



Waterfall Park

Felkértek, hogy segíts létrehozni a világ legelképezhetőbb vidámparkját!
A terveid már készen állnak, de lesz elég mozgástered, hogy valóra váltsd az elképzeléseidet?
Szerezd meg a legjobb helyiségeket, és légy tulajdonosa a vidámpark legjövedelmezőbb üzleteinek.
Az álmaid egy karnyújtásnyira vannak, már csak egy jó ajánlatot kell tenned!



Magyar szabály-
magyarázó videó!

A játék célja

A *Waterfall Park*ban a játékosok célja 4 forduló alatt megkötni a legjobb alkukat, megszerezni az értékes helyiségeket, és megnyitni különböző nagy bevételű termelő üzleteiket. Minél nagyobb egy üzlet, annál több profitot termel, de az időzítés is fontos.

A 4. forduló végére a legtöbb profitot termelő játékos lesz a győztes.



Színtévesztőbarát játék!

A játékban található keretek a könnyebb megkülönböztetés érdekében eltérő szimbólumokkal vannak ellátva.

★ Rózsaszín ● Sárga ■ Kék ▼ Zöld ✘ Piros

Tartozékok

1 játéktábla • 78 helyiségkártya • 72 üzletlapka
1 játékossegédlet • 120 keret (minden színből 24)
1 fordulójelölő • 100 pénzérme • 1 játékszabály

Előkészületek

1

Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére.

2

Keverjétek meg a **helyiségkártyákat**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a játéktábla mellett.

A 78 helyiségkártya a játéktáblán feltüntetett 78 mezőt jelképezi. A játék során ezeken a mezőkön nyithatjátok meg az üzleteiteket.



1

2

3



3

Keverjétek meg az **üzletlapkákat**, és képpel lefelé fordítva tegyétek azokat a játéktábla mellé.

A játékban 9 típusú üzlet van. A lapkákon feltüntetett szám (3, 4 vagy 5) jelzi, hogy egy üzlet legfeljebb hány lapkából állhat. Minden típusú üzletlapkából kétszer annyi van a játékban, mint a lapkán feltüntetett szám. Például: 6 Ajándékbolt, 8 Szellemvasút, 10 Mozi.





4 Minden játékos válasszon egy színt, és vegye magához az azzal megegyező színű **kereteket**.

5 Tegyék a **pénzmetárolót** a játéktábla közelébe. Minden játékos vegyen magához **5 db 1-es értékű pénzérmét**. A játék során a pénzérméiteket tartsátok **képpel lefelé**.

6 A **fordulójelölőt** tegyék az 1. fordulót jelző mezőre. 4 vagy 5 játékos esetén tegyék a táblára a játékos számnak megfelelő **játékossegédletet**. A játékossegédlet mutatja meg, hogy a játékosok fordulónként mennyi helyiségkártyát és üzletlapkát kapnak.

Fordulójelölő

1	2	3	4
7-2	7-2	8-2	8-2
6	6	5	5

Játékosok száma

Forduló

A kiosztandó helyiségkártyák száma

Az eldobandó üzletlapkák száma

A kiosztandó üzletlapkák száma

Áttekintés

A játék **4 fordulóból**, és fordulónként **4 fázisból** áll.

- 1 **Előkészületek**
- 2 **Alku**
- 3 **Építkezés**
- 4 **Bevétel**

A fázisok nincsenek körökre osztva, **minden játékos egyszerre játszik**.

1 Előkészületek

Helyiségkártyák

A forduló számától függően osszatok minden játékosnak annyi képpel lefelé fordított helyiségkártyát, amennyi a játékossegédleten látható (lásd a lenti példán).

Titokban nézzétek meg az így kapott kártyákat, majd mindenki tegyen vissza **2-t** ezek közül a pakliba. A többi kártyát tartsátok a kezetekben.

! *A játékosok nem beszélhetnek egymással, miközben kiválasztják a kártyáikat.*

Miután mindenki végzett, fedjétek fel a megtartott kártyákat, és tegyetek a játéktáblára **1-1 saját színű keretet** a kártyákkal megegyező mezőkre. Mostantól **ezeknek a helyiségeknek a tulajdonosai vagytok**. A felfedett kártyákat ezután tegyétek vissza a játék dobozába.

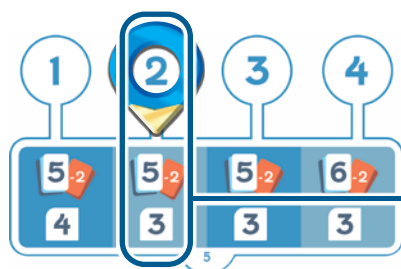
Ha nincs több felhasználható keret a készletetekben, áthelyezhetek a tábláról egy még üres keretet (amin még nincs üzletlapka).

i *A kereteket mindig úgy tegyétek le a táblára, hogy a bal felső sarkukban található szimbólum felül legyen, a nyíl pedig felfelé mutasson.*



Üzletlapkák

A forduló számától függően osszatok minden játékosnak annyi képpel lefelé fordított üzletlapkát, amennyi a játékossegédleten látható (lásd a lenti példát).



Például: 5 játékos esetén a 2. fordulóban minden játékos 5 helyiségkártyát húz, amiből 2-t eldob. Ezután minden játékos húz 3 üzletlapkát.



i *Játékoszámtól függ, hogy a táblán található mezők közül mennyi fog játékba kerülni.*

② Alku

A játékosok **egyszerre** felfedik az üzletlapkáikat.

Mostantól szabadon **alkudozhattok** egymással. Bármilyen alkut köthettek, de vegyétek figyelembe az alábbi szabályokat:

- Bármilyen kombinációban elcserélhetitek a helyiségeiteket, üzletlapkáitokat és pénzerméiteket.
- Bármikor beleszólhattok két játékos alkujába.
- Be kell tartanotok azokat az alkukat, amiket azonnal végre lehet hajtani. A jövőre vonatkozó ígéretek betartása viszont nem kötelező.

! *Nem mozgathattok át vagy vehettek le egyetlen üzletlapkát sem a tábláról. Miután egy üzletlapka megépült (lásd a 6. oldalon), az a játék végéig a táblán marad. Egy üzlet azonban cserélhet tulajdonost a játék során, ilyenkor cseréljétek le a keretet a megfelelő színűre.*

Ez a fázis akkor ér véget, amikor mindenki végzett az üzleteléssel.

i *Példák lehetséges alkukra:*

ELŐTTE

A két játékos **1 helyiséget elcserél** a sárga játékosal **2 helyiségre**.

A piros játékos **1 helyiséget elcserél** a kék játékosal **1 másik helyiségre**.

A sárga játékos **1 megépült üzletlapkát elcserél** a piros játékosal **6 pénzermére**.

Piros játékos

Sárga játékos

UTÁNA

③ Építkezés

Ebben a fázisban az üzletlapkákat megépíthetitek a táblán. **Bármennyi** üzletlapkát megépíthettek, de dönthettek úgy is, hogy egyáltalán nem építetek. Tartsátok magatok előtt az összes üzletlapkát, amiket nem építettetek meg, ezeket a későbbi fordulóokban felhasználhatjátok.

Vegyétek figyelembe az alábbi szabályokat:

- Üzletlapkát csak olyan helyiségre tehetek le, ami a **tulajdonotokban** van (saját színű keret van a mezőn).
- **Bővíthettek egy saját üzletet**, ha az üzlettel **megegyező típusú** üzletlapkát tesztek le a tulajdonotokban lévő **szomszédos** helyiségre.
- Mindenkinek **saját üzletei** vannak. Egymás mellett elhelyezkedő megegyező típusú, de különböző tulajdonossal rendelkező üzletek különállónak számítanak.
- Egy **üzlet akkor számít befejezettnek**, amikor annyi darab lapkából áll, amennyi fel van tüntetve a lapkán (3, 4 vagy 5).

i Példák az építkezésre:



A sárga játékos megépít egy 3 üzletlapkából álló (befejezett) Ajándékboltot.

A kék játékos megépít egy 2 üzletlapkából álló (befejezetlen) Cirkuszt.

A piros játékos 2 egymással szomszédos Fagyalozót épít: az egyik egy 3 lapkából álló (befejezett), a másik egy 2 lapkából álló (befejezetlen) üzlet.

4 Bevétel

A forduló utolsó fázisában **minden megépült üzletlapka** bevételt termel. A nem megépült üzletlapkák és az üres helyiségek után nem jár bevétel.

Minden üzlet **a mérete alapján** termel bevételt (az egymással szomszédos megegyező típusú lapkák száma). Egy üzlet akkor számít befejezettnek, amikor annyi lapkából áll, amennyi az üzletlapka bal alsó sarkában feltüntetett érték.

A játéktábla jobb felső sarkában található táblázat alapján számoljátok ki a bevételeket.

Befejezetlen üzlet



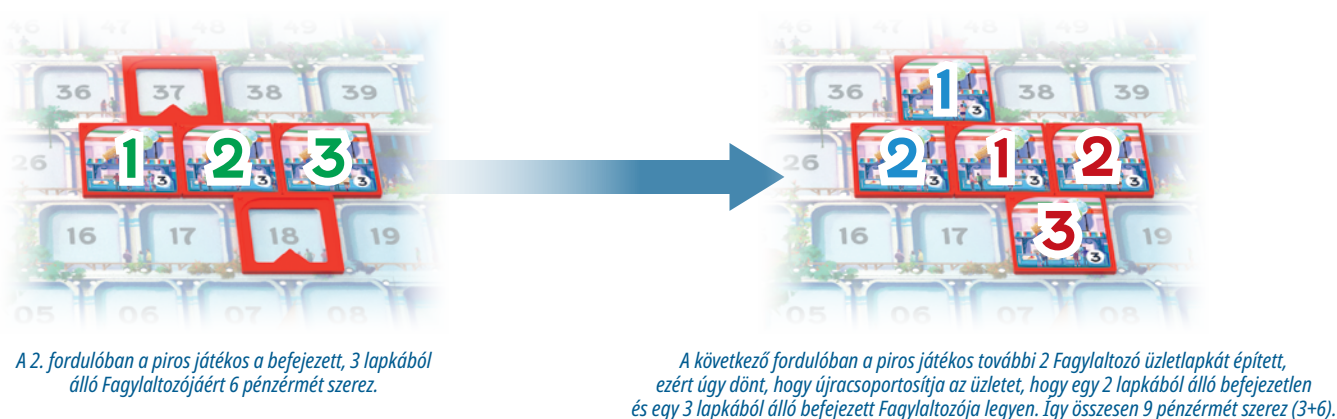
Befejezett üzlet



i Példák lehetséges bevételekre:



Egy üzlet méretének a meghatározásánál mindig csoportosítsátok úgy a lapkákat, hogy azok a lehető legtöbb bevételt termeljék. Az üzlet alakja nem végleges, fordulóról fordulóra változhat.



Mindenki jelentse be, hogy mennyi bevételt termelt, majd tegye a megszerzett pénzérméket képpel lefelé maga elé.

Ezután a fordulójelölőt mozgassátok egy mezővel előbbre, és **keverjétek meg a helyiségkártyákat**.

Máris kezdődhet a következő forduló!

A játék vége

A 4. forduló végén a játék véget ér.

Fedjétek fel a pénzerméiteket, és adjátok össze azokat. A legtöbb pénzzel rendelkező játékos lesz a győztes.

Döntetlen esetén a legtöbb megépült üzletlapkával rendelkező játékos lesz a győztes.

Ha továbbra is döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.



KÉSZÍTŐK

Tervező: **Karsten Hartwig**

Illusztrációk: **Umeshu Lovers**

A készítőik teljes listája: www.rprod.com/en/waterfall-park/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALL RIGHTS RESERVED.

Gyártó: Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

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

A játék csak magánjellegű szórakozásra használható.



REPOS
PRODUCTION