

# ADVENTURE LAND

## LICHTEN, CAMERA'S, ACTIE!!

2-5 AVONTUURLIJKE TYCOONS BECONCURRENEN ELKAAR OM HET MEEST AANTREKKELIJKE THEMAPARK TE ONTWIKKELEN. ALS DE NIEUWE EIGENAAR VAN EEN KLEIN PARK KOMEN AL JOUW DROMEN UIT. KIES UIT ATTRACTIES IN VERSCHILLENDE THEMA'S, NEEM PERSONEEL IN DIENST EN VOER SPECIALE ACTIES UIT.

DIT OPWINDENDE BORDSPEL IS EEN GROOT AVONTUUR, OMDAT HET MOEILIJK TE VOORSPELLEN IS WANNEER DE GROOTSTE ATTRACTIES OF ANDERE KANSEN ZICH ZULLEN VOORDOEN. LUKT HET JOU OM DE SPECIALE OPDRACHTEN GEHEIM TE HOUDEN OF HEBBEN JE CONCURRENTEN JE AL SNEL DOOR? WANNEER JOUW PARK ZICH VOORSPOEDIG ONTWIKKELT KAN HET BELANGRIJKE GASTEN (VIPS) AANTREKKEN, DIE ERG WAARDEVOL KUNNEN ZIJN OM ALS INFLUENCERS JOUW PARK TE PROMOTEN.

MAAR PAS OP! ANDERE TYCOONS HOUDEN DE ONTWIKKELINGEN IN JOUW PARK SCHERP IN DE GATEN EN ZULLEN WAAR MOGELIJK JOUW PLANNEN PROBEREN TE SABOTEREN... LETTERLIJK.

## SPELMATERIALEN

- 1 Spelregelboek
- 1 Gorilla
- 1 Veilinghamer
- 1 Scoreblok
- 2 Dobbelstenen
- 5 Hersluitbare zakjes
- 20 Handelsfiches
- 6 Kaarthouders
- 69 Megacoins (39 x 1, 14 x 5, 16 x 10)
- 110 Spelkaarten

Zet de Gorilla recht op door de twee voetjes dwars onder de spelfiguur te plaatsen. Zie afbeelding hieronder.



## SPELOVERZICHT

Elke ronde bestaat uit 3 spelfasen:

### 1. Veiling

Draai evenveel kaarten open als het aantal spelers (2 spelers: 4 kaarten) en bied met de klok mee. De winnaar van de veiling wordt veilingmeester, betaalt de kosten en ontvangt de Gorilla en de Veilinghamer. Belangrijkste voordeel: de veilingmeester mag als eerste een kaart mag nemen.

### 2. Spelersbeurt, beginnend met de veilingmeester

- A. Neem 1 kaart van de veiling (verplicht);
- B. Speel 1 actiekaart (optioneel);
- C. Koop 1 opdrachtkaart, 1 Merchandise kaart of 1 Handyman (optioneel); betaal 10 Megacoins uit je kluis en lever 1 handelsfiche in;
- D. Stop maximaal 10 Megacoins in je kluis (optioneel).

Aan het einde van zijn beurt geeft de speler de Gorilla door aan de volgende speler, met de klok mee. *Belangrijk: A, B en C mogen in willekeurige volgorde worden uitgevoerd, maar D wordt alleen uitgevoerd na de andere 3 acties.*

### 3. Inkomen

Als de Gorilla weer bij de veilingmeester is, werpt deze de 2 dobbelstenen. Een attractie levert inkomen op als het aantal ogen op de attractie precies overeenkomt met het aantal ogen op de dobbelstenen.

JOUW DOEL  
VERKRIJG DE MEESTE LIKES 👍

Likes kunnen je verdienen door attracties te bouwen, vips aan te trekken, opdrachten te vervullen, personeel in te huren, actiekaarten te spelen en megacoins in je kluis te bewaren.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt onmiddellijk als de Award-kaart met "The End" in het spel komt. Er wordt geen laatste ronde gespeeld en er kunnen geen acties meer worden uitgevoerd. De spelers tellen het aantal likes dat ze hebben verzameld op, om te bepalen wie het meest aantrekkelijke park heeft en hiervoor de Award ontvangt!



Spelers ontvangen punten voor:

- 1. Elke 5 Megacoins in hun kluis;
- 2. Likes op attracties, VIPS en personeelsleden;
- 3. Likes voor de Mayor en negatieve punten voor de dislikes op de Boo Award kaart;
- 4. Elke vervulde opdrachtkaart.





# STARTOPZET

## ADVENTURE LAND



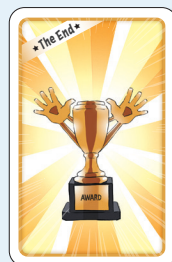
### Mini-uitbreiding

Deze doos bevat enkele extra materialen, die kunnen worden gebruikt, nadat je Adventure Land enkele keren hebt gespeeld. We noemen dit de mini-uitbreiding. Zie voor uitleg pagina 6.

Deze opzet is voor 2-5 spelers. Aanpassingen voor 2&3 spelers en aanvullende aanpassingen voor 2 spelers vind je na deze standaardopzet.

1. Geef elke speler een kluis (safe) en 4 houten handelsfiches.
2. Sorteert de Megacoins. Geef elke speler een waarde van 10 Megacoins (1x5 en 5x1) aan contant geld. Daar bovenop krijgt elke speler 10 Megacoins om in zijn kluis op te slaan. De overige Megacoins gaan naar de algemene voorraad, ook wel bank genoemd.
3. Haal alle Handyman kaarten uit de stapel en leg deze apart. In ieder spel zijn er 5 Handyman kaarten beschikbaar.
4. Bij je eerste spel leg je de volgende kaarten van de mini-uitbreiding terug in de doos: Security Officer, Forced Auction, Short Cut en Marketing Manager. Deze zijn herkenbaar aan het groene plus symbool in de hoek rechtsonder. De uitleg van de mini-uitbreiding is opgenomen op pagina 6. 

5. Plaats de 5 Merchandise kaarten zichtbaar naast elkaar aan één kant van de tafel.
6. Plaats de VIP-kaarten boven de Merchandise kaarten bij de overeenkomstige kleuren/thema's.
7. **Belangrijk!** Als je met 2 of 3 spelers speelt, kijk dan nu naar de aanpassingen die zijn vermeld na de 10 stappen van de opzet.
8. Schud de stapel opdrachtkaarten. Geef elke speler ongezien één opdrachtkaart. Plaats de stapel aan de zijkant van de tafel, draai de bovenste 3 kaarten om en leg deze naast de stapel.
9. Bereid de trekstapel voor door de Award kaart eruit te halen en deze opzij te leggen. Voeg de actiekaarten en attractiekaarten bij elkaar en schud deze gedekt. Neem de bovenste 15 kaarten af en stop de Award kaart hier tussen. Schud deze 16 kaarten en plaats deze aan de onderzijde van de trekstapel. Plaats de trekstapel in het midden van de tafel.
10. Bepaal de startspeler met behulp van de dobbelstenen.



De speler met de hoogste waarde start als veilingmeester en ontvangt de Gorilla en de Veilinghamer.

### Aanpassingen voor 2 & 3 spelers

- ✓ Verwijder alle blauwe attracties (thema Oceaan), de bijbehorende VIP en Merchandise kaart uit het spel en leg deze terug in de doos.
- ✓ Verwijder de 5 opdrachtkaarten met de blauwe stip en leg deze terug in de doos.

### Extra aanpassing voor 2 spelers

- ✓ In een spel voor 2 spelers krijgt elke speler een waarde van 20 Megacoins aan contant geld en 20 Megacoins voor in de kluis (in plaats van 10).
- ✓ In de startveiling worden 2 startsets van 3 kaarten open gedraaid (vergelijkbaar met een spel voor meer spelers). Bij de eerstvolgende veiling worden 4 kaarten van de trekstapel opgedraaid. Na het bieden, mag de speler met de Veilinghamer als eerste kiezen, daarna de andere speler en dit herhaal je nogmaals. Belangrijk: in elke beurt mogen de spelers acties A, B of C uitvoeren in willekeurige volgorde, maar alleen aan het einde van hun 2e beurt mogen ze Megacoins in de kluis opslaan (D).

## UITLEG PER SPELFASE

1

### FASE 1 VEILING

- ✓ Kaarten opendraaien: draai evenveel kaarten van de stapel als het aantal spelers en leg deze open op tafel (uitzondering bij 2 spelers: draai 4 kaarten open).
- ✓ Bieden: elke speler mag bieden of passen om de eerste keuze te verkrijgen bij het pakken van kaarten in spel-fase 2. De veilingmeester start met het eerste bod en mag niet passen, maar wel nul bieden. Andere spelers volgen met de klok mee. Elk opvolgend bod moet hoger zijn of de speler moet passen. Als een speler gepast heeft, kan hij daarna in deze ronde niet meer meebieden. Het bieden gaat door totdat er nog één speler over is. Deze

hoogste bieder ontvangt de Veilinghamer en de Gorilla.

- ✓ Betalen: de nieuwe veilingmeester geeft het geboden bedrag aan de speler aan zijn rechterhand. Deze speler behoudt de helft van de Megacoins (afgerond naar boven) en geeft de rest door aan de speler rechts van hem (tegen de klok in). Dit gaat door totdat alle spelers hun deel hebben ontvangen of totdat al het geld op is. De veilingmeester ontvangt zelf geen Megacoins. Als er Megacoins over zijn, gaan deze naar de bank.

geld dat niet in de kluis ligt. Megacoins in de kluis mogen hiervoor niet worden gebruikt.

### STARTVEILING

**Eerste ronde, sets van 3 kaarten per speler worden geveild.** Alleen in de eerste spelronde wordt een start-veiling gehouden, waarin de spelers bieden op een aantal beginnende parken. Spelfase 1 Veiling: A. Kaarten trekken, trek in plaats van 1 kaart per speler, een set van 3 kaarten per speler. Verder volg je de stappen van een gewone spelronde zoals hieronder omschreven! Vanaf spelronde 2 trek je steeds 1 kaart per speler.

**OPMERKING:** De spelers mogen alleen bieden met contant

### VOORBEELD

*In een spel met vier spelers is bepaald dat Sven de startspeler is. Hij krijgt de Gorilla en de Veilinghamer. Hij trekt 3 kaarten van de trekstapel en plaatst deze naast de stapel om zo de eerste startset van 3 kaarten te vormen. Dit herhaalt hij tot er vier sets van 3 kaarten liggen. Hij mag nu het eerste bod uitbrengen op de sets om zijn park te starten. Sven*

*biedt 4 Megacoins. Fiona past. Martijn wil wél graag de eerste keus hebben en biedt 6 Megacoins. Lianne besluit te passen en dat geldt ook voor Sven. Omdat nu iedereen behalve Martijn heeft gepast, betaalt Martijn 6 Megacoins aan Fiona, die rechts van hem zit. Zij houdt de helft (3) en geeft de rest aan Sven. De verdeling van het geld gaat dus tegen*

*de klok in! Sven houdt de helft, afgerond naar boven (2) en geeft dan de laatste Megacoins aan Lianne die deze mag houden. Omdat Martijn de veiling heeft gewonnen, wordt hij de Veilingmeester: hij ontvangt de Gorilla en de Veilinghamer en is de eerste speler die zijn beurt mag gaan uitvoeren deze ronde.*

2

### FASE 2 SPELERSBEURT

De speler met de Gorilla bepaalt welke van de volgende 3 acties hij wil uitvoeren, in een volgorde naar keuze. Elke actie kan één keer per beurt worden uitgevoerd. De veilingmeester heeft de eerste keuze, daarna volgen de andere spelers met de klok mee!

- A. Neem 1 kaart van de veiling. Als je een attractie kiest MOET deze open geplaatst worden in je park. Als je personeel inhuurt, neem deze in je hand of plaats deze gedekt voor je. Actie A is verplicht en moet worden uitgevoerd in je beurt.
- B. Speel 1 actiekaart of personeelskaart als je dat wilt. Voor een uitgebreide uitleg van de actie- en personeels kaarten, zie pagina 8.
- C. Koop 1 opdrachtkaart, 1 Merchandise kaart of een Handy man als je dat wilt. Lever eerst 1 handelsfiche in. Betaal 10 Megacoins uit je kluis aan de bank als je een Merchandise kaart, een Handyman of een open opdrachtkaart koopt. Als je een opdrachtkaart van de gedekte stapel wilt

kopen, bekijk dan de bovenste kaart van de stapel als je 10 Megacoins in je kluis hebt. Je mag meer kaarten bekijken als je meer Megacoins in je kluis hebt: één kaart voor elke 10 Megacoins in je kluis. Besluit of je één van deze opdrachtkaarten wilt kopen. Je bent niet verplicht om er één te kopen. Als je er één koopt betaal je 10 Megacoins uit je kluis. De kaarten die niet zijn gekozen, leg je onderop de gedekte stapel. Als je een open opdrachtkaart hebt gekocht, wordt het aanbod niet aangevuld voor het einde van de ronde. Houd opdrachtkaarten geheim tot het einde van het spel.

*Nu mag de speler beslissen of hij de laatste actie gaat uitvoeren: D. Sla tot maximaal 10 Megacoins op in jouw kluis.*

Geef aan het einde van een spelersbeurt de Gorilla door naar de volgende speler met de klok mee. Deze speler is nu aan de beurt. Als elke speler aan de beurt is geweest, dan is de Gorilla terug bij de veilingmeester. Als in een ronde één of meer open opdrachtkaarten zijn gekocht, schuif dan

overgebleven opdrachtkaarten naar rechts en vul aan tot 3 kaarten vanaf links. Als er geen open opdrachtkaart is gekocht, verwijder dan de meest rechterkaart en leg deze op de aflegstapel. Schuif de overige kaarten naar rechts en trek een nieuwe. Plaats deze links in de rij. Ga nu verder naar de inkomensfase.

### VOORBEELD

*Martijn neemt als eerste een set kaarten. Omdat hij 10 Megacoins in zijn kluis heeft, besluit hij om ook de Merchandise kaart uit het thema Oceaan te kopen. Hij levert 1 handelsfiche in en betaalt 10 Megacoins uit zijn kluis aan de bank. Als laatste actie plaatst hij 2 Megacoins uit zijn voorraad contant geld naar de kluis en geeft de Gorilla door aan Lianne (met de klok mee). Lianne kan nu haar kaarten pakken en haar acties uitvoeren. Daarna geeft zij de Gorilla aan de volgende speler. Als de Gorilla terugkomt bij Martijn, die veilingmeester is, werpt hij de dobbelstenen om het inkomen van de spelers te bepalen.*



3



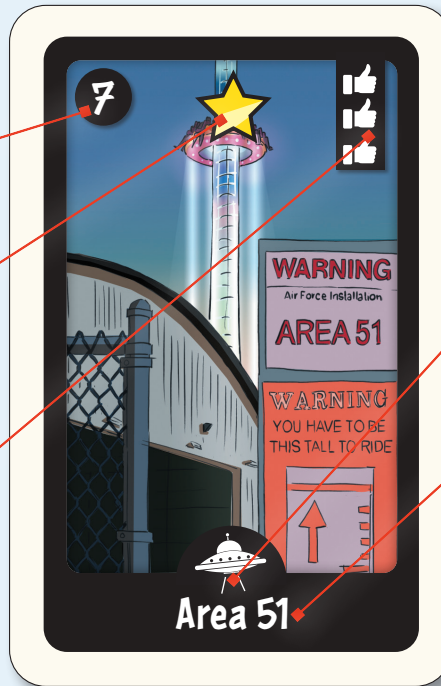
### SPELFASE ③ INKOMEN

De veilingmeester werpt de dobbelstenen: het aantal ogen bepaalt welke attracties inkomen opleveren. De attracties laten de volgende details zien:

Waarde van de dobbelsteenworp voor het genereren van inkomen

Eigenschappen van de attractie (staat niet op elke attractie)

Opbrengstwaarde in Megacoins van de attractie (ook het aantal likes)



Thema van de attractie (ook aangegeven door de kleur)

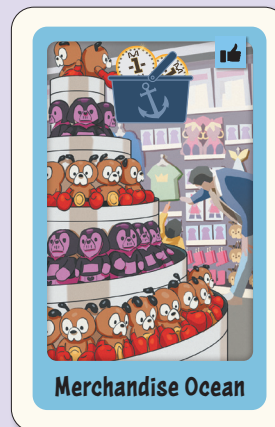
Naam van de attractie

Elke attractie die inkomen genereert ontvangt Megacoins gebaseerd op het aantal likes op de attractie.

In dit voorbeeld wordt 7 gedobbeld. Deze attractie genereert 3 Megacoins aan inkomen voor de eigenaar (contant geld).

### VOORBEELD

Martijn werpt een 8 met de dobbelstenen. Hierdoor levert Breaking Point van Lianne 7 Megacoins voor haar op (omdat deze 7 likes heeft). Omdat Breaking Point tot het Thema Oceaan behoort en de Merchandise kaart van deze categorie van Martijn is, moet ze 2 Megacoins aan Martijn betalen.





## UITLEG VAN SPECIALE SITUATIES TIJDENS HET SPEL

### VIPS

Zodra een speler 2 of meer attracties van hetzelfde thema heeft, komt de VIP van dat thema naar zijn park. Zet de VIP in een kaarthouder. Als een speler een VIP in zijn park heeft, moeten andere spelers (tijdens fase 2A, kaart nemen) één Megacoin aan hem betalen voor elke attractie die de speler met de VIP van dat thema in zijn park heeft.

Zodra een andere speler meer attracties van hetzelfde thema heeft, neemt die de VIP over en plaatst deze in zijn park.

### Personeel

Als je een personeelskaart verkrijgt en op handen neemt, dan noemen we dit het inhuren van personeel. Als je deze kaart speelt wordt deze zichtbaar in je park geplaatst: dat noemen we het inzetten van personeel. Als je personeel inzet, kun je gebruik maken van de specifieke vaardigheid. Aan het einde van het spel kunnen personeelsleden likes opleveren.

### Geldtekort

Als een speler onvoldoende geld heeft om een andere speler te betalen, dient hij alleen te betalen wat hij kan betalen. Geld in de kluis is altijd beschermd. Belangrijk: tijdens de veiling (fase 1) mag een speler nooit meer bieden dan de hoeveelheid contant geld die hij bezit.

### Storing

Als een 2, 3, 11 of 12 wordt geworpen kunnen attracties in storing raken. Draai deze attractiekaart(en) om. Het symbool van het uitroepteken laat zien welke attracties in storing kunnen raken. Een attractie in storing levert geen inkomen op. Ook telt een attractie in storing niet mee voor horeca kaarten, VIPS of opdrachten. Het is mogelijk dat een VIP naar een ander park gaat als gevolg van de storing.



Tenslotte levert een attractie in storing ook geen punten (likes) op. Een attractie in storing kan gerepareerd worden door het Techno Team of de Handyman.

### VOORBEELD

*Fiona bezit de attractie The Wild Bunch. Tijdens het spel wordt bij de inkomensfase een 2 gedubbeld, waardoor de Wild Bunch attractie in storing gaat. Ze draait haar kaart op zijn kop, zodat iedereen weet dat deze in storing is. Het levert haar nu geen inkomen en ook geen likes totdat de attractie is gerepareerd.*

Normaal levert The Wild Bunch een inkomen van 6 Megacoins op als er een 7 wordt gedubbeld in de inkomensfase, maar hij gaat in storing als een 2 of 12 wordt geworpen.




### VOORBEELD

*Sven neemt een tweede attractie van het (rode) muziekthema. Hij heeft nu 2 attracties in dit thema en daarmee de meerderheid. De Muziek-VIP La Donna komt nu naar zijn park. Later ontvangt Fiona in fase 2A een attractie van het muziekthema. Omdat Sven La Donna in zijn park heeft en 2 attracties van het muziekthema zal Fiona hem 2 Megacoins moeten betalen, omdat zij de attractie in haar park plaatst. La Donna blijft in het park van Sven totdat een andere speler een aantrekkelijker park heeft (met meer attracties van het muziekthema).*



## MINI-UITBREIDING

Ben je op zoek naar meer afwisseling en nieuwe onderdelen voor je spel? Probeer het eens door één of meerdere van de onderstaande kaarten toe te voegen 

### Security Officer (de bewaker)

- ✓ Je kunt de Security Officer toevoegen in een spel voor 4 of 5 spelers.
- ✓ Houd de Security Officer tijdens de opzet buiten de trekstapel.
- ✓ Tijdens het spel: als je met de Security Officer speelt, dan ontvangt de speler rechts van de veilingmeester de kaart van de Security Officer. Dit gebeurt elke ronde opnieuw.
- ✓ Effect: de Security Officer beschermt de speler tegen actiekaarten van andere spelers.
- ✓ Als de Security Officer aan het einde van het spel in jouw park is, telt deze als een personeelskaart en levert het jou 1 like op.



### Forced Auction (gedwongen veiling)

- ✓ Je kunt ervoor kiezen om de kaart van de Forced Auction toe te voegen aan de trekstapel met attracties en actiekaarten.
- ✓ Effect: dwing een tegenstander om één van zijn attracties te veilen. De biedregels zijn hetzelfde als in Fase 1 (bieden), met de uitzondering dat de eigenaar van de attractie de Megacoins ontvangt. Megacoins worden niet verdeeld onder de overige spelers. **Belangrijk:** als de eigenaar van de attractie de veiling wint gaat het geld naar de bank en leg de kaart op de aflegstapel.

### Short Cut (voordringen)

- ✓ Voeg de Short Cut alleen toe in een spel voor 3, 4 of 5 spelers.
- ✓ Voeg de Short Cut toe aan de trekstapel van attracties en actiekaarten.
- ✓ Speel de kaart direct nadat de veiling is gewonnen door een andere speler. De speler die de Short Cut speelt is nu de tweede speler in de spelvolgorde. Leg de kaart na gebruik op de aflegstapel.



### Marketing Manager

- ✓ Voeg de Marketing Manager toe aan de trekstapel van attracties en actiekaarten.
- ✓ Je kunt de Marketing Manager eenmalig in het spel spelen. De Marketing Manager geeft je de volgende 2 opties:
- ✓ Verwissel een opdrachtkaart uit je hand met een openliggende opdrachtkaart;
- ✓ Als je een opdrachtkaart koopt kun je gratis een extra opdrachtkaart krijgen, waarvoor je alleen een extra handelsfiche moet inleveren.



Na het spelen van de Marketing Manager leg je deze op de aflegstapel. Als je de kaart niet hebt gespeeld is deze aan het eind van het spel 1 like waard.

## VARIANTEN VOOR EXPERTS

Ben je toe aan de volgende uitdaging? Deze varianten maken het allemaal een stukje spannender!

### Meer gedwongen veilingen! (3+ spelers)

Als een speler onvoldoende Megacoins heeft om een andere speler te betalen, moet deze een attractie van zichzelf veilen onder de andere spelers. De schuldeiser begint met een bod ter hoogte van de schuld. Daarna mogen de andere spelers in volgorde van de klok meebieden. De winnaar van de veiling ontvangt de attractie. De voormalige eigenaar van de attractie ontvangt de Megacoins, zodat deze zijn schuld kan afbetalen.

### Extreme storingsen

In deze variant mogen spelers een storing veroorzaken met behulp van de actiekaart Commercial. Zorg dat je een Handyman of Technoteam stand-by hebt staan!

### Een woord van dank

De spelers willen de volgende testers in het bijzonder bedanken voor hun bijdrage en goede ideeën om het spel te verbeteren: Martijn van Houwelingen, Sven Hogervorst, Theo Bos en Harm Bennis. The Game Master wil tevens alle overige testers bedanken.

### Colofon

Spelauteurs: Arjo van Houwelingen and Sander Hogervorst  
 Redactie: Hans van Tol and Mark Hoogerwaard  
 Illustrations: Evi Nijs  
 Graphic Design: Brenda Smeele

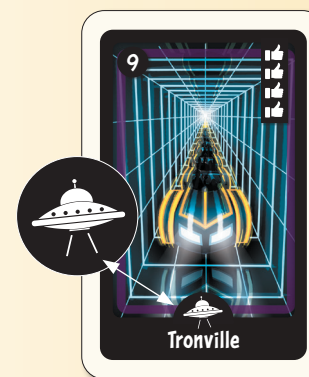
© 2023, The Game Master BV, all rights reserved





## THEMASYMBOLLEN

Er zijn vijf verschillende thema's. Aan de onderzijde van elke attractiekaart staat een symbool dat het thema aanduidt. De eerste kaart hieronder (aan de linkerzijde) betreft de attractie *Catch me if you can*. Deze attractie behoort tot het thema Misdaad, dat wordt aangeduid door de gele kleur van de kaart en natuurlijk ook door de handboeien aan de onderzijde van de kaart. Daarnaast staan, van links naar rechts – de naam van de attractie en de verschillende symbolen van de overige thema's: Oceaan, Muziek, Jungle en Science Fiction.



## SERVICE SYMBOLLEN



### Horeca attracties

In het park kun je het symbool met de "lepel en vork" ontdekken, dat geeft aan dat je hier eten of drinken kunt krijgen.

Je ziet rechtsboven op de kaart het symbool van een like met daaronder een vraagteken. Dit betekent dat het aantal likes toeneemt met één voor elke extra attractie in hetzelfde thema. Dit heeft ook invloed op je inkomen.

Voorbeeld: Als je de Fish Tale attractie hebt en je bezit 2 andere attracties in hetzelfde thema (Oceaan), dan heeft jouw Fish Tale attractiekaart nu een waarde van in totaal 3 likes. Het inkomen is 3 Megacoins als 6 wordt gedubbeld.



### Toiletten

Dit symbool heeft met toiletten te maken. Dit is van belang voor de Toiletdames en sommige opdrachtkaarten.

## ANDERE SYMBOLLEN



### Merchandise

Ieder thema heeft zijn eigen Merchandise kaart, herkenbaar aan het symbool van het winkelmandje. Merchandise kaarten geven de eigenaar 2 Megacoins aan inkomen, elke keer dat een attractie van een andere speler in dit thema inkomen genereert.

Opmerking: dit betekent dat als een attractie van een andere speler Megacoins genereert, de eigenaar van de Merchandise kaart 2 Megacoins van deze speler ontvangt. Een Merchandise kaart kan (in fase 2C) gekocht worden door 10 Megacoins uit de kluis te betalen. Bovendien moet de speler een handelsfiche inleveren. Merchandise kaarten gelden ook als attracties. Dit kan van belang zijn voor actiekaarten, VIPS en opdrachten.



### Storing

Dit symbool staat op attracties die in storing kunnen raken. De storing wordt geactiveerd als het nummer dat onder dit symbool staat wordt gedubbeld tijdens de inkomensfase.



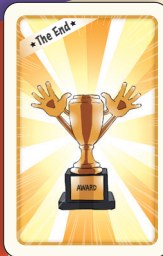
### Ster-attracties

Attracties met een ster hebben geen extra voordeel, maar er is een opdracht waarvoor attracties met een ster moeten worden verzameld.

# ACTIEKAARTEN



Deze kaarten kunnen meestal tijdens je eigen beurt worden gespeeld (fase 2). Je mag slechts één actiekaart per beurt spelen.



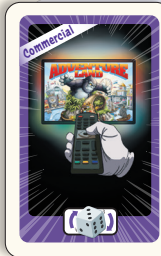
### End of Game Award (prijsuitreiking)

Als deze kaart verschijnt, stopt het spel direct (Sudden-Death).



### Boo Award (slechte recensie)

Plaats deze kaart in een park naar keuze. De eigenaar van het park met de Boo Award heeft nu 4 dislikes (-4 punten).



### Commercial (2x)

Na het werpen van de dobbelstenen mag je één van de 2 dobbelstenen op een andere zijde leggen. Daarna wordt het inkomen bepaald. Je mag hiermee geen storing veroorzaken aan één of meer attracties. (Tenzij je de Expert variant speelt, zie de varianten in de spelregels).



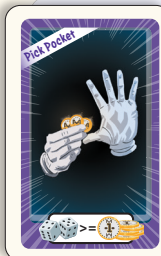
### Forced Exchange (gedwongen ruil)

Ruil een attractie in jouw park om, met een attractie van een andere speler.



### Mayor (Burgemeester)

Voeg de Mayor toe aan een VIP. Tijdens het spel betalen spelers twee keer zoveel voor deze VIP als ze een kaart nemen uit deze categorie. De Mayor is aan het einde van het spel 5 likes waard. De Mayor blijft bij de betreffende VIP, ook als deze naar het park van een andere speler gaat.



### Pick Pocket (zakkenroller)

Kies een andere speler en noem een getal tussen van 1 tot 12 en werp de dobbelstenen. Als de worp gelijk is of hoger dan het genoemde getal, krijg je dat aantal in Megacoins van de andere speler. Deze hoeft alleen contant geld te betalen. Geld in de kluis is beschermd tegen de zakkenroller.



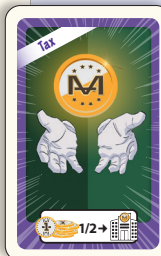
### Remake (herstart)

Vervang voordat je start met bieden, de kaarten die deze ronde zijn gedraaid, met nieuwe kaarten van de trekstapel. Als de End of Game Award kaart is gedraaid, kan deze niet met de remake worden verwijderd.



### Sabotage

Kies een attractie in een park en verwijder deze uit het spel.



### Tax (belasting)

Als deze kaart wordt gespeeld, moeten alle andere spelers de helft van hun Megacoins aan de bank betalen (afgerond naar beneden). Geld in de kluis is beschermd tegen de heffing van belasting.

## PERSONEELSKAARTEN

Personeelskaarten zijn actiekaarten die vaak een blijvend effect hebben op je park. Ze leveren ook likes op aan het eind van het spel, zelfs als je ze niet hebt gebruikt en ze kunnen punten opleveren voor je opdrachtkaarten.



### Toilet ladies (toilet dames)

Dit eliteteam van schoonmaaksters houdt je

toiletten schoon en zorgt er voor dat je fooi ontvangt van de klanten. Ieder keer als een speler met een toilet inkomen genereert, ontvang je met de ingezette toilet dames 3 Megacoins van de bank. Deze kaart is ook 2 likes waard aan het einde van het spel.



### Handyman (4x) (klusjesman)

Deze monteur is jouw held in tijden van nood. Gebruik hem om een storing van een attractie in je eigen park te verhelpen. Dit doe je in spelfase 2. Zet de klusjesman in door deze op zijn kop te draaien en de attractie weer rechtop te draaien. De attractie werkt weer, de klusjesman is inactief en gaat lekker een bammetje eten. Door 5 Megacoins contant te betalen kun je de klusjesman weer activeren. Alleen een klusjesman op handen of actief is 1 like waard aan het einde van het spel.



### Techno Team (technische dienst)

Dit team is nog veelzijdiger dan de klusjesman! Zij kunnen een attractie in storing repareren in je eigen park OF in een park van een andere speler. Als je een attractie in een ander park repareert, dan ontvang je deze attractie en plaats je deze in je eigen park! Leg daarna het Techno Team op de aflegstapel. Als je deze kaart aan het einde van het spel nog niet gespeeld hebt, ontvang je 2 likes.



### Secret Gardener (sluipende schoffelaar)

Deze mysterieuze man houdt het groen in het park in topconditie, ook als de attracties niets opleveren. Als een parkeigenaar de sluipende schoffelaar heeft ingehuurd én tijdens de inkomensfase geen geld ontvangt, krijgt hij alsnog 3 Megacoins van de bank. De andere spelers profiteren een beetje mee en ontvangen elk 1 Megacoins van de bank.



### Mascot (mascotte)

Deze vrolijke gast heeft de opdracht om bezoekers in een bepaalde gedeelte van je park extra te vermaken. Kies een thema en voeg de Mascotte toe aan dat thema. Wanneer een attractie in dit thema voor jou inkomen genereert, ontvang je 3 Megacoins extra. Op het moment dat de Mascotte is geplaatst bij een thema, verandert dat niet meer tijdens het spel. Ook verandert dit niet als je de laatste attractie in dat thema kwijtraakt.



# ADVENTURE LAND

## LIGHTS, CAMERAS, ACTION!

2-5 ADVENTUROUS TYCOONS ARE COMPETING WITH EACH OTHER TO BUILD THE MOST ATTRACTIVE MOVIE PARK. TAKE CONTROL OF A SMALL PARK AND DEVELOP IT, SO ALL YOUR DREAMS WILL COME TRUE. CHOOSE FROM ATTRACTIONS IN DIFFERENT THEMES, EMPLOY STAFF MEMBERS AND EXECUTE SPECIAL ACTIONS.

THIS EXCITING BOARD GAME IS ONE BIG ADVENTURE SINCE IT IS HARD TO PREDICT WHEN THE BIGGEST ATTRACTIONS OR OTHER OPPORTUNITIES WILL PRESENT THEMSELVES. WILL YOU KEEP THE SPECIAL ASSIGNMENTS A SECRET OR WILL YOU PLAY IT OPEN? WHEN YOUR PARK BECOMES PROSPEROUS IT MIGHT ATTRACT VIPs, WHICH ARE VALUABLE AS INFLUENCERS TO PROMOTE YOUR PARK.

BUT BEWARE, OTHER TYCOONS ARE ANXIOUSLY LOOKING AT YOUR PROGRESS AND WANT TO SABOTAGE YOUR PLANS... LITERALLY.

### GAME MATERIALS

- 1 Rulebook
- 1 Gorilla
- 1 Auction Hammer
- 1 Scorebloc
- 2 Dice
- 5 Resealable plastic bags
- 6 Card holders
- 20 Trade markers
- 69 Megacoins (39 x 1, 14 x 5, 16 x 10)
- 110 Playing cards

Make the Gorilla standing upright by inserting the two standards on the bottom. See picture below.



### GAME PLAY

Each round consists of three phases:

#### 1. Auction:

Reveal cards from the draw pile, bid on turn order and settle payment. The winner of the bid becomes the Auction Master and receives the Gorilla and Auction Hammer. Main advantage of winning the auction: the Auction Master has the first pick to take a card in game phase 2.

#### 2. Player's turn, starting with the player with the Auction Hammer, then in order of the clock:

- A. Take 1 card from auction (mandatory);
  - B. Play 1 action card (optional);
  - C. Purchase 1 assignment card, 1 Merchandise card or 1 Handyman for a value of 10 Megacoins and hand in 1 trade marker (optional);
  - D. Store up to a value of 10 Megacoins in your safe (optional).
- Important: A, B and C can be executed in any order, but D always must be the last action of a player's turn. When a player's turn ends, pass the Gorilla to the next player. That player now takes their turn. When every player had their turn, the Gorilla and the Auction Hammer are united once again.

#### 3. Income:

Auction Master rolls dice. Attractions and may generate Megacoins. These courses of actions are always the same with the exception of the first round. This is explained in detail at **Explanation per game phase** (see page 2/3).

### YOUR GOAL OBTAIN THE MOST LIKES

Likes can be obtained by building attractions, attracting VIPs, fulfilling secret assignments, hiring staff members, playing action cards and storing Megacoins in your safe.

### END OF THE GAME

The game ends immediately when the Award card is drawn. No final round is played and no actions can be played after this. Players will count the amount of likes they have obtained, to determine who has the most attractive Movie Park and receives the award!

Players will receive points for:

1. Every 5 Megacoins in their safe
2. Likes on attractions, VIPs, staff members
3. Likes on the Mayor and the negative points for the dislikes on the Boo Award card
4. Each successful assignment





# GAME SET UP

## ADVENTURE LAND

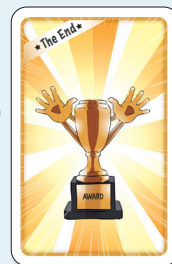


This box contains some extra materials which can be used after you have played Adventure Land a few times. We call this the mini-expansion, see page 6. Below you can find the instructions for starting your first game of Adventure Land.

This set up is for 2-5 players. Adjustments for 2 & 3 players are explained after this standard set up.

1. Give each player a safe card and 4 trade markers.
2. Sort out all Megacoins in their different values. Give each player a value of 10 Megacoins in cash (1x5 and 5x1). In addition, each player receives Megacoins with a value of 10 to place in their safe. Put the rest of the Megacoins in a general stock (called the Bank).
3. Sort out the Handyman cards. In each game there are 5 Handymans available.
4. For your first game, leave out the Security Officer, Forced Auction, Short Cut and Marketing Manager cards and put them back in the box (these cards can be recognized by a + symbol).
5. Place the 5 merchandise cards face-up next to each other on one side of the table.

6. Place the VIP cards above the merchandise cards, with the corresponding colors / themes.
7. **Important!** Before you proceed: If you play with 2 or 3 players, first check the adjustments after the 10 setup steps.
8. Shuffle the pile of assignment cards. Draw and give each player 1 face-down assignment card. Place the pile in the center of the table. Draw and reveal the top 3 assignment cards and place them next to the pile.
9. Drawing pile: first take the Award card aside. Shuffle all other action cards together with the attraction cards. Draw the 15 cards from the top of the pile and add the Award card to it. Shuffle these 16 cards and place them on the bottom of the drawing pile. Place the drawing pile in the center of the table.
10. Determine the starting player by rolling the dice. The player with the highest value starts as Auction Master and receives the Gorilla and the Auction Hammer.



### Adjustments for set up with 2 & 3 players

- ✓ Take out all blue attractions (theme Ocean), the corresponding VIP and merchandise and return them to the box.
- ✓ Remove the 5 assignment cards with the (blue) dot and return them to the box.

### Additional setup for 2 players

- ✓ In a game with two players each player receives a value of 20 Megacoins in cash and 20 Megacoins to be placed in their safe.
- ✓ During the auction (see game play, phase 1, on page 3) a total of 4 cards are drawn from the pile. After the bidding, the player with the Auction Hammer may choose first, then the other player and you repeat this sequence once more. In each turn the players may execute A to C in any order, but only after their second turn, they are allowed to store Megacoins to their safe (D).
- ✓ In the first round only 2 sets of 3 cards each are being drawn (similar to a game with more players).



# ADVENTURE LAND

## EXPLANATION PER GAME PHASE

1

### PHASE 1 AUCTION

- ✓ Revealing cards: draw a number of cards equal to the number of players (exception 2 players: draw 4 cards);
- ✓ Bidding: each player may bid or pass to obtain the right to take the first card in phase 2. The Auction Master places the first bid. He may not pass, but can bid 0. Other players bid in a clock-wise order. Each consecutive bid must be higher or a player must pass. If a player has passed, they cannot bid anymore in this round. Bidding continues till everybody has passed except for one player. This highest bidder receives the Auction Hammer and the Gorilla.

- ✓ Payment: the new Auction Master hands over their bid to the player right of them. This player splits the amount in half, rounded up, and they give the remainder of the Megacoins to their neighbor on their right. This continues until the other players have received their part of the bid or until there is no money left. Remaining coins will be given to the bank. Naturally, the Auction Master, does not receive any coins back if there are Megacoins left over return them to the bank.

**NOTE:** Players may only bid with Megacoins they have as "Cash." Megacoins from the safe cannot be used for this.

### FIRST AUCTION

#### First round, 3 cards per player are revealed.

For each player in the game, draw the top 3 cards from the draw pile and bundle them together until there are as many of these 'bundles' as there are players. The cards may be looked at. The starting player is allowed to place the first bid.

### EXAMPLE

*In a four-player game, Eric has been declared starting player. He draws three cards from the pile and places those next to the pile, forming the first bundle of three cards. He then repeats that process until there are four bundles of three cards. He is now allowed to place a first bid for a chance of getting the cards he would like his park to start*

*with. He bids 4 Megacoins. Jennifer decides it's not worth it to bid more. She passes. Jake on the other hand would like to have the first choice and bids 6 coins. Samantha decides to pass and so does Eric. Since everyone but Jake passed, Jake pays 6 Megacoins to Jennifer that sits right to him. She receives half of these coins (3) and gives the rest to*

*Eric. Eric takes the half, rounded up (2). Eric then passes the last Megacoins to Samantha which she gets to keep. Since Jake won the bid he becomes the Auction Master and receives the Gorilla and the Auction Hammer to demonstrate so. He is the first player to take his turn this round.*

2

### PHASE 2 PLAYER'S TURN

After bidding and payment, the player with the Gorilla decides which of the 3 following actions they want to execute in the order of their choice. Each action can be done once per turn.

- A. Take 1 card from the auction (or a set of 3 cards in the first round). If you choose an attraction, it **MUST** be openly played in your park. If you hire a staff-member or pick an action card, take them in your hand or place it face-down in front of you. Action A is obligated and must be executed in your turn.
- B. Play 1 action card or staff-member (optional). For a detailed explanation of the action- and staff member cards, read page 8.
- C. Purchase 1 assignment card, 1 merchandise card or 1 Handyman (optional). First, turn in a trade marker to the general supply. Pay 10 Megacoins from your safe to the bank when you choose to buy a Merchandise, Handyman or open assignment card. If you wish to buy

an assignment card from the pile, look at the top card of the assignment pile for every 10 Megacoins in your safe. Decide if you want to buy one of these assignment cards. You are not obliged to purchase an assignment card if you don't like the offer. If you buy one you pay 10 Megacoins from your safe. Either way, cards not chosen this way will be placed on the bottom of the pile. If you have bought one of the open assignment cards, no new card will be drawn till the end of the round! Keep your assignment cards secret until the end of the game.

*Now the player may decide to execute their final action:*

- D. Store up to 10 Megacoins in the safe.

At the end of a player's turn, pass the Gorilla to the next player. That player now takes their turn. When every player had their turn, continue to the income phase. In the income phase the dice are rolled. If someone has bought an assignment card shift the rest of the open assignment cards to the right and draw a new card. Place the new card on the left. If

no open assignment card has been bought in a round, remove the card on the right from the game and place it on the discard pile. Shift the cards to the right and draw a new one. Place it on the left of the row.

### EXAMPLE

*Jake has the first choice and takes a bundle of cards of his preference. Since Jake has 10 Megacoins in his safe, he also decides to buy an Ocean Merchandise card by spending 10 Megacoins from his safe and a trade marker and turn them over to the bank. As final action he puts 2 Megacoins in his safe, and then passes the Gorilla in clockwise order to Samantha. She will now be able to pick her cards and execute her actions. Afterwards she passes the Gorilla to the next player. When the Gorilla returns to Jake, Jake will roll the dice to determine to income of all players.*



3

# ADVENTURE LAND

3

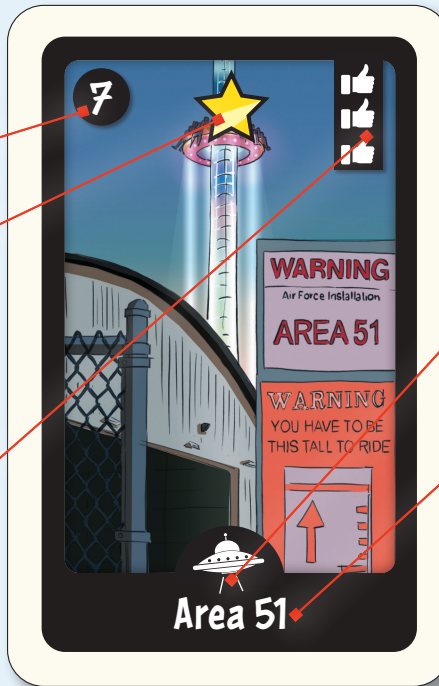
## PHASE 3 INCOME

The Auction Master rolls the dice: the number of pips indicates which attractions generate income. Attractions show the following details:

**Number rolled with dice to generate income**

**Characteristic of attraction (does not apply to all attractions)**

**Amount of Megacoins generated when attraction generates income. (also the number of likes)**



**Theme of attraction (also indicated by color)**

**Name of attraction**

**Each attraction that generates income, receives Megacoins based on the number of likes on the attraction.**

In case the dice show 7 pips, this attraction generates 3 Megacoins income for its owner.

## EXAMPLE

Jake rolls the dice, the pips on the dice show 8, which means Samantha her Breaking Point attraction rewards her with 7 Megacoins (because it has 7 likes). Unfortunately for her, because Breaking Point is an Ocean themed attraction and Jake has the Ocean Merchandise card, she has to pay 2 Megacoins to Jake.



4



## EXPLANATION OF SPECIAL SITUATIONS DURING THE GAME

### VIPS

As soon as one of the players has collected two or more attractions of the same theme (color), the VIP of that theme will come to their park. Put the corresponding VIP in a plastic card holder and place it in your park next to the attractions of this theme

As soon as another player has collected more attractions of the same theme, they take over the VIP and place it in their park.

### Staff members

When you obtain a staff member card, we call this hiring of a staff member. If you play the card, so it will be visible in your park, we call it employing a staff member. When you employ a staff member, you can use it's ability. At the end of the game all staff members, both hired and employed, will reward you with likes for your park.

### Shortage of cash

If a player has not enough cash to pay another player, they only need to pay what they can afford. Money in the safe is always... well, safe. Naturally, during the auction phase (1) a player is not allowed to bid more than the cash they own.

### Malfunction

In case the dice roll 2, 3, 11 or 12, some of the attractions might malfunction and have to flipped face-down in the player their park. The Malfunction is demonstrated with a ! symbol. They do not generate any income, nor count as an attraction for the purposes of food stalls, VIPS or assignments. It might be that the VIP moves to another park as result of a malfunction. This also means players won't receive points (likes) for malfunctioned attractions at the end of the game. A malfunctioned attraction can be repaired by staff members such as the Techno Team or the Handyman.



### EXAMPLE

*Jennifer owns the attraction The Wild Bunch. During the game, during the income phase a '2' is rolled which causes the The Wild Bunch attraction to malfunction. She flips it over so everyone knows the attraction malfunctioned. It will not give her any more income or likes until the attraction is repaired.*



Normally, The Wild Bunch earns 6 Megacoins when a 7 is rolled during the income phase, but it malfunctions when a 2 or 12 gets rolled.



### EXAMPLE

*Eric takes a second attraction from the (red) music theme category. He now has 2 attractions in this theme and the majority. The Music VIP La Donna will come to his park now. Later, Jennifer receives a music themed attraction from the offer. Because Eric has La Donna in his park and 2 music themed attractions, Jennifer has to pay him 2 Megacoins when she places the attraction in her park. La Donna will stay in Eric his park until another player has a more appealing park... (with more Music themed attractions).*

# ADVENTURE LAND

## MINI EXPANSION

Looking to add some more variety and new components to your game? Try to add some or all the cards below!



### Security Officer

- ✓ You can choose to add the Security Officer in a 4 or 5 player game
- ✓ Set up: keep the Security Officer outside the drawing pile;
- ✓ Game play: if you play with the card Security Officer, the player who sits on the right of the Auction Master, receives the Security Officer card. This is executed every round.
- ✓ Effect: The Security Officer protects the player against action cards from other players.
- ✓ When the Security Officer is in your park (at the end of the game), it grants you 1 like and counts as a staff member.



### Forced Exchange

- ✓ You can choose to add the Forced Exchange card to the draw pile of attractions and action cards.
- ✓ Effect: force an opponent to auction one of their attractions. Bidding rules are the same as with Phase 1: bidding with the exception that the owner of the attraction receives the Megacoins. Megacoins are not distributed among the other players. **Note:** When the owner of the attraction wins the auction, the Megacoins are paid to the bank instead.



### Short Cut

- ✓ Add the Short Cut card in a 3, 4 or 5 player game only.
- ✓ Add the Short Cut card to the draw pile of attractions and action cards.
- ✓ Play DIRECTLY after an auction has been won by another player. The player that played the Short Cut is now the second player in the sequence of this round.



### Marketing Manager

- ✓ Add the Marketing Manager card to the draw pile of attractions and action cards.
- ✓ You can play the Marketing Manager once in the game. The Marketing Manager gives you the next two options to play:
  - 1: Exchange one of the assignment cards in your hands with an open assignment card.
  - 2: When buying an assignment card you may get an extra assignment card for free, for which you only need to turn in one trademarker.



After playing the Marketing Manager put it on the discard pile. If you did not play the card it is worth 1 like at the end of the game.

## EXPERT VARIANTS

Are you ready for the next challenge? These variants might shake things up more!

### More forced auctions! (3+ players)

When a player does not have enough Megacoins to pay another player, that player will be forced to auction one of their attractions among other players. The winner of the bid receives the attraction and the previous owner of the attraction receives the Megacoins of the bid to pay off their debt. Important rule: the bid must start with the amount of Megacoins the player needed to pay their debt and is provided by the creditor.

### Massive malfunctions

In this variant, players are allowed to cause malfunctions among attractions by using their Commercial action cards. Make sure to have a Handyman or the Techno Team standby!

### A word of thanks

The game authors would like to thank the following testers for their contributions and good ideas to improve the game: Martijn van Houwelingen, Sven Hogervorst, Theo Bos and Harm Bennik. The Game Master would like to thank all testers of the game.

### Colofon

Game authors: Arjo van Houwelingen and Sander Hogervorst

Editing: Hans van Tol and Mark Hoogerwaard

Illustrations: Evi Nijs

Graphic Design: Brenda Smeele

© 2023, The Game Master BV, all rights reserved



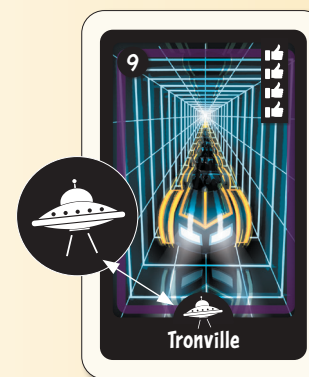


# SYMBOLS

## ADVENTURE LAND

### THEME SYMBOLS

There are five different themes. On each attraction card, you will find a symbol on the bottom of the card, referring to the theme of the attraction. The first card below (on the left) shows the attraction *Catch me if you can*. This attraction belongs to the theme Crime, which is indicated by the yellow color of the card of course, but also by the handcuffs on the bottom of the card. Next to it, you will find - from left to right - the name of the attraction and the different symbols of the other themes: ocean, music, jungle and sci fi.



### SERVICE SYMBOLS



#### Food attractions

In the park you will find the symbol with the "Fork & Spoon" to indicate that you can get food in this attraction.

You will also see the symbol of a Like plus a Question mark on these attractions. This means their number of likes increases with one for each other attraction in that theme. This has also an effect on their income.

Example: if you have the Fish Tale attraction and you have two other attractions in the same theme (Ocean, blue), your Fish Tale attraction card now has a value of three likes in total. Income is also 3 Megacoins if 6 is rolled.



#### Toilets

This symbol indicates anything that is related to toilets. The toilet ladies and some assignment cards are associated with it as well.

### OTHER SYMBOLS



#### Merchandise

Every theme has its own Merchandise card shown by this basket. Merchandise cards grant the owner of that Merchandise 2 Megacoins whenever an attraction of another player in that theme generates Megacoins. Note: this also means that if an attraction generates Megacoins from an attraction in that theme, the owner of this Merchandise card will receive 2 Megacoins from the other player. A Merchandise card can be bought (in phase 2C) by spending 10 Megacoins from your safe. In addition to buying a player must also turn in a trade marker token. Merchandise cards also count as Attractions for the purpose of action cards, attractions, VIPs and assignments.



#### Malfunction

You will find this symbol on rides that can malfunction. This malfunction is triggered when the number shown underneath this symbol is rolled during the income phase.



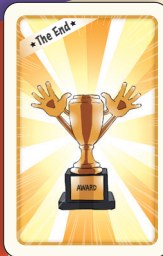
#### Star-attractions

Attractions with a star are fan-favorite, while not providing anything extra on their own, there is an assignment that wants you to collect attractions with a star.

# ACTION CARDS

## ADVENTURE LAND

These cards can - generally - be played during your own turn (Phase 2). You can only play 1 action card per turn.



### End of Game Award

When this card is drawn from the pile, the game ends immediately (sudden-Death)



### Boo Award

Place it in a park of your choice. The owner of this park will have 4 dislikes (negative points).



### Commercial (2x)

After rolling the dice turn one of the two dice to a different side. After this income will be determined. You are not allowed to cause a malfunction to one or more attractions this way. (Unless you play the Expert variant, see variants in the rulebook).



### Forced Exchange

Swap an attraction in your park with an attraction in another player's park.



### Mayor

Attach the Mayor to a VIP. If you have the Mayor in your park, other players will have to pay twice as much when they take a card of the theme of the VIP to which it has been attached. The Mayor stays with the VIP, even if the VIP goes to another player.



### Pick Pocket

Choose another player and name a number between 1-12 and roll the dice. When the roll of the dice is equal or higher than the number said, you receive this amount in Megacoins from them. The opponent only has to pay cash. Money in the safe is protected from the Pick Pocket.



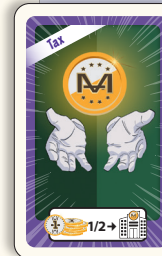
### Remake

Replace the cards that are offered for auction BEFORE bidding with new cards from the draw pile. This can trigger the End of Game Award but you can't remove the End of Game Award this way.



### Sabotage

Choose an attraction in a park and remove it from the game.



### Tax

When playing this card, all other players must pay half of their Megacoins (rounded down) to the bank. Money in the safe is protected from Tax.

## STAFF MEMBERS

Staff members are action cards that generally have an ongoing effect for your park. They also grant you likes at the end of the game even if you did not play them.



### Toilet Ladies

This elite team of cleaning ladies will keep toilets clean and make

sure they are tipped a lot by customers. Whenever any toilet building generates Megacoins, the park that has the toilet ladies employed (in your park) receives 3 Megacoins as well. This card also gives 2 likes.



### Handyman (4x)

These mechanics can be your hero in time of need. You can use them to repair a malfunctioned attraction in your park.

For purchase see phase 2C on page 3. To repair an attraction, place the Handyman face-down and the attraction face-up. He is inactive now. If you pay 5 Megacoins to the bank, you can turn the card face-up and your Handyman is active again.



### Techno Team

This team of mechanics is even more efficient than the Handyman! It allows you to repair

a malfunctioned attraction in your own park OR in a park of another player. When you repair the attraction in another park, you receive that attraction and place it in your own park! Discard the Techno Team after use. If you still own them at the end of the game, you'll receive 2 likes.



### Secret Gardener

This mysterious man keeps the environment in top-notch shape, even when visitors are

not using attractions. When the employer of the Secret Gardener (in the park) does not receive any income during the Income Phase (3), they receive 3 Megacoins from the bank, and all other players receive 1 Megacoin from the bank.



### Mascot

This joyful fella has the task of entertaining your guests in a certain area of your park.

Choose a theme in your park and add the Mascot to that theme. Whenever attractions in this theme generate income in your park, you receive an additional 3 Megacoins. Once the mascot is placed in a theme, this will never change.