BEST DAY EVER



SPIELREGEL

EN rulebook downloadable
on www.spiel-das.de

SPIEL DAS!

WILLKOMMEN

Ihr stürzt euch in rasante Achterbahnen, dreht eine Runde im Karussell und gönnt euch leckere Burger im Restaurant. Ihr entscheidet, wie der Tag verläuft! Doch während ihr von Attraktion zu Attraktion schlendert, kann zu langes Anstehen schnell unangenehme Folgen für die Blase haben. Und wenn ihr es mit den wilden Fahrten übertreibt, kommt auch noch Übelkeit dazu! Plant klug, erlebt so viel Spaß wie möglich – denn am Ende zählt nur eines:

Wer erlebt den besten Tag aller Zeiten?

INHALT



9 Orte (7x Attraktionen, 1x WC, 1x Klohäuschen)



6 doppelseitige Parkpläne

74 Spielkarten:



6 Sets aus je 8 Ortskarten (7x Attraktionen, 1x WC)



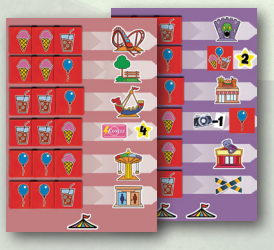
20 Memories-Karten



1 „Mittagszeit“, 1 „Bald Feierabend“



1 Spaßleitung



3 Übersichten „Bonusaktionen“



6 Spielfiguren



6 WC-Steine



2 Würfel
„Kinder der Parkbesitzer“

Marker & Plättchen:



105 eckige Attraktionsplättchen
(15 je Attraktion)



40 eckige Übelkeitsplättchen „Kotzi“ (35x 1er, 5x 3er)



10 runde Besuchermarker
(1x 1er, 2x 2er, 3x 3er, 2x 4er,
2x „Gesperrt“)



18 „Express-Tickets“
(12x ECHT, 6x FAKE)



45 Spaßpunkte
(30x 1er, 15x 5er)



45 eckige Bonusplättchen
(je 15x Eis, Luftballon, Getränk)



7 runde Bonusmarker
(2x Eis, 2x Luftballon,
2x Getränk, 1x alle drei)

AUFBAU

1. Legt die 7 **Orte** in zufälliger Reihenfolge in die Mitte des Tisches! Das **WC** und das **Klohäuschen** mit etwas Abstand daneben. Legt einen **Kotzi** auf das Klohäuschen.

2. Mischt die **Memories** getrennt nach A und B. Nehmt von jedem Stapel 6 Stück. Bildet nun einen gemeinsamen Nachziehstapel, in dem oben die A-Karten und darunter die B-Karten liegen. Sortiert nach 5 Memories die Karte „**Mittagszeit**“ und nach 5 weiteren Memories die Karte „**Bald Feierabend**“ ein.

3. Legt die Würfel „**Kinder der Parkbesitzer**“ bereit. (Im Spiel mit 2-3 Personen beide, ansonsten nur einen Würfel).

4. Legt alle **eckigen Attraktionsplättchen**, **Kotzis** und **Spaßpunkte** als allgemeinen Vorrat neben das Spielfeld.

5. Nehmt entsprechend eurer Personenanzahl die runden **Besuchermarker**, legt diese auf die **Spaßleitung**.

Personen	2	3	4	5	6
Ort gesperrt	2	2	2	1	1
4 er	2	1	1	2	1
3 er	2	3	2	2	3
2 er	1	1	2	1	1
1 er	0	0	0	1	1

6. Die älteste Person am Tisch wird **Spaßleitung** der ersten Runde und erhält die entsprechende Karte inklusive der Marker.

7. Jede Person erhält folgendes Spielmaterial: 1 Set **Ortskarten**, die farblich passende **Spielfigur,** 1 **WC-Stein**, 1 **Parkplan** mit der Basisseite nach oben und 3 **Express-Tickets** (2x ECHT ✔ ,1x FAKE ✘). Der WC-Stein kommt auf das Feld „0%“ der WC-Leiste!



Legt die runden Bonusmarker, eckigen Bonusplättchen und die Bonusübersichten zurück in die Schachtel; ihr benötigt sie für euer erstes Spiel nicht.

ZIEL

Um das Spiel nach 12 Runden zu gewinnen, müsst ihr durch den Besuch von Attraktionen und das Sammeln von Memories Spaßpunkte erreichen. Wer dabei nicht rechtzeitig zur Toilette geht, muss vielleicht aufs Klohäuschen und bekommt mehr Übelkeit. Entscheidet euch in jeder Runde für ein Ziel. Doch achtet auf die anderen Besucher:innen, denn die stehen mit euch in der Schlange und sorgen für das unangenehme Steigen der WC-Leiste! Wer am Ende die meisten Spaßpunkte sammeln konnte, hat den **BEST DAY EVER** und gewinnt.

ABLAUF

Eine Runde in **BEST DAY EVER** besteht aus den folgenden Schritten:

1. PARK VORBEREITEN

2. ORT WÄHLEN

3. KINDER DER PARKBESITZER

4. ORT BESUCHEN

5. MEMORIES WERTEN

6. PARK AUFRÄUMEN

1. PARK VORBEREITEN

Die Spaßleitung nimmt die runden **Besuchermarker,** verteilt diese zufällig verdeckt auf den Attraktionen und dreht sie anschließend um! Die Zahl auf den Markern symbolisiert Gäste, die bereits in der Schlange stehen. Die Marker „Gesperrt" zeigen an, welche Attraktionen in der Runde nicht besucht werden können.



Legt die oberste Memories-Karte offen auf den Tisch. Es können im Laufe des Spieles mehrere dieser Karten gleichzeitig offen ausliegen.

HINWEIS

- In jeder Runde wird **eine Memories-Karte** auf den Tisch gelegt. Ist es die letzte Karte vom Stapel, beginnt die letzte Runde im Freizeitpark.
- Wird die Karte „**Mittagszeit**" auf den Tisch gelegt, platziert einen zusätzlichen Kotzi auf dem Klohäuschen. Legt direkt im Anschluss die nächste Memories-Karte auf den Tisch.
- Wird die Karte „**Bald Feierabend**" auf den Tisch gelegt, platziert einen dritten Kotzi auf dem Klohäuschen. Legt direkt im Anschluss die nächste Memories-Karte auf den Tisch.

2. ATTRAKTION WÄHLEN

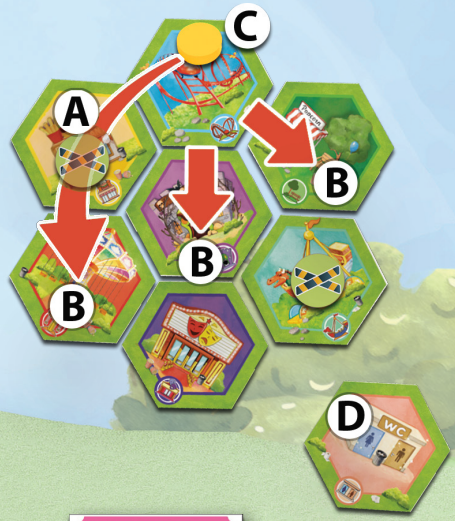
Alle entscheiden nun **geheim**, welchen Ort sie besuchen, und legen die Karte verdeckt vor sich!



Dabei gilt:

A) Gesperrte Attraktionen dürft ihr nicht auswählen.

B) Ihr könnt nur Attraktionen besuchen, die sich **angrenzend direkt neben** eurer Spielfigur befinden (nur in der ersten Runde gilt diese Einschränkung nicht!). Dabei könnt ihr Attraktionen, die gerade gesperrt sind, überspringen.



C) Ihr dürft dieselbe Attraktion erneut besuchen, auf der ihr bereits steht; außer sie ist gesperrt.

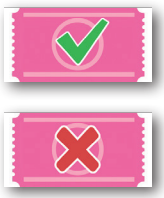
D) Das WC ist von überall erreichbar. Steht ihr zu Beginn der Runde auf dem WC oder dem Klohäuschen, dürft ihr den nächsten Ort frei wählen!

Entscheidet euch anschließend, welches **Express-Ticket** ihr einsetzen wollt: ECHT oder FAKE. Legt es ebenfalls verdeckt auf eure Karte.



HINWEIS

Das ECHTE Express-Ticket bringt euch in der Schlange weit nach vorne und ihr habt Vorteile beim Anpassen der WC-Leiste (***→4b WC-Leiste anpassen***). Das ECHTE Express-Ticket ist nur **einmalig** nutzbar! Wollt ihr das ECHTE nicht ausgeben, legt das FAKE Express-Ticket auf eure Karte; dann wissen die anderen nicht, was ihr vorhabt.



3. KINDER DER PARKBESITZER

Die Spaßleitung nimmt beide (im Spiel mit 4-6 Personen nur einen) Würfel, sie zeigen unterschiedliche Orte außer den „Park". Werft sie einmalig und legt sie auf die **erwürfelten Orte**. Sie gelten jeweils als 1 Besucher in der Schlange. Dies wird wichtig, wenn ihr eure WC-Leiste anpasst.



4. ORTE BESUCHEN

4a Anstellen

Nun decken alle ihre Karte und das Express-Ticket auf! Stellt eure Spielfigur auf die entsprechende Attraktion oder auf das WC. Wer ein **FAKE Express-Ticket** genutzt hat, nimmt es wieder zurück. Ein **ECHTES Express-Ticket** kommt zur Spielfigur auf der Attraktion.

BEISPIEL

***Gelb** wählt die Achterbahn, dort liegt ein **Besuchermarker** mit dem Wert **2**. Zwei weitere Mitspielende entscheiden sich für die gleiche **Attraktion** (Blau und Grün).*
Insgesamt stehen 5 Besuchende in der Warteschlange, der WC-Stein geht also um 50% nach rechts!





4b WC-Leiste anpassen

Als nächstes ermittelt ihr die Länge der Schlange. Die Zahl der Wartenden ergibt sich aus:

- euch selbst
- anderen Mitspielenden
- der Zahl auf dem Besuchermarker
- dem Würfel „Kinder der Parkbesitzer"

Rückt euren persönlichen WC-Stein je wartender Person in der Schlange um 10% auf der Leiste weiter. Wer dabei **über 100%** rückt, verlässt die Attraktion und stellt seine Spielfigur sofort auf das Klohäuschen!



Wer ein **ECHTES Express-Ticket** gelegt hat, steht ganz vorne.
Die Zahl der Wartenden ergibt sich aus:

- euch selbst
- anderen Mitspielenden, die ebenfalls ein ECHTES Express-Ticket gelegt haben

4c Attraktion nutzen

Um eine Attraktion zu nutzen, beachtet Folgendes:

• Nehmt aus dem Vorrat das eckige Attraktionsplättchen des Ortes, auf dem ihr steht. Legt es mit der bunten Seite nach oben vor euch ab.

BEISPIEL



Nimm 1 Kotzi!



Gehe 10% auf der WC-Leiste zurück, falls möglich!



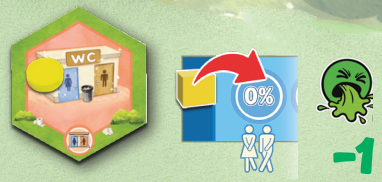
Lege 2 Kotzis in den Vorrat zurück, falls möglich!

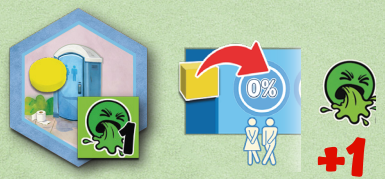


Versetze die Spielfigur auf einen benachbarten Ort, der nicht gesperrt ist!

- Führt **anschließend** den Effekt der besuchten Attraktion aus. Dieser ist verpflichtend!
- Sind nicht genügend Plättchen einer Attraktion vorhanden? Beginnend bei der Spaßleitung nehmen die Mitspielenden im Uhrzeigersinn eines der Plättchen, bis der Vorrat leer ist. Der Effekt kann trotzdem von allen genutzt werden. Auch in weiteren Runden kann der Ort besucht werden, um den Effekt zu nutzen!
- **Sonderfall WC:** Hier gibt es kein Plättchen. Reduziert stattdessen die WC-Leiste auf 0% und **gebt 1 Kotzi** ab.
- **Sonderfall Klohäuschen:** Befindet sich eure Spielfigur hier, dann reduziert die WC-Leiste ebenfalls auf 0%. Ihr müsst aber zusätzlich **Kotzis** aus dem Vorrat **nehmen** – und zwar so viele, wie aktuell auf dem Klohäuschen liegen. **Die Marker am Klohäuschen bleiben liegen!**







5. MEMORIES WERTEN

Schaut auf die **ausliegenden Memories**. Wer alle benötigten Attraktionsplättchen einer Karte bereits vor sich liegen hat, nimmt sich die aufgedruckte Anzahl an Spaßpunkten aus dem Vorrat.

Dreht die **eingesetzten Attraktionsplättchen** danach um. Sie sind am Spielende immer noch die aufgedruckten Spaßpunkte wert, können jedoch kein zweites Mal für Memories eingesetzt werden!







HINWEIS

- Eine Person kann in einer Runde mehrere Memories erfüllen.
- Mehrere Personen können in einer Runde **dieselben** Memories erfüllen.
- Jede erfüllte Memories legt ihr anschließend in die Schachtel zurück.

6. PARK AUFRÄUMEN

Die **Spaßleitung** sorgt dafür, dass die folgenden Schritte durchgeführt werden:

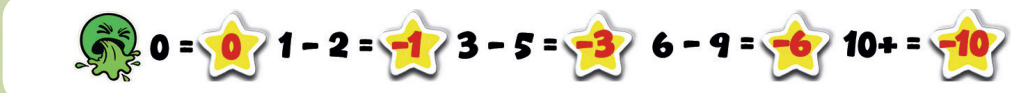
- Legt **genutzte ECHTE Express-Tickets** in die Schachtel. Wer auf dem Klohäuschen gelandet ist, bekommt sein Ticket zurück.
- Nehmt die Würfel **Kinder der Parkbesitzer** von den Orten.
- Entfernt alle **Besuchermarker** vom Spielfeld und mischt sie verdeckt auf dem Tisch.
- Alle nehmen die ausgespielte **Ortskarte** wieder auf die Hand.



ENDE

Zu Beginn der 12. Runde wird die letzte Memories-Karte auf dem Tisch platziert.
Am Ende der Runde schließt der Park und das Spiel ist vorbei.

Zählt anschließend alle Spaßpunkte zusammen, die ihr im Laufe des Spiels gesammelt habt (**eckige Attraktionsplättchen** und **Spaßpunkte**). Ermittelt, wie viele Kotzis ihr noch habt, und gebt entsprechend der Übersicht Spaßpunkte dafür ab.



Wer die meisten Spaßpunkte hat, gewinnt. Gibt es Gleichstand, gewinnt, wessen WC-Leiste am niedrigsten ist. Ist auch diese gleich, habt ihr gemeinsam den **BEST DAY EVER** erlebt!

BONUSMODUL

Ihr habt Lust auf Eis, Luftballons und kühle Getränke? Dann spielt das Bonusmodul! Alle Regeln bleiben gleich, bis auf folgende Ausnahmen:

AUFBAU



- Alle verwenden die **Rückseite** des Parkplans (mit Bonussymbolen an der rechten Seite).
- Legt die eckigen **Bonusplättchen** als allgemeinen Vorrat neben das Spielfeld.
- Legt die Übersichten „Bonusaktionen“ in den Spielbereich, so dass alle diese gut sehen können. Achtet darauf, dass alle mit der **gleichen Seite** nach oben liegen.
  Für das erste Spiel empfehlen wir die Seite mit: 
  In weiteren Partien könnt ihr die zweite Seite nutzen: 

- Verteilt am Spielbeginn einmalig die runden **Bonusmarker** zufällig auf den Attraktionen; sie bleiben während des gesamten Spiels dort liegen!

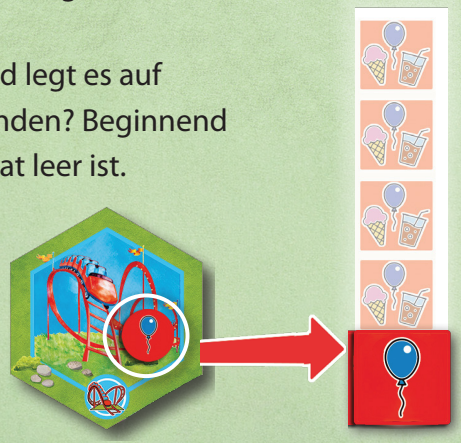
ABLAUF

Führt die Schritte ***→1 bis 4c*** wie gewohnt aus. Danach kommen folgende Schritte dazu:

4d Bonus erhalten

- Schaut, welcher **Bonusmarker** auf der Attraktion liegt, auf der gerade eure Spielfigur steht.

- Nehmt euch ein dazu passendes eckiges **Bonusplättchen** aus dem Vorrat und legt es auf einen der 5 Plätze auf eurem Parkplan. Sind nicht genügend Plättchen vorhanden? Beginnend bei der Spaßleitung nehmen die Mitspielenden im Uhrzeigersinn bis der Vorrat leer ist.



- Ihr könnt bis zu 5 Plättchen gleichzeitig besitzen.

- Wer ein 6. Plättchen nimmt, muss ein anderes in den Vorrat zurücklegen.

- **Ihr dürft auf das Nehmen verzichten!**

4e Bonus eintauschen

Anschließend dürft ihr die Bonusplättchen entsprechend der Übersicht „Bonusaktionen“ **eintauschen**. Eingetauschte Plättchen legt ihr in den Vorrat zurück. Wer genügend Boni besitzt, kann mehrere davon in einer Runde eintauschen!

Beim Eintauschen wird eure Spielfigur **nicht** versetzt! Für die Orte gelten die Regeln von ***→4c Attraktion nutzen*** und ***→ 4d Bonus erhalten***! Gerade erhaltene Bonusplättchen dürfen direkt eingesetzt werden!



CREDITS

JAN MAIER sagt Danke:
Danke an alle Testspieler:innen für eure Zeit und euer Feedback!
Ihr habt das Spiel und den Weg dahin zum BEST DAY EVER gemacht!

Autor: Jan Maier
Grafik: Lars Seiffert
Redaktion: Julia Schneider, Robert Heller

© 2026 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen
Germany

kontakt@spiel-das.de
www.spiel-das.de
Alle Rechte vorbehalten.

BONUSAKTIONEN



- Nutzt die Attraktion „Achterbahn“.
- Nutzt die Attraktion „Park“.
- Nutzt die Attraktion „Schiffschaukel“.
- Nehmt ein bereits eingesetztes Express-Ticket und 4 Spaßpunkte (egal wer das Ticket eingesetzt hat).
- Nutzt die Attraktion „Karussell“.
- Nutzt das WC.



- Nutzt die Attraktion „Geisterbahn“.
- Nehmt ein beliebiges Bonusplättchen und 2 Spaßpunkte.
- Nutzt die Attraktion „Restaurant“.
- Wertet eine Memories-Karte mit einem Attraktionsplättchen weniger und nehmt einen Ballon.
- Nutzt die Attraktion „Theater“.
- Nutzt eine Attraktion, die aktuell gesperrt ist.