

SPELREGELS

WELKOM BIJ "JOUW PRETPARK", WAAR HET JOUW KEUZES, JOUW AVONTUUR EN JOUW VERHAAL ZIJN! JE KUNT NUTTIGE EXTRA ONDERDELEN, ZOALS PLATTEGRONDEN, HIER DOWNLOADEN: [999GAMES.NL/ADVENTURE-BY-BOOK](https://999games.nl/adventure-by-book).

OM TE SPELEN HEB JE ALLEEN EEN POTLOOD, EEN GUM EN EEN STOPWATCH NODIG. KLAAR OM TE BEGINNEN? AAN DE SLAG!

DOEL VAN HET SPEL

JE HEBT EEN JAAR DE TIJD OM DE BESTE PRETPARKMANAGER TER WERELD TE WORDEN. NIETS KAN MAKKELIJKER ZIJN: ATTRACTIES BOUWEN EN ONTWIKKELEN, PERSONEEL AANNEEMEN EN TRAINEN, EN ANDERE PARKEN BEZOEKEN OM PLANNEN OF TACTIEKEN TE BEDENKEN OM JE EIGEN PARK NOG BETER TE MAKEN.

BEGIN VAN HET SPEL

ACHTER IN HET BOEK VIND JE HET TERREIN WAAROP JE JE PARK KUNT BOUWEN. AAN HET BEGIN VAN JE AVONTUUR HEB JE ALLEEN GEBIED J, MAAR MAAK JE GEEN ZORGEN, GEDURENDE HET JAAR ZUL JE IN STAAT ZIJN OM MEER GEBIEDEN AAN TE SCHAFFEN.

MAANDELIJKSE INKOMSTEN

OM JE VERDIENSTEN EENVOUDIG TE KUNNEN BIJHOUDEN, NOTEER JE JE MAANDELIJKSE INKOMSTEN AAN HET EINDE VAN ELKE MAAND. DEZE WORDEN AAN JE BANKREKENING TOEGEVOEGD. ALS JE JE PARK OPENT, BEDRAAGT DE ENTREEPRIJS 10 DUFLOUZ. JE KUNT DE PRIJS UITSLUITEND WIJZIGEN ALS DAT JE TIJDENS HET SPEL WORDT AANGEBODEN OF ALS JE BEPAALDE DOELEN HEBT BEREIKT (ALS JE BIJVOORBEELD 40 TEVREDENHEIDSPUNTEN HEBT, WORDT DE ENTREEPRIJS MET 2 DUFLOUZ VERHOOGD). AAN HET EINDE VAN ELKE MAAND WORDT JE OMZET BEREKEND DOOR HET AANTAL BEZOEKERS MET DE ENTREEPRIJS TE VERMENIGVULDIGEN. HEB JE OP 31 JANUARI BIJVOORBEELD 50 BEZOEKERS, DAN VERDIEN JE 500 DUFLOUZ.

MAAK JE JE ZORGEN OVER JE VERDIENSTEN? BEZOEK DAN ANDERE PARKEN EN VOLBRENG DAAR MISSIES. JE ONTVANGT DAN DUFLOUZ EN ANDERE BONUSSSEN.

ACTIES

IN "JOUW PRETPARK" BOEK JE VOORUITGANG MET BEHULP VAN **ACTIES**. TIJDENS EEN **ACTIE** KUN JE EEN ATTRACTIE BOUWEN OF ONTWIKKELEN, JE PERSONEEL TRAINEN, ANDERE PARKEN BEZOEKEN ENZOVOORT. EEN **ACTIE** DUURT 1 DAG, TENZIJ ANDERS VERMELD. DEZE VINK JE OP JE KALENDER AF. ZODRA JE ALLE 365 DAGEN HEBT AFGEVINKT, IS JE AVONTUUR VOORBIJ EN MOET JE NAAR 274.

ER ZIJN VERDER GEEN BEPERKINGEN AAN **ACTIES**. JE KUNT DUS BIJVOORBEELD 4 ATTRACTIES OP RIJ BOUWEN ALS JE DAT KUNT BETALEN. JE VINKT DAN HET AANGEGEVEN AANTAL DAGEN AF EN HET GELD DAT JE ERVOOR BETAALT.

IS JE GELD AL VÓÓR HET EINDE VAN DE MAAND OP, DAN EINDIGT DE MAAND. BETAAL JE VERDIENSTEN UIT EN EEN NIEUWE MAAND GAAT VAN START.

DECORATIES & PADEN

JE HEBT DE MOGELIJKHEID OM DECORATIES NEER TE ZETTEN EN PADEN VOOR JE ATTRACTIES TE BOUWEN. PADEN MOETEN BIJ DE CENTRALE DOORGANG (DIE AL OP GEBIED J STAAT) AAN DE INGANG VAN HET PARK STARTEN. JE PADEN MOGEN IN RICHTINGEN NAAR KEUZE LOPEN, MAAR AL JE ATTRACTIES EN WINKELS MOETEN MET ÉÉN PAD ZIJN VERBONDEN. HET BOUWEN VAN GEBOUWEN (WINKELS EN ATTRACTIES) WORDT UITGELEGD ZODRA HET SPEL IS BEGONNEN.

BONUSKISTEN

OP JE KALENDER ZIJN VERSCHILLENDE DATA IN KLEUR GEMARKEERD. VOLTOOI JE EEN ACTIE OP ÉÉN VAN DEZE DAGEN, DAN VOLG JE HET BETREFFENDE GETAL.

VOORBEELD: OP 5 JANUARI BESLUIT JE EEN DRAAIMOLEN TE BOUWEN, WAT JE 3 DAGEN KOST. JE VINKT 3 DAGEN OP JE KALENDER AF EN BENT DAN OP 8 JANUARI. JE MAG NU NAAR VAKJE 8 OM JOUW BONUSKIST OP TE HALEN.

GEBEURTENISSEN

KOM JE DIT SYMBOOL **6.09** TEGEN, GA DAN NAAR PLAATJE 389 OM TE ZIEN WELKE GEBEURTENIS IN JE PARK PLAATSVINDT. VOLG DE AANWIJZINGEN OP EN GA DAN TERUG NAAR HET PLAATJE WAAR JE VANDAAN KWAM OM JE AVONTUUR VOORT TE ZETTEN.

OPMERKING: DIT SYMBOOL **6.07**  IS ALLEEN VAN TOEPASSING ALS JE MET ANDEREN SAMEN SPEELT.

BEN JE EEN JONGERE SPELER OF WIL JE EEN SNELLER SPEL? NEGEER DEZE GEBEURTENISSEN DAN.

MEERDERE SPELERS

HEB JE 1 OF MEER VRIENDEN DIE OOK EEN EXEMPLAAR VAN "JOUW PRETPARK" HEBBEN, DAN KUN JE TEGEN ELKAAR SPELEN. ALS JE IN JE KANTOOR BENT, KUN JE DE RODE GETALLEN DAAR VOLGEN, DIE BETREK-KING HEBBEN OP DE MODUS VOOR MEERDERE SPELERS. IEDEREEN BOUWT DAN TEGELIJKERTIJD ZIJN EIGEN PARK EN DE EERSTE SPELER DIE HET JAAR BEËINDIGT, EINDIGT OOK HET SPEL. DE SPELER MET DE MEESTE PUNTEN WINT. IN EEN SPEL MET MEERDERE SPELERS ZIJN EXTRA **ACTIES** MOGELIJK: BESPIO-NEREN, SABOTEREN EN ZAKENDOEN. DIT MAAKT HET SPEL STRATEGISCH GEZIEN VOLLEDIG ANDERS.

ALLE SPELERS MOETEN BIJ HET UITVOEREN VAN **ACTIES** HETZELFDE TEMPO AANHOUDEN.

VOORBEELD: ALS ÉÉN VAN DE SPELERS BESLUIT OM EEN ATTRACTIE TE BOUWEN EN DE ANDER OM EEN PARK TE VERKENNEN, MOET IEDER VAN HEN MET ZIJN VOLGENDE **ACTIE** WACHTEN TOTDAT DE ANDERE SPELER DIE VAN HEM HEEFT AFGEROND.

LET OP: HET BEZOEKEN VAN EEN PARK MAG NIET LANGER DAN 20 MINUTEN DUREN (START DE STOP-WATCH) EN GELDT ALS 3 **ACTIES**. EEN SPELER DIE DUS LIEVER WIL BOUWEN OF ZIJN GELDZAKEN WIL BEHEREN, MAG 3 VERSCHILLENDE **ACTIES** UITVOEREN TERWIJL DE ANDERE SPELER EEN PARK BEZOEKT.

ZIET EEN SPELER DIE EEN PARK BEZOEKT DAARNAAST EEN GEBEURTENISSYMBOL, DAN MAG IEDERE ANDERE SPELER EEN EXTRA **ACTIE** UITVOEREN. WE REKENEN EROP DAT JE DAT EERLIJK TEGEN DE ANDERE SPELERS ZEGT.

SABOTEREN

JE ZULT TIJDENS JE AVONTUUR VEEL LEREN, MAAR HOU ER REKENING MEE DAT JE MET SABOTAGE DE ANDERE SPELERS KUNT VERTRAGEN OF HINDEREN (DOOR MIN OF MEER LEGALE INTERVENTIES). SABO-TEREN BETEKENT DAT DE BEURT VAN DE ANDERE SPELER(S) WORDT ONDERBROKEN. ZE KUNNEN NIETS DOEN TOTDAT JIJ JE SABOTEER**ACTIE** HEBT VOLTOOID. ZODRA JIJ DIE **ACTIE** HEBT AFGEROND, GAAT IEDERE SPELER WEER MET HET SPEL VERDER EN VOERT HIJ ZIJN VOLGENDE **ACTIE** UIT.

NOG NIET HELEMAAL DUIDELIJK? MAAK JE GEEN ZORGEN, VEEL SPELREGELS WORDEN TIJDENS HET AVONTUUR UITGELEGD!

ZONE A

ZONE B

ZONE C

ZONE D

ZONE E

ZONE F

ZONE G

ZONE H

ZONE I

ZONE J

ZONE K

ZONE L

INGANG

