



Waterfall Park

Siete stati assunti per sviluppare attrazioni per il più incredibile parco divertimenti mai creato!
Siete pronti a installare le vostre creazioni, ma ci sarà abbastanza spazio per i vostri ambiziosi progetti?

Sviluppate le vostre installazioni scambiando location, attrazioni o denaro...
Tutto è concesso per costruire il vostro sogno!



Guarda il video
illustrativo!

Panoramica e scopo del gioco

Una partita di *Waterfall Park* si svolge in 4 round, durante i quali dovrete scambiare location e attrazioni. Più velocemente costruirete le attrazioni e più saranno grandi, più alti saranno i vostri incassi.

Dopo 4 round, il giocatore più ricco è il vincitore della partita.



Simboli per daltonici

Per venire incontro a tutti i tipi di daltonismo,
a ogni colore delle carte corrisponde un simbolo differente.

★ Rosa ● Giallo ■ Blu ▼ Verde ✕ Rosso

Contenuto

1 tabellone • 78 carte Location • 72 tessere Attrazione
1 tessera consultazione • 120 basi (24 per colore)
1 indicatore di Round • 100 monete • 1 regolamento

Preparazione

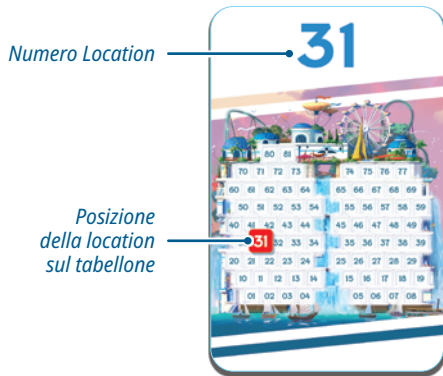
1

Collocate il **tabellone** al centro del tavolo.

2

Mescolate le **carte Location** e formate un mazzo a faccia in giù vicino al tabellone.

Ciascuna di queste carte corrisponde a una delle 78 caselle sul tabellone. Rappresentano le location su cui potete costruire le vostre attrazioni.



1



2

3

3

Mescolate le **tessere Attrazione** e collocatele a faccia in giù vicino al tabellone.

Sono presenti 9 attrazioni differenti. Su ogni tessera compare un numero (3, 4 o 5) che mostra la dimensione massima dell'attrazione.

Per ogni attrazione è disponibile un sufficiente numero di tessere per poter costruire 2 attrazioni della dimensione massima. Per esempio, nel gioco sono presenti 6 Negozi di Souvenir, 8 Treni Fantasma e 10 Cinema.





4 Ogni giocatore sceglie un colore e prende le **basi** corrispondenti.

5 Collocate la **riserva delle monete** vicino al tabellone. Ogni giocatore prende **5 monete** (di valore 1). Conservate le vostre monete **a faccia in giù** durante la partita.

6 Collocate l'**indicatore di Round** sulla casella Round 1. Con 4 o 5 giocatori, collocate la corrispettiva **tessera consultazione** sul tabellone. La tessera consultazione mostra il numero di carte e tessere che riceverete ad ogni round.

Indicatore di Round

Round

Carte Location da distribuire

Carte Location da scartare

Numero di giocatori

Tessere Attrazione da distribuire

Svolgimento del gioco

Una partita si svolge in **4 round**, ciascuno composto da **4 fasi**:

- ① *Preparazione*
- ② *Scambio*
- ③ *Costruzione*
- ④ *Incasso*

Non ci sono turni: durante ogni fase, tutti giocano **nello stesso momento**.

① Preparazione

Carte Location


A seconda del round in corso, distribuite a faccia in giù a ogni giocatore il numero di carte Location indicato sulla tessera consultazione (vedere esempio sotto).

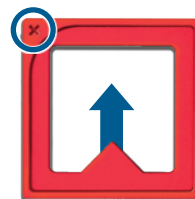
Guardate segretamente le vostre carte. Scartatene **2** e mettetele nel mazzo di carte Location. Tenete le altre nella vostra mano.

 **Non potete parlare tra di voi mentre scegliete le vostre carte.**

Non appena siete tutti pronti, rivelate le carte che avete scelto e collocate **una delle vostre basi** in ciascuna delle caselle corrispondenti sul tabellone. Ora **siete proprietari di queste location**. Rimettete le carte utilizzate nella scatola.

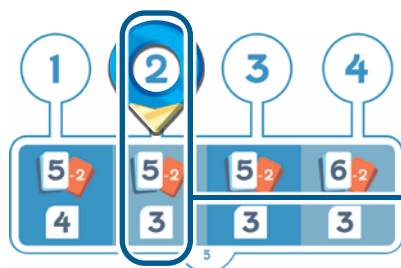
Se non avete più basi, potete rimuovere una delle vostre basi da una location vuota (ovvero che non contiene una tessera) e collocarla direttamente su una nuova location.

 *Le basi devono essere sempre collocate sul tabellone nella stessa direzione, con il simbolo nell'angolo in alto a sinistra e la freccia che punta verso l'alto.*



Tessere attrazione

A seconda del round in corso, distribuite a faccia in giù a ogni giocatore il numero di tessere Attrazione indicato sulla tessera consultazione (vedere esempio sotto).



Per esempio, con 5 giocatori, durante il Round 2, ogni giocatore riceve 5 carte e ne scarta 2, poi ogni giocatore riceve 3 tessere.



 *A seconda del numero di giocatori, alcune carte Location e tessere Attrazione non verranno utilizzate nella partita.*

② Scambio

Rivelate le vostre tessere Attrazione **simultaneamente**.

Ora potete **negoziare** con gli altri giocatori. Siate creativi, ma seguite queste regole:

- Potete scambiare le vostre location, attrazioni e monete in qualsiasi quantità o combinazione.
- Potete intervenire in qualsiasi negoziazione in qualsiasi momento.
- Dovete risolvere immediatamente gli accordi che possono essere completati, ma le promesse riguardo a situazioni future possono non essere mantenute.

⚠ Non potete mai rimuovere o spostare una tessera Attrazione dal tabellone. Le attrazioni, una volta costruite (vedere pagina 6), rimangono nelle loro caselle fino alla fine della partita. Tuttavia, il proprietario di un'attrazione può cambiare più volte durante la partita. In questo caso, cambiate semplicemente il colore della base in quella casella.

Gli scambi continuano fino a quando siete tutti pronti per la prossima fase.

i Esempi di scambi possibili:

PRIMA

Il giocatore Blu scambia 1 location per 2 location con il giocatore Giallo.

Il giocatore Rosso scambia 1 location per 1 location con il giocatore Blu.

Il giocatore Giallo scambia 1 attrazione costruita per 6 monete con il giocatore Rosso.

DOPO

Giocatore Rosso

Giocatore Giallo

③ Costruzione

Durante questa fase, potete collocare le vostre tessere Attrazione sul tabellone. Potete collocarne **quante volete**, anche nessuna. Conservate le vostre tessere non ancora costruite a faccia in su di fronte a voi per i prossimi round.

Seguite sempre queste regole:

- Potete collocare le vostre tessere Attrazione solo in location vuote **che possedete** (con la base del vostro colore).
- Potete **espandere le vostre attrazioni** aggiungendo tessere **identiche** nelle location **adiacenti** che possedete.
- **Le attrazioni sono individuali.** Tessere identiche adiacenti possedute da altri giocatori sono considerate attrazioni separate.
- Un'attrazione è **completa** quando ci sono tessere identiche adiacenti pari alla dimensione massima indicata (3, 4 o 5).

i Esempi di costruzioni possibili:



*Il giocatore Giallo costruisce
1 Negozio di Souvenir di dimensione 3 (completo).*

*Il giocatore Blu costruisce
1 Circo di dimensione 2 (incompleto).*

*Il giocatore Rosso costruisce 2 Gelaterie adiacenti:
1 di dimensione 3 (completa) e 1 di dimensione 2 (incompleta).*

④ Incasso

Durante questa fase finale, **tutte le vostre attrazioni costruite** ottengono un incasso. Le vostre tessere non costruite e le location vuote non ottengono nulla.

Per ognuna delle vostre attrazioni, ricevete monete **a seconda della sua dimensione** (numero di tessere identiche adiacenti). Un'attrazione è completa quando raggiunge la sua dimensione massima (il numero scritto sulla tessera).

Consultate la tabella nell'angolo in alto a sinistra del tabellone per determinare il vostro incasso.

Attrazione incompleta



Attrazione completa



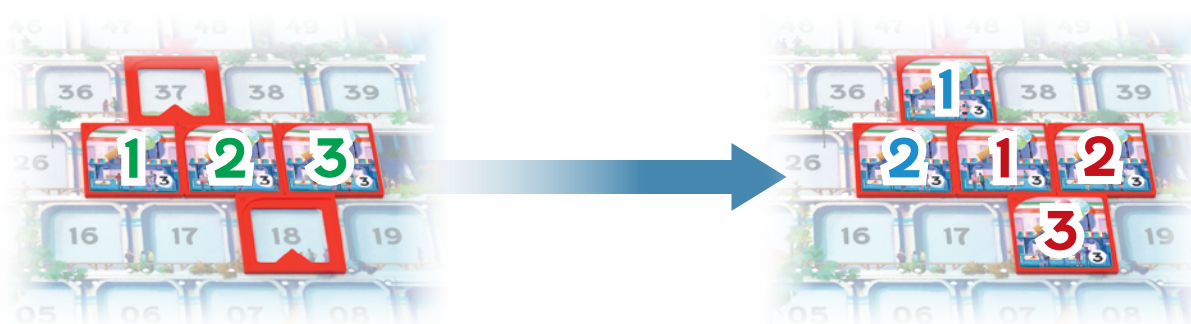
i Esempi di incassi possibili:



Il giocatore Blu riceve 3 monete per il suo Circo di dimensione 2 (incompleto).

Il giocatore Giallo riceve 6 monete per il suo Negozio di Souvenir di dimensione 3 (completo).

Per determinare la dimensione della vostra attrazione, scegliete sempre la configurazione di tessere che vi dà più benefici. La forma di un'attrazione non è permanente e può variare da un round all'altro.



Nel Round 2, il giocatore Rosso ha completato una Gelateria di dimensione 3 che gli permette di ottenere un incasso di 6 monete.

Durante il round successivo, il giocatore Rosso ha aggiunto altre 2 tessere Gelateria e sceglie di cambiare forma alla sua Gelateria in modo da avere 1 Gelateria completa e 1 Gelateria incompleta di dimensione 2. In questo modo ottiene un incasso di 9 monete (6+3).

Annunciate il vostro incasso per il round e collocate le vostre monete davanti a voi, a faccia in giù.

Infine, spostate l'indicatore di Round di 1 casella in avanti e **mescolate il mazzo di carte Location**.

Ora siete pronti per cominciare un nuovo round.

Fine della partita

La partita termina dopo il 4° round.

Rivelate le vostre monete e sommate i loro valori. Il giocatore più ricco vince la partita.

In caso di parità, il giocatore con più tessere Attrazione sul tabellone vince.

Se la parità permane, i giocatori in parità condividono la vittoria.



RICONOSCIMENTI

Designer: **Karsten Hartwig**

Illustrazioni: **Umeshu Lovers**

Riconoscimenti completi: www.rprod.com/en/waterfall-park/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgio

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

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

Questo prodotto può essere usato solo per intrattenimento privato.



REPOS
PRODUCTION