

Spektakulär - kleine Spielhilfe

Es werden 2 Runden (zu 8 Zügen und 7 Zügen) gespielt.



Platzierung nur auf Plättchen neben GEBAUTEM Turm erlaubt oder auf eigenem Publikums-Magnet-Feld.



übrige

Platzierung auf freiem Feld bzw. gemäß Vorgabe des Augenzwertes auf dem Feld.

Dein Spielzug:

- 1) a. WÄHLE aus deinem NACHSCHUB-Tableau 1 Teil (Plättchen / Würfel) und LEGE es auf das Feld "N".
b. WÄHLE aus deiner PERSÖNLICHEN Auslage 1 Teil (Plättchen / Würfel) und LEGE es auf das Feld "W".
- 2) BAUE beide zuvor gewählten Teile in deinen PARK ein bzw. WIRF 1 - 2 Teile ab. Du kannst beliebig viele deiner Arbeitskräfte nutzen, um die Augenzwerte der Teile auf den Feldern "N" und "W" VOR Platzierung zu ändern.
Jede Arbeitskraft = +/- 1 oder von 1 auf 6 oder von 6 auf 1.
- 3) Sind jetzt nur noch 2 TIER-Plättchen in deiner PERSÖNLICHEN Auslage, dann fülle vom persönlichen Stapel auf 3 Stück auf, wenn noch möglich.
- 4) GIB dein NACHSCHUB-Tableau nach LINKS weiter.

Zwischenwertung nach Runde 1:

PARK-EINGANG: Jeder Würfel mit Kontakt zum Park-Eingang (auch in Gruppe über andere Würfel) wertet mit seiner Augenzahl.

SCHLUSS-WERTUNG:

Arbeitskräfte können noch im Rahmen der Platzierungsregeln genutzt werden.

GEHEGE (in selber Farbe, zusammenhängend): Augensumme aller Plättchen MAL Anzahl Würfel auf ZUCHT-Plättchen.

TÜRME: Wenn genau 3 Würfel darum herum liegen, zählt deren Augensumme.

TIERE:

10	11	12	13	14	15	16	17
6	13	21	30	40	51	63	80

 ← Punkte

MISSIONEN: Wenn erfüllt, gibt es die jeweils angegebenen Punkte.

Spektakulär - kleine Spielhilfe

Es werden 2 Runden (zu 8 Zügen und 7 Zügen) gespielt.



Platzierung nur auf Plättchen neben GEBAUTEM Turm erlaubt oder auf eigenem Publikums-Magnet-Feld.



übrige

Platzierung auf freiem Feld bzw. gemäß Vorgabe des Augenzwertes auf dem Feld.

Dein Spielzug:

- 1) a. WÄHLE aus deinem NACHSCHUB-Tableau 1 Teil (Plättchen / Würfel) und LEGE es auf das Feld "N".
b. WÄHLE aus deiner PERSÖNLICHEN Auslage 1 Teil (Plättchen / Würfel) und LEGE es auf das Feld "W".
- 2) BAUE beide zuvor gewählten Teile in deinen PARK ein bzw. WIRF 1 - 2 Teile ab. Du kannst beliebig viele deiner Arbeitskräfte nutzen, um die Augenzwerte der Teile auf den Feldern "N" und "W" VOR Platzierung zu ändern.
Jede Arbeitskraft = +/- 1 oder von 1 auf 6 oder von 6 auf 1.
- 3) Sind jetzt nur noch 2 TIER-Plättchen in deiner PERSÖNLICHEN Auslage, dann fülle vom persönlichen Stapel auf 3 Stück auf, wenn noch möglich.
- 4) GIB dein NACHSCHUB-Tableau nach LINKS weiter.

Zwischenwertung nach Runde 1:

PARK-EINGANG: Jeder Würfel mit Kontakt zum Park-Eingang (auch in Gruppe über andere Würfel) wertet mit seiner Augenzahl.

SCHLUSS-WERTUNG:

Arbeitskräfte können noch im Rahmen der Platzierungsregeln genutzt werden.

GEHEGE (in selber Farbe, zusammenhängend): Augensumme aller Plättchen MAL Anzahl Würfel auf ZUCHT-Plättchen.

TÜRME: Wenn genau 3 Würfel darum herum liegen, zählt deren Augensumme.

TIERE:

10	11	12	13	14	15	16	17
6	13	21	30	40	51	63	80

 ← Punkte

MISSIONEN: Wenn erfüllt, gibt es die jeweils angegebenen Punkte.