

UNFAIR

STRATEGIELEITFADEN v1.02

oder „Du musst das nicht mehr hinnehmen“

INHALT

Passt die Partie an eure Gruppe an . . .	1
Habe das Ziel vor Augen	2
Strategisches Gleichgewicht	2
Spielanalyse	2
Plane die Verteidigung deines Parks.	3
Ereignisse	4
Stadtereignisse	5
Baue deinen Park	5
Blaupausen	7
Geld	8
Kredite	8
Kleingeld	8
Spieltypen	9
Leitfäden für Themendecks	9

Unfair ist als modulares Spielsystem konzipiert. Ihr spielt jede Partie mit einem Themendeck pro Person, das jeweils andere Schwerpunkte für die verschiedenen Wege zu gewinnen bietet.

Der erste Tipp für den größtmöglichen Spielspaß ist also:

PASST DIE PARTIE AN EURE GRUPPE AN

Jede Spielgruppe ist anders. Daher gestaltet jede Partie von *Unfair* so, dass sie zum Spielstil und der Stimmung eurer Gruppe passt.

Wollt ihr einfach gemütlich und entspannt eure Parks errichten? Dann versucht, Themendecks mit einem niedrigen „Unfairness“-Wert zu wählen, z.B. Roboter, Piraten oder Dschungel.

Für eine interaktivere Partie verwendet am besten Vampire, Ganoven und vor allem Ninjas. („Interaktiv“ bedeutet, es ist wahrscheinlicher, dass deine Sachen gestohlen oder zerstört werden – oder dass du dies tust.)

Verändert den Spielablauf

Mit den Anpassungskarten könnt ihr eure Partie noch weiter an eure Vorlieben anpassen, denn diese ändern den Spielablauf:

Durch das **Erste Date** haltet ihr eure erste Partie einfach und beginnt mit nur zwei statt vier Runden an Stadtereignissen – so müsst ihr euch erstmal nicht um teure Superattraktionen kümmern.

Für eine vollständige, aber faire Partie, erklärt den **Weltfrieden**. Für einen schnellen und einfachen Wettlauf um die Errichtung des besten Parks, verwendet **Sommerferien** ohne frustrierende Interaktionen (außer, jemand anderes schnappt dir vielleicht mal eine Karte vor der Nase weg).

Eure Variationsmöglichkeiten werden sich durch Erweiterungen in Form neuer Themendecks künftig noch steigern.

Um euch den Einstieg in *Unfair* zu erleichtern und die strategischen Möglichkeiten kennenzulernen, empfehlen wir euch, die Anpassungskarte **Erstes Date** zu verwenden und mit Robotern, Piraten, dem Dschungel und eventuell Vampiren zu spielen. Später könnt ihr eure Partien durch Ninjas oder Ganoven aufpeppen und die Anpassungskarte **Weltfrieden** verwenden ... oder auch nicht.

Je häufiger ihr *Unfair* spielt, desto besser werdet ihr lernen, die verschiedenen Strategien umzusetzen und auf diese zu reagieren.

Gesammelte Weisheiten von

Joel Finch, Spieleentwickler
Kate Finch, Mitverschwörerin/Muse
Kim Brebach, Entwickler & Herausgeber
Paul Long, BFF & BEFEFIG

HABE DAS ZIEL VOR AUGEN

Dein Ziel ist es, am Ende der acht Spielrunden die meisten Punkte zu haben. Deine Punkte sind jedoch bis zum Ende der Partie nicht sicher! Darum musst du Aktionen ausführen, die dir Punkte bringen, und gleichzeitig sicherstellen, dass dir diese Punkte bis zum Ende erhalten bleiben.

Es gibt 3 Hauptmöglichkeiten zu punkten:

1. Baue Attraktionen mit möglichst vielen Aufwertungen.
2. Baue deinen Park so, dass er Blaupausen erfüllt.
3. Scheffle eine Menge Geld.

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, Punkte zu verlieren, darunter:

- Angriffe durch Andere mit Ereigniskarten oder Parkkartenfähigkeiten
- Angriffe durch die „Unfair“-Ereignisse in der zweiten Hälfte der Partie
- Nicht-Erfüllen von Blaupausen
- Kredite aufnehmen (eigentlich keine schlechte Sache, aber sie kosten halt Punkte).

Merke dir: Es geht nicht darum, die größte Attraktion oder das meiste Geld zu haben, sondern die meisten Punkte! Große Attraktionen, Blaupausen, Geld – mit all den Sachen kannst du Punkte zu sammeln, aber sie sind eben nicht das eigentliche Ziel. Falls also eine Strategie nicht funktioniert, versuche eine andere.

STRATEGISCHES GLEICHGEWICHT

Bei *Unfair* geht es nicht wirklich um munteres Zerstören, egal wie verlockend die Angriffselemente auch aussehen mögen.

Um *Unfair* zu meistern, musst du folgende drei Strategien in Einklang bringen:

1. Finde effiziente Bauten und Kombinationen, um das Beste aus jeder Runde herauszuholen.
2. Verteidige deine Bauten oder füge Redundanz (*siehe S. 7*) hinzu, um sie zu schützen.
3. Halte deine Konkurrenz durch Angriffe in Schach.

Nr. 1 ist das Wichtigste. Denn es ist zwar möglich zu gewinnen, ohne anzugreifen, aber wer ständig angreift und nichts baut, hat keine Chance zu punkten.

SPIELANALYSE

Die frühe Spielphase / Die ersten 5 Sterne

Beginne mit dem Bau von Attraktionen, sobald du dazu in der Lage bist. Attraktionen haben normalerweise ein besseres Preis/Stern-Verhältnis als Aufwertungen. Es kann sich auch lohnen, einen Kredit aufzunehmen, um eine 2- oder 3-Sterne-Attraktion zu einem guten Preis pro Stern zu erwerben.

Aufwertungen solltest du bauen, falls keine guten Attraktionen verfügbar sind – halte Ausschau nach Aufwertungen mit günstigem Preis pro Stern. Kosten im einstelligen Bereich pro Stern sind gut für den Anfang, Kosten im zweistelligen Bereich pro Stern eher weniger gut.

Baue nichts mit null Sternen – das verbraucht nur dein Geld, ohne dein Einkommen zu verbessern. Die 0-Sterne-Bauten werden im späteren Verlauf der Partie aus anderen Gründen nützlich.

Falls du keine Möglichkeit hast, günstige Sterne zu bekommen, wirf einen Blick auf die Blaupausen und die Ereigniskarten – ein **Sponsorenvertrag** oder ein **Werbemarathon** in den ersten Runden ist sehr hilfreich, um ein höheres Einkommen zu erzielen.

Prestigekarten haben mächtige Fähigkeiten, die es wert sein können, in den Mittelpunkt deiner Strategie zu rücken. Der Bau einer Prestigekarte erfordert einen Park mit 5 Sternen. Glücklicherweise kommst du durch das schnelle Hinzufügen von Sternen auch schneller an Geld, so dass du schon zwei Gründe hast, dir früh die günstigsten Sterne zu schnappen.

Überlege dir, wie du deine Prestigekarten mit dem kombinieren kannst, was du gerade baust. Einige Superattraktionen lohnen sich für bestimmte Arten von Aufwertungen. Halte also nach diesen Ausschau.

Behalte auch das aktuelle Stadtereignis im Auge – wie kannst du in dieser Runde von ihm profitieren?

Klammere dich in dieser Phase jedoch nicht zu sehr an irgendwelche Pläne. Die frühe Spielphase ist von Veränderungen geprägt, und du wirst deine Ziele wahrscheinlich im Laufe der Partie immer mal wieder überarbeiten.

Die mittlere Spielphase

Sobald du 5 Sterne hast, darfst du eine Superattraktion aus deinen Prestigekarten bauen. Dafür musst du möglicherweise einen teuren Kredit aufnehmen. Die meisten Superattraktionen können nur einmal pro Runde genutzt werden. Baust du sie also früh, hast du länger etwas von ihr – die Aufnahme eines Kredits kann seinen Punktabzug wert sein.

Denke daran, dass der Blaupausenstapel am Ende von Runde 4 schließt. Überlege dir also gut, ob du nicht vorher ein paar Blaupausen kaufen willst. Nach der Schließung ist es sehr viel schwieriger, an sie heranzukommen.

Das übliche Ziel in der Mitte der Partie ist es, mit den Sternen in deinem Park schnellstmöglich die Grenze für die Gästekapazität von 15 zu überschreiten, um dein Einkommen zu maximieren. Außerdem solltest du eine gute Grundlage für verschiedene Einkommensmultiplikatoren schaffen, die dir manche Ereignisse und Beschäftigte bieten können.

Zwischendurch ein paar Ereigniskarten zur Verteidigung zu bekommen, ist hilfreich. Die Stadtereignisse sind nicht immer schön, selbst wenn deine Konkurrenz ein Vorbild an Zurückhaltung ist.

In der Mitte der Partie wirst du feststellen, dass einige größere Attraktionen auftauchen. Ist es jetzt an der Zeit, anzugreifen, damit die Anderen nicht in Führung gehen? Oder lenkst du dadurch nur die Aufmerksamkeit auf deinen eigenen Park?

Die späte Spielphase

Hat dein Park seine Kapazität erreicht und verfügst du über ein gutes Einkommen, solltest du anfangen, dich nach anderen Gewinnmöglichkeiten und deiner Konkurrenz umzusehen.

Wer hortet Blaupausen? Wer verbringt viel Zeit damit, den Abwurfstapel für die Parkkarten nach der richtigen Karte zu durchsuchen?

Falls du siehst, dass deine Konkurrenz ein Stadtereignis eines bestimmten Typs abwehrt, ist vielleicht der perfekte Moment gekommen, sie genau mit dieser Art Angriff anzugreifen – jetzt, da sie sich schlechter verteidigen kann, da sie sich schlechter verteidigen kann.

Falls ihr mit einem Themendeck spielt, das schützende Aufwertungen bietet (wie z.B. *Piraten*), ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um über deren Einsatz nachzudenken – eine fertige Attraktion mit einem **Fahnenmast** abzuschließen, hilft dir, diese zu schützen. Vor allem, falls du sie für eine Blaupause benötigst.

Besitzt du eine teure oder einzigartige Aufwertung für eine Blaupause behalte sie am besten bis zur letzten Runde auf der Hand, damit sie nicht durch Andere wieder zerstört wird.

Fange damit an, Ereigniskarten als Abschreckung zu sammeln. So wirkt es auf deine Konkurrenz, als ob du jederzeit für eine Abwehr oder Racheaktion bereit wärst, und es ist weniger wahrscheinlich, dass du das Ziel negativer Aufmerksamkeit wirst. Außerdem kann dies eine gute Tarnung sein, um dir mächtige Ereigniskombinationen zusammenzustellen, die dir hohe Einnahmen, Kosteneinsparungen oder Punkte einbringen können.

Die letzte Runde

Vergewissere dich, dass deine Blaupausen vollständig sind. Überprüfe das am besten mehrmals.

Halte nach preiswerten Aufwertungen Ausschau, die deinen Attraktionen zusätzliche Symbole hinzufügen. Jedes zusätzliche Symbol bringt dir mehr Punkte. Gästeservices wie z.B. **Toiletten**, **Snackautomat** und **Schließfächer und Garderobe** sind dafür hervorragend geeignet – falls sie nicht schon von anderen Schnäppchenjägern weggeschnappt wurden ...

Hast du noch Platz übrig, stelle noch eine/n Beschäftigte/n ein oder baue eine zusätzliche Attraktion. Die meisten Beschäftigten und Attraktionen bringen mehr Punkte, als dir die Münzen, die sie kosten, einbringen würden.

Jetzt solltest du auch darüber nachdenken, wie du deine Konkurrenz aus dem Weg räumen kannst – es ist schwer, sich von zerstörten Parkkarten in der letzten Runde wieder zu erholen.

Der kniffligste Teil besteht jedoch darin herauszufinden, wer tatsächlich vorne liegt. Wählst du das falsche Opfer, hätte es dir vermutlich mehr gebracht, den oberen Teil deiner Ereigniskarte auszuführen.

PLANE DIE VERTEIDIGUNG DEINES PARKS

Während der Partie ist es wichtig herauszufinden, was sich am meisten zu schützen lohnt. Sonst könnte ein einziges Angriffsereignis deine Pläne und deine Chance auf den Sieg zunichtemachen.

Selbst, falls dir deine Konkurrenz freundlich gesinnt ist, können dir unschöne Ereignisse des Stadtstapels deine Pläne durchkreuzen. Sei also besser gut vorbereitet!

Gerade in den ersten Partien von *Unfair* passiert es oft, dass du eine Partie als Aufbauspiel beginnst, dann angegriffen wirst und merkst, dass du dich besser auch auf die Abwehr vorbereiten solltest. Erst dann bist du bereit für fortgeschrittenere Strategien, wie das Hinzufügen von „Redundanz“, das „Ködern“ oder die „Bauverzögerung“ (siehe S. 7-8).

Dieser Leitfaden kann dir dabei helfen, diese Erfahrungen zu überspringen. Gehe nicht davon aus, „das wird mir schon nicht passieren“. Verwende auf jeden Fall einen Teil deiner Bemühungen darauf, das zu verteidigen, was du aufgebaut hast.

Letztlich kommt es darauf an, das richtige Gleichgewicht zwischen Verteidigung, dem Aufbau von Redundanz (siehe S. 7), Bluffen und riskantem Wachstum zu finden, um den Sieg zu erringen. Das wird bei jeder Gruppe und in jeder Partie anders sein.

EREIGNISSE

Mit den zweigeteilten Ereigniskarten von *Unfair* kannst du entweder dein Vermögen steigern dich mit deiner Konkurrenz anlegen oder Angriffe abwehren. Allerdings kannst du immer nur eines der beiden Ereignisse einer Karte nutzen.

Eine gute Ausgangsposition ist in *Unfair* wichtig. Daher solltest du in der frühen Spielphase eher positive Ereignisse spielen. Alternativ kannst du Ereignisse auch miteinander und/oder mit bestimmten Stadtereignissen kombinieren, um noch größere Erträge zu erzielen.

In der Mitte und am Ende der Partie helfen dir Ereignisse, Probleme zu lösen, Einkommensboni oder andere Kombinationen zu erzielen.

Du kannst auch deine Konkurrenz angreifen, indem du eine ihrer Attraktionen schließt, sie zu hohen Ausgaben zwingst, weil sie die Entlassung einer/s Beschäftigten verhindern müssen, oder Vandalen losschickst, um eine ihrer Aufwertungen zu zerstören. Dein Angriff kann natürlich abgewehrt oder sogar auf dich zurückgeworfen werden (*Sofortiges Karma* des Vampirthemas).

Da es für Angriffe keine Erfolgsgarantie und es potenzielle Gewinneinbußen gibt, solltest du sicherstellen, dass ein Angriff strategisch sinnvoll ist, bevor du ihn durchführst.

Wann und warum du angreifen solltest

Angreifen solltest du vor allem, um den oder die Führende/n in die Schranken zu weisen und selbst die Führung zu übernehmen. Oder, weil die Konkurrenz etwas in ihrem Park hat, das du für deine eigenen Pläne brauchst. Gelegentlich ist ein Angriff auch nützlich, um die Konkurrenz davon abzuhalten, ein Ereignis oder eine Fähigkeit gegen dich einzusetzen.

Wann immer du dich entscheidest, mit einer Ereigniskarte anzugreifen, gibst du einen positiven Effekt auf der anderen Kartenhälfte auf. Versuche also sicherzustellen, dass du einen Vorteil erhältst, der den entgangenen Effekt ausgleicht.

Verteidigung gegen Ereignisse

Zu den Verteidigungsmaßnahmen gegen ein Angriffsereignis gehören:

Abwehren

Verwende Ereigniskarten und Fähigkeiten von Beschäftigten, die negative Ereignisse abwehren. Bei den Ereignissen gibt es *Sicherheitskräfte* (*Eindringlinge*), *Sicherheitszertifikat* (*Inspektion*) und *Mächtige Freunde* (*Anordnung*). Bei den Beschäftigten gibt es die *Pförtnerin* (Ninjas, *Eindringlinge*) und den *Junior Vizepräsident* (Roboter, *Anordnung*).

Im Ganoventhema kannst du alle drei negativen Ereignisse mit dem *Tatortreiniger* oder den *Familienbeziehungen* abwehren.

Rückgängig machen

Zerstörerische Ereignisse kannst du fast immer abwehren. Weniger schädliche Ereignisse wie Schließungen kannst du leicht rückgängig machen: Sobald deine Konkurrenz mit einem *Dicken Bündel Scheine* deine Attraktion schließt, kannst du dies mit einem eigenen *Dicken Bündel Scheine* rückgängig machen. Im Vampirthema ist *Sofortiges Karma* eine wunderbare Sache – sobald jemand deine Beschäftigten „abwirbt“ oder dein Bargeld stiehlt, kannst du den Vorgang sofort rückgängig machen, indem du es ihm oder ihr direkt heimzahlst.

Besitze immer ein paar Ereigniskarten

Es ist nicht nötig, immer das exakt passende Abwehrereignis zu besitzen, um einen Angriff zu verhindern. Hast du drei oder vier Ereigniskarten auf der Hand, geht deine Konkurrenz wahrscheinlich davon aus, dass du dich verteidigen oder kontern kannst, und lässt dich lieber in Ruhe. Sobald jemand anfängt, Ereigniskarten zu sammeln (oft 2-3 Runden vor dem Ende), schau nicht nur zu, sondern schnapp dir auch welche. Bring deine Konkurrenz dazu, zweimal darüber nachzudenken, dich anzugreifen. Das kann in späteren Runden zu einem Spiel mit dem Feuer werden, aber auch das gehört dazu.

Halte Ereigniskarten zurück

Spiele nicht alle Ereigniskarten aus deiner Hand aus. Hast du in den letzten Runden immer die gleichen Ereigniskarten auf der Hand gehabt, glaubt deine Konkurrenz vielleicht, du behältst sie zur Verteidigung.

Stelle Limonade her

Werden deine Attraktionen durch Andere geschlossen, nutze dies durch das Ausspielen von Ereignissen wie *Umbauarbeiten* oder *Promibesuch* (Vampire) zu deinem Vorteil. Durch sie erhältst du Rabatte auf die Baukosten oder höhere Einnahmen.

Tue auch mal nichts

Zerstört der Angriff nichts, was du für deine Pläne benötigst, lasse ihn einfach geschehen und spare deine Ressourcen.

Spielwissen

Zu wissen, welche Karten in den Themendecks enthalten sind, mit denen ihr spielt, kann für deine Planung entscheidend sein.

Spielt ihr z.B. mit dem Vampirthema, dann ist **Sofortiges Karma** immer eine Möglichkeit, die du im Hinterkopf behalten solltest, wann immer du angreifst – wie schlimm wäre es für dich, sollte dein eigener Angriff auf dich zurückfallen?

Spielt ihr mit dem Ninjathema, dann ist der **Abrissbefehl** eine Bedrohung für alle Attraktionen mit weniger als 5 Symbolen.

Da es solche speziellen Ereigniskarten nur zweimal pro Themendeck gibt, merke dir gut, wann sie gespielt wurden und ob du vor ihren Auswirkungen sicher bist.

STADTEREIGNISSE

Von den ersten vier Stadtereignissen profitiert ihr alle. Nutze diese Ereignisse zu deinem Vorteil: suche nach Kombinationen mit deinen eigenen Ereigniskarten, um dein Einkommen zu erhöhen oder erhalte kostenlose Gebäude, um deinen Park voranzubringen.

Die Stadtereignisse in den letzten vier Runden sind für euch alle unterschiedlich „Unfair“. Ein häufiger Fehler ist es, die „Unfair“-Ereignisse herannahen zu lassen, ohne sich auf sie vorzubereiten.

Viele der „Unfair“-Ereignisse gehören zu einer bestimmten Art (*Eindringlinge*, *Inspektion*, *Anordnung*), die du durch bestimmte Ereignisse oder Beschäftigte abwehren kannst.

Eindringlingsereignisse werden wahrscheinlich eher von deiner Konkurrenz ausgespielt. Bei den Stadtereignissen gibt es zwar auch einige *Eindringlinge*, aber häufiger sind *Inspektions-* und *Anordnungsereignisse*.

Wie bei den normalen Ereignisangriffen deiner Konkurrenz solltest du überlegen, Ereigniskarten zur Verteidigung oder Wiederherstellung aufzusparen. Mit ihnen kannst du wichtige Attraktionen oder Aufwertungen schützen, die du für deine Blaupause(n) brauchst. Außerdem solltest du für wichtige Aufwertungsarten Redundanz (*siehe S. 7*) in deine Attraktionen einbauen.

BAUE DEINEN PARK

Der Bau von großen Attraktionen in deinem Park ist eine der wichtigsten Möglichkeiten, um an Punkte zu kommen.

Attraktionen

Du kannst nur 5 Attraktionen besitzen. Jede Art hat ihre Stärken und Schwächen und bietet verschiedene Kombinationsmöglichkeiten. Es ist immer besser, eine Reihe unterschiedlicher Attraktionsarten zu haben, damit sie nicht alle auf einmal durch ein Ereignis wie **Anonyme Beschwerde** oder **Probealarm** (Roboter) geschlossen werden – es sei denn, dein spezieller Plan erfordert viele Attraktionen derselben Art.

Die Größe jeder Attraktion (gemessen an der Anzahl Symbole) ist der direkteste Weg, um Punkte zu erhalten. Eine Attraktion, die 12 Symbole „groß“ ist, bringt dir am Ende der Partie beispielsweise 76 Punkte.

Solltest du dich mit den meisten deiner Aufwertungen auf nur eine Hauptattraktion konzentrieren, kannst du zwar am Ende Punkte erzielen, wirst aber auch unweigerlich zur Zielscheibe. Falls du also hoch bauen willst, halte nach Beschäftigten oder Ereignissen Ausschau, mit denen du entweder Attraktionen nach einer Schließung wiedereröffnen kannst, oder die dich vor dem Abriss deiner Aufwertungen schützen.

Solltest du mehrere kleinere Attraktionen bauen, wirst du wahrscheinlich nicht so viel Aufmerksamkeit auf dich ziehen. Aber auch die Punktzahl ist niedriger ... es sei denn, du kannst mehrere Blaupausen mit ihnen erfüllen.

Alternativ kannst du auch beides machen und zunächst ein paar mittelgroße Attraktionen mit geringem Bedrohungsrisiko bauen. Suche dir dann eine davon aus, die du in den letzten Zügen der Partie ausbaust und mit der du Punkte sammeln willst. Erfülle mit den anderen ein bis zwei Blaupausen als nette Dreingabe.

Prestigekarten

Superattraktionen verfügen über ein zusätzliches Symbol, das bereits in ihrem Thema integriert ist, sowie über eine einzigartige und wertvolle Fähigkeit.

Während der Partie darfst du eine der beiden Superattraktionen, die du bei der Vorbereitung erhalten hast, bauen. Du musst dies allerdings nicht tun und kannst auch ohne sie gewinnen. In Anbetracht ihrer 5-Sterne-Voraussetzung, ihrer hohen Kosten und ihrer wertvollen Fähigkeiten solltest du versuchen, sie in den Runden 2 bis 4 zu bauen, um am meisten von ihnen zu profitieren. So bleibt dir genug Zeit, den Bau deines Parks auf deine gewählte Superattraktion auszurichten.

Manchmal bekommst du eine Starthand und frühe Marktkarten, die sehr gut zu einer der Superattraktionen passen – das erleichtert deine Wahl. Ein anderes Mal hast du strategische Freiheit.

Aufwertungen

Dies sind die wichtigsten Punkte, die du bei einer Aufwertung berücksichtigen solltest:

- Die Kosten
- Wie viele Sterne sie bringt
- Ob sie wahrscheinlich zu einer Blaupause passen wird oder nicht
- Ob sie zusätzliche Fähigkeiten bringt

Gästeservice

Aufwertungen für den Gästeservice kosten in der Regel nicht viel, haben aber oft null Sterne. Sie sind nicht der Hauptgrund, warum die Gäste deinen Park besuchen. Sie sind gut geeignet, um die Symbolanzahl einer Attraktion kostengünstig zu erhöhen, sie verbessern aber nicht dein Einkommen. Darum sind sie erst im späteren Verlauf der Partie sinnvoll.

Qualität und Themen

Aufwertungen der Qualität oder Themen sind teuer. Obwohl sie die Gesamtzahl deiner Sterne (und damit dein Einkommen) erhöhen und Themen oft eine nützliche Fähigkeit haben, sind sie am Anfang der Partie nicht so rentabel wie andere Aufwertungen. Ihr Wert liegt vor allem darin, die Anforderungen deiner Blaupause(n) zu erfüllen. Zudem können sie auch die Symbolanzahl einer Attraktion deutlich erhöhen.

Du solltest versuchen, sie möglichst mit Hilfe von Ereignissen oder Fähigkeiten kostenlos oder zum halben Preis zu bauen. Denke aber auch daran, sie zu schützen!

Besonderheiten

Besonderheiten-Aufwertungen haben das beste Preis/Stern-Verhältnis. Mit fast allen erhältst du Sterne, und ihre Kosten pro Stern sind oft recht günstig.

Bilde Kombinationen

Halte nach Kombinationsmöglichkeiten zwischen Aufwertungen und Attraktionen Ausschau. Zum Beispiel passen viele Fressbuden zu einem bestimmten Thema und du darfst eine entsprechende Themen-Aufwertungen mit ihnen kostenlos durchführen.

Indem du eine Attraktion mit einer Aufwertungsfähigkeit kombinierst, kannst du womöglich eine drei Symbole hohe **Animatronik-Show** mit Robotern und Piraten bauen, die dir sofort 5 Münzen einbringt!

Dein Personal

Dies sind die wichtigsten Dinge, auf die du bei guten Beschäftigten achten solltest:

- Sterne – Beschäftigte, die in irgendeiner Weise im Park tätig sind, haben normalerweise einen Sternwert. Beschäftigte besetzen keinen Platz in der Attraktion und ermöglichen es dir an Sterne zu kommen, ohne dir das Erfüllen von Blaupausen zu erschweren.
- Fähigkeiten – einige Beschäftigte haben Fähigkeiten, die anderswo nur schwer oder gar nicht zu bekommen sind. Diese Eigenschaft macht sie über ihre Rekrutierungskosten hinaus wertvoll.
- Punkte – einige Beschäftigte haben einen höheren Punktwert, um ihre Rekrutierungskosten auszugleichen. Beschäftigte mit besonders starken Fähigkeiten haben oft einen niedrigen Punktwert.

Verteidigung deines Personals

Viele Beschäftigte sind es wert, dass du dich für ihre laufenden Leistungen einsetzt. Du kannst deine Beschäftigten vor Entlassungen schützen, indem du ein **Dickes Bündel Scheine** bereithältst.

Hast du Angst, dass die Konkurrenz dein Personal „abwirbt“ (z.B. mit der **Headhunterin** aus dem **Vampirthemendeck**), kannst du sie verteidigen, indem du es ihr gleichtust: Halte deine eigene **Headhunterin** bereit oder verwende **Sofortiges Karma**, um die Personalveränderung rückgängig zu machen.

BLAUPAUSEN

Die Fertigstellung von Blaupausen ist eure zweite große Quelle für Punkte. Allerdings bedarf es einer sorgfältigen Planung, um ihren Nutzen zu optimieren.

Wählst du Blaupausen als Teil deiner Strategie, versuche, sie früh zu bekommen. Somit hast du möglichst viele Züge, um die benötigten Teile zu finden.

Achte darauf, nicht zu offensichtlich nach Teilen für eine Blaupause zu suchen – man weiß nie, wer einen dabei beobachtet ...

Wie du sie bekommst

Der Blaupausenstapel wird zu Beginn von Runde 5 geschlossen. Ab dann ist die übliche Methode, mit einer Aktion 2 Blaupausenkarten zu ziehen und 1 (oder keine) zu behalten, nicht mehr möglich.

Glücklicherweise erhältst du durch das Ereignis **Projektmanagement** auch Zugriff auf den geschlossenen Blaupausenstapel. Insbesondere das Ninjathemendeck bietet zusätzliche Möglichkeiten, um durch die Hintertür an Blaupausen zu gelangen (z.B. die **Ninjathema-Aufwertung** und das Ereignis **Beweise sammeln**).

Welche Blaupausen du behalten solltest

Blaupausen sind mit einem Schwierigkeitsgrad gekennzeichnet, der mit dem Punktwert der Karte korreliert. Je mehr Bedingungen die Blaupause stellt, desto mehr Punkte gibt sie und desto höher ist ihr Schwierigkeitsgrad. Bonuspunkte fließen nicht in die Bewertung ein.

Entscheidest du dich schon früh in der Partie für bestimmte Blaupausen, hast du normalerweise genug Zeit, für eine „mittelschwere“ oder „schwierige“ Blaupause die benötigten Teile zu finden. Mit „wahnsinnig“ gekennzeichnete Blaupausen solltest du erst ausprobieren, nachdem du das entsprechende Thema schon ein paar Mal gespielt und seine besonderen Eigenschaften verstanden hast.

Versuche, weitere Blaupausen so zu wählen, dass sie sich teilweise mit deinen bereits vorhandenen überschneiden. Das bedeutet zwar, dass du manche Aufwertungen ganz besonders schützen musst, aber auch, dass du mit einem kleineren Park gut punkten kannst und weniger Aufmerksamkeit auf dich ziehst.

Beachte, dass einige Parkkarten nur einmal im Spiel vorkommen. Sollten diese Teil einer Blaupause sein, sind sie mit einem Warndreieck gekennzeichnet. Am besten versuchst du, eine solche einzigartige Karte zu bekommen, bevor du eine dazugehörige Blaupause nimmst.

Wie du findest, was du brauchst

Durch das Ereignis **Containern** kommst du leicht an bestimmte Parkkarten, da es dir die direkte Suche im Abwurfstapel ermöglicht.

Willst du jedoch solange warten, bis deine gewünschte Karte auf dem Abwurfstapel liegt, besteht das Risiko, dass deine Konkurrenz sie zuvor bereits vom Markt genommen hat. Außerdem weiß deine Konkurrenz anschließend, welche Karte du gewählt hast.

Ganz vorne in der Schlange ist auch sehr nützlich, um Blaupausen zu vervollständigen. Die Karte ermöglicht es dir, die Warteschlange zu überspringen, falls eine benötigte Karte auf dem Markt auftaucht.

Du kannst auch die Aktion „1 Karte aus 5 auswählen“ in der Parkphase nutzen, um den Parkstapel schneller zu durchsuchen. Diese Methode hat gegenüber **Containern** den Vorteil, dass die von dir gewählte Karte vor deiner Konkurrenz verborgen bleibt.

Wie du dein Hab und Gut schützt

Im Laufe einer normalen Partie musst du damit rechnen, dass einige deiner Aufwertungen angegriffen werden. Du kannst den Schaden, den dies für deine Pläne bedeutet, auf verschiedene Weise verhindern oder minimieren.

Ereignisse

Unter „Ereignisse“ (siehe S. 4) findest du mehr allgemeine Informationen über das Blocken oder Verhindern von Ereignisangriffen.

Beachte, dass eine Schließung deiner Attraktionen keinen Einfluss auf deine Blaupausen hat. Alle Attraktionen werden vor der Wertung wieder geöffnet, so dass du eine Schließung nicht verhindern musst, um Punkte für erfüllte Blaupausen zu bekommen.

Sei dir bewusst, dass du durch das direkte Blocken eines Ereignisses deiner Konkurrenz signalisierst, dass das von dir verteidigte Objekt für dich wichtig ist.

Redundanz

Baue mehr als ein Exemplar eines benötigten Objekts. Sollte deine Blaupause eine Attraktion mit einer „Besonderheit“-Aufwertung erfordern, baue am besten gleich zwei. So kannst du es dir leisten, eine zu verlieren. Dies erhöht auch die Punkte der Attraktion selbst, so dass die zusätzlichen Kosten wieder ausgeglichen werden.

Ködern

Baue etwas Wertvolles an einem Ort, an dem du es nicht brauchst. Dadurch lenkst du die Aufmerksamkeit von den Objekten ab, die dir wichtig sind. Eine Qualitäts- oder Themenaufwertung auf einem hohen Fahrgeschäft ist womöglich eine bessere Zielscheibe als eine einfache „Besonderheit“-Aufwertung. Aber mit der richtigen Blaupause kann sich diese Aufwertung am Ende auszahlen.

Du kannst auch eine Reihe kleinerer Blaupausen mit niedrigem Punktwert bauen und deine Konkurrenz deine größte Attraktion angreifen lassen. Unterdessen konzentrierst du dich darauf, den Rest deines Parks so zu bauen, dass er die Blaupausen erfüllt. Vergiss aber bloß nicht, traurig auszusehen und Rache zu schwören, sobald dir jemand eine Aufwertung wegnimmt!

Bauverzögerung

Besitzt du eine teure oder seltene Aufwertung, die die Aufmerksamkeit der Konkurrenz auf sich ziehen wird (z.B. die 4-Sterne **Premium Qualität** für 25 Münzen aus dem *Vampirthema*), halte dich besser mit dem Bau zurück. Denn wartest du, bis du mehr Ereigniskarten auf der Hand hast, wird die Konkurrenz dich eher in Ruhe lassen. Baust du die Aufwertung erst in der letzten Runde, kann sie von Ereignissen nicht mehr beeinflusst werden.

Wie du gescheiterte Blaupausen loswirst

Das Ereignis **Projektmanagement** ist der sicherste Weg, eine Blaupause, von der du weißt, sie nicht fertigstellen zu können, loszuwerden. Das **Projektmanagement** bietet zwei Möglichkeiten: Du darfst Blaupausen ziehen (musst aber nicht) und eine Blaupause abwerfen (musst aber nicht). Verzichtest du auf die erste Option, wirst du eine unerwünschte Blaupause los.

Da das **Projektmanagement** eine der wenigen Möglichkeiten ist, auf den geschlossenen Blaupausenstapel zuzugreifen, wird die Nachfrage nach dieser Karte sehr groß sein.

GELD

Die letzte wichtige Quelle für Punkte ist Geld. Einige gute Kartenkombinationen ermöglichen dir, jede Runde ein hohes Einkommen zu bekommen.

Baue deinen Park so auf, dass er so schnell wie möglich die Kapazität von 15 Gästen erreicht, und suche dann nach Möglichkeiten, dein Einkommen über diese Grenze hinaus zu erhöhen.

Die häufigste Quelle für zusätzliches Geld sind Beschäftigte, mit denen du Souvenirs, Fotos, Snacks und Eis an die Gäste der verschiedenen Attraktionen verkaufen kannst.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, die Kapazität deines Parks zu erhöhen, damit du von zusätzlichen Sternen profitieren kannst.

Du kannst dich auch für Attraktionen entscheiden, die neben dem normalen Ticketverkauf am Haupteingang zusätzliches Geld einbringen. Nebenattraktionen wie die **Freakshow** sind eine beliebte (wenn auch kleine) Quelle für zusätzliche Einnahmen.

Beachte, dass einige Themendecks (wie z.B. *Ganoven*) ermöglichen, Geld zu stehlen. Bevor du dich also für eine Geldscheffel-Strategie entscheidest, solltest du wissen, worauf du aufpassen musst.

KREDITE

Manche betrachten „Kredit“ als ein unangenehmes Wort. Aber ein Kredit, der zur richtigen Zeit eingesetzt wird, um etwas Besonderes zu bauen, kann sich trotz seiner Strafpunkte am Ende der Partie leicht auszahlen.

Nimm keine Kredite auf, bloß um früh teure Objekte wie Qualitäts- oder Themenaufwertungen zu bauen. Achte darauf, dass du das geliehene Geld aus gibst, um viele Sterne oder eine Fähigkeit zu erhalten, die dir einen dauerhaften Nutzen bringt.

KLEINGELD

Manchmal kannst du mit der Aktion „Kleingeld“ gerade genug Münzen zusammenkratzen, um eine zusätzliche Attraktion oder eine Aufwertung zu bezahlen, ohne den Punktabzug eines Kredits in Kauf nehmen zu müssen.

Meistens ist „Kleingeld“ jedoch keine gute Wahl. Ziehst du stattdessen eine Ereigniskarte, erhältst du normalerweise etwas, das dir mehr bringt als die paar Münzen.

SPIELTYPEN

Die Blaupausen-Planer:innen

Blaupausen-Planer:innen nehmen Blaupausen früh und ziehen dann Karten, um alle benötigten Teile zu sammeln.

Sie schützen ihre Attraktionen gern durch Redundanz in Form zusätzlicher Aufwertungen. Denn die direkte Verteidigung einer Aufwertung würde der Konkurrenz zu offensichtlich zeigen, dass sie ihnen wichtig ist.

Sie versuchen, sich überschneidende Blaupausen zu ergattern. Zu wissen, welche Blaupausen sich in der aktuellen Partie befinden und was sie erfordern, ist für Blaupausen-Planer:innen dabei hilfreich. Sie können sogar einige Blaupausenanforderungen im Voraus erfüllen und dann versuchen, die passende Blaupausenkarte zu finden.

Sie halten Ausschau nach dem **Projektmanagement**, um im späteren Verlauf der Partie mehr Blaupausen zu erhalten. Die Parkphasenaktion „1 Karte aus 5 auswählen“ ist eine beliebte Methode, um nach Karten zu suchen, ohne die eigenen Karten preisgeben zu müssen. Aber auch **Containern** wird oft benötigt, um bestimmte Karten zu finden.

Schutzkarten wie der **Fahnenmast** (Piraten) sind ebenfalls sehr beliebt.

Die Turmbauer:innen

Turmbauer:innen bauen gerne aufregende Fahrgeschäfte, weil es für diese eine eigene Kategorie von Achterbahnstrecken-Aufwertungen gibt und die meisten Themendecks mindestens eine einzigartige Streckenteil-Aufwertung enthalten. Dadurch gibt es für aufregende Fahrgeschäfte die meisten Aufwertungsmöglichkeiten.

Sobald ein Turm mehr als 8 Karten hat, ist es offensichtlich, dass Turmbauer:innen versuchen, ihn so hoch wie möglich zu bauen. Daher hat es für sie wenig Sinn zu versuchen, die Karten, die ihnen wichtig sind, zu verbergen.

Für sie zählt jede einzelne Karte und es ist ihnen nicht möglich, Redundanz aufzubauen. Daher werden sie ihre Attraktion direkt gegen einen möglichen Abriss verteidigen.

Qualitätsaufwertungen sind für Turmbauer:innen besonders nützlich, da sie ihrer Attraktion von diesen so viele hinzufügen können, wie sie ergattern können.

Ab und zu müssen Turmbauer:innen auch ihre Konkurrenz angreifen, um benötigte Aufwertungen abzureißen und sich diese dann durch **Containern** zu holen.

Die Krösusse

Krösusse wollen mit Geld gewinnen und nutzen dafür vor allem Fähigkeiten von Beschäftigten, die sich bei bestimmten Attraktionsarten bezahlt machen. Der **Fotograf** (Dschungel) zahlt z.B. fünf zusätzliche Münzen für jede Freizeitattraktion – und ein Park ausschließlich mit Freizeitattraktionen ist machbar.

Krösusse können auch die Kapazität ihres Parks erhöhen und diesem mehr Sterne hinzufügen, um ein regelmäßiges Einkommen über die übliche 15-Sterne-Grenze hinaus zu erzielen.

Sie suchen oft auch nach Ereigniskombinationen, die hohe Einnahmen bringen. Ereignisse wie **Sponsorenvertrag**, **Werbemarathon**, **Festivalgenehmigung** (Dschungel), **Virales Marketing** (Roboter) und **Promibesuch** (Vampire), vor allem in Kombination, treiben das Geld für eine Runde in die Höhe.

Ein Park mit nur einer Attraktionsart kann mit dem richtigen Personal sehr lukrativ sein. Er ist aber auch anfällig für Schließungen aufgrund von Ereignissen oder für die Entlassung von Beschäftigten. Daher sind ein **Dickes Bündel Scheine** und Schutz vor „Inspektionen“ für Krösusse wertvoll.

Die Still-und-Heimlichen

Die Still-und-Heimlichen ziehen still und leise ihre Runden, um möglichst wenig Aufmerksamkeit zu erregen und nicht zur Zielscheibe zu werden. Ein bescheidener Park, nur ein paar sorgfältig ausgewählte Blaupausen, keine übermäßig großen Attraktionen, keine riesigen Geldberge.

Stattdessen haben sie gerade genug von Allem um an der Spitze zu stehen, während die Konkurrenz die vermeintlich Führenden angreift, um diese zu Fall zu bringen.

Das ist in einer Partie zu zweit natürlich sehr schwer.

Die Spiel-Designer:innen

Spiel-Designer:innen beobachten normalerweise, was die Anderen tun, und sinnieren über Dinge, die man in künftigen Themendecks umsetzen oder verbessern könnte. Diese Strategie führt normalerweise zu einer Niederlage und ist nicht zu empfehlen.

#zudoofdaseigenesspielzugewinnen

LEITFÄDEN FÜR THEMENDECKS

Demnächst auf diesen Seiten – Strategien für jedes einzelne Themendeck!