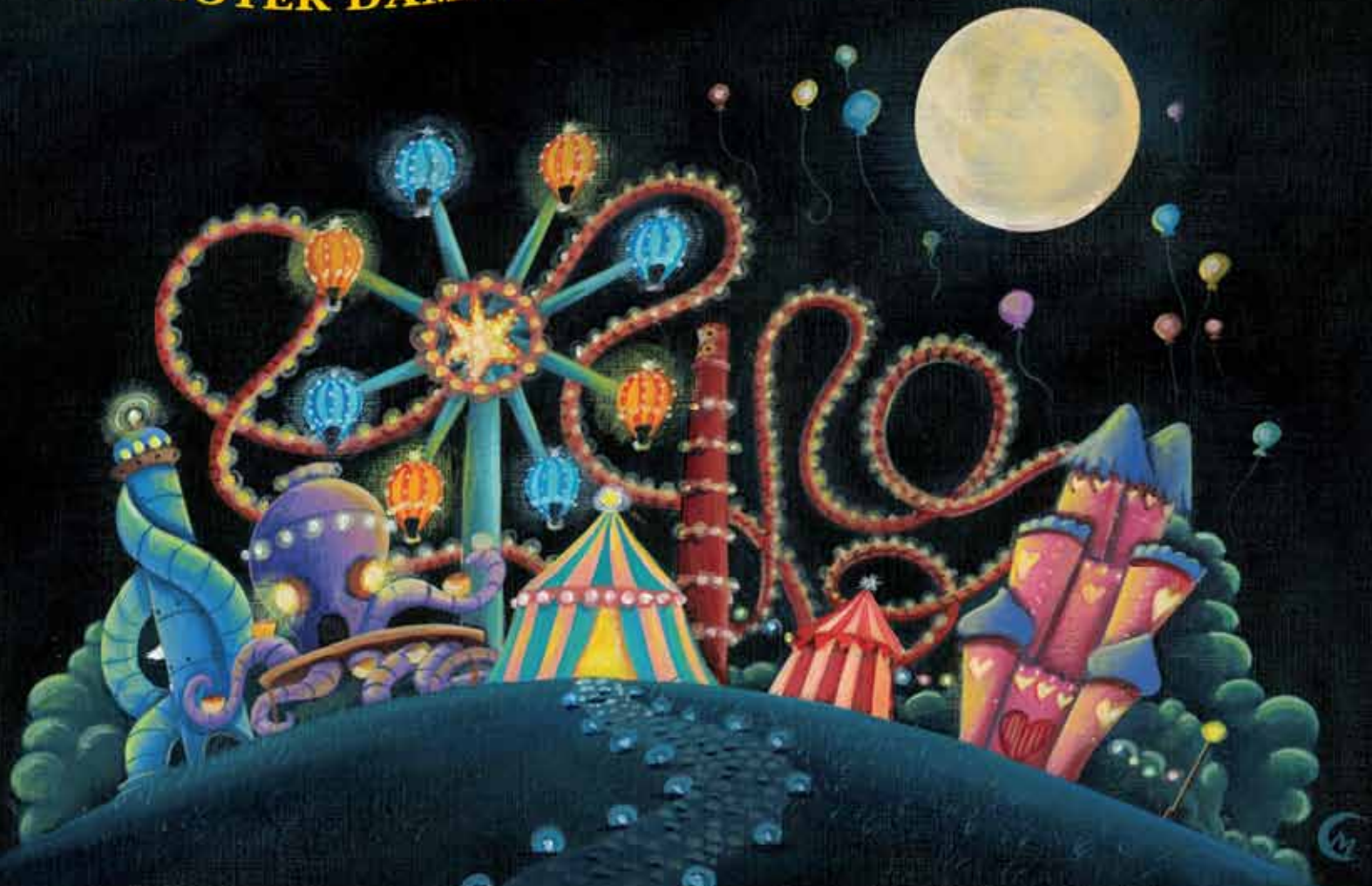


# STEAMPARK

WO ROBOTER DAMPF ABLASSEN

LORENZO SILVA, LORENZO TUCCI SORRENTINO & AURELIANO BUONFINO



## SPIELREGELN

# STEAMPARK

Im verqualmten Städtchen Roboburg findet bald wieder einmal das große **Roboterfest** statt. Blechkameraden von Nah und Fern knattern in den Ort, um in nur wenigen Tagen die im Schmieröl ihres Angesichts hart erschufete Kohle auf die verbeulten Köpfe zu hauen. An allen Ecken von Roboburg schießen daher **Vergnügungsparks** wie stählerne Pilze aus dem staubigen Boden.

Du bist **Boss** eines dieser Parks und dein erklärtes Ziel ist es den Blechköpfen in kürzester Zeit **so viel Geld wie möglich aus den schmierigen Gelenken zu leiern**.

Zeit ist kostbar daher gilt es, möglichst schnell lukrative **kohlekraftbetriebene Attraktionen** zu errichten und möglichst viele vergnügungshungrige **Roboter** anzulocken. Kein Problem, wären da nicht die strengen Umweltauflagen der Stadtverwaltung von Roboburg ...

Das **schräg-scurrile Thema**, der **brandneue Echtzeit-Auswahlmechanismus** und nicht zuletzt die von Marie Cardouat liebevoll illustrierten **dreidimensionalen Attraktionen** machen **Steam Park** zu einem erfrischend anderen und daher ganz besonderen Spielerlebnis.

## SPIELMATERIAL



**18 Attraktionen (3 Größen pro Farbe)**



6 große Attraktionen  
(je 3 Felder groß)



6 mittlere Attraktionen  
(je 2 Felder groß)

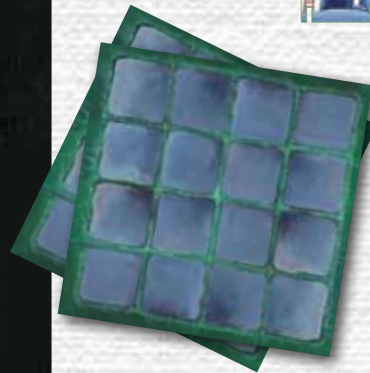


6 kleine Attraktionen  
(je 1 Feld groß)

**42 Besucherbots**  
in 6 Farben  
(7 Bots je Farbe)



**4 Start-Gelände**



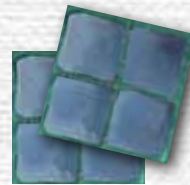
**20 Stände**  
in 5 Sorten  
(4 je Sorte)



**4 Reihenfolgemarken**



**20 Zusatz-Gelände**



**4 Übersichtskarten**



**1 Rundenzähler**

**1 Rundenleiste**

**1 Schmutzwertungsleiste**

**4 Schweine**    **1 Stoffbeutel**



**34 Bonuskarten**



**68 Geldscheine**  
(28 x 1 Danari,  
9 x 5 Danari,  
27 x 10 Danari  
und 4 x 50 Danari)



**24 Würfel**  
(6 für jeden Spieler)



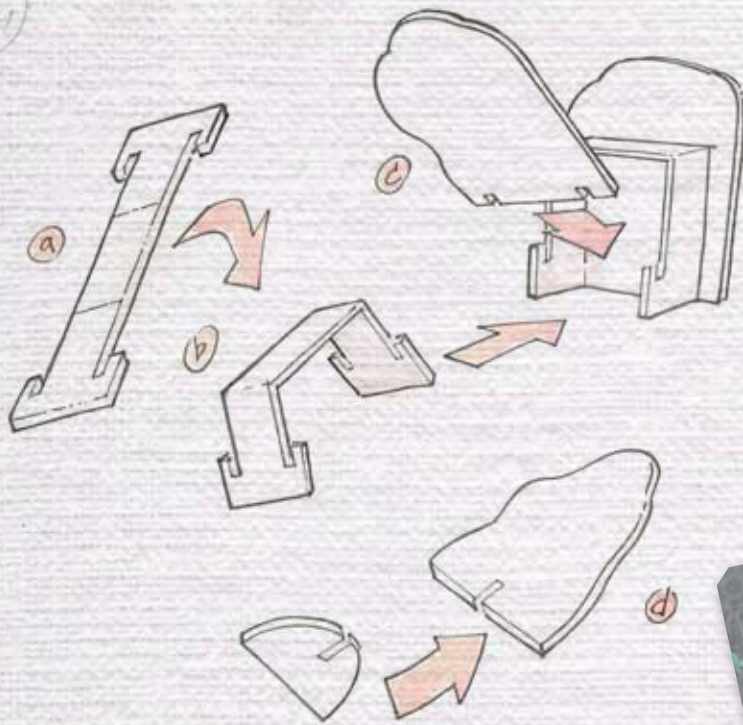
**50 Schmutzmarker**





# VOR DER ERSTEN PARTIE

Vor der ersten Partie solltet ihr etwas Zeit zum Zusammenbauen des Spielmaterials einplanen. **Löst** vorsichtig die **Teile** aus den **Stanzbögen**.



WIR ÜBERNEHMEN KEINE  
VERANTWORTUNG FÜR KNOTEN  
IN DEN FINGERN, PAPPTEIL-  
BEWAHRUNGSNEUROSEN ODER  
EXZESSIVE ENTPÖPPEL-  
EUPHORIEZUSTÄNDE

Jede **Attraktion** besteht aus **3 Teilen**, die alle denselben Buchstaben tragen: ein Mittelteil mit **2 Knicken** und zwei Seitenteilen. Baut sie wie links gezeigt zusammen. Kleber braucht ihr nicht (siehe Abb. a-c).

Jeder **Stand** hat nur **zwei Teile**. Auf dem einen Teil ist immer der Stand selbst zu sehen, auf dem anderen der Hügel, auf dem der Stand steht. Steckt die beiden Teile kreuzförmig zusammen (siehe Abb. d).

SOLIDE KENNTNISSE  
DES ALPHABETS UND  
EINE GUTE AUGE-HAND-  
KOORDINATION IST HIER  
SEHR HILFREICH!

AUCH DOPPEL-  
LINKSHÄNDER UND  
GROBMOTORIKER  
SOLLTEN DAS  
EIGENTLICH  
BEWÄLTIGEN!

Die zusammengebauten Teile passen alle in die Schachtel. Ihr braucht also nicht jedes Mal zu basteln, bevor ihr **Steam Park** spielt.

# SPIELZIEL

Ihr seid der Boss eines Robo-Vergnügungsparks und habt nur eines im Sinn: **So viel Geld** wie möglich **zu verdienen** und es euren schmierigen Mitbewerbern so richtig zu zeigen: Lockt Besucherbots an, errichtet Toiletten, um den Park sauber zu halten, und baut den dampfigsten Vergnügungspark weit und breit. Wer am Ende des Spiels **das meiste Geld** gescheffelt hat, ist der König aller **Steam Parks** und somit der Sieger des Spiels.

Wenn ihr es nicht mehr erwarten könnt, loszuspielen, versucht doch **Steam Park für Eilige**: Ihr könnt einfach die Abschnitte mit der Überschrift „**Detailregeln**“ erst mal überspringen. Dann kennt ihr dennoch alle Grundregeln von **Steam Park**.

REGELN FÜR DUMMIES FINDET  
IHR AUF DER LETZTEN SEITE.  
DIESE ERLAUBEN EUCH EIN  
STARK VEREINFACHTES SPIEL,  
ABER WELCHER ROBOSCHÄDEL  
WILL DAS SCHON?

## SPIELVORBEREITUNG

1. Legt die Geldscheine nach Wert sortiert neben die Schachtel. Das ist die **Bank**.



2. Legt die Schmutzmarker nach Wert sortiert neben die Schachtel. Das ist der **Schmutzvorrat**.



3. Mischt die Bonuskarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Das ist der **Bonuskartenstapel**.



4. Legt die Zusatz-Gelände-Plättchen als verdeckten Stapel bereit.



5. Werft von jeder Farbe einen Besucherbot in den **Beutel**.



6. Legt die restlichen Besucherbots nach Farbe sortiert auf den Tisch. Das ist der **Besucherbotvorrat**.



7. Legt den Rundenzähler auf das erste Feld der **Rundenleiste**.



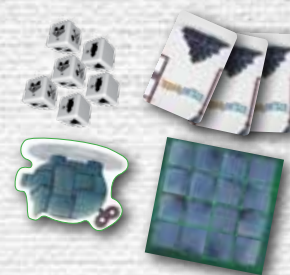
8. Legt die **Reihenfolgemarken** in aufsteigender Reihenfolge in die Tischmitte, so dass jeder Spieler gleich gut an sie rankommt  
**Im Spiel zu dritt** legt ihr den 3. Reihenfolgemarken zurück in die Schachtel.  
**Im Spiel zu zweit** legt ihr den 2. und den 3. Reihenfolgemarken zurück in die Schachtel.  
 So sind der **erste** und **letzte** Reihenfolgemarken immer im Spiel.



12. Jeder Spieler zieht 6 **Bonuskarten**, behält 3 davon und mischt die anderen 3 wieder in den Bonuskartenstapel.



13. Die **Schmutzwertungsleiste** wird für alle Spieler gut erreichbar an den Spielfeldrand gelegt.



9. Legt die **Attraktionen** nach Größe und Farbe sortiert auf den Tisch.



10. Stellt die **Stände** auf den Tisch.

11. Jeder Spieler nimmt sich 6 **Würfel**, 1 **Start-Gelände** und 1 **Schwein**.





# SPIELABLAUF

Eine Partie **Steam Park** besteht aus **6 Runden**. Jede Runde hat **4 Phasen: Würfelphase, Schmutzphase, Aktionsphase** und **Einkommensphase**. Nach der Einkommensphase der letzten Runde endet das Spiel. Geld erhält man am Ende jeder Runde für jeden Besucherbot im eigenen Park und für die Bonuskarten, die man spielt.

## I. WÜRFELPHASE

-  **Attraktionen bauen**
-  **Stände bauen**
-  **Besucherbots anlocken**
-  **Sauber machen**
-  **Bonuskarten spielen**
-  **Leerseite**

Jeder Spieler nimmt seine 6 Würfel in die Hand. Auf ein Kommando fangen nun **alle gleichzeitig** an, zu würfeln.

Würfeln kann man, **so oft man will**. Nähere Erläuterungen zu den einzelnen Würfelseiten befinden sich im Kapitel Aktionsphase. Beim Würfeln wählt jeder die Würfelergebnisse, die ihm am besten passen (so schnell er kann!!!) und **legt sie auf sein Schwein**. Das Schwein fungiert als sicherer Aufbewahrungsort für die Würfel.

VORSICHT VOR HOHLEN METALLKÖPFEN, DIE PLÖTZLICH BRÜLLEN: „LOS GEHT'S!“












DAMPFSCHWEINE SIND SEHR TERRITORIALE TIERE, DIE WÜRFEL SIND BEI IHNEN ALSO VOR FREMDER EINFLUSSNAHME SICHER.

Nach jedem Wurf kann ein Spieler **beliebig viele** seiner Würfel auf sein Schwein legen und die restlichen Würfel noch einmal werfen. Würfel, die **auf dem Schwein** liegen, können diese Runde **nicht mehr geworfen** werden und bleiben bis zum Ende der Runde **unverändert** dort liegen. Wenn dem Spieler ein Würfel ausrutscht, oder er einen Würfel, der schon auf dem Schwein liegt, **aus Versehen** auf eine andere Seite dreht, darf er den/die Würfel nicht wieder zurückdrehen. Wirft ein Spieler Würfel neu, muss er immer **alle**, die nicht auf seinem Schwein liegen, auf einmal werfen.

Sobald **alle** Würfel eines Spielers auf seinem Schwein liegen, nimmt er sich sofort (!) den vordersten Reihenfolgemarken in der Mitte des Tisches (den mit der kleinsten Nummer, den noch kein anderer Spieler genommen hat).



Die Reihenfolgemarken bestimmen die Zugreihenfolge in der Aktionsphase dieser Runde. Wenn alle Reihenfolgemarken **außer dem letzten** genommen wurden, hat der letzte Spieler noch **3 Würfe**. Spätestens danach muss er alle Würfel auf sein Schwein legen und sich den letzten Reihenfolgemarken nehmen.

**BEISPIEL:** Mark würfelt mit seinen 6 Würfeln 3 Leerseiten, 1  und 2 .  
Er krallt sich schnell den Würfel mit dem  und legt ihn auf sein Schwein. Diese Runde braucht er keine . Er wirft also alle 5 restlichen Würfel neu. Er würfelt 2 , 1 , 1  und eine Leerseite.  
Mark legt die 2  und das  auf sein Schwein. Er braucht keine . Er wirft die verbleibenden 2 Würfel neu und hofft auf mehr , aber er hat kein Glück. Wieder und wieder wirft er die beiden Würfel, bis er endlich die gewünschten Symbole gewürfelt hat. Feli war aber schneller, und Mark muss zusehen, wie sie sich den ersten Reihenfolgemarken unter den Nagel reißt. Mark hat gerade noch Zeit, sich den zweiten Reihenfolgemarken zu nehmen, bevor auch Steffen zugreift, der nur noch den dritten Reihenfolgemarken abbekommt. Da Lydia jetzt als einzige noch keinen Reihenfolgemarken hat, kann sie noch 3 letzte Male würfeln. Sie wird in der Aktionsphase als letzte dran sein.

**Detailregeln:** Es kann vorkommen, dass mehrere Spieler gleichzeitig nach demselben Reihenfolgemarkern greifen. Meistens kann man sehen, wer schneller war (zum Beispiel weil seine Hand unter der des anderen Spielers liegt). Lässt sich einmal nicht feststellen, wer schneller war, wird der fragliche Reihenfolgemarkern zufällig einem dieser Spieler gegeben. (Ihr könnt euch auch andere Entscheidungsmethoden einfallen lassen. Wir sind ja große Fans von Armdrücken.)

Wenn alle Spieler alle ihre Würfel auf ihre Schweine gelegt und sich einen Reihenfolgemarkern genommen haben, folgt die Schmutzphase.

## 2. SCHMUTZPHASE

Für jeden gewürfelten Schmutzleck (☹️) auf seinem Schwein nimmt sich jeder Spieler **1 Schmutzmarker** aus dem Vorrat und legt ihn neben seinen Park. Aber Vorsicht! Nicht auf allen Würfelseiten sind Schmutzlecken abgebildet. Die Schmutzmarker neben einem Park nennen wir **Halde**.

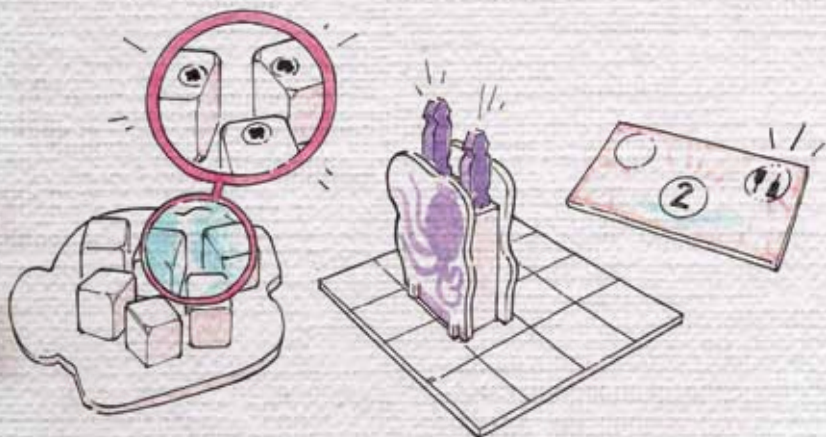
Dann nimmt sich jeder Spieler **pro Besucherbot** in seinem Park **1 Schmutzmarker** aus dem Vorrat und legt ihn ebenfalls auf die Halde. Diesen Schritt nicht vergessen!

Schließlich verrechnet jeder Spieler den Bonus/Malus auf seinem Reihenfolgemarkern: Wer den **letzten Reihenfolgemarkern** hat, erhält **2 Schmutzmarker**. Wer den **3. Reihenfolgemarkern** hat, bekommt nichts. Wer den **2. Reihenfolgemarkern** hat, kann jetzt **2 Schmutzmarker** von seiner Halde **zurück in den Vorrat** legen. Wer den **1. Reihenfolgemarkern** hat, kann jetzt **4 Schmutzmarker** von seiner Halde **zurück in den Vorrat** legen.



**BEISPIEL:** Die Würfel auf Steffens Schwein zeigen 3 , 2 und 1 . Steffen hat den 2. Reihenfolgemarkern und 2 Besucherbots in seinem Park. In der Schmutzphase erhält Steffen 3 Schmutzmarker für die Würfel auf seinem Schwein (sie zeigen 3 ) plus 2 Schmutzmarker für die 2 Besucherbots in seinem Park, macht insgesamt 5 Schmutzmarker. 2 davon kann er direkt wieder in den Vorrat legen, weil er den 2. Reihenfolgemarkern hat. Seine Halde wächst also diese Runde um 3 Schmutzmarker.

**HINWEIS FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT:** Im Spiel zu zweit kann der Bonus/Malus des ersten/letzten Reihenfolgemarkern einen riesigen Unterschied machen, besonders wenn ein Spieler weniger erfahren ist als der andere. Für eure ersten Partien zu zweit empfehlen wir euch deshalb, statt mit dem ersten und letzten mit dem zweiten und letzten Reihenfolgemarkern zu spielen.





SCHLAGT EUCH NICHT  
DIE ROBOTERKÖPFE  
EIN. ES IST DOCH NUR  
EIN SPIEL UNTER  
BLECHKUMPELS!

ENDLICH WIRD ES  
SCHMUTZIG, DARAUFG  
HABT IHR ROBOSCHÄDEL  
DOCH NUR GEWARTET  
ODER?

### 3. AKTIONSPHASE

In der Reihenfolge der Reihenfolgemarken setzt jeder Spieler alle Würfel auf seinem Schwein ein, um Aktionen durchzuführen. Die gewürfelten Symbole geben dabei die möglichen Aktionen vor. Sie sind gewissermaßen Ressourcen, die zur Durchführung bestimmter Aktionen eingesetzt werden können. Wer eine Aktion durchführt, nimmt den (oder die) entsprechenden Würfel von seinem Schwein und legt ihn (oder sie) beiseite. Jeder Würfel kann nur ein Mal eingesetzt werden.

Es gibt **6 verschiedene Arten von Aktionen**: Attraktionen bauen, Stände bauen, Besucherbots anlocken, sauber machen, Bonuskarten spielen und den Park erweitern. Ein Spieler kann **jede dieser 6 Aktionsarten nur ein Mal pro Runde** durchführen. Innerhalb einer Aktionsart können die Aktionen teilweise auch mehrfach durchgeführt werden. Die Aktionsarten können **in beliebiger Reihenfolge** durchgeführt werden.

**A. ATTRAKTIONEN BAUEN:** Ein Spieler kann beliebig viele Attraktionen bauen, solange er genug  dafür hat. Jede Attraktion kostet 1  pro Feld ihrer Größe ... die Kosten stehen auch noch mal auf dem Seitenteil.




#### BAUREGELN

- ▶ Eine Attraktion darf **nicht** so gebaut werden, dass sie einen Stand oder eine andere Attraktion berührt (auch nicht über Eck), es sei denn, die andere Attraktion hat **dieselbe Farbe**.
- ▶ Attraktionen derselben Farbe **müssen** sogar nebeneinander gebaut werden (wirklich nebeneinander, nicht über Eck), und zwar genau so, dass sie sich entlang eines Feldes berühren. Zwei Attraktionen, die so nebeneinander stehen, gelten für den Rest des Spiels als 1 Attraktion.
- ▶ Ein Spieler darf in derselben Runde nicht mehrere Attraktionen derselben Größe bauen.

**Detailregeln:** Wer eine Attraktion baut, nimmt sich die gewünschte aus dem Vorrat und stellt sie in seinen Park. Attraktionen nehmen unterschiedlich viele Felder im Park ein: kleine Attraktionen 1 Feld, mittlere 2 Felder und große 3 Felder. Die Attraktionen müssen immer waagrecht oder senkrecht auf die eingezeichneten Felder gestellt werden, also nicht auf halbe Felder oder irgendwie schräg. Eine Attraktion muss immer komplett auf dem Parkgelände stehen, sie darf aber zum Teil auf dem Start-Gelände und zum Teil auf einem Zusatz-Gelände stehen, solange sie ordentlich auf dem Raster steht.





**HINWEIS:** Steht eine Attraktion einmal im Park, kann sie für den Rest des Spiels nicht mehr verschoben werden.

**BEISPIEL:** Lydia hat diese Runde 4  gewürfelt, sie will also die Aktionsart „Attraktionen bauen“ durchführen. Sie baut eine große blaue Attraktion (mit 3 Feldern für Besucherbots), die sie 3  kostet, und eine kleine lilafarbene Attraktion (mit 1 Feld für einen Besucherbot), die sie 1  kostet. 2 mittlere Attraktionen (mit je 2 Feldern für Besucherbots) könnte Lydia nicht bauen, da sie nicht mehr als eine Attraktion derselben Größe pro Runde bauen darf. Das habt ihr doch nicht wirklich schon vergessen?!

VERWIRRT? DANN MÜSST IHR EURER ROBOBIRNE ETWAS MEHR DAMPF MACHEN ... DAMPF... HAHA ... VERSTEHT IHR? HAHA? ... ACH GEHT DOCH SCHRAUBENMUTTERN FRESSEN!

DIE ROBOSTATIKER VON ROBOBURG SIND SEHR STRENG, ALSO BAUT SCHÖN NACH DEN REGELN, SONST GIBT ES WAS AUF DIE BLECHGREIFER.

SOLANGE IHR KEIN ROBOGEHIRN IN DIE ATTRAKTION EINBAUT, BEWEGT SIE SICH NICHT. IST AUCH BESSER SO!

**B. STÄNDE BAUEN:** Ein Spieler kann beliebig viele Stände bauen, solange er genug  dafür hat. Jeder Stand kostet 1 .

**Jede Sorte Stand hat eine andere Funktion** (sämtliche Funktionen der Stände sind auf Seite 11 erklärt).


**Wichtig:** Ein Spieler darf in derselben Runde **nicht mehrere Stände derselben Sorte** bauen.

**HINWEIS:** Steht ein Stand einmal im Park, kann er für den Rest des Spiels nicht mehr verschoben werden.

## BAUREGELN

► Ein Stand darf **nicht** so gebaut werden, dass er einen anderen Stand oder eine Attraktion **berührt** (auch nicht über Eck), **außer** einen anderen Stand **derselben Sorte**. Stände derselben Sorte **müssen** nebeneinander stehen.

**C. BESUCHERBOTS ANLOCKEN:** Alle **Steam Park**-Betreiber haben nur zwei Dinge im Sinn: Zufriedene Robokunden und deren Geld. Dazu müssen nicht nur Attraktionen gebaut, sondern eben auch Besucherbots *angelockt* werden. Das ist die wichtigste Aktion im Spiel, denn wer gewinnen will, braucht einen Park voller Besucherbots.

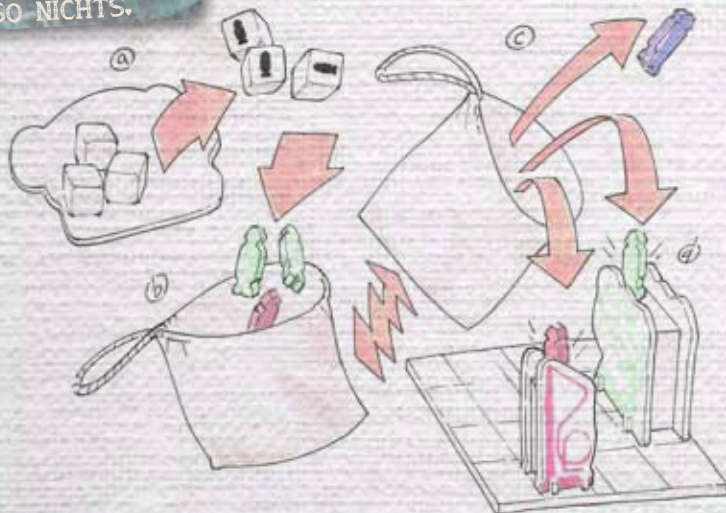
Pro , das ein Spieler einsetzt, nimmt er 1 Besucherbot seiner Wahl aus dem Vorrat und wirft ihn in den Beutel. Dann schüttelt er den Beutel gut durch und zieht **ebenso viele** Besucherbots wieder aus dem Beutel heraus. Nach jeder Aktion *Besucherbots anlocken* müssen wieder 6 Besucherbots im Beutel sein. **Für jeden** gezogenen **Besucherbot** überprüft der Spieler, ob in seinem Park noch ein **freies Feld** auf einer **gleichfarbigen Attraktion** ist.


Wenn ja, hat der Besucherbot eine Attraktion gefunden, die ihm zusagt. Der Spieler stellt ihn auf ein freies Feld der Attraktion; dort schnallt der Roboter sich an und bleibt **bis zum Ende des Spiels** sitzen.

Wenn der Spieler keine gleichfarbige Attraktion hat, zieht der Besucherbot gelangweilt von dannen, ohne auch nur einen schmierigen Danari da zu lassen. Der unzufriedene Besucherbot kommt dann zurück in den Vorrat – **nicht** in den Beutel!

ROBOTER FAHREN GERNE ACHTERBAHN UND DAS STUNDEN-LANG! EINIGE VERLIEREN DABEI ETWAS ÖL, ABER DAS SCHMIERT DIE RÄDER, MACHT ALSO NICHTS.

DIE VERGNÜGUNSSÜCHTIGEN ABER ANSPRUCHSVOLLEN ROBOTER VON ROBOBURG ZAHLEN MIT ÖLIGEN, HART ERARBEITETEN DANARI, WENN MAN IHNEN GIBT, WAS SIE WOLLEN.



**BEISPIEL:** (a) Feli setzt 3  ein. Sie nimmt 3 Besucherbots aus dem Vorrat. Da sie eine kleine rote und eine mittlere grüne Attraktion in ihrem Park hat, die beide noch leer sind, entscheidet sie sich, 2 grüne und 1 roten Besucherbot aus dem Vorrat zu nehmen. (b) Sie wirft sie in den Beutel (in dem jetzt 3 plus die üblichen 6, also 9 Besucherbots sind) und schüttelt ihn gut durch. (c) Dann zieht sie aus dem Beutel so viele Besucher, wie sie hineingeworfen hat, also 3. Sie zieht 1 lilafarbenen, 1 roten und 1 grünen Besucherbot. (d) Feli hat in ihrem Park Platz für den grünen und den roten Besucherbot, aber nicht für den lilafarbenen; den legt sie also zurück in den Vorrat. Kein schlechtes Ergebnis, auch wenn der lilafarbene Besucherbot leider leer ausgegangen ist.





SOLLTE EIGENTLICH KLAR SEIN, ABER DER VOLLSTÄNDIGKEIT HALBER ERKLÄREN WIR ES LIEBER AUCH FÜR EUCH BLECHKÖPFE!

### D. SAUBER MACHEN:

Pro eingesetztem kann ein Spieler **bis zu 2 Schmutzmarker** von der Halde **zurück in den Vorrat** legen. Weniger als 0 Schmutz kann man nicht haben.

**E. BONUSKARTEN SPIELEN:** Pro eingesetztem kann der Spieler **1 Bonuskarte** aus seiner Hand **spielen**, um entsprechend viel Geld einzunehmen. Auf jeder Karte ist angegeben, wie viel Geld er wofür erhält. Nachdem er die Karte gespielt hat, nimmt er sich sofort das entsprechende Geld aus der Bank. Es ist nicht erlaubt, zwei identische Bonuskarten in derselben Runde zu spielen.

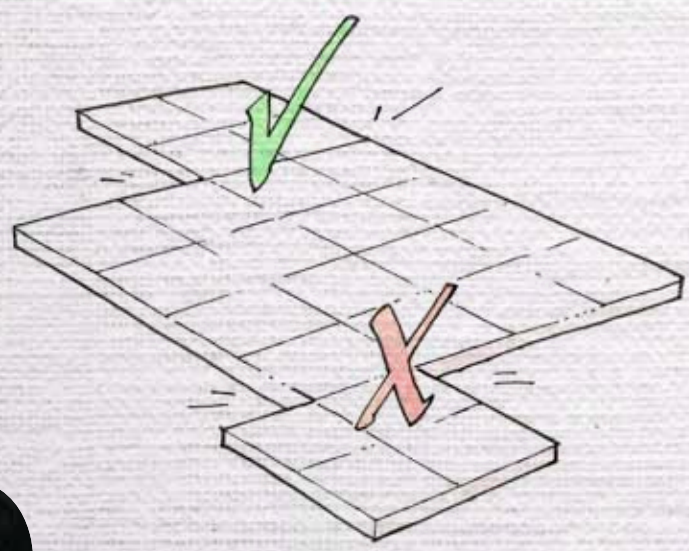
**BEISPIEL:** Feli gibt 2 aus, um 2 Bonuskarten zu spielen. Auf der ersten steht „Anzahl blauer Felder in deinem Park“. Feli hat 1 blaue Attraktion mit 4 Feldern (eine große blaue neben einer kleinen blauen). Die Karte gibt an, dass sie für 4 blaue Felder 8 Danari erhält. Auf der zweiten Bonuskarte steht „Anzahl aller Stände einer beliebigen Sorte in deinem Park“. Feli hat 3 Stände, aber nur zwei davon sind von derselben Sorte. Die Karte gibt an, dass sie für 2 Stände derselben Sorte 6 Danari erhält. Feli erhält insgesamt 14 (8+6) Danari.



**F. PARK ERWEITERN:** Pro eingesetztem Würfel mit **beliebigem Symbol** außer der Leerseite, kann der Spieler ein **Zusatz-Gelände** kaufen und an sein bestehendes Gelände anlegen (also an das Start-Gelände oder an ein anderes Zusatz-Gelände, das er schon hat). Zusatz-Gelände müssen mit einer ganzen Kante von zwei Feldern an das bestehende Gelände angrenzen.

**HINWEIS:** Ein Zusatz-Gelände kann mit jedem beliebigen Würfelsymbol gekauft werden außer mit Leerseiten. Diese Aktion ist also so was wie ein Trostpflaster. Wer sich vertan hat und noch Würfel auf seinem Schwein hat, mit denen er nichts anfangen kann, kann immer noch seinen Park erweitern.

**Detailregeln:** Pro Runde kann ein Spieler höchstens 2 Zusatz-Gelände kaufen. Sobald ein Zusatz-Gelände angelegt wurde, gelten dafür dieselben Regeln wie für das Start-Gelände. Attraktionen können über die Kante zwischen zwei Zusatz-Geländen genauso gebaut werden wie über die Kante zwischen dem Start-Gelände und einem Zusatz-Gelände. Für Attraktionen und Stände auf einem Zusatz-Gelände gelten dieselben Bauregeln wie auf dem Start-Gelände.



**BEISPIEL:** Lydia hat ihren gesamten Zug daraufhin angelegt, eine große grüne Attraktion zu bauen. Leider hat sie dabei übersehen, dass sie nicht genug Platz in ihrem Park hat ... sie muss ihn zuerst erweitern. Sie hatte ein auf ihr Schwein gelegt, um eine Bonuskarte zu spielen, entscheidet sich jetzt aber, mit der Bonuskarte zu warten und mit diesem Würfel stattdessen den Park zu erweitern. Jetzt hat sie genug Platz für die schöne große grüne Attraktion, auf die sie es abgesehen hatte.

Nachdem der letzte Spieler alle seine Aktionen durchgeführt hat, folgt die Einkommensphase.

Die Spieler sollten sich schon vor der Aktionsphase überlegen, wofür sie ihre Würfel einsetzen wollen, damit das Spiel nicht ins Stocken gerät.

WENN IHR EURE RECHENZAHNRÄDER ERST IN BEWEGUNG SETZT, WENN IHR DRAN SEID, DANN DAUERT ES JA EIN WENIG, BIS ES BEI EUCH DA OBEN ORDENTLICH DAMPFT UND ZISCHT.



## 4. EINKOMMENSPHASE

Jeder Spieler bekommt **3 Danari pro Besucherbot** in seinem Park.

Wer jetzt **weniger als 3 Bonuskarten** auf der Hand hat, zieht 2 neue, behält eine davon und wirft die andere ab. Das macht jeder **so oft**, bis er **wieder 3 Bonuskarten** auf der Hand hat.

Dann wird der Rundenzähler ein Feld weiter geschoben. Und schließlich legen die Spieler die Reihenfolgemarken wieder in der richtigen Reihenfolge in die Tischmitte. Jetzt kann die nächste Runde beginnen.

1, 2, 3, 4 ... IHR WISST SCHON,  
IHR ROBOSCHÄDEL, GENAU SO  
VIELE DAMPFDRUCKKESSEL  
HABT IHR AM METALLHINTERN.

**BEISPIEL:** Feli hat 3 Besucherbots im Park und nur eine Bonuskarte auf der Hand. In der Einkommensphase erhält sie 9 Danari (3 pro Besucherbot). Dann zieht sie 2 Bonuskarten, behält eine und wirft die andere ab. Jetzt hat sie 2 Bonuskarten auf der Hand, also noch mal: Sie zieht 2 Bonuskarten, behält eine und wirft die andere ab.

## ENDE DES SPIELS

Nach der 6. Runde endet das Spiel.

Jetzt zählt noch jeder Spieler die Schmutzmarker in seiner Halde und sieht auf der Schmutzwertungsleiste nach, wie viele Danari er für die Reinigung seines Parks abdrücken muss.

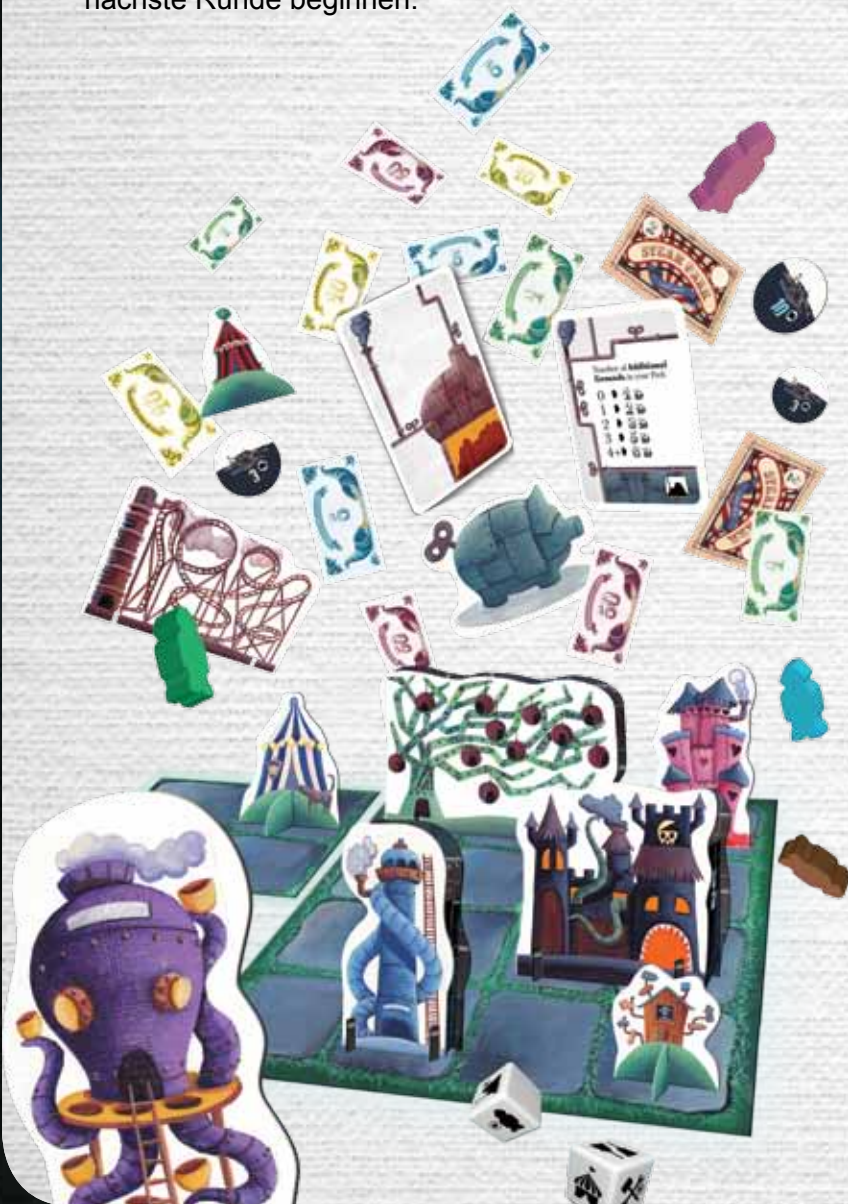
Wer mehr als 30 Schmutzmarker in seiner Halde hat, verliert all sein Geld und damit das Spiel ... das soll der kleine rote Totenkopf am Ende der Schmutzwertungsleiste symbolisieren.

Zum Abschluss zählt jeder die Danari, die ihm noch geblieben sind. Wer am meisten hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit mehr Besucherbots in seinem Park. Herrscht wieder Gleichstand, gewinnt der Spieler, der zuerst das Cranio-Logo auf der Schachtelrückseite gleichzeitig berührt!

IHR WURDET GEWARNT:  
DIE STRAFZAHLUNGEN  
SIND SAFTIG UND TUN  
JEDEM UNTERNEHMER IM  
HERZEN WEH!

WIR WISSEN, DASS  
DAS SINNLOS KLINGT,  
ABER IHR WOLLTET ES  
UNBEDINGT WISSEN!





# FUNKTIONEN DER STÄNDE



## SICHERHEITSDIENST

Für jeden eigenen Stand des Sicherheitsdienstes kann man nach dem Ziehen 1 Besucherbot in den Beutel zurückwerfen und 1 neuen ziehen.

**BEISPIEL:** Mark hat 3 Besucherbots aus dem Beutel gezogen, alle sind blau. Einen davon kann er auf seine kleine blaue Attraktion stellen, die anderen beiden müsste er zurück in den Vorrat legen. Da er aber 2 Stände des Sicherheitsdienstes hat, kann er die beiden zurück in den Beutel werfen und nochmal 2 ziehen. Vielleicht hat er ja mehr Glück. Er zieht einen roten und einen schwarzen Besucherbot. Den roten kann er auf das letzte Feld seiner großen roten Attraktion stellen, aber eine schwarze Attraktion hat er nicht. Den schwarzen Besucherbot legt er also zurück in den Vorrat.

## INFORMATION





Für jeden eigenen Informationsstand kann man 1 gerade gezogenen Besucherbot auf ein freies Feld einer eigenen Attraktion stellen, selbst wenn die Farbe nicht passt. Am Ende der Einkommensphase muss der Besucherbot wieder in den Vorrat zurückgelegt werden.

**BEISPIEL:** Feli hat einen gelben Besucherbot gezogen, aber ihre gelbe Attraktion ist schon voll. Auf ihrer blauen Attraktion ist aber noch ein Feld frei. Da sie einen Informationsstand hat, darf sie den gelben Besucherbot auf die blaue Attraktion stellen. In der Einkommensphase erhält sie für diesen Besucherbot 3 Danari (auch wenn ihm ihr Park nicht ganz so doll gefallen hat ...). Danach legt sie ihn zurück in den Vorrat.





## CASINO





Für jeden eigenen Casinostand kann man während der Aktionsphase das Ergebnis eines beliebigen Würfels auf dem eigenen Schwein in ein beliebiges anderes Ergebnis ändern.

**BEISPIEL:** Lydia hat es satt, immer als Letzte dran zu sein. In der Würfelphase hat sie richtig Gas gegeben und sich den ersten Reihenfolgemarken gekrallt. In der Aktionsphase merkt sie leider, dass sie Mist gebaut hat. Sie brauchte 2 , um eine mittlere rosafarbene Attraktion zu bauen (die letzte verbleibende!). Stattdessen hat sie 2  auf ihr Schwein gelegt, die sie absolut nicht gebrauchen kann. Arme Lydia! Dieses Spiel ist vielleicht nichts für sie. Doch zum Glück hat sie 2 Casinostände. Sie kann also die 2  in 2  verwandeln und wie geplant die Attraktion bauen.





## TOILETTE






Für jeden eigenen Toilettenstand kann man in der Aktionsphase 1  eines Würfels auf dem eigenen Schwein als 2  zählen.

**BEISPIEL:** Steffen hat zwar am meisten Geld, er hat aber auch sehr viele Schmutzmarker in seiner Halde. Die Strafzahlung für so viel Schmutz am Ende des Spiels wird ihn wahrscheinlich den Sieg kosten. In dieser Würfelphase versucht er, so viele  wie möglich zu würfeln. Er schafft es auch, 5 zu würfeln, die alleine schon 10 Schmutzmarker aus seiner Halde entfernen würden. Er hat aber auch 2 Toiletten in seinem Park. Deshalb kann er 2 seiner gewürfelten  als 4 zählen (je 2 statt 1  pro Würfel). Er hat also insgesamt 7 (4 + 3) , womit er sage und schreibe 14 Schmutzmarker aus seiner Halde entfernen kann!



## WERBEAGENTUR

Für jeden eigenen Stand einer Werbeagentur kann man in der Aktionsphase 1 -Symbol eines Würfels auf dem eigenen Schwein als 2 -Symbole zählen.

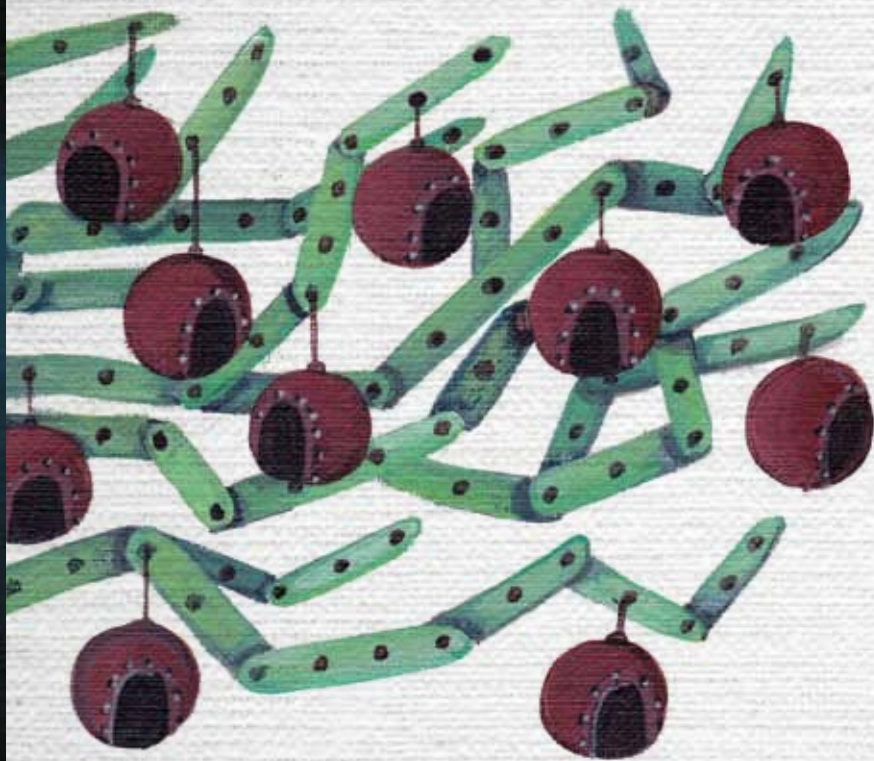
**BEISPIEL:** Mark hat viele leere Felder auf seinen Attraktionen, er will also möglichst viele Besucherbots anlocken. Diese Runde hat er in der Würfelphase 3  gewürfelt, er hätte aber gerne mehr. Nur wollte er nicht der letzte Spieler sein, also hat er aufgehört zu würfeln, als er auch noch 1  und 2  hatte, um wenigstens noch den 3. Reihenfolgemarken zu ergattern. Jetzt kann er das -Symbol, das er gewürfelt hat, gut gebrauchen. Er baut eine Werbeagentur, damit er 1 seiner  als 2 zählen kann. Danach führt er die Aktion „Besucherbots anlocken“ durch und kann dank seiner neu gebauten Werbeagentur 4 statt nur 3 Besucherbots anlocken.



## STEAM PARK FÜR DUMMIES

In einer normalen Partie **Steam Park** hat jede Sorte Stand eine eigene Funktion (siehe *Funktionen der Stände* auf Seite 11). Diese Funktionen könnt ihr hier getrost außer Acht lassen, denn man kann das Spiel auch erst mal ohne sie spielen.

**Statt der einzelnen Funktionen** bringt euch in der Dummie-Version einfach **jeder Stand** im eigenen Park am Ende des Spiels **3 Danari** ein. Sonst noch Fragen?



### CREDITS

**Spielidee:** Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino und Aurélien Buonfino

**Spielentwicklung:** Cranio Creations snc

**Illustrationen:** Marie Cardouat

**Grafik-Design:** Matteo Zanfi

**Beispielillustrationen:** Matteo Cremona

**Korrektorat:** Nathan Morse

### MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**Übersetzung:** Stephan Rothschuh

**Lektorat:** Teresa Walter, Yvonne Distelkämper und Marcus Lange

**Korrektorat:** Heiko Eller und Marco Reinartz

**Grafische Bearbeitung & Layout:** Marina Fahrenbach, Fiona Carey, Pauline Voß, Heiko Eller

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Testspieler und besonderer Dank an:**

Heiko Eller, Gabriel Durnerin, Noa Vassalli, Giuliano Acquati, Luca Ricci, Valentina Adduci, Sara Luce Serena, Francesca Corigliano, Alessandro Fibbi, Alessia Pastore, Andrea Crespi, Marco Brera, Harald Bilz, Matteo Santus, Jocularis, Albe Pavo, Andrea Achille Vaccaro, Giuseppe Ammendola, Gionata Soletti, Davide Fiorentini, Magda Bteibet, Andrea Marinetti, Paolo Pulci, Michele Pierangeli, Marco Almini, Roberto Pestrin, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Emdin, Ghenos Games, Luca Bellini, Luca Borsa, Massimo Bianchini, Luca Cattini, Asterion Press, Roberto Petrillo, Raven Distribution, La Tana dei Goblin, Gioconomicon, Giochi sul nostro Tavolo, Cliquenabend, Tric Trac, Andrea "Liga" Ligabue, Martina Marinoni, Diego 3D, Barbra Bucci, Gianluca Burani, Stefania Frascetta, Mario Sacchi, Matteo Panara, Post Scriptum, Matteo Boca, Fabio Zanardi, Marco Garavaglia, Renata Costagliola, Fabio Besuzzi, Giovanni Cornara, Luca Ivan Radaelli, Gianluigi Zanotti, Chiara Vergani, Manuel Feliciani, Marta Klac, Tommaso Dal Cin, Alice Messa, Michela Broglia, Michele Curami, Giacomo Bruno, Caterina Ligabue, Vera Canevazzi, Luca Talia, Ilaria Rivetti, Sara Talia, Giulia de Florio, Gabriele Ornella, Bruno Faidutti, Ludovic Maublanc, Markus Rathgeb, Isabelle Rathgeb, Fiona Carey, Michelle Reiche, Stefan Barthel, Marco Reinartz, Yvonne Distelkämper, Linus Janßen, Stephan Rothschuh, Kathleen Dietrich, Giuseppe De Carolis, Luigi Ricciardi, Giochi Uniti, Santa Ragione, 4G, Aosta lacta Est, Tana dei Goblin, Andrea Cassola, Paolo Martini, Federica Manente, Massimo Lusignani, GiocoZona, Ludus Iovis Dei, Terre Selvaggie, Gruppo Ludico, Giochi Corsari, Francesco Tamagnone, Silvio Negri Clementi, Paolo Mori, Pierluca Zizzi, Diego "Il Puzillo fa schifo" Cerretti, the adorable Black Pawn, Camillo Quatrini, Lorenzo Trenti, Luca Bobbio, Fabrizio Paoli, Valerio Salvi, Elia Carli, Fiammetta Filzi, Pierluigi Masia, Vanessa Postiferi, Sirio Smeriglio, Simone Poggi, Emanuele Ornella, Nestore Mangone, Remo Conzadori, Giuseppe Benincasa, Stratagemma, Orso Ludo, Mangiafuoco, Robe da Elfi, Marco Valtriani, Fabio Pagano, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Mauro Di Marco, Tinuz, Paoletta, Daniele Prisco, Giacomo Sottocasa, Inventori di Giochi, Paolo Mori, Simone Luciani e Daniele Tascini. Many many others, all the people that helped us at IdeaG, Castle Sthaleck, Modena Play, Lucca Comics and Games, Essen Spieltagge and at Festival des Jeux de Cannes.

BESUCHT UNS AUF:  
[WWW.HEIDELBAER.DE](http://WWW.HEIDELBAER.DE)

