

# Park Marzeń

Waszym zadaniem będzie zaprojektowanie atrakcji w najwspanialszym na świecie parku rozrywki!  
Możecie już zacząć montować swoje atrakcje! Tylko czy na pewno jest tu dość miejsca, żeby pomieścić je wszystkie?

Rozwijajcie park rozrywki i dobijajcie targu! Możecie się wymieniać lokalizacjami, atrakcjami lub pieniędzmi...  
Gdy w grę wchodzi budowanie wymarzonego parku rozrywki, wszystko jest możliwe!



Obejrzyj filmik  
z zasadami gry!

## Cel gry

Rozgrywka w *Park Marzeń* składa się z 4 rund, w czasie których gracze będą wymieniać się atrakcjami i lokalizacjami w parku. Im szybciej gracze zbudują atrakcje, tym szybciej będą z nich czerpać dochody. Wielkość atrakcji przekłada się na wysokość dochodów. Gracz, który po 4 rundach będzie miał najwięcej żetonów monet, wygrywa grę.



### Symbole dla osób z zaburzeniem rozpoznawania barw

Aby osoby z zaburzeniem rozpoznawania barw mogły bez przeszkód grać w naszą grę, każdemu kolorowi ramki odpowiada określony symbol.

★ różowy   ● żółty   ■ niebieski   ▼ zielony   ✕ czerwony

### Zawartość

plansza • 78 kart lokalizacji • 72 kafelki atrakcji  
kafelki pomocy • 120 ramek (po 24 na kolor)  
znacznik rundy • 100 żetonów monet • instrukcja

# Przygotowanie do gry

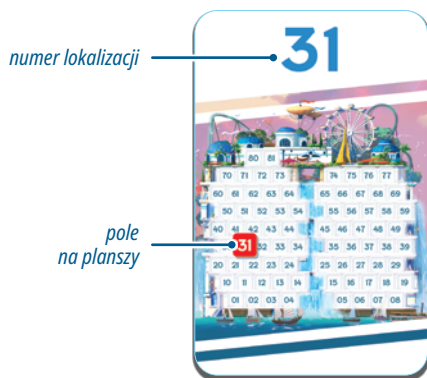
1

Planszę należy położyć na środku stołu.

2

Karty lokalizacji należy potasować i utworzyć z nich zakryty stos obok planszy.

Każda z tych kart odpowiada 1 z 78 pól na planszy. Karty lokalizacji reprezentują miejsca, w których gracze mogą zbudować swoje atrakcje.



1

2

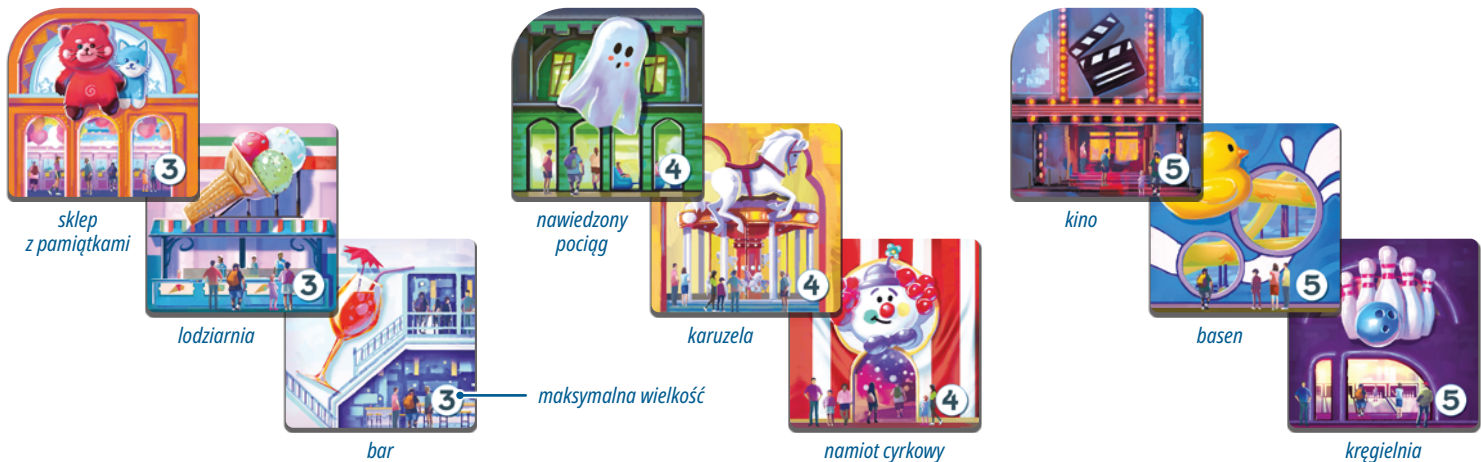
3



3

Kafelki atrakcji należy potasować i położyć zakryte obok planszy.

W grze jest 9 różnych atrakcji. Na każdym kafelku widnieje cyfra (3, 4 albo 5), która określa maksymalną wielkość danej atrakcji. Jest tyle kafelków atrakcji każdego typu, aby możliwe było stworzenie 2 takich atrakcji o maksymalnej wielkości. Na przykład w grze jest 6 kafelków sklepu z pamiątkami, 8 kafelków nawiedzonego pociągu i 10 kafelków kina.







6



5



4

5

4

Każdy gracz wybiera kolor i odpowiadające mu **ramki**.

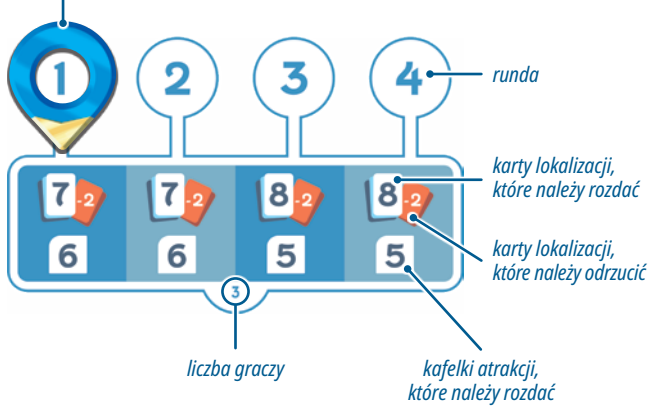
5

Obok planszy należy położyć **pułę monet**.  
Każdy z graczy bierze po **5 żetonów monet** (o wartości „1”).  
W czasie gry należy przechowywać swoje żetony monet **zakryte**.

6

**Znacznik rundy** należy umieścić na polu rundy 1.  
W rozgrywkach 4- albo 5-osobowych należy umieścić na planszy **kafelki pomocy** odpowiednią stroną do góry.  
Na kafelku pomocy znajduje się informacja o liczbie kart i kafelków, które gracze otrzymają w danej rundzie.

znacznik rundy



3

# Opis rozgrywki

Rozgrywka toczy się na przestrzeni **4 rund**, a każda runda składa się z **4 faz**.

- 1 *Przygotowanie*
- 2 *Wymiana*
- 3 *Budowa*
- 4 *Dochody*

W grze nie ma tur. W każdej fazie wszyscy gracze grają **równocześnie**.

## 1 Przygotowanie

### Karty lokalizacji


Każdemu z graczy należy rozdać tyle zakrytych kart lokalizacji, ile wynika z kafelka pomocy albo z oznaczenia na planszy (zgodnie z aktualną rundą).

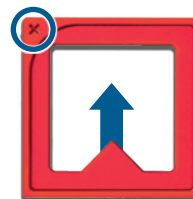
Gracze potajemnie oglądają swoje karty. Każdy z graczy odrzuca po **2** karty lokalizacji i odkłada je na wierzch stosu kart lokalizacji. Pozostałe karty gracze zachowują na ręce.

 *Gdy gracze wybierają karty, nie mogą ze sobą rozmawiać.*

Gdy już wszyscy będą gotowi, gracze odkrywają wybrane przez siebie karty. Każdy gracz umieszcza na odpowiadających im polach na planszy **po 1 ramce** w swoim kolorze. Lokalizacja, w której znajduje się ramka gracza, **należy do niego**. Użyte karty należy odłożyć do pudełka.

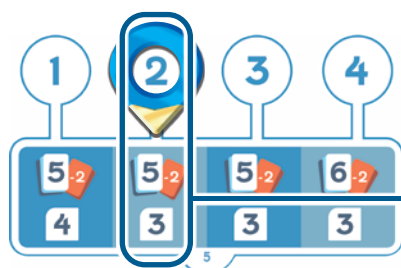
Jeśli graczowi skończą się ramki, może zdjąć pustą ramkę (bez kafelka) w swoim kolorze z planszy i przenieść ją bezpośrednio na nowe pole.

 *Ramki należy zawsze umieszczać w tej samej orientacji, w jakiej znajduje się plansza – z symbolem w lewym górnym rogu i strzałką ku górze.*



### Kafelki atrakcji

Każdemu z graczy należy rozdać tyle zakrytych kafelków atrakcji, ile wynika z kafelka pomocy albo z oznaczenia na planszy (zgodnie z aktualną rundą).



*Na przykład w rozgrywce 5-osobowej w czasie rundy 2. każdy z graczy otrzymuje po 5 kart i odrzuca po 2 karty, a następnie otrzymuje po 3 kafelki.*



 *W zależności od liczby graczy niektóre karty lokalizacji i kafelki atrakcji mogą nie zostać wykorzystane w rozgrywce.*



## ② Wymiana

Gracze **równocześnie** odkrywają swoje kafelki atrakcji. Każdy gracz może teraz **negocjować wymianę** z dowolnym innym graczem. Warto kreatywnie podejść do negocjacji, pamiętając jednak o poniższych zasadach:

- Gracze mogą wymieniać się lokalizacjami, kafelkami atrakcji i żetonami monet w dowolnej liczbie i kombinacji.
- Gracze mogą interweniować w negocjacjach innych graczy.
- Jeśli warunki umowy pomiędzy graczami mogą zostać natychmiast spełnione, gracze muszą jej dotrzymać, ale jeśli umowa dotyczy przyszłości, mogą ją złamać.

**!** Gracz nie może zdjąć ani przesunąć kafelka atrakcji, który znajduje się już na planszy. Raz zbudowane atrakcje (zob. str. 6) pozostają na miejscu aż do końca gry. Może się jednak zmienić ich właściciel. Jeśli dojdzie do takiej zmiany, należy po prostu podmienić ramkę tej atrakcji.

Gracze mogą kontynuować wymiany, dopóki wszyscy nie będą gotowi rozpocząć kolejnej fazy.

**i** Przykładowe wymiany.

**PRZED**

Niebieski gracz wymienia 1 lokalizację **na** 2 lokalizacje żółtego gracza.

Czerwony gracz wymienia 1 lokalizację **na** 1 lokalizację niebieskiego gracza.

Żółty gracz wymienia 1 zbudowaną atrakcję **na** 6 żetonów monet czerwonego gracza.

**PO**

czerwony gracz

żółty gracz

### ③ Budowa

W tej fazie gracze mogą umieszczać swoje kafelki atrakcji na planszy. Gracz może umieścić **dowolną liczbę kafelków** (to oznacza, że może nie umieścić żadnego). Niezbudowane kafelki gracze pozostawiają odkryte przed sobą w oczekiwaniu na kolejne rundy.

Należy zawsze postępować zgodnie z poniższymi zasadami.

- Gracz może umieścić kafelek atrakcji tylko na pustej lokalizacji, która **do niego należy** (na której znajduje się ramka w jego kolorze).
- Gracz może **powiększać swoje atrakcje**, dokładając na swoich **sąsiednich** pustych lokalizacjach **identyczne** kafelki atrakcji.
- Atrakcje gracza **należą tylko do niego**. Sąsiadujące ze sobą identyczne kafelki atrakcji, które mają różnych właścicieli, są uznawane za oddzielne atrakcje.
- **Atrakcja jest ukończona**, gdy sąsiaduje ze sobą tyle identycznych kafelków jednego właściciela, ile wynosi maksymalna wielkość tej atrakcji (3, 4 albo 5).

#### *i* Przykłady zbudowanych atrakcji.



Żółty gracz buduje sklep z pamiątkami o wielkości 3 (ukończony).

Niebieski gracz buduje namiot cyrkowy o wielkości 2 (nieukończony).

Czerwony gracz buduje 2 sąsiadujące lodziarnie: 1 o wielkości 3 (ukończoną) i 1 o wielkości 2 (nieukończoną).



## 4 Dochody

W ostatniej fazie rundy **wszystkie zbudowane atrakcje** generują dochody swoim właścicielom. Niezbudowane kafelki i puste lokalizacje nie generują dochodów.

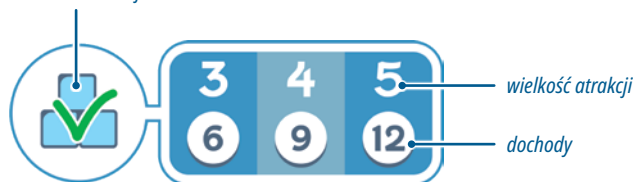
Każda atrakcja gracza generuje dla niego dochody **wynikające z jej wielkości** (liczby sąsiadujących ze sobą identycznych kafelków). Atrakcja jest ukończona, gdy osiągnie maksymalną wielkość (liczba na kafelku atrakcji).

Gracze pobierają dochody zgodnie z tabelką w lewym górnym rogu planszy.

nieukończona atrakcja



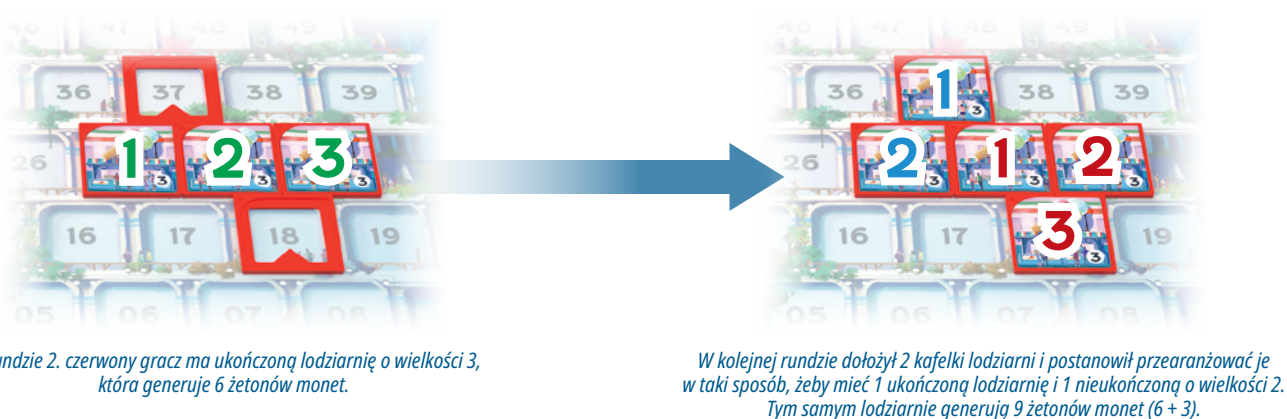
ukończona atrakcja



### i Przykładowe dochody.



Podczas ustalania wielkości atrakcji należy zawsze wybrać najbardziej opłacalny rozkład kafelków. Kształt atrakcji nie jest stały i może się zmieniać wraz z nastaniem kolejnych rund.



Każdy gracz **ogłasza wysokość swoich dochodów** z danej rundy i kładzie zdobyte żetony monet zakryte przed sobą.

Na koniec należy przesunąć znacznik rundy o 1 pole do przodu i **potasować stos kart lokalizacji**.

Gracze mogą rozpocząć kolejną rundę.

# Koniec gry

Gra kończy się po 4 rundach.

Gracze odkrywają swoje żetony monet i sumują ich wartość. Wygrywa najbogatszy z graczy.

W razie remisu wygrywa gracz, który ma na planszy najwięcej kafelków atrakcji.

Jeśli to nie rozstrzygnęło remisu, gracze współdzielą zwycięstwo.



## TWÓRCY

Projekt: **Karsten Hartwig**

Ilustracje: **Umeshu Lovers**

Pełna lista twórców: [www.rprod.com/en/waterfall-park/credits](http://www.rprod.com/en/waterfall-park/credits)

© REPOS PRODUCTION 2023. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruksela – Belgia

+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

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

Gra może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych.



**REPOS**  
PRODUCTION