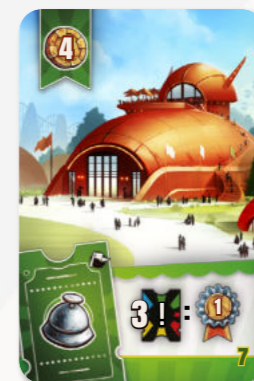


#5:
Endauswertungsbelohnung: Ihr erhaltet die angezeigten Siegpunkte, basierend auf der Gesamtzahl der von euch ausgespielten Kassenkarten.



#6:
Sofortbelohnung: Beim Kauf dieser Karte erhaltet ihr 1 Siegpunkt.
Endauswertungsbelohnung: Ihr erhaltet 1 Siegpunkt für jedes folgende erreichte Ziel (*maximal 3 Siegpunkte*):

- 10 auf der Glücksleiste erreicht
- 10 auf der Besucherleiste erreicht
- alle 6 Arbeiter aus der Arbeiterreserve beansprucht.



#7:
Endauswertungsbelohnung: Ihr erhaltet 1 Siegpunkt, wenn ihr 3 verschiedene Kategorie-symbole auf Karten der gleichen Farbe besitzt. Ihr könnt Punkte für mehrere Kartenfarben erhalten. Wenn ihr z. B. alle drei Kategorie-symbole auf Restaurantkarten habt (🍦🍷🍔), erhaltet ihr 1 Siegpunkt.



#8:
Endauswertungsbelohnung: Wenn ihr den entsprechenden Preis bezahlt, könnt ihr 1 Karte eurer Wahl von einem beliebigen Stapel oder Ablagestapel auf dem Marktplatz ausspielen.



#9:
Endauswertungsbelohnung: Diese Karte zählt als 1 einmaliges Bonus-Unterhaltungssymbol, das bei der Endauswertung verwendet werden kann. Siehe Seite 19.



#10:
Endauswertungsbelohnung: Bei der Bewertung der Maskottchenkarten am Ende des Spiels könnt ihr auch die Kategoriensymbole auf euren Maskottchenkarten selbst mitzählen. Siehe Seite 19.



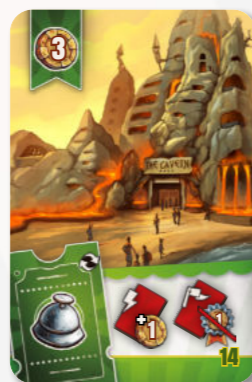
#11:
Endauswertungsbelohnung: Ihr erhaltet die angezeigten Siegpunkte, basierend auf der Gesamtzahl der Categoriesymbole auf allen Karten, die ihr ausgespielt habt.



#12:
Endauswertungsbelohnung: Nachdem ihr eure Unterhaltungssymbole am Ende des Spiels auf die übliche Art und Weise gewertet habt, erhaltet ihr 1 Siegpunkt für jedes Unterhaltungssymbol, für das ihr nicht bereits Punkte erhalten habt. Damit sind alle Symbole auf euren Karten gemeint, die Duplikate eurer einmaligen Unterhaltungssymbole waren. Beispiele dafür sind auf Seite 20 zu finden.



#13:
Fortlaufende Belohnung: Jedes Mal, wenn ihr Arbeiter auf dem Reklamefeld platziert, könnt ihr am Ende des Zugs alle eure Arbeiter einsammeln, ohne dass dies als Aktion gilt.



#14:
Fortlaufende Belohnung: Ihr erhaltet 1 zusätzlichen Spielpunkt, wenn ihr eine Restaurantkarte ausspielt.
Endauswertungsbelohnung: Restaurantkarten kosten euch bei der Endauswertung nicht 1 Siegpunkt.



#15:
Fortlaufende Belohnung: Jedes Mal, wenn ihr Glücks-, Besucher- oder Arbeitermarker erhaltet, könnt ihr wählen, welche 3 Ressourcen ihr erhalten wollt: Glücks-, Besucher- oder Arbeitermarker. Wenn ihr z. B. eigentlich 3 Arbeiter erhalten würdet, könnt ihr euch stattdessen für 1 Glücks- und 2 Besuchermarker entscheiden.



#16:
Fortlaufende Belohnung: Ihr könnt 3 Spielpunkte zahlen, um alle eure Arbeiter einzusammeln, ohne dass dies als Aktion gilt. Ihr könnt bei diesem Zug auch eine Standardaktion durchführen. Ihr könnt diese Aktion und die Standardaktion in beliebiger Reihenfolge durchführen.



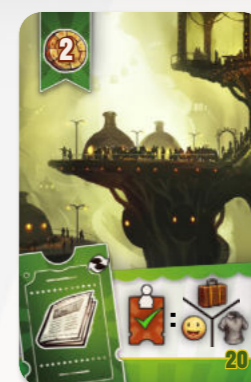
#17:
Endauswertungsbelohnung: Für jeden Satz mit 1 gelben, 1 blauen, 1 roten, 1 grünen und 1 schwarzen Karte in eurem Besitz erhaltet ihr 1 Siegpunkt.
Die Anzahl der Siegpunkte, die ihr durch diese Karte verdienen könnt, ist unbegrenzt.



#18:
Fortlaufende Belohnung: Jedes Mal, wenn ihr eine Darstellerkarte ausspielt, habt ihr die Wahl zwischen 1 Glücks-, 1 Besucher- oder 1 Arbeitermarker.



#19:
Fortlaufende Belohnung: Jedes Mal, wenn ihr eine Karte kauft, könnt ihr 2 zusätzliche Spielpunkte bezahlen, um 1 Siegpunkt zu erhalten. Dieser Bonus kann für jede Karte, die ihr kauft, nur einmal verwendet werden, und ihr erhaltet ihn nicht für das Ausspielen dieser Karte.



#20:
Fortlaufende Belohnung: Jedes Mal, wenn ihr einen Erfolg geltend macht, habt ihr die Wahl zwischen 1 Glücks-, 1 Besucher- oder 1 Arbeitermarker.



#21:
Einkommensstrafe: Während der Einkommensphase erhaltet ihr 2 Spielpunkte weniger.
Fortlaufende Belohnung: Jedes Mal, wenn ihr andere Hotelkarten ausspielt, erhaltet ihr 1 Siegpunkt. Diese Belohnung gilt nicht beim Ausspielen dieser Karte.



#22:
Fortlaufende Belohnung: Jedes Mal, wenn ihr eine Karte spielt, die 5 oder mehr Spielpunkte kostet, habt ihr die Wahl zwischen 1 Glücks-, 1 Besucher- oder 1 Arbeitermarker.



#23:
Einkommensbelohnung: In der Einkommensphase erhaltet ihr für jede ausgespielte Restaurantkarte 1 zusätzlichen Spielpunkt.



#24:
Fortlaufende Belohnung: Für den Rest des Spiels könnt ihr die Kartenlimit-Regeln für alle Karten ignorieren.



#2:
Fortlaufende Belohnung 1: Ihr zahlt 2 Spielpunkte weniger, um eure 1. Karte jeder Farbe zu kaufen.

Fortlaufende Belohnung 2: Ihr zahlt 2 Spielpunkte weniger, um eure 5. Karte jeder Farbe zu kaufen. Das bedeutet allerdings nicht, dass ihr 2 Spielpunkte aus dem Spielpunkt-Pool erhaltet, wenn ihr Karten kauft, die 0 Spielpunkte kosten.

OPTIONALE UNTERNEHMERKARTEN

Unternehmerkarten bieten die unten aufgeführten Boni. Wenn eine Karte mehr als 1 Bonus enthält, erhaltet ihr alle auf der Karte angezeigten Boni.



#1:
Fortlaufende Belohnung 1: Nachdem Ausspielen der 1. Karte jeder Farbe, die ihr bisher noch nicht ausgespielt habt, erhaltet ihr 1 Spielpunkt.

Fortlaufende Belohnung 2: Nachdem ihr eure 3. Karte jeder Farbe ausgespielt habt, könnt ihr 1 der folgenden Optionen auswählen:

- auf der Glücksleiste 1 Feld weitergehen
- auf der Besucherleiste 1 Feld weitergehen
- 1 Arbeiter erhalten.

Fortlaufende Belohnung 3: Nachdem ihr eure 5. Karte jeder Farbe ausgespielt habt, erhaltet ihr 1 Siegpunkt.

Für die oben genannten Belohnungen zählen auch die Kassenkarten.



#3:
Belohnung bei Spielaufbau: Zieht während des Spielaufbaus nach dem Zufallsprinzip 1 Erfolgskärtchen und legt es neben diese Unternehmerkarte in euren Spielbereich. Ihr könnt diesen Erfolg erst geltend machen, wenn ihr die entsprechenden Anforderungen erfüllt habt. Niemand sonst kann diesen Erfolg für sich geltend machen. Wenn ihr ein Kärtchen ohne Wirkung gezogen habt, zieht so lange ein neues, bis ihr eins erhaltet, das etwas bewirkt.

Fortlaufende Belohnung 1: Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Erfolg geltend macht, erhaltet ihr 1 Spielpunkt.

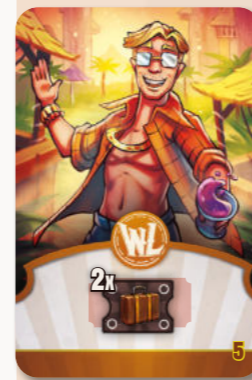
Fortlaufende Belohnung 2: Jedes Mal, wenn ihr einen Erfolg geltend macht, könnt ihr eine der folgenden Optionen wählen:

- auf der Glücksleiste 1 Feld weitergehen
- auf der Besucherleiste 1 Feld weitergehen
- 1 Arbeiter erhalten.



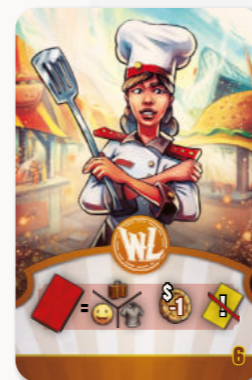
#4:
Fortlaufende Belohnung: Alle Sofortbelohnungen, die ihr auf der Glücksleiste erhaltet, werden verdoppelt.

Endauswertungsbelohnung: Alle Endauswertungsbelohnungen, die ihr auf der Glücksleiste erhaltet, werden verdoppelt.



#5:
Fortlaufende Belohnung: Alle Sofortbelohnungen, die ihr auf der Besucherleiste erhaltet, werden verdoppelt.

Endauswertungsbelohnung: Alle Endauswertungsbelohnungen, die ihr auf der Besucherleiste erhaltet, werden verdoppelt.

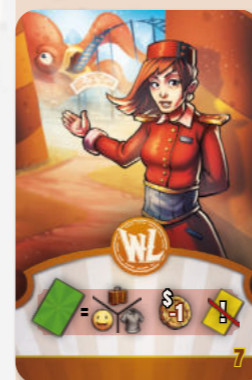


#6:
Fortlaufende Belohnung 1: Jedes Mal, wenn ihr eine Restaurantkarte ausspielt, könnt ihr 1 der folgenden Optionen wählen:

- auf der Glücksleiste 1 Feld weitergehen
- auf der Besucherleiste 1 Feld weitergehen
- 1 Arbeiter erhalten.

Fortlaufende Belohnung 2: Beim Kauf von Restaurantkarten zahlt ihr 1 Spielpunkt weniger.

Fortlaufende Belohnung 3: Ihr könnt die Kartenlimit-Regeln für Restaurantkarten ignorieren.



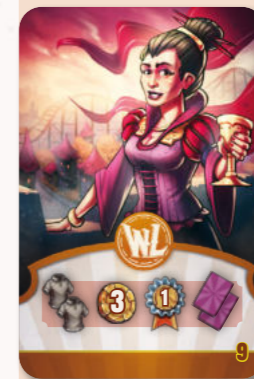
#7:
Fortlaufende Belohnung 1: Jedes Mal, wenn ihr eine Hotelkarte ausspielt, könnt ihr 1 der folgenden Optionen wählen:

- auf der Glücksleiste 1 Feld weitergehen
- auf der Besucherleiste 1 Feld weitergehen
- 1 Arbeiter erhalten.

Fortlaufende Belohnung 2: Beim Kauf von Hotelkarten zahlt ihr 1 Spielpunkt weniger.
Fortlaufende Belohnung 3: Ihr könnt die Kartenlimit-Regeln für Hotelkarten ignorieren.



#8:
Fortlaufende Belohnung 1: Beim Ausspielen von Maskottchenkarten zahlt ihr 1 Spielpunkt weniger.
Fortlaufende Belohnung 2: Für das Ausspielen von Maskottchenkarten erhaltet ihr die doppelte Belohnung. Beispielsweise erhaltet ihr für eure 1. Maskottchenkarte 2 Kassenkarten anstelle von 1.



#9:
Sofortbelohnung: Nur während der 1. Einkommensphase erhaltet ihr Folgendes:

- 2 Arbeitermarker
- 3 Spielpunkte
- 1 Siegpunkt
- 2 Kassenkarten.



#10:
Fortlaufende Belohnung: Bei jedem Ausspielen einer Karte, außer Maskottchenkarten, mit einem Categoriesymbol, das nicht auf den Karten in eurem Spielbereich erscheint, erhaltet ihr 1 Spielpunkt. Wenn ihr die Hotelkarte Nr. 10 habt, erhaltet ihr außerdem bei jedem Ausspielen einer Maskottchenkarte mit einem Categoriesymbol, das nicht auf den Karten in eurem Spielbereich erscheint, 1 Spielpunkt.

Endauswertungsbelohnung: Bei der Endauswertung erhaltet ihr 2 Siegpunkte, wenn ihr Karten mit allen 12 Categoriesymbolen gesammelt habt.



#11:
Endauswertungsbelohnung: Für jede Karte, außer Maskottchenkarten, mit dem Categoriesymbol, das ihr am häufigsten ausgespielt habt, erhaltet ihr 1 Siegpunkt. Wenn ihr die **Hotelkarte Nr. 10** habt, könnt ihr auch die Categoriesymbole auf den von euch ausgespielten Maskottchenkarten mitzählen.



#12:
Einkommensbelohnung 1: Ihr erhaltet 1 zusätzlichen Spielpunkt in der Einkommensphase, wenn ihr 2 oder mehr Restaurantkarten ausgespielt habt.
Einkommensbelohnung 2: In der Einkommensphase habt ihr die Wahl zwischen 1 Glücks-, 1 Besucher- oder 1 Arbeitermarker, wenn ihr mindestens 4 Restaurantkarten ausgespielt habt. Wenn ihr diese Belohnung bekommt, erhaltet ihr auch die für diese Karte geltende Einkommensbelohnung 1.
Einkommensbelohnung 3: In der Einkommensphase erhaltet ihr 1 Siegpunkt, wenn ihr mindestens 6 Restaurantkarten ausgespielt habt. Wenn ihr diese Belohnung bekommt, erhaltet ihr auch die für diese Karte geltenden Einkommensbelohnungen 1 und 2.

OPTIONALE ERFOLGSKÄRTCHEN ★

Die Erfolgskärtchen bieten die unten aufgeführten Boni, die sich von denen auf dem Spielfeld unterscheiden.



Nr. 1. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr mindestens die 5 auf der Glücksleiste **und** mindestens die 5 auf der Besucherleiste erreicht habt.



2. – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr mindestens 7 Karten der gleichen Farbe habt. **Das gilt auch für Kassenkarten.**



Nr. 3 – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr die 10 auf der Glücksleiste **oder** die 10 auf der Besucherleiste erreicht habt.



Nr. 4 – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr mindestens 3 Karten jeder Farbe habt. **Dies gilt nicht für Kassenkarten oder Unternehmerkarten.**



Nr. 5 – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr mindestens 5 Exemplare von 1 Categoriesymbol habt.



Nr. 6 – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr 10 verschiedene Categoriesymbole habt. **Das Spiel enthält 12 verschiedene Categoriesymbole.**



Nr. 7 – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr 15 Karten ausgespielt habt. **Unternehmerkarten werden nicht mitgezählt, Kassenkarten allerdings doch.**



Nr. 8 – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, sobald ihr ein Einkommensniveau von mindestens 12 erreicht habt. **Dies schließt die 5 Spielpunkte ein, die ihr während der Einkommensphase aus dem Einkommens-Pool erhalten habt, und ihr müsst nicht bis zur Einkommensphase warten, um diesen Erfolg geltend zu machen.**



Nr. 9 – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr 20 oder mehr Spielpunkte in eurem Spielbereich habt.



Nr. 10 – Ihr könnt diesen Erfolg bei eurem Spielzug geltend machen, wenn ihr mindestens 3 Karten mit einem Preis von mindestens 6 Spielpunkten ausgespielt habt.



Nr. 11 bis Nr. 15 sind leer



SPIELEND

ENDE EINER RUNDE

Im Unterschied zu anderen Spielen, bei denen Arbeiter platziert werden, werden in Wisland nicht alle Arbeiter am Ende jeder Runde eingesammelt, sondern ihr müsst dazu eine Aktion oder eine Kartenfunktion verwenden.

Jedes Mal, wenn der letzte Spieler an der Reihe ist, bewegt er den Zugmarker auf der Zugleiste oben auf dem Spielfeld um 1 Feld weiter, sodass ein neuer Zug beginnt. Wenn der Zugmarker bereits auf Feld 4 stand, ist die Runde zu Ende. Daraufhin führt ihr die folgenden Schritte aus:

1 Wenn ihr gerade Runde 7 abgeschlossen habt, endet das Spiel und die Endauswertung beginnt. **Siehe Seite 18.**

Wenn ihr nicht gerade Runde 7 abgeschlossen habt, fahrt mit Schritt 2 fort.

2 Nehmt alle offenen Karten, die nicht auf dem Marktplatz gekauft wurden, und legt sie offen auf die entsprechenden Ablagestapel.

3 Wenn ihr gerade Runde 6 abgeschlossen habt, mischt alle Ablagestapel und legt sie auf die jeweiligen Stapel.

4 Zieht 4 neue Karten von der Oberseite jedes Stapels und legt sie auf die entsprechenden Felder auf dem Marktplatz.

Leere Felder auf dem Marktplatz werden nicht am Ende jedes Zugs mit neuen Karten aufgefüllt, sondern erst am Ende einer Runde, wenn alle Karten auf dem Marktplatz auf einmal ersetzt werden.

5 Bewegt den Rundenmarker um ein Feld nach rechts.

6 Zuletzt wird der Marker für den ersten Spieler nach links weitergegeben. Damit beginnt die nächste Runde.





ENDAUSWERTUNG

UNTERNEHMERKARTEN

Wenn ihr bei eurem Spiel keine Unternehmerkarten verwendet habt, fahrt mit der Bewertung der Hotelkarten fort. Wenn ihr Unternehmerkarten verwendet habt, solltet ihr diese jetzt wie folgt überprüfen:

Prüft eure Unternehmerkarten auf Endauswertungsbelohnungen. Erläuterungen zu den Symbolen der Unternehmerkarten sind auf Seite 14 zu finden.

Hotelkarten

Überprüft eure Hotelkarten auf die Endauswertungsbelohnungen. Anleitungen zur Interpretation der Hotelkartensymbole sind auf Seite 11 zu finden.

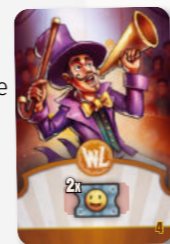
In unserem Beispiel hat der Spieler 4 Hotelkarten mit Endauswertungsbelohnungen.

Die Wirkung jeder einzelnen Karte wird untersucht:

- Ihr müsst immer zuerst die **Hotelkarte Nr. 8** bewerten, da ihr damit 1 Bonuskarte von einem beliebigen Stapel oder Ablagestapel auf der Kartenauslage kaufen und ausspielen könnt. Ihr braucht keine Arbeiter zu platzieren, um die Bonuskarte zu erwerben.

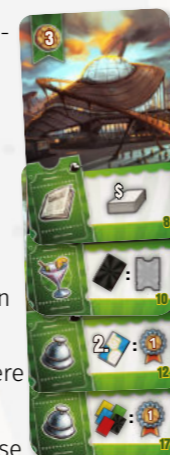
Legt eure Unternehmerkarte vorerst beiseite und bewertet sie während des entsprechenden Auswertungsabschnitts, abhängig von der Endauswertungsbelohnung auf der Unternehmerkarte.

In unserem Beispiel hat der Spieler die **Unternehmerkarte Nr. 4**, sodass er diese Karte bei der Auswertung der Glückspunkte hinzuzieht.



Der Spieler im Beispiel wählt eine aufgedeckte Restaurantkarte vom Marktplatz, bezahlt deren Preis in Spielpunkten und legt sie in seinen Spielbereich. Er bewertet diese neue Karte zusammen mit seinen anderen Restaurantkarten. **Siehe Seite 21, Restaurantkarten.**

Wenn er sich für den Kauf einer weiteren Hotelkarte entschieden hätte, würde er diese jetzt bewerten. Wenn er eine andere Kartenart gewählt hätte, würde er diese während des Bewertungsschritts für diese Kartenart bewerten.



- Die **Hotelkarte Nr. 10** bietet einen zusätzlichen Maskottchenkarten-Bonus. Der Spieler legt diese Karte vorerst beiseite und bewertet sie zusammen mit seinen anderen Maskottchenkarten. **Siehe „Auswertung der Maskottchenkarten“ weiter unten.**
- Die **Hotelkarte Nr. 12** bietet einen Unterhaltungssymbol-Bonus. Der Spieler legt diese Karte vorerst beiseite und bewertet sie gemeinsam mit seinen anderen

Maskottchenkarten

In diesem Schritt ordnet ihr die Categoriesymbole auf euren Maskottchenkarten den Categoriesymbolen auf den anderen Karten zu.

In unserem Beispiel untersucht der Spieler seine Maskottchenkarten und bestimmt die Categoriesymbole auf jeder Karte.

- Er besitzt 1 🍷, 1 🍔 und 2 🍷.
- Als nächstes zählt er alle seine anderen Karten (*außer Maskottchenkarten*) mit 🍷-Symbolen. Er besitzt 3 davon.
- Dann zählt er alle anderen Karten (*außer Maskottchenkarten*) mit 🍔-Symbolen. Er besitzt 2 davon.
- Schließlich zählt er alle anderen Karten mit 🍷-Symbolen doppelt, weil er 2 Maskottchenkarten mit diesem Categoriesymbol besitzt. Der Spieler hat 2 🍷-Symbole auf seinen anderen Karten (*außer Maskottchenkarten*), die auf 4 verdoppelt werden.

Alle Karten mit Categoriesymbolen, die nicht zu einer Maskottchenkarte passen, werden nicht gewertet.

Nachdem ihr eure Gesamtsumme berechnet habt, halbiert ihr diese und rundet das Ergebnis nach unten ab. Dieses Ergebnis erhaltet ihr als Siegpunkte.

Unterhaltungssymbole

Das Spiel enthält insgesamt 11 einmalige Unterhaltungssymbole, von denen 8 in der unteren rechten Ecke der Darstellerkarten zu finden sind.



Unterhaltungssymbolen. **Siehe „Bewertung von Unterhaltungssymbolen“ weiter unten.**

- Der Spieler bewertet als nächstes die **Hotelkarte Nr. 17**. Er hat 3 Sätze mit 1 Fahrgeschäftskarte, 1 Darstellerkarte, 1 Restaurantkarte, 1 Hotelkarte und 1 Maskottchenkarte, so dass er 3 Siegpunkte durch diese Karte erhält. Wenn er 4 Sätze hätte, würde er 4 Siegpunkte erhalten usw.



In unserem Beispiel hat der Spieler am Ende 9 übereinstimmende Symbole, nämlich 3 🍷, 2 🍔 und 4 🍷. Er halbiert diese Zahl und rundet sie nach unten, sodass er 4 Siegpunkte erhält.

Bonus für Hotelkarte Nr. 10

Die **Hotelkarte Nr. 10** ermöglicht es, die Categoriesymbole auf den Maskottchenkarten selbst auch mitzuzählen. In unserem Beispiel würde der Spieler sie wie folgt zählen:

- Er erhält 3 🍷, 2 🍔 und 4 🍷 von den anderen Karten, die keine Maskottchenkarten sind.
- Er erhält 1 🍷, 1 🍔 und 4 🍷 von den Maskottchenkarten selbst.

Die 🍷-Symbole werden in beiden Fällen verdoppelt, weil der Spieler 2 Maskottchenkarten mit diesem Symbol besitzt.

Insgesamt besitzt er jetzt 15 Categoriesymbole. Er halbiert diese Zahl und rundet sie nach unten ab, sodass er 7 Siegpunkte erhält.

Außerdem gibt es 3 einmalige Bonus-Unterhaltungssymbole, die durch den Besitz von mindestens 5 Maskottchenkarten oder von bestimmten Unternehmer- und Hotelkarten erworben werden können.



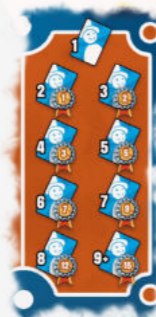


Um mit der Auswertung eurer Unterhaltungssymbole zu beginnen, müsst ihr zählen, wie viele der 8 einmaligen Unterhaltungssymbole auf allen euren Darstellerkarten vorkommen.



- In unserem Beispiel hat der Spieler 1 🍌, 1 🍌 und 2 🍌. Dadurch besitzt er insgesamt 3 einmalige Unterhaltungssymbole. Er zählt nur 1 🍌-Symbol, weil das zweite ja nicht einmalig ist.

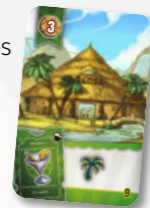
- Als nächstes vergleicht er diese Summe mit der Angabe zu den Unterhaltungssymbol-Boni unten rechts auf dem Spielfeld, um festzustellen, wie viele Siegpunkte er dafür erhält. In unserem Beispiel hat der Spieler 3 einmalige Unterhaltungssymbole, so dass er 2 Siegpunkte erhält.



Zusätzliche einmalige Unterhaltungssymbole

Noch mehr Siegpunkte können mit einmaligen Unterhaltungssymbolen auf folge Weise erzielt werden:

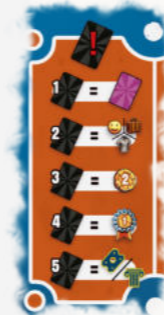
- 1 Die **Hotelkarte Nr. 9** zählt als 1 einmaliges Bonus-Unterhaltungssymbol.



- In unserem Beispiel würde der Spieler 1 zusätzliches einmaliges Unterhaltungssymbol zu seinen 3 erhalten, also insgesamt 4. Dadurch erhält er 3 Siegpunkte.

- 2 Ihr erhaltet 1 von 2 einmaligen Unterhaltungssymbolen, wenn ihr während des Spiels mindestens 5 Maskottchenkarten ausgespielt habt.

- Bei Anwendung dieses Bonussymbols auf unser Beispiel besitzt der Spieler 5 einmalige Unterhaltungssymbole, wodurch er 5 Siegpunkte erhält.

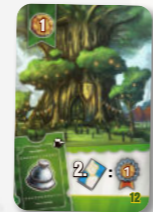


- 3 Die **Unternehmerkarte Nr. 8** verdoppelt alle Belohnungen, die ihr durch das Ausspielen von Maskottchenkarten erhaltet. Das bedeutet, wenn ihr mindestens 5 Maskottchenkarten im Spiel ausgespielt habt, erhaltet ihr dafür 2 einmalige Unterhaltungssymbole statt nur 1.



- Die Anwendung der **Unternehmerkarte Nr. 8** bedeutet in unserem Beispiel, dass der Spieler ein weiteres einmaliges Unterhaltungssymbol erhält, wodurch sich seine Gesamtzahl auf 6 erhöht und er 7 Siegpunkte erhält.

- 4 Wenn ihr die **Hotelkarte Nr. 12** besitzt, könnt ihr mit euren Unterhaltungssymbolen noch mehr Siegpunkte verdienen.



- Nachdem ihr eure einmaligen Unterhaltungssymbole ausgewertet habt, könnt ihr diese Karte verwenden, um 1 Siegpunkt für jedes nicht gewertete doppelt vorhandene Unterhaltungssymbole zu erhalten.

- In unserem Beispiel hat der Spieler ein zweites 🍌, der als nicht einmalig angesehen wurde, der ihm jedoch jetzt 1 Siegpunkt einbringt.

GLÜCK 🍀

Wenn ihr auf der Glücksleiste 10 erreicht habt, schaltet ihr den folgenden Bonus frei:

Endauswertungsbelohnung: Für jeden Satz von mindestens 5 Karten der gleichen Farbe erhaltet ihr 1 Siegpunkt. Jeder Spieler darf diese Auswertung nur einmal pro Farbe nutzen.

Wenn ihr die **Unternehmerkarte Nr. 4** besitzt, erhaltet ihr für jeden Satz von 5 Karten sogar 2 Siegpunkte statt 1.



- In unserem Beispiel hat der Spieler 5 Restaurantkarten, so dass er 2 Siegpunkte erhält.

BESUCHER 🧳

Wenn ihr auf der Besucherleiste 10 erreicht habt, schaltet ihr den folgenden Bonus frei:

Endauswertungsbelohnung: Ihr erhaltet 1 Siegpunkt pro 5 Spielpunkte, die ihr in einer neuen Einkommensphase verdienen würdet, abgerundet.



seine 5 Bonus-Einkommens-Spielpunkte, die er durch 3 seiner Restaurantkarten erhält, zusammenzählen.

Für seine anderen 2 Restaurantkarten gelten andere Belohnungen und sie erhöhen das Einkommen nicht.

- Er erzielt 2 Siegpunkte.

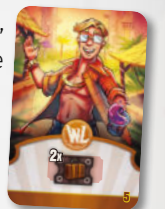
Die zu dieser Berechnung verwendeten Spielpunkte erhaltet ihr nicht. Stattdessen erhaltet ihr Siegpunkte, die sich nach dem potenziellen Einkommen richten. Auf diese Weise berechnen wir, wie erfolgreich euer Wisland bei Spielende geworden ist.

Denkt daran, die 5 Standard-Spielpunkte zu zählen, die ihr in einer normalen Einkommensphase erhaltet.

- In unserem Beispiel würde der Spieler seine 5 standardmäßigen Einkommens-Spielpunkte und

Wenn ihr die **Unternehmerkarte Nr. 5** besitzt, erhaltet ihr für je 5 Spielpunkte 2 Siegpunkte statt 1.

- Mit dieser Karte würde der Spieler in unserem Beispiel 4 Siegpunkte erzielen.



RESTAURANTKARTEN

Wenn Strafen auf euren Restaurantkarten vorhanden sind, müsst ihr die entsprechenden Siegpunkte abziehen.

- In unserem Beispiel hat der Spieler 2 Restaurantkarten mit Strafen, also zieht er 2 Siegpunkte ab.



ERMITTLUNG DES GEWINNERS 🏆

Nach der Endauswertung gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler, der auf der Reihenfolgeleiste am weitesten rechts steht.



ZIEL

Im Solo-Modus versuchst du, innerhalb von 7 Runden so viele Siegpunkte wie möglich zu erzielen. In den folgenden Spielen versuchst du dann, dein jeweils bestes Ergebnis zu übertreffen. Der Solo-Modus wird nach den gleichen Regeln wie ein Spiel mit mehreren Spielern gespielt, mit den folgenden Ausnahmen, zu denen die Handhabung eines Kartenblatts gehört.

SPIELAUFBAU

Kartenauslage

Anstatt die Fahrgeschäfts-, Darsteller-, Restaurant-, Hotel- und Maskottchenkarten getrennt zu mischen, mische sie alle zusammen, um einen einzigen großen Marktstapel zu erhalten.

Mische keine Kassenkarten in den Stapel.

Platziere den Stapel auf dem Feld für den Maskottchenstapel in der unteren Reihe der Kartenauslage. Im Solo-Modus steht die Maskottchenreihe für den gesamten Marktstapel, die anderen Reihen werden nicht verwendet.



Achte darauf, den Marktstapel gründlich zu mischen, bevor du mit dem Spiel beginnst.



SPIELABLAUF

Reihenfolgeleiste

Im Solo-Modus hast du 4 Züge pro Runde, genau wie bei einem Spiel mit mehreren Spielern. Setze zu Beginn jeder Runde deinen persönlichen Marker auf ein beliebiges Feld der Reihenfolgeleiste und mache die entsprechende Belohnung geltend.

Gratisaktionen

Du kannst jederzeit während eines Zuges eine Gratisaktion durchführen, indem du deinen persönlichen Marker auf der Reihenfolgeleiste ein Feld nach rechts bewegst. Anschließend erhältst du die Belohnung des neuen Feldes nicht, kannst aber stattdessen eine Karte aus dem Marktstapel ziehen. Du kannst diese Gratisaktion so lange wiederholen, bis du das 5. Feld der Reihenfolgeleiste erreicht hast. Das heißt, wenn du dich dafür entscheidest, eine Runde auf dem ersten Feld der Reihenfolgeleiste zu beginnen, darfst du in dieser Runde maximal 4 zusätzliche Karten ziehen.



Du kannst alle zusätzlichen Karten bei einem einzigen Zug ziehen oder sie auf mehrere Züge verteilen.

Spielzüge

Genau wie bei einem Spiel mit mehreren Spielern hast du die Wahl zwischen dem Kauf neuer Karten aus dem Marktstapel oder dem Einsammeln deiner Arbeiter. Du kannst die Karten jedoch nicht sofort nach ihrem Kauf ausspielen. Du nimmst die gekauften Karten auf die Hand und spielst sie später aus.

Zuerst führst du eine der folgenden 2 Standardaktionen durch:

Arbeiter einsammeln

Wenn du dich dafür entscheidest, deine Arbeiter einzusammeln, endet dein Zug, nachdem du sie eingesammelt hast. Die eingesammelten Arbeiter können im nächsten Zug eingesetzt werden.



Karten kaufen

Wenn du dich dafür entscheidest, neue Karten aus dem Marktstapel zu kaufen, gehe folgendermaßen vor:

- 1 Setze einen deiner Arbeiter ein, indem du ihn auf dem Maskottchen-Arbeiterfeld der Kartenauslage platzierst.
- 2 Nimm die oberste Karte des Marktstapels und füge sie zu deiner Hand hinzu.
- 3 Zu diesem Zeitpunkt zahlst du keine Spielpunkte für neue Karten.

Nachdem du die erste Karte eines neuen Zugs vom Marktstapel genommen hast, führst du eine der folgenden 3 zusätzlichen Aktionen aus:

Eine weitere Karte ziehen

Setze einen Arbeiter ein, um eine weitere Karte vom Marktstapel zu nehmen und sie deiner Hand hinzuzufügen. Du kannst diese Aktion wiederholen, bis du keine Arbeiter mehr hast. Die eingesetzten Arbeitskräfte werden auf dem Maskottchen-Arbeiterfeld der Kartenauslage platziert.

1 Karte aus der Hand ausspielen

Spiele 1 Karte aus deiner Hand in den Spielbereich aus und zahle den Preis in Spielpunkten. Nachdem du eine Karte aus deinem Blatt ausgespielt hast, musst du alle anderen Karten aus deinem Blatt auf den Maskottchen Ablagestapel ablegen.

Denk daran, die Kartenlimitregeln zu beachten.

Das Reklamefeld aktivieren

Aktiviere das Reklamefeld, genau wie in einem Spiel mit mehreren Spielern, und lege alle Karten aus deinem Blatt auf den Maskottchen-Ablagestapel ab.

END OF GAME AND FINAL SCORING

Am Ende von Runde 7 endet das Spiel und die Endauswertung wird genauso wie bei einem Spiel mit mehreren Spielern durchgeführt. Herzlichen Glückwunsch!

Du weißt nun, welche Fähigkeiten du als Vergnügungsparkmanager hast. Im nächsten Spiel kannst du versuchen, dein Ergebnis zu übertreffen.



CREDITS



Herausgegeben von Lost Games

Autor: Carlos Michán
Illustrationen: Fran Fdez & Philipp Ach

Grafikdesign: Philipp Ach
Deutsche Übersetzung: Angelika Lautz (OneDocument, S.L.)

Der Autor möchte sich bei den folgenden Personen für die zusätzliche Unterstützung und für das Testen des Spiels bedanken: Bárbara Mata, Daniel Morales, Enrique Holguín, Alfredo Michán, Adela Amado, Jaime Navas, Lea Dalier, José Antonio Picos, Jorge Gómez, Joni Rua, Daniel Rosa, Fran Fdez, Soi Nuñez, Adrián Selma and Alberto Garcia.



SPIELRUNDEN

1 Reihenfolge wählen

Das Spiel wird über 7 Runden ausgespielt, die jeweils aus 4 Zügen bestehen. Jede Runde beginnt damit, dass der erste Spieler seinen persönlichen Marker auf ein Feld seiner Wahl in der Reihenfolgeleiste setzt und seine Belohnung geltend macht. Anschließend kommt der nächste Spieler am Tisch (*im Uhrzeigersinn*) an die Reihe. Dies geht so lange weiter, bis alle Spieler ihre persönlichen Marker platziert und ihre Belohnungen erhalten haben. Es gibt folgende Belohnungen:

Feld 1: Sofortbelohnung: Es gibt keine Belohnung.

Feld 2: Sofortbelohnung: Ihr erhaltet 1 Spielpunkt.

Feld 3: Sofortbelohnung: Ihr erhaltet 1 Siegpunkt.

Feld 4: Sofortbelohnung: Ihr habt die Wahl zwischen 1 Glücks-, 1 Besucher- oder 1 Arbeitermarker.

Feld 5: Sofortbelohnung: Ihr erhaltet 1 Kassenskarte.



2 Einkommensphase

In der Spielerreihenfolge erhaltet ihr je 5 Spielpunkte und aktiviert alle Kartenboni, die euer Einkommen erhöhen.

3 züge

In der Spielerreihenfolge führt ihr jeweils 1 Aktion durch, bis jeder Spieler 4 Züge gemacht hat und die Runde endet.

4 Aktionen

Während seines Zuges müsst ihr euch für 1 der folgenden 2 Aktionen entscheiden:

Arbeiter platzieren



Arbeiter einsammeln



5 Ende einer Runde

Jedes Mal, wenn der letzte Spieler an der Reihe ist, bewegt er den Zugmarker auf der Zugleiste oben auf dem Spielfeld um 1 Feld weiter, sodass ein neuer Zug beginnt. Wenn der Zugmarker bereits auf Feld 4 stand, ist die Runde zu Ende. **Siehe Seite 17.**



SYMBOLE



Glück



Besucher



Arbeiter



Spielpunkte



Siegpunkte



Karten



Glücksleiste



Besucherleiste



Arbeiterleiste



Erfolge

Reklamefeld



Kategoriesymbole

Fahrgeschäftssymbole



Restaurantsymbole



Darstellungssymbole



Hotelsymbole



Unterhaltungssymbol-Boni

Unterhaltungssymbole

