

pro Mitarbeiterchip in seiner Farbe um 1 \$ weniger bezahlen. Außerdem ermäßigt sich der Eintrittspreis zusätzlich, wenn der Bestimmungswürfel eine 5 zeigt, um 1 \$, und wenn er eine 6 zeigt, um 2 \$. Würde der Preis weniger als Null betragen, ist die Fahrt kostenlos, es wird nichts von der Bank ausbezahlt. Zur Kennzeichnung der Teilnahme legt der Spieler einen Teilnehmerchip in seiner Farbe auf eines der 6 kleinen Kreisfelder, doch dürfen bei jedem Vergnügungsbetrieb höchstens drei Teilnehmerchips in einer Farbe liegen. Kommt ein Spieler bei einem Vergnügungsbetrieb zu stehen, bei dem sich bereits 3 Teilnehmer in seiner Farbe befinden, muß er einen seiner Teilnehmer entfernen und darf keinen einsetzen. Kommt ein Spieler zu einem Betrieb, bei dem bereits alle Teilnehmerkreise besetzt sind und er hat noch keine drei Teilnehmer in seiner Farbe dort liegen, darf er einen Teilnehmer eines Spielers, der bereits drei Chips dort liegen hat, entfernen. Der Chip wird dem Spieler zurückgegeben, und der andere Spieler darf einen Chip seiner Farbe einsetzen. Hat kein Spieler drei Chips dort liegen, darf nichts entfernt werden.

Spielende: Das Spiel ist beendet, wenn alle Ereigniskarten einmal verwendet wurden. Jeder Spieler bewertet seine auf dem Spielbrett liegenden Teilnehmerchips mit jeweils 10 \$ und addiert dazu sein noch vorhandenes Spielgeld. Der reichste Spieler ist Sieger.

Und nun viel Spaß im Tivoli!

TIVOLI

(Vergnügungspark)
für 3 oder 4 Spieler ab 8 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 6427



PIATNIK

Sinn des Spieles ist es, in acht Vergnügungsbetrieben das Zubehör einzubauen und danach diese Betriebe sinngemäß zu benutzen, sowie bei Losverkauf, Warenausspielung und Lotterie zu gewinnen. Wer bei Spielende der reichste Spieler ist, hat gewonnen.

Inhalt:

- 1 Spielplan
- 110 Banknoten und zwar:
 - 25 Stk. à 1 Dollar
 - 25 Stk. à 2 Dollar
 - 25 Stk. à 5 Dollar
 - 25 Stk. à 10 Dollar
 - 10 Stk. à 20-Dollar
- 32 Ereigniskarten
- 80 Teilnehmerchips (klein) in 4 Farben
- 60 Mitarbeiterchips (groß) in 4 Farben
- 4 Spielfiguren
- 2 Würfel
- 5 Rennautos
- 5 Waggons
- 5 Schiffe
- 5 Flugzeuge
- 4 Ponys
- 8 Bänke
- 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung: Jeder Spieler erhält in einer Farbe:

1 Spielfigur, 20 Teilnehmerchips (klein), 15 Mitarbeiterchips (groß) sowie an Spielgeld:
je 5 mal 1, 2, 5, und 10 Dollar, sowie 1 mal 20 Dollar. Ein Spieler übernimmt die Bank sowie die 32 Ereigniskarten und das gesamte Zubehör.

Spielregeln:

Start: Die Spielfiguren werden auf das mit einer Sitzbank gekennzeichnete Startfeld aufgestellt. Es wird reihum mit zwei Würfeln gewürfelt, jedoch jeweils nur mit einem Würfel gezogen. Jeder Spieler entscheidet nach seinem Belieben, mit der Augenzahl welchen Würfels er ziehen möchte, die andere Augenzahl wird auf bestimmten Feldern als Bestimmungszahl benötigt. Zu Beginn des Spieles wird in Pfeilrichtung vom Startfeld weg gezogen.

Aufbau: Kommt ein Spieler auf eines der drei Felder unmittelbar vor dem Eingang zu einem Vergnügungsbetrieb (Geisterbahn, Piratenschiffe, Flugschaukel, Karussell, Autoscooter, Ponyreiten, Festzelt oder Theater), legt er einen seiner Mitarbeiterchips auf eines der dazugehörigen vier

großen Kreisfelder und verlangt vom Bankhalter ein passendes Zubehör. In einem Vergnügungsbetrieb dürfen aber von einem einzigen Spieler nicht mehr als zwei Zubehörteile aufgestellt werden, es dürfen daher auch nicht mehr als 2 große Chips in einer Farbe dort liegen.

Losverkauf, Warenausspielung, Lotterie: Kommt ein Spieler auf einem der drei Felder vor dem Eingang dieser Betriebe zu stehen, muß er den jeweils angegebenen Einsatz von 1, 2 oder 3 Dollar bezahlen. Zeigt der zweite nicht zum Ziehen verwendete Würfel (Bestimmungswürfel) eine 5 oder 6, erhält er den auf dem Spielplan unter den dazugehörigen Würfelaugen angegebenen Gewinn ausbezahlt.

Sitzbank, Polizei: Kommt ein Spieler auf einem dieser Felder zu stehen, muß er einmal aussetzen. Bei den Ereigniskarten finden sich auch Karten, die von dieser Strafe befreien, diese Karten werden vom Spieler bis zum Bedarf aufbewahrt und dann auf den Abwurfstapel zurückgegeben. Mit den Karten darf nicht gehandelt werden.

Brücke: Vom äußeren zum inneren Spielkreis und umgekehrt kann nur über die Brücken gegangen werden. Nach Überschreiten einer Brücke ist es dem Spieler überlassen, in welche Richtung er weiterzieht. Bleibt er direkt auf dem Brückenfeld stehen, kann er auch wieder in dieselbe Richtung beim nächsten Zug zurückgehen.

Schaustellerbund, Messeleitung: Kommt ein Spieler auf einem dieser Felder zu stehen, erhält er von der Bank ein Zubehörteil nach eigener Wahl, das er samt einem Mitarbeiterchip in einem Vergnügungsbetrieb einsetzen darf. Auch hier gilt natürlich die Regel, daß in einem Betrieb nicht mehr als zwei Mitarbeiterchips in seiner Farbe liegen dürfen. Gibt es bereits vollständig aufgebaute Betriebe, kann er statt dessen auch einen Teilnehmerchip in einen Betrieb einsetzen, doch dürfen auch dann nicht mehr als drei Teilnehmer in seiner Farbe dort liegen.

Gehe zum Ereignis: Endet ein Spielzug auf einem dieser Felder, wird die Spielfigur auf das nächste in Pfeilrichtung befindliche Ereignisfeld gestellt.

Ereignis: Bleibt ein Spieler auf einem Ereignisfeld stehen, zieht er die oberste Ereigniskarte und handelt nach dem angegebenen Text. Auch hier muß öfters auf die zweite Würfelzahl (die Bestimmungszahl) Rücksicht genommen werden. Die benutzten Ereigniskarten werden auf einem separaten Stapel gesammelt, nicht unter den Stapel der neuen Karten gelegt. Vom Ereignisfeld weg muß in der durch Pfeil vorgeschriebenen Richtung weitergezogen werden.

Teilnahme: Sind in einem Vergnügungsbetrieb alle 4 Zubehörteile und Mitarbeiterchips eingesetzt (unabhängig von den anderen Vergnügungsbetrieben), dürfen alle Spieler an dem Betrieb teilnehmen. Für die Fahrt auf der Geisterbahn, den Piratenschiffen, der Flugschaukel und dem Karussell sind je 4 \$ zu bezahlen, der Eintrittspreis im Festzelt und im Theater beträgt je 3 \$, Autoscooter und Ponyreiten kosten je 2 \$. Hat ein Spieler am Aufbau dieses Vergnügungsbetriebes teilgenommen, muß er