



多一个乐园

布鲁克林南端的半岛有着很多故事。在19世纪——当科尼岛还是小岛的时候——大部分人发现它是一个舒适的度假海滩。为了提供岛民娱乐，建造了赛马场，旋转木马和云霄飞车。设施提供了更多娱乐。在第二次世界大战之前，这是世界上最大的娱乐场。然后开始逐渐走下坡路。

在早些时候Michael Schacht就开始从事科尼岛主题的构思，但只是名字而已。其实他的乐园可以在任何地方。你需要做的是把绿色的草坪分开并放到游戏版图上。地块将逐步被开发，可以满足四个吸引点。“吸引点”只是轻描淡写，因为开始的时候只有很少浪费时间的人会在上面活动。举重者伸展他的肌肉，卖雪糕的提供茶点，算命的在帐篷中解说着未来的一瞥。这些娱乐家族的角色，代表着参与游戏的我们。

我们每个人有自己的版图，由三辆古老的火车车厢组成。这些是想要在乐园设立摊位的旅行者家园的九个代表。

为了建造摊位，我们需要不同种类和数量的建筑材料。我们忽悠越多人在公园里摆

摊，我们的收入就越多。

就像游戏的运作一样，每样东西都受到好评。每个人都有自己的版图，上面有三个火车车厢。每辆车有四个包房，但只有三个是由演出者指示物控制的。如果一个演出者离开车厢，空出了指示物所在的包房，然后你可以看到所产生的收入的种类。依靠车子，这也可以成为一个吸引点——你也可以把他们叫作胜利点数，因为他们会决定游戏的结果——或者建筑材料或金钱。因为通常每辆车都有最少一节空车厢，那就能保证最少有收入。

火车版图也展示了我们需要哪一个和多少建筑材料来兴建我们的游乐场。材料是从袋子里随机摸的或随便选的是红色和白色方块。

出售警察

在乐园中建立小摊位是我们自己回合可以做的三个“主要动作”之一。第二个动作是在乐园里开发新建筑物。这需要花费金钱，由于区域不同，有时也给我们带来某些即时的收入。第三个可能性是建立主要的吸引点，那才是使乐园具备吸引力的地方：云霄飞车、碰碰车、激流冲浪之类。再次重申，这些都需要建筑材料。

我们不是只选择三个主要动作中的一个，我们可以选择以任

何顺序全部执行；每个回合我们只可以选择一个行动一次，但某些情况下，我们可以做多几次。还有：在乐园里面有很多方式可以交换货物，有人提供自己的服务给我们作为“第二动作”。例如，我们可以买个警察，在他的



帮助下买到一个建筑材料的吸引点——在任何时候，尽量要警察和我们一起。不幸的是，其他人也可以把他从我们身边买走。“买”这个词在这里不正确，因为钱不是进我们口袋而是交给银行。

我们需要讲讲关于吸引点的东西。他们只可以在有露天摊位的地方建造。那就是说，大东西放在小摊位。小的摊位被拆除，表演者带着不好的结果回到他们的家——就是减少我们的收入。但是拆除他们会引起注意，因此我们的分会翻倍。表演者也可以回到乐园去其他地方开始工作。





即使其他玩家可以

建立摊位，如果被拆除的摊位属于一个或多个玩家的，他们也有时候可能成为大吸引点。

另一个问题：例如，云霄飞车，占有四个空位，而且只能在四个表演者已经紧挨着建起商店的时候才可以建立。这四个表演者需要属于至少两个不同的家族。但是最



后完成的时候，云霄飞车为建造者带来最少六个吸引点。

罗马没有荣耀

好的，我理解：大的吸引点把我的小人们驱逐出乐园还毁了我的常规收入。那么，我把他们放到偏僻的边缘角落去建立摊位，可他们不会那么快，或者可能根本不能在那里建立摊位。游戏作者有个好主意，在游戏结束时每有一个摊位留在公园就会以扣分的方式来惩罚玩家。有几种潜在条件会使游戏结束，而只有一种条件会彻底结束游戏。

像《动物园大亨》和《水族馆》(AQUARETTO)一样，Michael Schacht再次把闲暇娱乐变成《科尼岛》这个游戏。除了标题之外，游戏和它的前辈没有任何相同之处。事实上就像Schacht在采访里说的，它原本就不是想要做成主题公园。而他想做成从大火后重建罗马。但是罗马已经在市场上有数个相同主题的游戏，出版商想要适合家庭的

游戏。Argentum公司成功地塑造了游戏主题并带来高质量的游戏配件。如果你视力很好或眼镜很清晰，我们建立主题公园的时候你可以发现有很多可爱的细节。作者在各种游戏细节中取得平衡。把表演者带进剧场的费用越贵，他们产生的收入就越多。越快建造主要的吸引点，越能拉到更多的吸引点。乐园里游客的命运仍然是由少这少那的困苦决定的。收入微薄——作者已经可以预见你捉襟见肘。运气有时也会捉弄你一下。那就是，在获取收入阶段，在袋子里抽取建筑材料的时候你是看不见的。如果颜色不对，表演者必须留在自己的拖车上。如果连续几个回合都发生这样的事情确实够麻烦。算命的和她的两个同事允许一个玩家选择建筑材料——但是只有在他们开始他们生意之后。当然你需要获得正确的建筑材料才能那么做。唯一的解决办法是投资在庇护者身上，在他的帮助下你可以换建筑材料。然而，他很难被找到。而如果两个玩家一直抽到错误的颜色，游戏就变成了庇护者和金钱的较量了。

同时你也需要记者。在他的帮助下，我们可以买报纸（很好

的，不用钱，但需要建筑材料）。报纸可以在游戏结束时给我们带来胜利点数或者我们可以在游戏中重复所做动作，这是每个人都喜欢的。

有很多可以获得分数数的方法，做别人的跟屁虫是要付出代价的，总的来讲，我们是一起建造乐园。如果想要尝试所有不同的策略就需要把游戏多玩几遍。然而，每次游戏需要一定时间。包装写着游戏时间是30到60分钟。我们不是最快的思考者，但是也不是沉思者。在9次4人游戏中，我们从没有成功在80分钟内结束游戏，游戏时间真的有点儿长。我们的热情也因此有所降低。

KMW/sb



名称: 科尼岛
 出版商: Argentum
 设计者: Michael Schacht
 美工: Dennis Lohausen,
 游戏人数: 2~4人
 适合年龄: 10岁或以上
 游戏时间: 约30~60分钟
 价格: 约30欧元

Reviewer	Playing appeal
KMW	6
Nicola Balkenhol	6
Udo Bartsch	5
L. U. Dikus	7
Stefan Ducksch*	6
Wieland Herold	6

* Smooth and round. So much so that the game doesn't spark.

