



# Waterfall Park

Вас найняли, щоб ви створили найдивовижніший парк розваг, який коли-небудь існував!  
Ви вже готові розпочати монтаж атракціонів, але чи вистачить тут місця для ваших амбіцій?

Розширюйте свої зони розваг, обмінюючись локаціями, атракціонами чи грошима...  
Якщо потрібно побудувати свою мрію, можна домовитись про все!



Дивіться  
відеоправила!

## Огляд гри і мета

Гра "Парк водоспадів" триває 4 раунди, протягом яких ви домовлятиметеся про локації та атракціони.  
Що більше у вас атракціонів, і що швидше ви їх будувате, то більше грошей ви отримаєте.

Після 4 раундів гравець із найбільшою кількістю монет стає переможцем.



### Позначки для людей з кольороаномалією

Щоб врахувати всі типи дальтонізму,  
кожен колір рамок у грі має окрему позначку.

★ Рожевий

● Жовтий

■ Блакитний

▼ Зелений

✘ Червоний

### Вміст коробки

1 ігрове поле • 78 карток локацій • 72 тайли атракціонів  
1 тайл-пам'ятка • 120 рамок (по 24 кожного кольору)  
1 маркер раунду • 100 монет • 1 книга правил

# Підготовка

1

Покладіть **ігрове поле** в центрі стола.

2

Перемішайте **картки локацій** і покладіть колоду долілиць поруч із полем.

Кожна з цих карток відповідає одній з 78 ділянок поля. Вони являють собою локації, де ви можете побудувати свої атракціони.



1



2

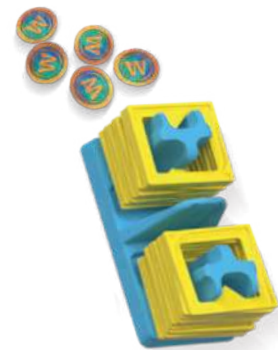
3

3

Перемішайте **тайли атракціонів** і покладіть їх долілиць поруч із полем.

Існує 9 різних типів атракціонів. На кожному тайлі цифрою (3, 4 або 5) позначено максимальний розмір атракціону. У грі достатньо тайлів, щоб збудувати по 2 атракціони максимального розміру кожного типу. Наприклад, у грі є 6 тайлів сувенірних крамниць, 8 тайлів поїздів-привидів і 10 тайлів кінотеатрів.





**4** Кожен гравець обирає колір і бере відповідні **рамки**.

**5** Покладіть поруч із полем **запас монет**.  
Кожен гравець бере **5 монет** номіналом 1.  
Тримайте ваші монети **долілиць** протягом усієї гри.

**6** Покладіть **маркер раунду** на ділянку під номером 1.  
Під час гри вчотирьох або вп'ятьох покладіть на поле **тайл-пам'ятку** для відповідної кількості гравців.  
Пам'ятка показує кількість карток і тайлів, які ви отримуєте в кожному раунді.

*Маркер раунду*

1 2 3 4 — *Раунд*

7 7 8 8 — *Картки локацій, які потрібно взяти*

6 6 5 5 — *Картки локацій, які потрібно скинути*

3 — *Кількість гравців*

— *Тайли атракціонів, які потрібно взяти*

# Огляд ігрового процесу

Гра триває **4 раунди**, кожен із яких містить **4 фази**:

- 1 Підготовка
- 2 Обмін
- 3 Будівництво
- 4 Отримання доходу

У грі немає розподілу на ходи: під час кожної фази всі гравці виконують дії **одночасно**.

## 1 Підготовка

### Картки локацій


Залежно від номера поточного раунду роздайте кожному гравцеві стільки карток локацій долілиць, скільки вказано на пам'ятці (дивіться приклад нижче).

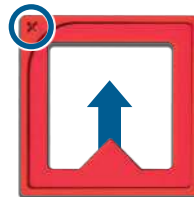
Подивіться свої картки потай від інших гравців. Скиньте **2** і покладіть їх до колоди карток локацій. Інші картки залиште в руках.

 **Ви не можете розмовляти одне з одним, поки обираєте картки.**

Щойно всі виконали потрібні дії, відкрийте обрані картки і покладіть **по одній з ваших рамок** на відповідні ділянки поля. Тепер ви є **власником цих локацій**. Поверніть використані картки до коробки.

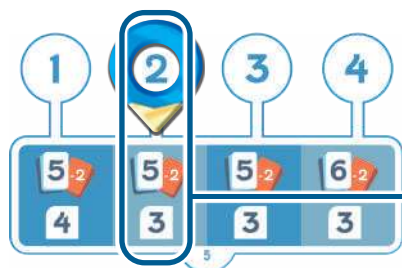
Якщо у вас більше немає рамок, ви можете взяти одну зі своїх рамок з порожньої локації (без тайла зверху) і покласти її на нову локацію.

 **Рамки потрібно завжди класти на поле так, аби позначка була у верхньому лівому кутку, а стрілка вказувала вгору.**



### Тайли атракціонів

Залежно від номера поточного раунду роздайте кожному гравцеві стільки тайлів атракціонів долілиць, скільки вказано на пам'ятці (дивіться приклад нижче).



Наприклад, кожен з 5 гравців під час 2-го раунду отримує 5 карток і скидає 2, потім кожен гравець бере 3 тайли атракціонів.



 **Залежно від кількості гравців деякі картки локацій та атракціонів можуть не використовуватися під час гри.**

## ② Обмін

**Одночасно** відкрийте ваші тайли атракціонів.

Тепер ви можете **домовлятися** з будь-яким іншим гравцем (гравцями). Будьте креативними, але дотримуйтеся таких правил:

- Ви можете обмінюватися вашими локаціями, атракціонами і монетами в будь-якій кількості і в будь-яких комбінаціях.
- Ви можете втрутитися в будь-яке домовляння в будь-який час.
- Ви повинні дотримуватися домовленостей, які можна виконати одразу, але обіцянки щодо майбутніх ситуацій можна порушувати.

**!** Ви ніколи не можете прибирати з поля атракціони або переміщувати їх. Щойно їх було побудовано (дивіться сторінку 6), атракціони залишатимуться на своєму місці до кінця гри. Однак протягом гри власник атракціону може змінюватися. У цьому разі просто поміняйте рамку на відповідній ділянці.

Обмін триває доти, доки кожен не буде готовий перейти до наступної фази.

**i** Приклад обміну:

**ДО**

Блакитний гравець обмінює 1 локацію  
**НА**  
2 локації жовтого гравця.

Червоний гравець обмінює 1 локацію  
**НА**  
1 локацію блакитного гравця.

Жовтий гравець обмінює 1 побудований атракціон  
**НА**  
6 монет червоного гравця.

Червоний гравець

Жовтий гравець

**ПІСЛЯ**

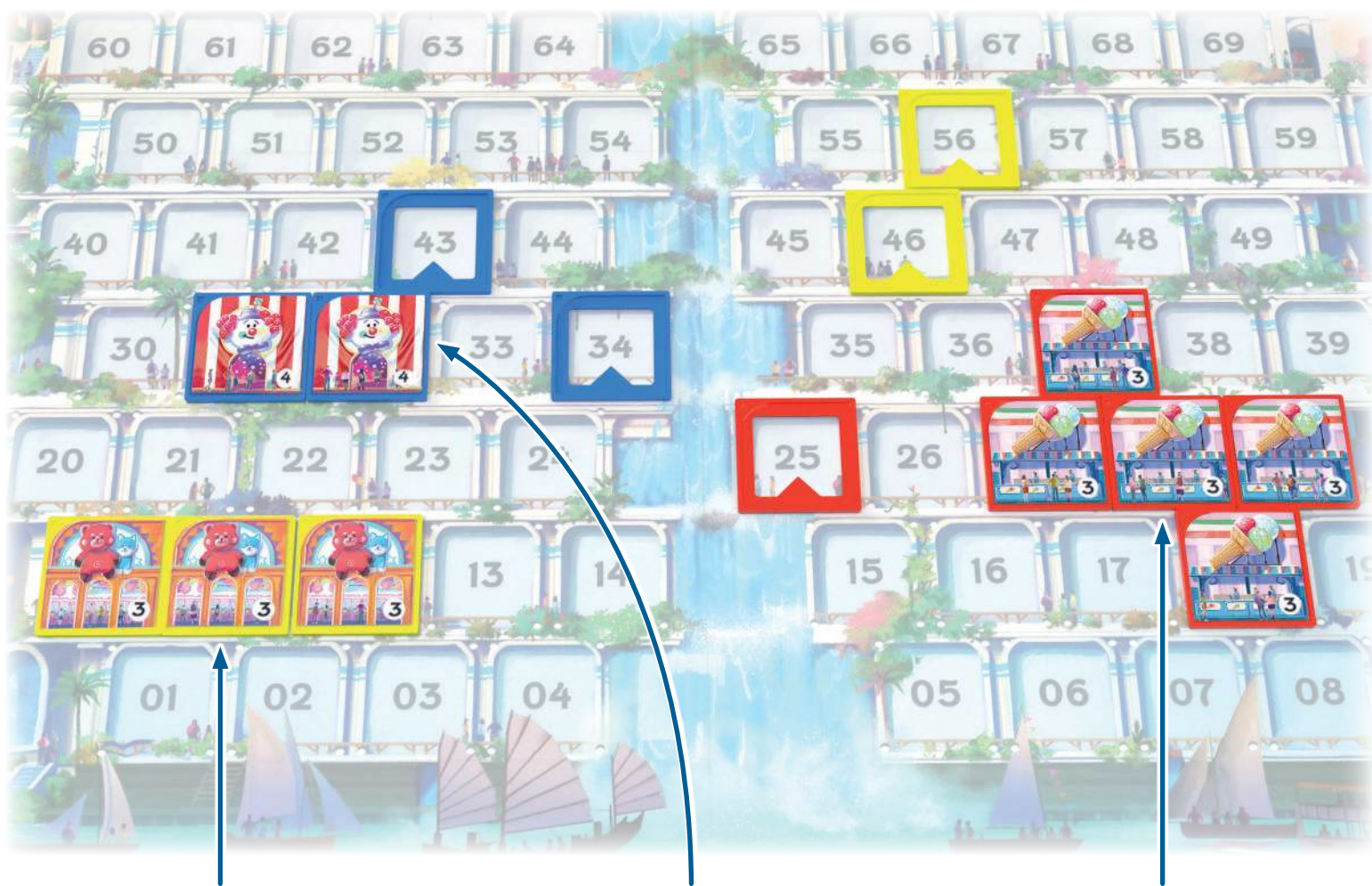
### ③ Будівництво

Під час цієї фази ви можете викладати на поле ваші тайли атракціонів. Ви можете викласти **стільки, скільки забажаєте**, навіть не викладати жодного. Непобудовані тайли повинні лежати перед вами горілиць до кінця наступних раундів.

Завжди дотримуйтеся цих правил:

- Ви можете викласти тайли атракціонів лише на порожні локації, **які належать вам** (з рамкою вашого кольору).
- Ви можете **розширювати ваші атракціони**, викладаючи **такі самі** тайли на **сусідні** локації, які належать вам.
- Кожен з вас має свої **власні атракціони**. Однакові сусідні тайли, які належать різним гравцям, вважають окремими атракціонами.
- **Атракціон є завершеним**, коли кількість однакових сусідніх тайлів дорівнює максимальному розміру атракціону (3, 4 або 5).

**i** Приклад можливих варіантів будівництва:



Жовтий гравець буде  
1 крамницю сувенірів розміром 3 (завершену).

Блакитний гравець буде  
1 цирк розміром 2 (незавершений).

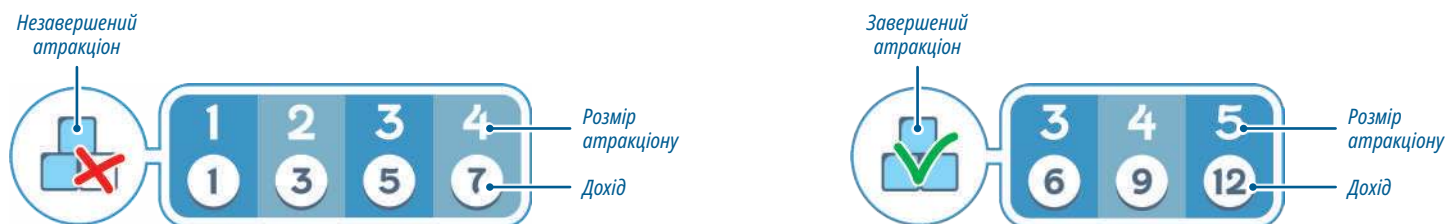
Червоний гравець буде 2 сусідні кіоски з морозивом:  
один розміром 3 (завершений) і один розміром 2  
(незавершений).

## ④ Отримання доходу

Під час цієї завершальної фази **всі ваші побудовані атракціони** приносять дохід. Ваші непобудовані тайли і порожні локації не приносять нічого.

Кожен з ваших атракціонів приносить вам монети **залежно від свого розміру** (кількості однакових суміжних тайлів). Атракціон вважається завершеним, щойно він досягне свого максимального розміру (числа, вказаного на тайлі).

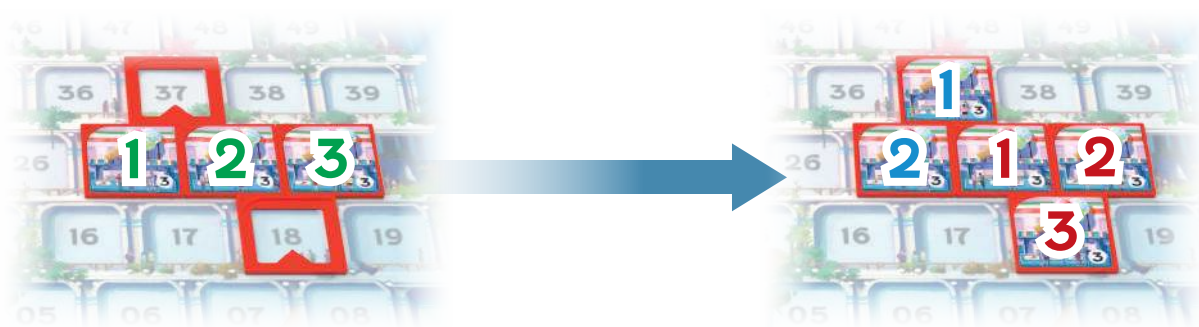
Щоби визначити свій дохід, скористайтеся таблицями у верхньому лівому кутку поля.



### і Приклад можливого доходу:



Під час визначення розміру ваших атракціонів завжди розподіляйте тайли таким чином, аби отримати найбільше очок. Форма атракціону ніколи не є постійною, і може змінюватися кожного раунду.



Під час раунду 2-й червоний гравець має завершений кіоск із морозивом розміром 3, який приносить йому 6 монет.

Під час наступного раунду червоний гравець додає ще 2 тайли кіоску з морозивом і вирішує змінити форму своїх кіосків із морозивом, аби мати 1 завершений і 1 незавершений кіоск розміром 2. Тому він отримує 9 монет (6+3).

**Оголосіть ваш дохід** за цей раунд і покладіть зароблені монети долілиць перед собою.

Насамкінець, перемістіть маркер раунду на одну ділянку вперед і **перемішайте колоду карток локацій**.

Тепер ви готові розпочати новий раунд.

## Кінець гри

Гра закінчується після четвертого раунду.

Відкрийте ваші монети і додайте їхню вартість. Найбагатший гравець стає переможцем.

У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю тайлів атракціонів на полі.

Якщо гравці мають однакову кількість тайлів атракціонів, вони ділять перемогу.



### НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор гри: Карстен Хартвіг

Ілюстрації: Umeshu Lovers

Повні титри: [www.rprod.com/en/waterfall-park/credits](http://www.rprod.com/en/waterfall-park/credits)

© REPOS PRODUCTION 2023. ALL RIGHTS RESERVED.  
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium  
+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Gamegenic and the Gamegenic logo are ® and © Gamegenic GmbH, Germany.

Ці матеріали можна використовувати лише у приватних цілях.

