



## Компоненты

- 1 правила игры
- 66 прямоугольных тайлов
- 1 жетон первого игрока
- 1 счётчик очков
- 5 деревянных фишек игроков (синяя, розовая, зелёная, жёлтая, оранжевая)

Невероятные животные нуждаются в вашей помощи — скорее постройте парк! Перехитрите своих соперников и соберите в группы животных, популярных у посетителей.

### Цель игры

Ваша задача — привести парк в порядок перед приездом посетителей. С умом располагайте животных! На последнем тайле у вас в руке изображено животное (или животные), которое пользуется наибольшим спросом у посетителей и принесёт вам победные очки!

### Подготовка к игре

- + Расположите коробку, как показано на рисунке:



- + Каждый игрок берёт:
  - 5 тайлов при игре с 2 участниками,
  - 4 тайла при игре с 3, 4 или 5 участниками.
- + Игроки либо кладут свои тайлы лицевой стороной вниз на стол перед собой, либо держат их в руке, не показывая соперникам.

Оставшиеся тайлы отложите в сторону — они понадобятся вам в следующих раундах.

С краю стола положите счётчик очков. Каждый игрок выбирает фишку игрока и помещает её на начальную отметку на счётчике очков.

Игру начинает самый старший участник. Он берёт жетон первого игрока и кладёт его перед собой.

### Ход игры

Ход передаётся по часовой стрелке. Первый игрок выбирает один из своих тайлов и кладёт его в центр стола. Второй игрок присоединяет один из своих тайлов к уже

выложенному. Далее игроки по очереди выкладывают тайлы в соответствии с правилами размещения, пока у всех игроков в руке не останется только один тайл.

### Правила размещения тайлов:

- + Все выложенные тайлы должны либо присоединяться хотя бы одной стороной к другому тайлу, либо лежать поперёк 2 других тайлов.
- + Все тайлы выкладываются плашмя и должны лежать ровно относительно прилегающих к ним тайлов или тайлов под ними. Половина тайла не может свисать над столом.
- + Выложенный сверху тайл не может полностью закрывать другой тайл. Он может лежать только поперёк 2 тайлов.

Как только у всех игроков в руке остаётся только один тайл, они показывают его остальным. Теперь каждый игрок проводит экскурсию для посетителей парка. На последнем тайле игрока изображены животные, наиболее популярные у посетителей.



### Подсчёт очков:

Количество очков, которое получит игрок, зависит от последнего тайла у него в руке.

Найдите в парке животных, изображённых на последнем тайле у вас в руке.

Найдите самую большую группу каждого из этих животных: вы получаете по 1 очку за каждое животное в этой группе, присоединённое под прямым углом (не по диагонали).



### Очки:

+ Если на вашем последнем тайле изображено 2 разных животных, найдите самую большую группу каждого из этих животных и подсчитайте очки.

+ Если на вашем последнем тайле изображено 2 одинаковых животных, найдите самую большую группу этого животного, подсчитайте очки и умножьте получившуюся сумму на 2.

Если на вашем последнем тайле изображено животное, которого нет на последнем тайле ни у одного из ваших соперников, умножьте на 2 только количество очков, полученное за самую большую группу этого животного.

### Конец раунда:

Переместите свою фишку игрока на столько делений на счётчике очков, сколько очков вы получили.

Оставьте выложенные в центре стола тайлы, как есть.

Оставьте свой последний тайл себе и доберите в руку нужное количество тайлов из запаса.

Первый игрок отдаёт жетон первого игрока своему соседу слева.

Начинается новый раунд. Игроки продолжают строить парк.

### Конец игры

Игра завершается, как только в запасе остаётся меньше тайлов, чем нужно для очередного раунда.

2 участника – 8 раундов – в конце игры не остаётся ни одного тайла

3 участника – 6 раундов – в конце игры остаётся 11 тайлов

4 участника – 5 раундов – в конце игры остаётся 6 тайлов

5 участников – 4 раунда – в конце игры остаётся 1 тайл

Игрок, получивший наибольшее количество очков по итогам всех раундов, становится победителем.

*Пример: Конец второго раунда в игре с 4 участниками*

Перед Настей лежит жетон первого игрока. Она добавляет к парку в центре стола один из двух своих тайлов.

Егор, Андрей и Никита добавляют к парку по одному из своих двух последних тайлов.

Все игроки показывают остальным свой последний тайл и переходят к подсчёту очков.

1° У Насти в руке остался тайл с синим и зелёным животным. Самая большая группа синих животных в парке состоит из 4 животных, а самая большая группа зелёных животных — из 6 ( $4+6=10$ ). Настя передвигает свою фишку на 10 делений на счётчике очков.

2° У Егора в руке остался тайл с двумя жёлтыми животными. Самая большая группа жёлтых животных в парке состоит из 6 животных. Так на тайле изображено два одинаковых животных, Егор получает в 2 раза больше очков ( $6 \times 2 = 12$ ). Он передвигает свою фишку на 12 делений на счётчике очков.

3° У Андрея в руке остался тайл с зелёным и розовым животным. Самая большая группа зелёных животных в парке состоит из 6 животных, а самая большая группа розовых животных — из 4. Андрей должен был получить 10 очков, но так как розовое животное попало только ему, он получает в 2 раза больше очков за самую большую группу животных этого цвета ( $6 + (4 \times 2) = 14$ ). Андрей передвигает свою фишку на 14 делений на счётчике очков.

4° У Никиты в руке остался тайл с жёлтым и синим животным. Самая большая группа синих животных в парке состоит из 4 животных, а самая большая группа жёлтых животных — из 6 ( $4+6=10$ ). Никита передвигает свою фишку на 10 делений на счётчике очков.

В этом раунде Андрей набрал больше всех очков, но кто окажется победителем в конце игры?



Бретт Гилберт



Венедикт Аммар

© 2017 Blue Orange. Fantastic Park и Blue Orange – зарегистрированные марки Blue Orange. Игра издана по лицензии Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Сделано в Китае. Разработано во Франции. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)