

Set Up

Jugadores

- Tablero personal con 1 acceso al parque.
- Hoja de puntuación y lápiz/boli.
- Monedas según orden de turno:
 - El 1º recibe 0\$.
 - El 2º recibe 1\$.
 - El 3º recibe 2\$.
 - El 4º recibe 3\$.

Mesa

- Mazo de robo boca abajo de cartas de autobús. Se ponen sobre el tablero de aparcamiento tantas cartas como jugadores + 1, y se colocan los visitantes sobre ellas.
- Marcador de ronda en el tablero de aparcamiento sobre la casilla 1.
- 3 pilas de losetas boca abajo separadas por tamaño y se descubren 5 pequeñas, 5 medianas y 3 grandes.
- Losetas de Extensión y Accesos Adicionales.
- Reserva de visitantes y monedas.

Fases del juego

Fases de la ronda:

1) Inicio de ronda: Se recibe la financiación indicada en el tablero de aparcamiento.

2) Acciones. Por turnos cada jugador puede:

- Comprar: Pagar el coste de la loseta (Atracción, Servicio, Extensión o Acceso) y colocarla respetando la cuadrícula y conectando al menos un camino. Sólo se ofrece servicio a la loseta adyacente.
- Publicitar: Pagar el coste de la loseta pequeña y coger los visitantes indicados.
- Pasar: Escoger una carta de autobús de las disponibles. Acaban las acciones.

3) Fin de ronda:

- Colocar los visitantes del autobús escogido (excepción: servicios y fuentes). Posibilidad de recolocar. Los no colocados permanecen en el acceso.
- Beneficios: 1\$ por visitante en el parque + 1\$ por visitantes en casillas especiales.
- Jugador inicial: el que tiene menos \$.
- Reponer cartas de autobuses (conservar el que no se ha escogido en la ronda actual) y avanzar el marcador de ronda.

Fin de la partida

La partida finaliza tras la ronda 4.

Puntos:

- Variedad de atracciones (consultar tabla en la hoja de puntuación).
- Visitantes dentro del parque:
 - Verdes y azules suman 1 punto.
 - Rosas y amarillos suman 2 puntos.
- Visitantes que permanecen en el acceso:
 - Verdes y azules restan 1 punto.
 - Rosas y amarillos restan 2 puntos.
- Cada camino cortado resta 2 puntos.