

TIVOLI

.....



Overblik over spillet

Velkommen i Tivoli!

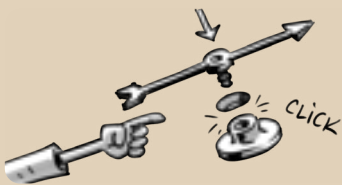
Spillet handler om at have det sjovt i Tivoli. Hvor meget kan I nå at prøve, inden Haven lukker?

I din tur slår du 3 terninger, som giver dig lov til at foretage forskellige handlinger. Disse handlinger giver point. Du kan f.eks. bevæge dig rundt i Tivoli, prøve forskellige forlystelser eller købe noget lækkert. Når Tivoli lukker, er spillet forbi, og man scorer ekstrapoint for at have prøvet flest forskellige forlystelser, samlet kortsæt osv. Spilleren med flest point vinder.

Gør spillet klar

- 1 Hver spiller vælger en farve. Tag spillefiguren, de 25 lamper og pointbrikken i samme farve.
- 2 Placer spillefigurerne i startområdet med Tivoli-porten. Læg pointbrikkerne ved siden af pointrammen ved 100-mærket.
- 3 Sæt viseren på spillepladens ur på 12.
- 4 Bland kortene. Læg bunken på brættet. Træk 5 kort og læg dem med billedsiden opad i korttrækkens felter.
- 5 Vælg en startspiller, og giv spilleren de 3 terninger.

- 3 Ved første spil skal I sætte viseren fast på spillepladens ur som vist:



Spillepladen

Forlystelser

Tivolis forlystelser er opdelt i 3 kategorier. Der er 8 gule forlystelser (☀️). De har fokus på børn, historiefortælling og eventyr. Der er 6 blå forlystelser (🌊). De får pulsen lidt mere op. Der er 4 røde forlystelser (🔥). De er for sande vovehalse.

☒ Tallet i billetten angiver, hvor mange billetter det koster at prøve en forlystelse.

🔹 Tallet i diamanten angiver, hvor mange point du får for at prøve en forlystelse.

Områder

Forlystelserne er fordelt på 8 områder. Når du står i et område, har du adgang til områdets forlystelser. Det betyder, at du kan prøve dem uden at skulle bevæge dig.

Stier

Områderne er forbundet af stier markeret med 🗺️. Du kan bevæge din spillefigur fra ét område til et andet ved hjælp af stierne.

6 af stierne er særlig smukke. De er markeret med 🌟.

☒ Tallet i boksen angiver, hvor mange pile det koster at følge en sti fra ét område til et andet.

🔹 Tallet i diamanten angiver, hvor mange point du får for at følge en smuk sti fra ét område til et andet.

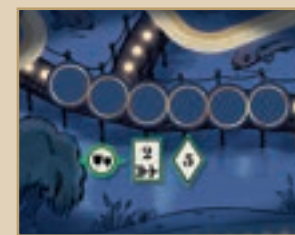
BEMÆRK: Nogle af de smukke stier forbinder 3 områder. Når du følger en sådan sti, går du fra ét område til et af de to andre. Du vælger selv hvilket.

Forlystelser



Eksempel på en gul forlystelse (☀️), som koster 1 billet og giver 2 point at prøve.

Smukke stier



Eksempel på en smuk sti (🌟), som koster 2 pile og giver 5 point at følge.

Områder



Eksempel på et område. I startområdet har du mulighed for at prøve en blå og en gul forlystelse. Du kan også bevæge din spillefigur til et andet område ved at følge en af de tre stier.

Sådan spiller I

I skiftes til at tage en tur. I din tur slår du de 3 terninger. Du må slå op til 3 gange. Det betyder, at du efter første slag kan vælge at stoppe (*hvis du er tilfreds med dit slag*) eller slå én eller flere terninger om. Det samme må du gøre efter andet slag, men efter tredje slag skal du stoppe. Når du stopper, må du bruge de handlinger, som dit endelige slag viser. Du bestemmer selv rækkefølgen af dine handlinger.

Handlinger



Billet: Du bruger billetter til at prøve forlystelser i det område, hvor din spillefigur står. Hver forlystelse koster 1-3 billetter. Når du prøver en forlystelse, skal du lægge en lampe i forlystelsens lyskæde (*se Lyskæder nedenfor*). Du må gerne prøve den samme forlystelse flere gange.




Pil: Du bruger pile til at bevæge din spillefigur fra et område til et andet via stierne. Nogle stier koster en enkelt pil at følge, mens de smukke stier koster 2 eller 3 pile. Når du følger en smuk sti, skal du lægge en lampe i stiens lyskæde (*se Lyskæder nedenfor*). Du må gerne følge den samme sti flere gange.



Mønt: Du bruger mønter til at købe kort fra kortrækken. De fleste kort koster 1 mønt, mens andre koster 2 eller 3 (*se Kort nedenfor*).

Tiden går



Ur: Hvis dit endelige slag viser et ur, går tiden. Du skal flytte viseren på spillepladens ur et felt frem for hver , dit endelige slag viser.

Slutningen på din tur




I slutningen af din tur scorer du point. Læg tallene i diamanterne fra de ting, du har købt og prøvet i din tur, sammen. Husk at rykke din pointbrik på pointrammen. Til sidst fylder du tomme felter i kortrækken op, så der altid er 5 kort i starten af en ny spillers tur.

Kort

Der er tre forskellige typer kort. Nogle kort kan du kassere for at foretage handlinger (*handlingskort*). Andre kort giver point, når du køber dem og kan også give point ved spillet afslutning (*samlekort* og *madkort*). Tallet i mønten øverst i venstre hjørne angiver, hvor mange mønter kortet koster.

Handlingskort



Handlingskort giver en ,  eller , som du kan bruge én gang. Du kan bruge kortet den tur, du køber det, eller gemme det til en senere tur. Når du har brugt kortets handling, lægger du det på Kasseringsbunken.


Samlekort



Candyfloss, bamseballon og slikkepind er samlekort. De giver 3 point i den tur, du køber dem. Behold kortet. Du får nemlig ekstrapoint i slutningen af spillet for hvert sæt, du har samlet.

Madkort



Madkort er markeret med . Et madkort giver point i den tur, du køber det (*se diamanten på kortet*). Behold kortet. Du kan nemlig få ekstrapoint for dine madkort i slutningen af spillet.

Lyskæder

Forlystelserne og de smukke stier har alle en lyskæde. En lyskæde har plads til så mange lamper, som I er spillere, f.eks. er der i et spil med 3 personer plads til 3 lamper i hver lyskæde.

Hver gang en lyskæde har lige så mange lamper, som I er spillere, går tiden. **Husk at dreje viseren på spillepladens ur et felt frem.** Forlystelsen eller stien er nu lukket. Det betyder, at ingen kan prøve forlystelsen eller følge stien resten af spillet.

Eksempel: I et spil med 4 spillere, har hver lyskæde plads til 4 lamper. Når I lægger den 4. lampe, lukker forlystelsen eller stien, og tiden går. Husk at dreje viseren på spillepladens ur et felt frem.



Eksempel på en tur

Victoria spiller med i et spil med 5 spillere. Hun spiller med de røde brikker.



Victoria slår med terningerne. Efter 2. slag er hun tilfreds og vælger derfor at stoppe. Victoria har nu 1 mønt, 1 billet og 1 pil.



Hun bruger 1 mønt på at købe et handlingskort. Hun vælger at kassere kortet med det samme for at få 1 pil. Nu har hun 2 pile og 1 billet.




Victoria bruger sine 2 pile på at følge en smuk sti og flytte sin spillebrik fra område A til område B.



Hun lægger en lampe i stiens lyskæde. Der er nu 5 lamper i lyskæden. Eftersom de er 5 spillere, går tiden, og stien er nu lukket. Victoria drejer viseren på spillepladens ur et felt frem.



Victoria bruger 1 billet til at prøve en gul forlystelse (). Hun lægger en lampe i forlystelsens lyskæde.









Victoria har nu brugt alle sine handlinger. Hun tæller, at hun har fået 7 point i alt. Hun flytter sin pointbrik 7 felter frem på pointrammen. Så fylder hun det tomme felt i kortrækken op og giver turen videre.

Spillets afslutning

Den runde, hvor viseren på spillepladens ur når tilbage til 12, er sidste runde. Spil runden færdig, så alle spillere har haft lige mange ture. Gennemfør så den **afsluttende pointoptælling** for at finde spillets vinder.

Afsluttende pointoptælling

I scorer point for at have prøvet flest gule forlystelser () , flest blå forlystelser () og flest røde forlystelser () , fulgt flest smukke stier () og købt flest madkort ().

Hver spiller tæller på fingrene, hvor mange forskellige gule forlystelser () , de har prøvet. En forlystelse, man har prøvet flere gange, tæller stadig kun som én. Hold jeres fingre op, så alle kan se, hvor mange I hver især har prøvet. Uddel point til 1. pladsen, 2. pladsen og 3. pladsen jævnfør **pointoversigten** til højre.

Hvis en plads er delt, scorer alle, der deler pladsen, point, men næste plads i rækken bortfalder.

Man skal mindst have prøvet 1 ting i en kategori for at komme i betragtning til point (ellers scorer man ingen point uanset placering).

Scor point på samme måde for , ,  og .

Sæt

I scorer også point for at have samlet sæt. Et sæt er enten 3 ens eller 3 forskellige samlekort. Det samme kort må tælles med både i ét ens og ét forskelligt sæt (*se eksempel til højre*). Et sæt giver 4 point.

Spilleren med flest point vinder.

God fornøjelse i Tivoli!

Pointoversigt

Bemærk, at antallet af point varierer afhængig af antallet af spillere:

	1. plads	2. plads	3. plads
2 pers.	3	0	-
3 pers.	7	3	0
4+ pers.	12	7	3



I dette eksempel er der 6 sæt, som i alt giver 24 point.

Velkommen til Tivoli!

Spillet handler om å ha det gøy på Tivoli. Hvor mye kan dere få med dere før de stenger?

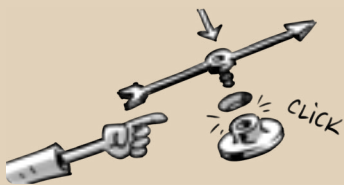
Når det er din tur, kaster du 3 terninger, som gir deg lov til å utføre forskjellige handlinger. Handlingene gir poeng. Du kan for eksempel flytte deg rundt i Tivoli, prøve forskjellige attraksjoner eller kjøpe noe fint. Når Tivoli stenger, er spillet over, og du får ekstrapoeng for å ha prøvd flest attraksjoner, samlet sett med kort osv. Spilleren med flest poeng vinner.

Gjør spillet klart

- Hver spiller velger en farge. Ta spillefiguren, de 25 lyktene og poengbrikken i samme farge.
- Plasser spillefigurene i startområdet ved Tivoli-porten. Legg poengbrikkene ved siden av poengrammen ved 100-merket.
- Sett viseren på klokken på spillebrettet på 12.
- Bland kortene. Legg bunken på brettet. Trekk 5 kort og legg dem med billedsiden opp i feltene i kortrekken.
- Velg hvem som skal begynne, og gi vedkommende de 3 terningene.



- Før første spill må dere sette viseren fast på spillebrettets klokke som vist:



Spillebrettet

Attraksjoner

Tivolis attraksjoner er delt i 3 kategorier. Det er 8 gule attraksjoner (🎡). Disse fokuserer på barn, historiefortelling og eventyr. Det er 6 blå attraksjoner (🎢). Disse gir deg litt høyere puls. Det er 4 røde attraksjoner (🎪). Disse er for virkelige våghalsere.

❌ Tallet på billetten angir hvor mange billetter en attraksjon koster.

❖ Tallet på diamanten angir hvor mange poeng du får for å prøve en attraksjon.

Områder

Attraksjonene er fordelt over 8 områder. Når du er i et område, har du adgang til attraksjonene i det området. Det betyr at du kan prøve dem uten å flytte deg.

Stier

Områdene er forbundet av stier markert med ➡. Du kan flytte spillefiguren fra et område til et annet på stiene.

6 av stiene er spesielt vakre. De er markert med 🌟.

❌ Tallet i boksen angir hvor mange piler det koster å følge en sti fra et område til et annet.

❖ Tallet i diamanten angir hvor mange poeng du får for å følge en vakker sti fra et område til et annet.

MERK: Noen av de vakre stiene forbinder 3 områder. Når du følger en slik sti, går du fra et område til ett av de to andre. Du velger selv hvilket.

Attraksjoner



Eksempel på en gul attraksjon (🎡), som koster 1 billett og gir 2 poeng hvis du prøver den.

Vakre stier



Eksempel på en vakker sti (🌟), som koster 2 piler og gir 5 poeng hvis du følger den.

Områder



Eksempel på et område. I startområdet har du mulighet til å prøve en blå og en gul attraksjon. Du kan også flytte spillefiguren din til et annet område ved å følge én av de tre stiene.

Slik spiller dere

Dere spiller etter tur. Når det er din tur, kaster du 3 terninger. Du kan kaste inntil 3 ganger. Det betyr at du kan slutte etter første slag (hvis du er fornøyd med resultatet) eller kaste én eller flere terninger om igjen. Du kan gjøre det samme etter andre slag, men etter tredje slag kan du ikke kaste flere ganger. Når du ikke skal kaste mer, må du bruke de handlingene som terningene viser etter det endelige slaget. Du bestemmer selv i hvilken rekkefølge du vil handle.

Handlinger



Billett: Du bruker billetter til å prøve attraksjoner i området du er i. Hver attraksjon koster 1–3 billetter. Når du prøver en attraksjon, må du sette en lykt i attraksjonens lyslenke (se *Lyslenker under*). Du kan prøve den samme attraksjonen flere ganger.



Pil: Du bruker piler til å flytte spillefiguren fra et område til et annet via stiene. Noen stier koster 1 pil å følge, mens vakre stier koster 2 eller 3 piler. Når du følger en vakker sti, må du sette en lykt i stiens lyslenke (se *Lyslenker under*). Du kan følge den samme stien flere ganger.



Mynt: Du kan bruke mynter til å kjøpe kort fra kortrekken. De fleste kort koster bare 1 mynt, men noen koster 2 eller 3 (se *Kort under*).

Tiden går



Klokken: Hvis ditt endelige slag viser en klokke, går tiden. Du må flytte viseren på klokken på spillebrettet ett felt fremover for hver klokke det endelige slaget viser.

Avslutning av turen

Når turen din avsluttes, får du poeng. Legg sammen tallene i diamantene til tingene du har kjøpt og prøvd. Husk å flytte poengbrikken på poengrammen. Til slutt fyller du de tomme feltene i kortrekken, slik at det alltid er 5 kort når en ny spiller starter sin tur.

Kort

Det er tre forskjellige typer kort. Noen kort kan du veksle inn for å gjøre handlinger (*handlingskort*). Andre kort gir poeng når du kjøper dem og kan også gi poeng når spillet avsluttes (*samlekort* og *matkort*). Tallet på mynten øverst i venstre hjørne angir hvor mange mynter kortet koster.

Handlingskort



Handlingskort gir en eller , som du kan bruke én gang. Du kan bruke kortet samme tur som du kjøper det, eller spare det til senere. Når du har brukt handlingen på kortet, legger du det i kastebunken.

Samlekort



Sukkerspinn, bamseballong og slikkepinne er samlekort. De gir 3 poeng i den turen du kjøper dem i. Behold kortet. Du får nemlig ekstrapoeng under avslutningen av spillet for hvert sett du har.

Matkort



Matkort er markert med . Matkort gir poeng i den turen du kjøper dem i (se *diamanten på kortet*). Behold kortet. Du kan nemlig få ekstrapoeng for matkortene dine under avslutningen av spillet.

Lyslenker

Alle attraksjoner og vakre stier har en lyslenke. En lyslenke har plass til like mange lykter som dere er spillere. I et spill med 3 deltakere er det da plass til 3 lykter i hver lyslenke.

Hver gang en lyslenke har like mange lykter som dere er spillere, går tiden. **Husk å dreie viseren på klokken på spillebrettet ett felt fremover.** Attraksjonen eller stien er nå stengt. Det betyr at ingen kan prøve attraksjonen eller følge stien under resten av spillet.

Eksempel: I et spill med 4 deltakere har hver lyslenke plass til 4 lykter. Når den 4. lykten settes på plass, stenger attraksjonen eller stien, og tiden går. Husk å dreie viseren på klokken på spillebrettet ett felt fremover.



Eksempel på en tur

Victoria spiller et spill med 5 deltakere. Hun spiller med de røde brikkene.



Victoria kaster terningene. Etter andre slag er hun fornøyd og velger å stoppe. Victoria har nå 1 mynt, 1 billett og 1 pil.



Hun bruker 1 mynt på å kjøpe et handlingskort. Hun velger å veksle inn kortet i 1 pil med det samme. Nå har hun 2 piler og 1 billett.



Victoria bruker de 2 pilene på å følge en vakker sti og flytter spillebrikken sin fra område A til område B.



Hun setter en lykt i stiens lyslenke. Det er nå 5 lykter i lyslenken. Ettersom de er 5 spillere, går tiden, og stien er nå stengt. Victoria dreier viseren på klokken på spillebrettet ett felt fremover.



Victoria bruker 1 billett på å prøve en gul attraksjon (☺). Hun setter en lykt i attraksjonens lyslenke.



Victoria har nå brukt opp alle handlingene sine. Hun teller opp og ser at hun har 7 poeng totalt. Hun flytter poengbrikken 7 felter frem på poengrammen. Så fyller hun de tomme feltene i kortrekken og gir turen videre.

Spillet avslutning

Når viseren på klokken på spillebrettet når 12 igjen, er dere i siste runde. Spill ferdig runden, slik at alle spillerne har hatt like mange turer. Hold så en **avsluttende poengoppsettling** for å kåre en vinner.

Avsluttende poengoppsettling

Man får poeng for å ha prøvd flest gule attraksjoner (☺), flest blå attraksjoner (☹) og flest røde attraksjoner (☹☹), fulgt flest vakre stier (☺☹) og kjøpt flest matkort (☹☹).

Alle spillerne teller opp på fingrene hvor mange forskjellige gule attraksjoner (☺) de har prøvd. Selv om du har prøvd en attraksjon flere ganger, teller den bare som én. Hold opp fingrene, så alle kan se hvor mange hver enkelt har prøvd. Del ut poeng for første-, andre- og tredjeplass som vist i **poengoversikten** til høyre.

Hvis flere spillere deler en plass, får alle på plassen poeng, men neste plassering telles ikke.

Du må ha prøvd én attraksjon i kategorien for å få poeng (ellers får du ingen poeng, uavhengig av plassering).

Gi poeng på samme måte for , , og .

Sett

Du får også poeng for å ha samlet sett. Et sett er tre like eller tre forskjellige samlekort. Det samme kortet kan telles med i både like og forskjellige sett (se eksempel til høyre). Ett sett gir 4 poeng.

Spilleren med flest poeng vinner.

God fornøyelse i Tivoli!

Poengoversikt

Merk at antallet poeng varierer med antallet spillere:

	Førsteplass	Andre plass	Tredjeplass
2 pers.	3	0	-
3 pers.	7	3	0
4+ pers.	12	7	3



I dette eksempelet er det 6 sett, som gir 24 poeng totalt.

Välkommen till Tivoli!

Spelet handlar om att ha kul på Tivoli i Köpenhamn. Hur mycket hinner ni med innan parken stänger?

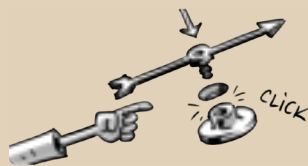
När det är din tur får du slå 3 tärningar för att utföra olika handlingar. De här handlingarna ger dig poäng. Du kan till exempel vandra runt på Tivoli, åka olika attraktioner eller köpa något gott. När Tivoli stänger är spelet slut och man får extrapoäng för att ha åkt flest olika attraktioner, samlat kortuppsättningar o.s.v. Spelaren med flest poäng vinner.

Förberedelser

- 1 Alla spelare väljer en färg. Ta spelpjäsen, de 25 lamporna och poängmarkören i samma färg.
- 2 Ställ spelpjäserna i startområdet vid ingången till Tivoli. Lägg poängmarkörerna vid sidan av poängramen, vid 100-markeringen.
- 3 Ställ visaren på spelbrädets klocka till 12.
- 4 Blanda korten. Lägg högen på brädet. Dra 5 kort och lägg dem med bildsidan uppåt på kortplatserna.
- 5 Välj vem som får börja och ge den spelaren de 3 tärningarna.



- 3 Första gången ni spelar ska ni montera visaren på spelbrädets klocka, som på bilden:



Spelbrädet

Attraktioner

Tivolis attraktioner är indelade i 3 kategorier. Det finns 8 gula attraktioner (☀️). De fokuserar på barn, historier och äventyr. Det finns 6 blåa attraktioner (🌊). De höjer pulsen lite mer. Det finns 4 röda attraktioner (🔥). De är för riktiga våghalsar.

☒ Siffran i biljetten visar hur många biljetter det kostar att åka en attraktion.

🔹 Siffran i diamanten visar hur många poäng du får för att åka en attraktion.

Områden

Attraktionerna är uppdelade över 8 områden. När du står i ett område har du tillgång till områdets attraktioner. Det betyder att du kan åka dem utan att behöva förflytta dig.

Vägar

Områdena är sammankopplade av vägar markerade med 🛤️. Du kan använda vägarna för att flytta din spelpjäs från ett område till ett annat.

6 av vägarna är extra vackra. De är markerade med 🌳.

☒ Siffran i rutan anger hur många pilar det kostar att följa en väg mellan två områden.

🔹 Siffran i diamanten visar hur många poäng du får för att följa en vacker väg från ett område till ett annat.

OBS! Några av de vackra vägarna binder samman 3 områden. När du följer en sådan väg går du från ett område till ett av de två andra. Du får själv välja vilket.

Attraktioner



Exempel på en gul attraktion (☀️), som kostar 1 biljett och ger 2 poäng när du åker den.

Vackra vägar



Exempel på en vacker väg (🌳), som kostar 2 pilar och ger 5 poäng när du följer den.

Områden



Exempel på ett område. I startområdet kan du åka en blå och en gul attraktion. Du kan även ta din spelpjäs till ett annat område genom att följa en av de tre vägarna.

Spelets gång

Alla spelare turas om. När det är din tur slår du de 3 tärningarna. Du får slå upp till 3 gånger. Du kan sluta efter första slaget (*om du är nöjd med resultatet*) eller slå om en eller flera tärningar. Det går bra att sluta efter det andra slaget också, men efter det tredje måste du sluta. När du slutar slå tärningarna får du utföra de handlingar som visas på dem. Du får själv välja i vilken ordning du utför handlingarna.

Handlingar



Biljett: Du använder biljetter för att åka attraktioner i det område där din speljäs står. Attraktionerna kostar 1–3 biljetter. När du åker en attraktion ska du sätta en lampa i dess ljusslinga (*se avsnittet Ljusslingor nedan*). Du får åka samma attraktion flera gånger om du vill.



Pil: Du använder pilar för att flytta din speljäs mellan två områden via vägarna. Vissa vägar kostar bara en pil att följa, men de vackrare vägarna kostar 2 eller 3. När du följer en vacker väg ska du sätta en lampa i dess ljusslinga (*se avsnittet Ljusslingor nedan*). Du får följa samma väg flera gånger om du vill.



Mynt: Du använder mynt för att köpa kort från kortplatserna. De flesta korten kostar bara 1 mynt, men andra kostar 2 eller 3 (*se avsnittet Kort nedan*).

Tiden går



Klocka: Tiden går om ditt slutliga tärningsresultat visar en klocka. Flytta fram visaren ett steg för varje i ditt slutliga resultat.

Slutet på din tur

I slutet av din tur får du poäng. Lägg ihop siffrorna i diamanterna på de saker du köpt och åkt under din tur. Kom ihåg att flytta din poängmarkör på poängramen. Till sist fyller du upp de tomma kortplatserna så att det alltid finns 5 kort i början av nästa spelares tur.

Kort

Det finns tre olika sorters kort. Du kan kasta vissa kort för att utföra handlingar (*handlingskort*). Andra kort ger poäng när du köper dem och kan även ge poäng i spelets slut (*samlarkort och matkort*). Siffran i myntet i övre vänstra hörnet anger hur många mynt kortet kostar.

Handlingskort



Handlingskort ger dig en , eller som du får använda en gång. Du kan använda kortet den tur du köper det eller spara det till en senare tur. När du har utfört kortets handling lägger du det i slånghögen.

Samlarkort



Sockervadd, björnballonger och klubbor är samlarkort. Du får 3 poäng när du köper dem. Behåll kortet. I slutet av spelet får du extrapoäng för varje uppsättning du samlat på dig.

Matkort



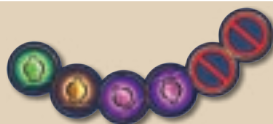
Matkort är markerade med . Matkort ger poäng den tur du köper dem (*se diamanterna på kortet*). Behåll kortet. Du kan få extrapoäng för dina matkort vid spelets slut.

Ljusslingor

Attraktionerna och de vackra vägarna har varsin ljusslinga. Ljusslingorna har plats för lika många lampor som det finns spelare i spelet. Om ni t.ex. är 3 personer som spelar har varje ljusslinga plats för 3 lampor.

Varje gång en ljusslinga fylls, och alltså har lika många lampor som antalet spelare, går tiden. **Kom ihåg att flytta fram visaren på spelbrädets klocka ett steg.** Attraktionen eller vägen är nu stängd. Det innebär att ingen kan åka attraktionen eller följa vägen under resten av spelet.

Exempel: I ett parti med 4 spelare har varje ljusslinga plats för 4 lampor. När ni sätter i den fjärde lampan stängs attraktionen eller vägen och tiden går. Kom ihåg att flytta fram visaren på spelbrädets klocka ett steg.



Exempel på en tur

Natali är med i ett parti med 5 spelare. Hon har de röda brickorna.



Natali slår tärningarna. Efter andra slaget är hon nöjd och bestämmer sig för att sluta. Nu har Natali 1 mynt, 1 biljett och 1 pil.



Hon använder 1 mynt för att köpa ett handlingskort. Hon väljer att genast kasta kortet för att få 1 pil. Nu har hon 2 pilar och 1 biljett.



Natali använder sina 2 pilar för att följa en vacker väg och flytta sin speljäs från område A till område B.



Hon sätter en lampa i vägens ljusslinga. Nu sitter det 5 lampor i ljusslingan. Eftersom det är 5 spelare i partiet går tiden, och nu är vägen stängd. Natali flyttar fram visaren på spelbrädets klocka ett fält.



Natali använder 1 biljett för att åka en gul attraktion . Hon sätter en lampa i attraktionens ljusslinga.



Nu har Natali använt alla sina handlingar. Hon räknar ut att hon totalt fått 7 poäng. Hon flyttar fram sin poängmarkör 7 steg på poängramen. Till sist fyller hon den tomma kortplatsen, sen är hennes tur slut.

Spelets slut

Den spelrunda där visaren på spelbrädets klocka når tillbaka till 12 är den sista rundan. Spela klart rundan så att alla spelare får lika många turer. Efter det är det dags för den **slutliga poängräkningen** för att se vem som vunnit spelet.

Slutlig poängräkning

Ni får poäng för att ha åkt flest gula attraktioner () , flest blåa attraktioner () och flest röda attraktioner () , följt flest vackra vägar () och köpt flest matkort ().

Spelarna räknar på fingrarna hur många olika gula attraktioner () de har besökt. Har man besökt en attraktion flera gånger räknas den ändå bara som en. Håll upp fingrarna så att alla ser hur många ni har besökt. Dela ut poäng till första-, andra- och tredjeplatsen enligt **poängöversikten** till höger.

Om någon plats är delad får alla som delar platsen poäng, men nästa placering i ordningen utgår.

Man ska ha provat minst 1 sak i en kategori för att kunna få poäng (annars får man inga poäng, oavsett placering).

Dela ut poäng på samma sätt för , , och .

Kortuppsättningar

Ni får även poäng för att ha samlat kortuppsättningar. En kortuppsättning består av 3 likadana eller 3 olika samlarkort. Samma kort får räknas i både en kortuppsättning med likadana kort och en med olika (*se exemplet till höger*). En kortuppsättning ger 4 poäng.

Spelaren med flest poäng vinner.

Ha det så kul på Tivoli!

Poängöversikt

Obs! Antalet poäng beror på antalet spelare:

	1:a plats	2:a plats	3:e plats
2 pers.	3	0	-
3 pers.	7	3	0
4+ pers.	12	7	3



I det här exemplet finns 6 kortuppsättningar som ger 24 poäng totalt.

Tervetuloa Tivoliin!

Pelissä pidetään hauskaa Tivolissa. Mitä kaikkea voit tehdä, ennen kuin puutarha sulkeutuu?

Jokainen kilpailija heittää vuorollaan kolmea noppaa, joilla voi tehdä eri asioita. Kaikista toimista saa pisteitä. Pelaajat voivat esimerkiksi liikkua ympäri Tivolია, kokeilla erilaisia huvituksia ja ostaa herkkuja. Lisäpisteitä saa muun muassa useiden eri laitteiden kokeilemisesta ja korttisarjojen keräämisestä. Peli loppuu, kun Tivoli menee kiinni. Pelin voittaa pelaaja, joka on kerännyt eniten pisteitä.

Valmistele peli

- Jokainen pelaaja valitsee värin. Kukin ottaa itselleen samanväriset 25 lamppua, pelihahmon ja pelinappulan.
- Asettakaa hahmot Tivolin portin luo pelin aloituspisteelle. Laittakaa pelinappulat pistekehysten viereen 100-pisteen kohdalle.
- Asettakaa pelilaudalla olevan kellon viisari kello 12:n kohdalle.
- Yksi sekoittaa kortit ja laittaa korttipinon laudalle. Vetäkää pakasta 5 korttia ja asettakaa ne kuvapuoli ylöspäin korttirivin kenttiin.
- Valitkaa aloituspelaaja ja antakaa hänelle 3 noppaa.



Pelilauta

Huvitukset

Tivolin huvitukset on jaettu kolmeen kategoriaan: 8 keltaista huvitusta (☀️), jotka liittyvät lapsiin, tarinankerrontaan ja seikkailuihin; 6 sinistä huvitusta (🌊), jotka saavat pulssin nousemaan sekä 4 punaista huvitusta (🔥), jotka sopivat erityisesti rohkeille pelaajille.

- Lippussa oleva numero kertoo, kuinka monta lippua huvitus maksaa.
- Timantissa oleva numero kertoo, kuinka monta pistettä huvituksesta saa.

Alueet

Huvitukset on jaettu kahdeksaan alueeseen. Kun pelaaja seisoo alueella, hänellä on pääsy alueen huvituksiin. Se tarkoittaa, että hän voi koittaa huvituksia ilman, että pelinappulaa tarvitsee liikuttaa.

Polut

Alueet yhdistyvät toisiinsa poluilla, jotka tunnustaa merkistä . Pelaaja voi liikkua alueelta toiselle polkuja pitkin. 6 polkua on erityisen kauniita. Ne tunnustaa merkistä .

- Laatikossa oleva numero kertoo, kuinka monta nuolta polun kulkeminen alueelta toiselle maksaa.
- Timantissa oleva numero kertoo, kuinka monta pistettä pelaaja saa, kun hän kulkee kaunista polkua alueelta toiselle.

HUOMIO: Osa kauniista poluista yhdistää 3 eri aluetta. Kun pelaaja seuraa tällaista polkua, hän siirtyy yhdeltä alueelta toiselle näistä. Pelaaja voi itse valita, kummalle alueelle hän haluaa siirtyä.

Huvitukset



Esimerkki keltaisesta huvituksesta (☀️), joka maksaa 1 lippun ja antaa 2 pistettä sen kokeilemisesta.

Kauniit polut



Esimerkki kauniista polusta (🌟), joka maksaa 2 nuolta ja antaa 5 pistettä sen seuraamisesta.

Alueet



Esimerkki alueesta. Aloitusalueella voi valita yhden sinisen ja yhden keltaisen huvituksen. Pelaaja voi myös siirtää oman hahmonsa toiselle alueelle seuraamalla yhtä kolmesta polusta.

Näin pelataan

Pelaajat kulkevat vuorotellen. Jokainen heittää vuorollaan kolmea noppaa. Pelaaja voi yrittää 3 kertaa. Se tarkoittaa sitä, että ensimmäisen heiton jälkeen pelaaja voi valita, lopettaako (jos hän on tyytyväinen tulokseen) tai heittää vielä yhtä tai useampaa noppaa. Saman voi tehdä vielä toisen heiton jälkeen, mutta kolmannen kerran jälkeen on lopetettava. Kun pelaaja päättää lopettaa, hänen on käytettävä viimeisen heiton osoittamia toimia. Pelaaja saa itse päättää toimien järjestyksen.

Toimet

Lippu: Pelaaja voi käyttää lippuja eri huvituksiin sillä alueella, jossa hänen pelinappulansa seisoo. Huvitukset maksavat 1–3 lippua. Kun pelaaja kokeilee laitetta, hänen on laitettava lamppu kyseisen laitteen lamppuketjuun (katso lamppuketjut alapuolelta). Samoja huvituksia voi kokeilla monia kertoja.

Nuoli: Pelaaja voi käyttää nuolia siirtääkseen oman hahmonsia polkuja pitkin alueelta toiselle. Joidenkin polkujen seuraaminen maksaa yhden nuolen, ja kauniit polut maksavat 2 tai 3 nuolta. Jos pelaaja seuraa kaunista polkua, hänen on asetettava lamppu polun lamppuketjuun (katso lamppuketjut alapuolelta). Samoja polkuja voi kulkea monia kertoja.

Kolikko: Pelaaja voi käyttää kolikoita ostaakseen kortteja korttipakasta. Suurin osa korteista maksaa 1 kolikon, mutta jotkut maksavat 2 tai 3 kolikkoa (katso alla olevat kortit).

Aika kulkee

Kello: Jos viimeinen nopanheitto näyttää kelloa, aika on loppumassa. Pelikellon viisaria on siirrettävä yhden etapin eteenpäin jokaista ☹️-merkkiä kohtaan, jonka viimeinen heitto osoittaa.

Vuoron loppu

Oman vuoron loputtua pelaaja ansaitsee pisteitä. Pelaaja laskee yhteen timanttien luvut kaikista oman vuoronsa aikana ostamistaan ja kokeilemistään asioista. Muistakaa siirtää pelinappuloita pistekehysessä. Vuoronsa loppuksi pelaaja täyttää korttirivin tyhjät kohdat siten, että uuden pelaajan vuoron alussa on aina 5 korttia.

Kortit

Pelissä on erilaisia kortteja. Joillakin korteilla voi kokeilla jotakin toimintaa (toimintakortit). Muista korteista saa pisteitä, kun niitä ostaa, ja niistä voi saada pisteitä pelin lopussa (keräilykortit ja ruokakortit). Kortin vasemmassa yläkulmassa oleva kolikon numero osoittaa, kuinka monta kolikkoa kortti maksaa.

Toimintakortti



Toimintakortti antaa 🎫, 🚂 tai 🏠, jotka pelaaja voi käyttää kerran. Pelaaja voi käyttää korttia sillä vuorolla, kun hän ostaa kortin, tai säästää sen myöhempään vuoroon. Kun pelaaja on käyttänyt kortin toimintaa, hän laittaa sen käytettyjen korttien pinnoon.

Keräilykortti



Hattara, nallepallo ja tikkari ovat keräilykortteja. Pelaaja saa yhdestä kortista 3 pistettä sillä kerralla, kun hän ostaa sen. Keräilykortit on pidettävä itsellä, sillä jokaisesta korttisarjasta saa lisäpisteitä pelin lopussa.

Ruokakortti



Ruokakortit on merkitty 🍔-merkillä. Ruokakortista saa pisteitä sillä vuorolla, kun pelaaja ostaa sen (katso kortissa oleva timantti). Ruokakortti pitää säilyttää itsellä, sillä korteista saa lisäpisteitä pelin lopussa.

Lamppuketjut

Kaikkiin huvituksiin ja kauniisiin polkuihin kuuluu lamppuketju. Lamppuketjuun mahtuu yhtä monta lamppua kuin pelaajia on: esimerkiksi kolmen hengen pelissä jokaisessa lamppuketjussa on tilaa kolmelle lampulle.

Aika kuluu joka kerta, kun valoketjussa on yhtä monta lamppua kuin pelaajia on. **Muistakaa kääntää pelilaudan kellon viisaria yhden välin eteenpäin.** Se tarkoittaa, että kukaan ei saa enää kokeilla huvitusta tai seurata polkua pelin aikana.

Esimerkki: Kun pelissä on 4 pelaajaa, jokaisessa lamppuketjussa on tilaa neljälle lampulle. Kun asetatte 4. lampun ketjuun, huvitus tai polku sulkeutuu ja aika kuluu. Muistakaa siirtää pelilaudan kellon viisaria yhden välin eteenpäin.



Esimerkki vuorosta

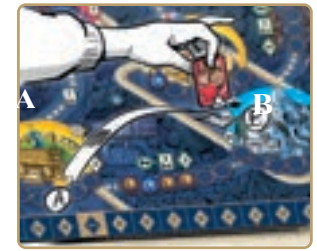
Eveliina pelaa viiden henkilön peliä. Hän pelaa punaisilla pelimerkeillä.



Eveliina heittää noppia. Toisen heiton jälkeen hän on tyytyväinen tulokseen ja päättää jäädä siihen. Eveliinalla on 1 kolikko, 1 lippu ja 1 nuoli.



Hän käyttää 1 kolikon ostaakseen toimintakortin. Hän päättää ottaa kortin saadakseen yhden nuolen. Nyt hänellä on 2 nuolta ja 1 lippu.



Eveliina käyttää 2 nuolta kulkeakseen kaunista polkua ja siirtää pelinappulansa alueelta A alueelle B.



Hän laittaa lampun polun lamppuketjuun. Nyt lamppuketjussa on 5 lamppua. Koska pelissä on mukana 5 pelaajaa, aika kuluu ja polku suljetaan. Eveliina siirtää pelilaudan kellon viisaria yhden välin eteenpäin.



Eveliina käyttää 1 lipun koittaakseen keltaista huvitusta (🎡). Hän laittaa lampun huvituksen lamppuketjuun.



Nyt Eveliina on käyttänyt kaikki toimintansa. Hän laskee, että hän on saanut yhteensä 7 pistettä. Hän siirtää pelinappulaansa pistekehysessä 7 askelta eteenpäin. Sitten hän täyttää korttirivin tyhjän kohdan ja siirtää vuoron seuraavalle.

Pelin lopetus

Kierros, jolloin pelilaudan kellon viisari siirtyy takaisin kello 12. kohdalle, on viimeinen kierros. Pelatkaa kierros loppuun, jotta kaikki pelaajat saavat yhtä monta vuoroa. Laskekaa sitten lopulliset pisteet, jotta pelin voittaja selviää.

Lopullinen pisteidenlaskenta

Pisteitä saa aina se pelaaja, joka on kokeillut eniten keltaisia huvituksia (🎡), eniten sinisiä huvituksia (🎢) ja eniten punaisia huvituksia (🎪), seurannut eniten kauniita polkuja (🌈) ja ostanut eniten ruokakortteja (🍔).

Jokainen pelaaja laskee sormillaan, kuinka monta keltaista huvitusta (🎡) on itse kokeillut. Useamman kerran kokeiltu sama huvitus lasketaan kuitenkin vain yhdeksi huvitukseksi. Pitäkää sormenne pystyssä, jotta kaikki näkevät, kuinka monta kertaa kukin pelaaja on kokeillut huvitusta. Palkintopisteet jaetaan 1. sijalle, 2. sijalle ja 3. sijalle oikealla olevan **pistetaulukon** mukaan.

Jos useampi pelaaja jakaa tietyn sijan, kukin heistä saa pisteet, mutta seuraava sija putoaa laskuista.

Pelaajan on täytynyt kokeilla vähintään yhtä asiaa yhdessä kategoriassa, jotta hän voi saada pisteitä (muuten hän saa 0 pistettä sijainnistaan riippumatta).

Kerätkää pisteitä samalla tavalla toimista 🎡, 🎢, 🎪 ja 🌈.

Keräilysarja

Pisteitä saa myös korttisarjojen keräämisestä. Yhdessä sarjassa on joko 3 samaa tai 3 erilaista keräilykorttia. Sama kortti voidaan laskea yhdessä saman kortin sarjassa ja yhdessä eri korttien sarjassa (katso esimerkki oikealta). Yhdestä sarjasta saa 4 pistettä.

Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten pisteitä. Hauskaa päivää Tivolissa!

Pistetaulukko

Huomatkaa, että pisteiden määrä vaihtelee pelaajien lukumäärän mukaan:

	1. sija	2. sija	3. sija
2 pelaajaa	3	0	-
3 pelaajaa	7	3	0
4+ pelaajaa	12	7	3



Tässä esimerkissä on 6 sarjaa, jotka antavat yhteensä 24 pistettä.

Game Overview

Welcome to Tivoli!

This game is about having fun in Tivoli. How many attractions will you get to try before Tivoli closes?

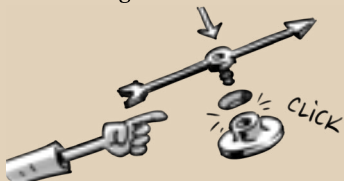
On your turn, you roll three dice that allow you to perform various actions. These actions give you points. You can move around in Tivoli, try different attractions, or buy something delicious. When Tivoli closes, the game is over and you will score extra points for having tried the most attractions, collected card sets, etc. The player with the most points wins.

Game setup

- 1 Each player picks a colour. Take your player figure, the 25 lamps, and the point token of the same colour.
- 2 Place the player figures in the starting area at the Tivoli gate. Place the point token next to the point track at the 100 mark.
- 3 Set the hand on the game board's clock to 12.
- 4 Shuffle the cards. Place the deck on the board. Draw five cards and place them face up in the card row slots.
- 5 Pick a starting player who gets the three dice.



- 3 In your first game, you must attach the hand to the game board's clock as shown:



The Board

Attractions

Tivoli's attractions are ordered in three different categories: There are 8 yellow attractions (☀️). These focus on children, storytelling, and fairy tales. There are 6 blue attractions (🌊). These will raise your pulse a bit more. There are 4 red attractions (🔥). These are for the true daredevils.

📄 The number in the ticket indicates how many tickets you need to try an attraction.

📈 The number in the diamond indicates how many points you will get for trying an attraction.

Areas

The attractions are distributed across eight different areas. When you are in an area, you will have access to this area's attractions. This means that you can try them without having to move.

Paths

The areas are connected by paths marked with 📍. You can move your player figure from one area to another by using these paths.

6 of these are paths that are particularly beautiful. They are marked with 🌟.

📦 The number in the box indicates the arrow cost for following a path from one area to another.

📈 The number in the diamond indicates how many points you will get for following a beautiful path from one area to another.

PLEASE NOTE: Some of the beautiful paths connect 3 areas. When you follow one of these paths, you will walk from one area to one of the others. You can choose which one.

Attractions



An example of a yellow attraction (☀️) that costs 1 ticket and gives you 2 points when you try it.

Beautiful Paths



An example of a beautiful path (🌟) that costs 2 arrows and gives you 5 points when you follow it.

Areas



An example of an area. In the starting area, you have access to both a blue and a yellow attraction. You can also move your player figure to another area by following one of the three paths.

How to Play

Players take turns. On your turn, you roll the 3 dice. You can roll up to 3 times. This means that after the first roll, you can choose to stop (*if you are happy with your roll*) or reroll one or more dice. You can do the same after the second roll, but you must stop after the third roll. When you stop rolling, you can use the actions indicated by your final roll. You are free to take your actions in any order you prefer.

Actions



Ticket: You use tickets to try attractions in the area where your player figure is standing. Each attraction costs 1–3 tickets. When you try an attraction, you must place a lamp in the attraction's light string (see "Light Strings" below). You are allowed to try the same attraction multiple times.



Arrow: You use arrows to move your player figure from one area to another via the paths. Following some paths costs only one arrow, while the beautiful paths cost two or three arrows. When you follow a beautiful path, you must place a lamp in the path's light string (see "Light Strings" below). You are allowed to follow the same path multiple times.



Coin: You use coins to buy cards from the card row. Most cards cost one coin, while others cost two or three (see "Cards" below).

Passage of Time



Clock: If your final roll shows a clock, time will pass. You must move the hand on the board's clock one space forward for each ☹️ shown by your final roll.

The End of Your Turn

You will score points at the end of your turn. Add up the numbers in the diamonds on the things that you have tried and purchased. Remember to move your point token on the point track. Finally, you must fill any empty spaces in the card row so that five cards are always available on the next player's turn.

Cards

There are three different types of cards. You can discard certain cards in order to perform actions (*Action Cards*). Other cards give you points when you buy them and can also give you points when the game ends (*Collector Cards and Food Cards*). The number inside the coin in the upper-left corner of the card indicates how many coins the card costs.

Action Cards



Action cards give you a 🎫, ➡️ or a 🪙, which you can use once. You can use the card in the same turn that you buy it, or you can save it for a later turn. When you have used the card's action, you must place the card in the discard pile.

Collector Cards



The candyfloss, teddy bear balloon and lollipop cards are Collector cards. They give you three points when you buy them. Keep the card. You will get extra points at the end of the game for each set that you have collected.

Food Cards



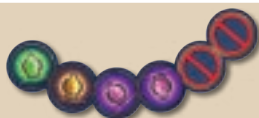
Food cards are marked with 🍷. A Food card gives you points in the turn that you buy it (see the diamond on the card). Keep the card. You may get extra points at the end of the game for your Food cards.

Light Strings

Each of the attractions and the beautiful paths has a light string. A light string can hold as many lamps as there are players. For example, a game with three players will have room for three lamps in each light string.

Every time a light string gets as many lamps as there are players, time will pass. **Remember to move the hand on the board's clock one space forward.** That attraction or path is now closed. This means that no one will be able to try this attraction or follow this path for the rest of the game.

Example: In a game with four players, each light string has room for four lamps. When you place the fourth lamp, the attraction or the path will close, and time will pass. Remember to move the hand on the board's clock one space forward.



Turn Example

Victoria is playing a five-player game. She is playing with the red pieces.



Victoria rolls the dice. After her second roll, she is happy with the result and chooses to stop. Victoria now has one coin, one ticket, and one arrow.



She spends one coin on buying an Action card. She chooses to discard the card immediately and gets one arrow. Now she has two arrows and one ticket.



Victoria uses her two arrows to follow a beautiful path and move her player figure from area A to area B.



She places a lamp in the path's light string. The light string now has five lamps. Since there are five players, time passes, and the path is now closed. Victoria moves the hand on the board's clock one space forward.



Victoria uses one ticket to try a yellow attraction (🎡). She places a lamp in the attraction's light string.



Victoria has now used all of her actions. She counts up seven points in total. She moves her point token seven spaces forward on the point track. Then, she fills the empty slot in the card row and passes the turn to the next player.

End of the Game

The round in which the board's clock reaches 12 is the final one. Play through this round so all players get the same number of turns. Then, complete the **final scoring** and determine the winner of the game.

Final Scoring

You will score points for having tried the most yellow attractions (🎡), the most blue attractions (🎢) and the most red attractions (🎠), having followed the most beautiful paths (🌈), and having bought the most Food cards (🍷).

Each player counts on their fingers how many different yellow attractions (🎡) they have tried. An attraction that you have tried more than once still only counts once. Hold up your fingers so everyone can see how many you have tried. Award points for first place, second place, and third place according to the **Point Overview** to the right.

If multiple players tie for a place, everyone who shares it scores points, but the next place in the sequence will no longer apply.

You need to have tried at least one thing in a category in order to be considered for points. Otherwise, you will not score any points, regardless of your place.

You score points in the same way for 🎡, 🎢, 🎠, 🌈 and 🍷.

Sets

You will also score points for collecting sets. A set consists of either three identical or three different Collector cards. The same card can be counted for both a set with identical cards and one with different cards (see the example to the right). A set grants four points.

The player with the most points wins.

Have fun in Tivoli!

Point Overview

Note that the number of points differs depending on the number of players:

	1st place	2nd place	3rd place
2 players	3	0	-
3 players	7	3	0
4+ players	12	7	3



This example shows six sets for a total of 24 points.

Art Direction and Illustrations

Snorre Andreas Krogh

Game Design

Asger Bøving Brorholt Johansen

Graphics and Layout

Emilie Jarling Trolle & Snorre Andreas Krogh

Game Development

Niels Wonsyld, Emilie Jarling Trolle & Asger Bøving Brorholt Johansen

Intern

Ella Kessel

Plotmaker Games is a passion project started in 2013 by artist Snorre Krogh and game designer Asger Johansen.

Thank you to all who made this game possible.

We wish you countless hours of fun with Tivoli!

Plotmaker Games © 2024

LICENSED BY TIVOLI A/S