CONEY ISLAND

Er is nog steeds heel veel te doen om ’s werelds grootste en meest diverse pretpark te worden! Godzijdank, onze vier families hebben een klein maar vast inkomen. Dat moet volstaan om een paar showmannen in te huren om leven in het nog steeds o zo lege park te brengen. Dit voor een beetje aandacht en extra inkomsten. Weldra zal het extra geld helpen om een gunst of twee te veroorloven. Een beetje geld doet wonderen: de politie officier is vriendelijker tegen jou en je kan een gastarbeider inhuren indien jouw assistent te druk bezig is op de bouwplaats. En wie wil er nu geen hulp van een promotor of journalist? We zijn hier om het meeste aandacht te trekken! Dat is trouwens de reden waarom onze families van tijd tot tijd wel eens moeten samenwerken. Dergelijke grote attracties bouwen zichzelf niet op! Ondanks de competitie voor het meeste aandacht werkt samenwerking echt. Het hoofd van onze artiesten clan doet het nodige opdat het zou werken. Maar goed, uiteindelijk zijn het de grootse attracties die indruk maken en de kranten die euforisch aan de mensen vertellen over ons park…

SPEL ONDERDELEN

1 zak

1 speelbord (24 gebouw sites)



4 spelersborden



12 gebouw site tegels



7 met 3 bouwplaatsen
en 5 met 4 bouwplaatsen

5 karakter tegels



10 grootse attractie tegels



(2x maat één, 3x maat twee, 3x maat drie en 2x maat vier)

36 artiesten tegels



3 per speelkleur en vorm
(dus 9 totaal per kleur)

20 kranten tegels

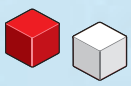


10 per kleur, roze en wit

20 geld tegels



24 bouwmaterialen



12 per kleur (rood/wit)

4 puntenpionnen



1 startspeler pion



Wij verontschuldigen ons voor eventueel ontbrekende of beschadigde onderdelen. Voor vervanging, neem contact met onze verkoopsdienst op help@heidelberger-spieleverlag.de



SPELVOORBEREIDING

Spelvoorbereiding voor een spel met 4 spelers:

1. Plaats het **speelbord** in het midden van de tafel.

2. Sorteer de **grootse attractie tegels** op maat. Vorm stapels per maat en leg de desbetreffende tegels op elkaar in volgorde van hun vermelde attractie punten. De tegel met het grootste getal van attractie punten komt bovenop de stapel van zijn maat. Iedere tegel wordt met de kant met de attractie punten op naar boven gelegd.

3. Sorteer de **kranten tegels** per kleur en vorm hiermee 2 aparte stapels die apart geschud worden. Leg de stapel roze tegels bovenop de stapel witte tegels. Leg de volledige, gecombineerde stapel gedekt naast het speelbord.

4. Leg de **geld** en **karakter tegels** (karakter open) naast het speelbord. De geld tegels vormen de bank.

5. Schud de 12 **gebouw site tegels** (gedekt) en leg ze op één stapel naast het speelbord. Neem 4 tegels van boven op de stapel en leg die willekeurig op de 4 aangeduide bouwplaatsen in het midden van het speelbord.

6. Bepaal een startspeler. Dit is de speler die het langst geleden naar een pretpark is geweest. Doe de bouwmaterialen in de **zak**. Geef de zak en de **startspeler pion** (een zwarte hoge hoed) aan de startspeler.

Geef elke speler:



een **spelersbord**



de **9 artiesten tegels** in dezelfde kleur als het spelersbord. De speler plaatst deze tegels op de 3 treins op zijn spelersbord. Hierbij spelen de tekeningen geen rol maar de vorm van de tegels moet wel overeenkomen met de vorm van de wagon. Het meest linkse vak van iedere trein heeft geen vorm zoals de tegels en moet van iedere trein leeg blijven.



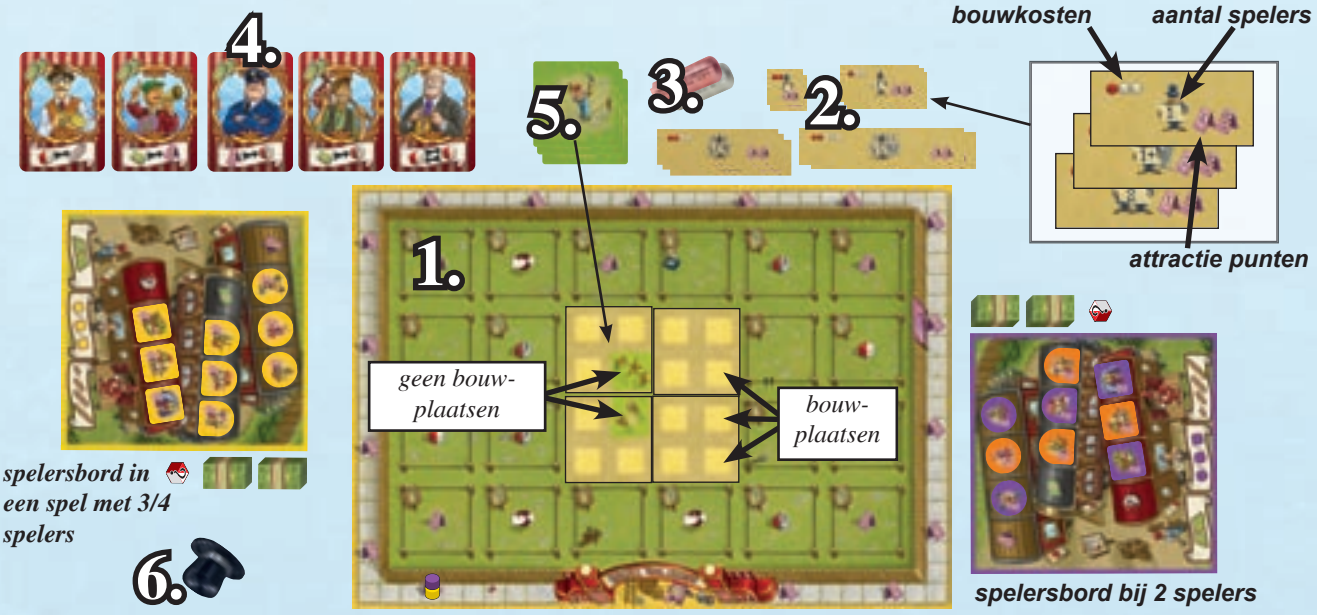
een **puntenpion** waarmee de attractie punten tijdens het spel worden bijgehouden; stapel de puntenpion van iedere speler op vak 5 van het puntenspoor



2 **geld tegels**



1 **bouwmateriaal** blind uit de zak getrokken



Wijzigingen voor een spel met 3 spelers:
Neem van elke kleur (roze en wit) 1 kranten tegel uit het spel. Neem ook nog 1 gebouw site tegel met 4 bouwplaatsen uit het spel. Leg de speelstukken van de niet gebruikte kleur terug in de doos.

Wijzigingen voor een spel met 2 spelers:
Neem van elke kleur (roze en wit) 2 kranten tegels uit het spel. Neem ook nog 2 gebouw site tegels met 4 bouwplaatsen uit het spel. Beide spelers nemen 1 spelersbord elk en de artiesten tegels van 2 kleuren. In plaats van 9 tegels van één kleur op zijn spelersbord te plaatsen, plaatst iedere speler 5 tegels van één en 4 tegels van het andere kleur. Hierbij moet niet enkel de vorm van de tegel overeenkomen met de vorm van de wagon, maar moeten de tegels afwisselend van kleur in de wagons geplaatst worden. De overblijvende artiesten tegels worden terug in de doos gelegd en worden in dit spel niet gebruikt. Andere wijzigingen voor het spel met 2 spelers zullen specifiek vermeld worden verder in de spelregels.

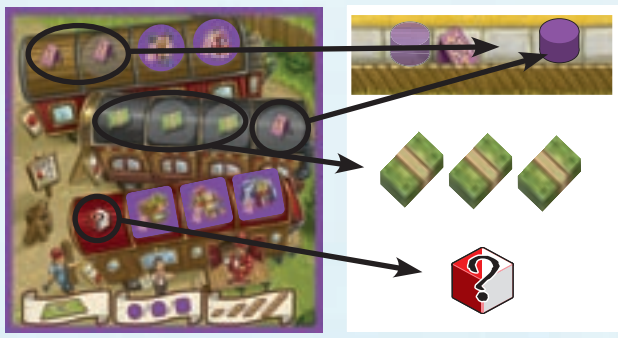
VERLOOP VAN HET SPEL

De startspeler begint het spel. Spelers spelen om beurt in klokwijzerszin totdat één van de condities, voor het spel te beëindigen, is vervult. Indien dit gebeurt, wordt de huidige ronde nog uitgespeeld zodat alle spelers evenveel rondes gehad hebben. De speler met het meest aantal attractie punten wint het spel.
De beurt van een speler doorloopt de volgende twee fases:

1. Inkomsten fase
2. Actie fase

Een speler mag deze fases niet omwisselen! Hij moet eerst de inkomsten fase afwerken alvorens een actie uit te voeren.

voorbeeld inkomsten fase



Inkomsten fase

In deze fase krijgt de actieve speler inkomsten uit de treinen op zijn spelersbord. Elke lege wagon in een trein toont de inkomsten die de speler krijgt. Gezien het meest linkse vak van iedere trein leeg is vanaf het begin van het spel, krijgt iedere speler altijd inkomsten.

De **bovenste trein** levert 1 attractie punt per lege wagon op. Voor elk dergelijk vak wordt de puntenpion van de actieve speler onmiddellijk 1 vak op het puntenspoor voorruit gezet.

Elk van de eerste drie wagons van de **middelste trein** levert 1 geld tegel op. De actieve speler krijgt 1 dergelijke tegel van de bank per zichtbare geld tegel in zijn middelste trein. De laatste wagon van de middelste trein geeft nog een attractie punt. Als deze wagon leeg is, wordt de puntenpion van de actieve speler onmiddellijk 1 vak voorruit gezet op het puntenspoor.

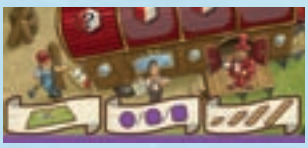
Elk van de eerste drie wagons van de **onderste trein** levert 1 bouwmateriaal op. De eerste wagon toont een vraagteken. Dit betekent dat de actieve speler één bouwmateriaal blind uit de zak trekt. Als de twee volgende wagons leeg zijn, mag de actieve speler het bouwmateriaal kiezen en in de zak uitzoeken (als ze beiden leeg zijn, mag hij 2 bouwmaterialen naar keuze nemen). Als de laatste wagon van de trein leeg is, mag de actieve speler een actie twee keer kiezen tijdens de actie fase. (Als algemene regel geldt dat iedere actie slechts één keer tijdens de actie fase mag gekozen worden – zie “Actie Fase”).

Let op: Afgezien van dit, kan een speler extra attractie punten krijgen tijdens de inkomsten fase als aan bepaalde condities is voldaan (zie “Extra inkomsten” in hoofdstuk “Actie fase”).

BELANGRIJK: Een speler mag op geen enkel ogenblik tijdens het spel meer dan 5 geld tegels of meer dan 5 bouwmaterialen bezitten (limitatie regel). Er mag nooit een 6de geld tegel genomen worden. Als een speler bouwmaterialen ontvangt, neemt hij die eerst aan zoals gewoonlijk maar vermindert dit aantal dan naar 5 door overtollige bouwmaterialen terug in de zak te steken. Ter herinnering is de limitatie regel in een uithangbord op het spelersbord vermeld.



Actie fase

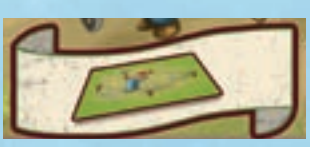


In deze fase mag een speler de 3 belangrijkste acties gebruiken, die onderaan op zijn spelersbord vermeld staan. Daarbovenop mag hij tot 5 kleine acties uitvoeren als hij de desbetreffende karakter tegel bezit. Er is voor iedere kleine actie een karakter tegel.

Belangrijk: Elk van de maximaal 8 acties kunnen slechts éénmaal per actie fase worden gebruikt.

De actieve speler kan de belangrijkste en de kleine acties in volgorde van zijn keuze uitvoeren. Hij mag evengoed passen voor al deze acties en enkel de inkomsten fase deze ronde benutten.

De belangrijkste acties



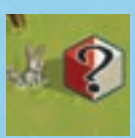
1. Plaats gebouw site tegel
De actieve speler neemt de bovenste gebouw site tegel van de stapel en draait die open. Daarna plaatst hij de tegel op een lege bouwplaats op het speelbord aangrenzend (zijde tegen zijde) aan een ander reeds geplaatste tegel.



Tot slot betaalt hij 1 of 2 geld tegels aan de bank afhankelijk van de gedrukte prijs op bouwplaats waarop hij de tegel legde. De duurdere bouwplaatsen leveren de actieve speler één van de volgende bonussen op:



krijg onmiddellijk 2 of 3 attractie punten (verplaatst de puntenpion gelijkwaardig)



trek een bouwmateriaal blind uit de zak (opgepast voor de limitatie regel!) dat tijdens de huidige actie fase mag gebruikt worden.



kies een bouwmateriaal uit de zak (opgepast voor de limitatie regel!) dat tijdens de huidige actie fase mag gebruikt worden.



voer een actie nogmaals tijdens de huidge actie fase uit (als je deze actie reeds hebt uitgevoerd) of voer een actie twee keer uit (als je deze actie nog niet hebt uitgevoerd).

Een speler mag deze belangrijkste actie niet kiezen als hij onvoldoende geld tegels heeft om een gebouw site tegel op het speelbord te plaatsen.



2. Plaats een artiesten tegel
De actieve speler neemt **één** artiesten tegel van zijn spelersbord en legt die op een lege bouwplaats van een gebouw site tegel op het speelbord. De speler kan kiezen van welke trein hij de artiesten tegel neemt, maar hij moet altijd **de meest linkse** op de trein nemen.
Hij moet ook de bouwkosten betalen die links van de trein gedrukt staat (gooi de bouwmaterialen terug in de zak). Elke artiesten tegel op de bovenste trein kost 1 rood bouwmateriaal. Deze op de middelste trein kosten 1 rood en 1 wit en de tegels op de onderste trein kosten 1 rood en 2 witte bouwmaterialen. Dankzij de verschillende vormen van de artiesten tegels kunnen de spelers ten alle tijde te weten komen van welke trein ze werden genomen.



Geen artiesten tegels meer op een trein:
De actieve speler mag, mits betaling van de bouwkosten zoals in de normale plaatsingsregels, een eigen artiesten tegel reeds op het speelbord verplaatsen naar een andere, lege bouwplaats.
Artiesten tegels mogen op een lege bouwplaats gelegd worden onafhankelijk van andere reeds aanwezige artiesten tegels op het speelbord. **Er mag echter wel nooit op gras gebouwd worden (artiesten noch grootse attractie tegels).** Dat zijn geen bouwplaatsen.



Extra inkomsten:
Als een speler er in slaagt om 4 van zijn artiesten tegels in een 2x2 vierkant (verspreid over één, twee of vier gebouw site tegels) te zetten, krijgt hij **onmiddellijk** 2 attractie punten (verplaats hiervoor de puntenpion). Bovendien krijgt deze speler telkens 2 extra attractie punten **tijdens elk van de volgende inkomsten fases** zo lang dit vierkant blijft liggen. Van zodra één van deze artiesten tegels, die het vierkant vormen, wordt overbouwd, zal de speler de extra attractie punten voor dit vierkant tijdens de inkomsten fase niet meer ontvangen.



Let op: Een speler mag met meer dan één zo'n vierkant punten behalen zolang deze elkaar niet overlappen.

Een spel met 2 spelers: Een speler mag punten behalen voor vierkanten die zijn beide kleuren bevatten.

Gemakkelijker spel: Beginners mogen deze extra inkomsten regel negeren.



3. Plaats grootse attractie tegel
De actieve spelers neemt de bovenste grootse attractie tegel van één van de vier stapels.
Hierna betaalt hij de bouwkosten afhankelijk van de maat van de gekozen tegel (gooi de bouwmaterialen terug in de zak):

maat één: 2 rode bouwmaterialen



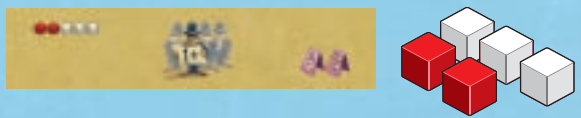
maat twee: 1 rode en 2 witte bouwmaterialen



maat drie: 2 rode en 2 witte bouwmaterialen



maat vier: 2 rode en 3 witte bouwmaterialen



Vervolgens plaatst hij de gekozen tegel (horizontaal of verticaal) **bovenop** reeds geplaatste artiesten tegels op het speelbord. Hij mag zijn eigen tegels of die van zijn tegenspelers overbouwen (hij mag zelfs enkel de tegels van de tegenspelers overbouwen). De grootse attractie tegel mag niet op lege vakken gelegd worden (een grootse attractie tegel van maat drie moet exact drie artiesten tegels bedekken). Het getal op de grootse attractie tegel duidt aan hoeveel verschillende kleuren van spelers moeten of mogen betrokken zijn:



1: deze tegel mag enkel op artiesten tegels van één en dezelfde kleur geplaatst worden



1+: deze tegel moet op één of meerdere kleuren geplaatst worden (tot 4 afhankelijk van de maat van de grootse attractie tegel)



2: deze tegel moet op exact twee kleuren geplaatst worden



2+: deze tegel moet op ten minste twee kleuren geplaatst worden (tot 4 afhankelijk van de maat van de grootse atrractie tegel)

Merk op: *De mannen in de afbeelding op de grootse attractie tegel weerspiegelen deze voorwaarden: de weelderig getekende geven het vereiste minimum aantal kleuren weer terwijl de bleke weergeven hoeveel kleuren toegelaten ziijn.*

Een spel met 2 spelers: *De getallen verwijzen naar de benodigde betrokken kleuren. Bijvoorbeeld een grootse attractie met getal "2" moet over artiesten tegels van twee kleuren geplaatst worden, beiden mogen van dezelfde speler zijn.*

Daarna ontvangen spelers attractie punten:
De actieve speler krijgt een aantal attractie punten gelijk aan het gedrukte getal in het linkse bord op de grootse attractie tegel. Elke speler waarvan artiesten tegels werden overbouwd, krijgt een aantal attractie punten gelijk aan het gedrukte getal op zijn overbouwde artiesten tegel (het vraagteken in het rechtse bord op de grootse attractie tegel herinnert jou hier aan). Dit getal is gelijk aan het aantal bouwmaterialen die voor die artiesten tegel betaald werden.

Tot slot nemen de spelers hun overbouwde artiesten tegels van het speelbord en plaatsen die terug op hun spelersbord. Elke dergelijke tegel moet op het meest rechtse vrije vak van zijn eigen trein geplaatst worden (dus met dezelfde vorm).



Een spel met 2 spelers: *De spelers moeten de kleuren van hun artiesten tegels afwisselen bij het terugleggen op hun spelersbord.*

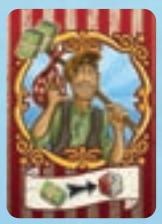
Nadat een grootse attractie werd gelegd, zullen de inkomsten van sommige spelers dalen!
Tot slot wordt de grootse attractie tegel gedraaid zodat de tekening erop zichtbaar is.

De kleine acties:

Om zo'n actie te kunnen uitvoeren, moet de actieve speler de corresponderende karakter tegel(s) bezitten. Door 2 geld tegels aan de bank te betalen, mag de actieve speler een karakter tegel op tafel nemen (als hij deze van een andere speler afneemt, zal deze speler geen enkele compensatie hiervoor krijgen). **De aanwinst van een karakter tegel telt NIET als een actie!** De actieve speler mag de actie van de karakter tegel in dezelfde beurt uitvoeren als hij hem aangeworven heeft. Eénmaal aangekocht, blijft deze voor de speler liggen totdat een andere speler deze in zijn beurt afneemt. Totdat dit gebeurt, mag de speler die deze bezit telkens opnieuw de actie ervan gebruiken zonder 2 geld tegels te moeten betalen.

Opgepast: *Door de limitatie regel kan een speler niet meer dan twee karakter tegels in dezelfde beurt aanwerven. Hij kan echter wel alle karakter tegels bezitten, als hij deze in verschillende beurten heeft aangeworven.*

Opgepast: *Meestal mogen de kleine acties niet meer dan één keer per beurt uitgevoerd worden. Als herinnering kan je de karakter tegel omdraaien van zodra deze gebruikt werd.*



4. Gastarbeider:
Betaal 1 geld tegel aan de bank en trek blind een bouwmateriaal uit de zak.



5. Politie officier:
Verlies 1 attractie punt (verplaats hiervoor de puntenpion) om een bouwmateriaal blind uit de zak te trekken.



6. Baas:
Wissel 1 bouwmateriaal voor een ander. Gooi 1 bouwmateriaal terug in de zak en haal er 1 bouwmateriaal in de andere kleur er terug uit.



7. Promoter:
Betaal 1 geld tegel aan de bank om 2 attractie punten te krijgen (verplaatst hiervoor de puntenpion).



8. Journalist:
Betaal 1 bouwmateriaal (terug in de zak) om de bovenste kranten tegel van de stapel te nemen. De kranten tegels zijn 1-3 attractie punten waard op het einde van het spel.

Vergeet niet:
Je mag zelf kiezen in welke volgorde je de belangrijkste en kleine acties uitvoert.

Een actie herhalen



Normaal gezien kan iedere actie slechts één keer per actie fase gekozen worden. Echter laat dit symbool jou toe om een actie nogmaals te kiezen.

Er zijn 3 manieren om dit voordeel (symbool) te bekomen:



1. Van zodra de laatste wagon van de onderste trein op een spelersbord zichtbaar wordt en zichtbaar blijft tijdens de inkomsten fase, mag deze speler een belangrijkste of kleine actie nogmaals kiezen tijdens zijn beurt.



2. Wanneer een gebouw site tegel op een bouwplaats met dat symbool wordt gelegd, mag de actieve speler een belangrijkste of kleine actie nogmaals kiezen (als hij die actie reeds uitgevoerd heeft) of een actie twee keer kiezen (indien hij die actie nog niet heeft uitgevoerd).



3. Tijdens zijn beurt mag een speler één van zijn kranten tegels afgeven (gaat uit het spel) om een belangrijkste of kleine actie nogmaals uit te kunnen voeren. **Dit mag slechts één keer per beurt,** maar je mag het doen met een kranten tegel die je in dezelfde beurt verworven hebt.

EINDE VAN HET SPEL



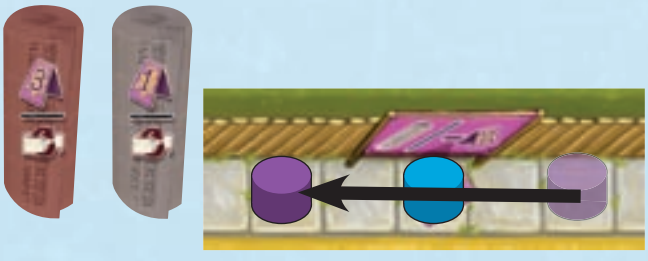
Het spel eindigt van zodra één of meerdere van de volgende voorwaarden op het einde van de beurt van één van de spelers is vervuld:

1. Een speler heeft ten minste 60 attractie punten (ongeacht of hij die punten blijft behouden of terug verliest).
2. Er blijft slechts één stapel met grootse attractie tegels over (onafhankelijk van het aantal tegels in die stapel, bijvoorbeeld enkel de stapel met grootse attractie tegels van maat 3 blijft over).
3. De stapel met de kranten tegels is leeg.
4. Alle gebouw site tegels werden op het speelbord gelegd en er zijn slecht 12/10/8 bouwplaatsen bij 2/3/4 spelers over.

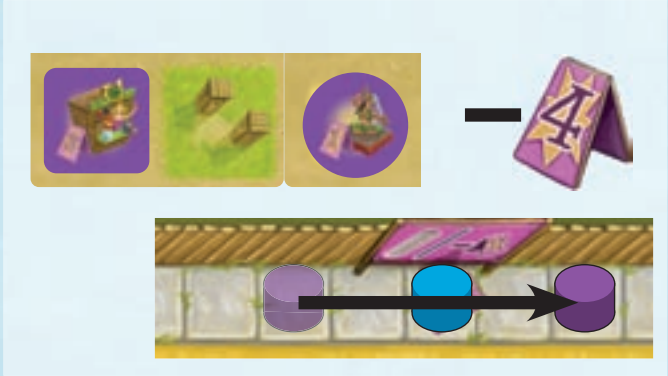
Speel de huidige ronde uit. De speler rechts van de startspeler (startspeler heeft de startspeler pion) speelt de allerlaatste beurt, zodat alle spelers hetzelfde aantal beurten hebben gespeeld. (Het spel eindigt onmiddellijk als één van de condities vervuld is op het einde van de speelbeurt van de speler rechts van de startspeler).
Hierna volgt er nog een eind puntentelling

EIND PUNTENTELLING

Bovenop de reeds behaalde punten, kunnen spelers op het einde van het spel extra attractie punten behalen of verliezen:



Kranten tegels:
Elke speler draait zijn kranten tegels open en zet de hierop gedrukte attractie punten (1-3 punten per tegel) bij op het puntenspoor met zijn puntenpion.



Artiesten tegels op het speelbord:
Elke speler verliest 2 attractie punten voor elk van zijn artiesten tegels die nog op het speelbord liggen. (De gedrukte attractie punten op deze tegels hebben hierbij geen belang).

Een spel met 2 spelers: De spelers verliezen attractie punten voor hun beide kleuren.

De speler met de meeste attractie punten wint het spel (een eind totaal van 80 punten en meer is ongewoon, maar welkom). In geval van gelijkstand wint de speler die nog het meeste aantal geld tegels en aantal bouwmaterialen samen heeft (hoe meer, hoe beter). Indien er dan nog een gelijkstand is, delen deze spelers de overwinning.

DINGEN DAT SPELERS VERGETEN / TIPS OM GEMAKKELIJKER TE SPELEN:

- Je kan best de zak doorgeven aan de actieve speler zodat je steeds kan zien wie aan de beurt is.
- Voer de inkomsten en de actie fase apart en in volgorde uit, meng ze niet !
- Geen enkele speler mag ooit meer dan 5 geld tegels of meer dan 5 bouwmaterialen bezitten !
- Normaal gezien kan iedere actie slechts één keer per beurt gekozen worden.
- Je mag de acties in volgorde naar eigen keuze uitvoeren.
- Je mag een kranten tegel afgeven om een reeds uitgevoerde actie in deze beurt nogmaals te kiezen.
- Draai de karakter tegel om als je zijn kleine actie hebt uitgevoerd om dit duidelijk aan te geven.
- Een speler ontvangt nooit geld als hij een karakter tegel verliest (wordt afgenomen).
- Je mag een artiesten tegel op het speelbord verplaatsen als:

  a) al jouw artiesten tegels van die vorm reeds op het speelbord liggen en
  b) je de bouwkosten opnieuw betaalt.

- Na het vormen van een vierkant van eigen artiesten tegels krijg je onmiddellijk 2 attractie punten alsook in iedere latere inkomsten fase tijdens jouw beurt zo lang het vierkant nog aanwezig is op het speelbord.
- Controleer hoeveel kleuren benodigd zijn om een grootse attractie tegel te mogen leggen.
- De orientatie van de artiesten en de grootse attractie tegels op het speelbord is niet belangrijk.
- In de zak zitten de bouwmaterialen, niet de geld tegels.
- Door de karakter tegel “Baas” te gebruiken, mag je doen alsog één van jouw bouwmaterialen van de andere kleur is.
- Er zijn 24 gebouwsites op het speelbord maar slechts 12 gebouw site tegels. Slechts de helft van het speelbord zal gebruikt worden.

TIPS EN TRUCS VAN DE REIZENDE MENSEN:

Net zoals in onze voorgaande uitgaves, zijn er vele mogelijkheden om het spel te beïnvloeden: van je eigen tactiek of strategie tot spelers interactie om het einde van het spel te beïnvloeden. Voor al degenen onder jullie die het spel niet zelf willen ontdekken, hebben wij enkele tips en trucs voor een succesvol spel verzameld. Als je echter de mogelijkheden zelf wilt ontdekken, lees dan niet verder.

Elk van de drie inkomsten opties heeft een eigen strategie:

- **bovenste trein:** verzamel vlug veel attractie punten. Dwing terzelfdertijd het einde van het spel af. De promotor actie en het vormen van vierkanten op het speelbord bevordert deze mogelijkheid.
- **middelste trein:** zorg ervoor dat je geld krijgt zodat je dit effectief voor de kleine acties kunt gebruiken. Verzamel attractie punten met de acties van de promotor en de journalist of verzamel bouwmaterialen met de acties van de gastarbeider en politie officier. Hiermee zorg je er tevens voor dat jouw tegenspelers deze niet kunnen gebruiken. Verzamel de bonussen door het plaatsen van gebouw site tegels en tegelijkertijd beïnvloedt je het aantal bouwplaatsen.
- **onderste trein:** gebruik bouwmaterialen om veel van jouw artiesten tegels te plaatsen en bouw grootse attracties op hetzelfde moment. Door het plaatsen van je eigen artiesten tegels krijg je dus meer inkomsten en door ze nadien te overbouwen extra attractie punten.

Door deze mogelijkheden af te wisselen en de kleine acties en bonussen te optimaliseren, verhoog je nog meer jouw kans op de overwinning.

Een andere succesvolle mogelijkheid kan zijn het verzamelen van veel kranten tegels zijn (hiermee kan je veel attractie punten behalen). Let wel op, de bovenste helft van deze stapel zijn tegels die 2 of 3 attractie punten waard zijn. Terwijl de onderste helft slechts 1 of 2 punten per tegel waard zijn. Echter zal je bij het begin van het spel misschien liever jouw bouwmaterialen gebruiken om artiesten tegels te plaatsen dan kranten tegels te kopen … Langs de andere kant beïnvloedt je het einde van het spel en mag je acties twee keer in jouw beurt uitvoeren.

Wees voorzichtig als je jouw artiesten tegels speelt. Wil je met rust gelaten worden, wat wil zeggen vaste inkomsten krijgen, de mogelijkheid om vierkanten te vormen of jouw eigen tegels overbouwen? Of wil je liever dat anderen jouw tegels overbouwen zodat je extra attractie punten krijgt terwijl je zelf niet aan de beurt bent? Hou goed in gedachten: 7 van de 12 gebouw site tegels hebben een grasperk waarop niet kan gebouwd worden.

Het aantal benodigde kleuren om een grootse attractie tegel te leggen neemt toe naarmate de stapel afneemt: bij het begin van het spel kan je jouw eigen artiesten tegels overbouwen om veel attractie punten te krijgen (op hetzelfde moment inkomsten verliezen!) Of je kan de tegels van tegenspelers overbouwen zodat hun inkomsten dalen. Echter naarmate het einde van het spel nadert, zal je toch andere spelers rond jouw eigen tegels nodig hebben om grootse attracties te kunnen bouwen – hopelijk zijn jouw tegels tegen die tijd niet geïsoleerd van de andere kleuren…

Let goed op als je grootse attractie tegels legt. Door deze slim te plaatsen kunnen bepaalde artiesten tegels onmogelijk nog overbouwd worden en zorgen die dus voor verlies van punten op het einde van het spel.

Ook de timing speelt een zeer belangrijke rol in het plaatsen van een artiesten tegel op het speelbord, die je daar liefst weg hebt op het einde van het spel omdat die anders negatieve punten oplevert. Een tegel te vroeg wegnemen en dus jouw inkomsten verlagen, kan jouw verdere vooruitgang belemmeren. Maar tijd te kort komen om de tegel weg te nemen van het speelbord resulteert dan langs de andere kant in verlies van attractie punten.

Tot slot, hou altijd jouw tegenspelers in de gaten! Zij spelen alleen maar heel sterk als jij het toelaat!

IMPRESSUM, DANK EN GROETEN

Argentum wil zijn vele speltesters van ganser harte bedanken, in bijzonder **Markus Rosner, Sabine Detsch, Detlef en Kerstin Jakob, Dirk en Kai, Maxim en Claire Bierbach, het Cliquenabend-Team, en alle spelers bij Heidelberg Burgevent.**

Bijzondere dank aan **Thomas en Daniela Reh voor eindeloze spel-test sessies, discussies, ideeën en behoedzame ogen tijdens het ontwerp-proces van Coney Island.**

We wensen in het bijzonder **Grzegorz Kobiela** voor de Engelse vertaling van de spelregels te bedanken.



Over de ontwerper, Michael Schacht

De passionele wielrenner, muziek liefhebber en voltijdse spel ontwerper leeft in Frankfurt/Main. Met meer dan 200 publicaties was zijn grootste succes het winnen van de Spiel des Jahres troffee in 2007. Met eenvoudige middelen slaagt hij erin een maximum aan plezier en opwinding te brengen. Hoogst uitzonderlijk eindigt het ontwerp na de publicatie. Eerder het tegenovergestelde. Op zijn homepage **www.michaelschacht.net** zijn toevoegingen en uitbreidingen op zijn spellen terug te vinden.

Ontwerper: **Michael Schacht**

Illustraties en layout: **Dennis Lohausen**

Realisatie: **Klaus Ottmaier**

Nederlandse vertaling: **Nico Delobelle & Fré Vekeman**

Voor kritiek, suggesties of vragen over dit spel, kontakteer ons op **spiele@argentum-verlag.de**

© 2011 Argentum Verlag

Brabanterstraße 55, 50672 Köln
www.argentum-verlag.de

Verdeeld door:
Heidelberger Spieleverlag
www.heidelbaer.de