

Waterfall Park

ウォーターフォールパーク

あなたはこれまでに見たこともないほど素晴らしい遊園地を開発するために雇われています！
施設を配置する準備はできていますが、あなたの野心を実現するための十分な空き地はあるでしょうか？

場所、アトラクション、お金を交換して施設を開発しましょう……
あなたの夢を実現するために、すべてが交渉材料となるのです！



ゲームの概要と目的

プレイヤーは4ラウンドに渡って「ウォーターフォールパーク」をプレイします。各ラウンド中、プレイヤーは場所とアトラクションについて交渉します。アトラクションが大きいほど、そしてそれらを早く建設するほど、プレイヤーはより多くのお金を得ます。

4ラウンドのあと、最も多くのコインを獲得したプレイヤーがゲームに勝利します。



色覚多様性対応シンボル

すべての種類の色覚多様性に対応するために、このゲームの各基本色には特定のシンボルが使われています。

★ ピンク

● 黄

■ 青

▼ 緑

× 赤

内容物

ボード1枚・場所カード78枚・アトラクションタイル72枚
プレイヤーエイドタイル1枚・土台120個(色ごとに24個)
ラウンドマーカー1枚・コイン100枚・ルールブック1冊

ゲームの準備

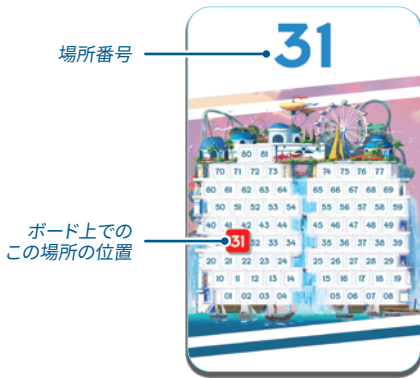
①

ボードをテーブルの中央に置きます。

②

場所カードをよく混ぜ、裏向きのデッキにしてボードの横に置きます。

これらの各カードは、ボード上にある78のスペースのうち1つに対応しています。これらはアトラクションを建設することができる場所を表しています。



③

アトラクションタイルをよく混ぜ、裏向きの山にしてボードの横に置きます。

アトラクションは9種類あります。各タイル上の数字(3か4か5)はそのアトラクションの最大サイズを示しています。各アトラクションには、そのアトラクションを最大サイズで2つ建設できるだけのタイルがあります。たとえば、土産物屋は6枚、ジェットコースターは8枚、シアターは10枚あります。





4 各プレイヤーは1色を選び、その色の土台を取ります。

5 ボードの横にコインを置いてリザーブとします。
各プレイヤーは価値1のコインを5枚取ります。
ゲーム中ずっと、自分のコインは裏向きにしておきます。

6 ラウンドマーカーをラウンド1スペースに置きます。
4/5人ゲームでは、対応するプレイヤーエイドタイルをボード上に置きます。
プレイヤーエイドには、各ラウンドでプレイヤーが受け取るカードとタイルの枚数が示されています。

ラウンドマーカー

ラウンド

配られる場所カード

捨て札にする場所カード

プレイヤー数

配られるアトラクションタイル

ゲームの進行

プレイヤーは4ラウンドに渡ってゲームをプレイします。各ラウンドは以下の4フェイズからなります。

- ① 準備
- ② 交換
- ③ 建設
- ④ 収入

このゲームに“手番”はありません。各フェイズ中、全プレイヤーが同時にプレイします。

① 準備

場所カード

現在のラウンド数に応じて、プレイヤーエイドに示されている枚数の場所カードを各プレイヤーに裏向きで配ります(下例参照)。プレイヤーは自分のカードを秘密裏に見て、**2枚**を捨て札にして場所カードデッキ上に戻し、他のカードを保持します。

! カードを選んでいるあいだ、プレイヤーは話し合うことはできません。

全員の準備が整ったら、各プレイヤーは選んだカードを公開して、ボード上の対応するスペースに**自分の土台を1個**置きます。プレイヤーは**その場所の所有者**となります。使ったカードは箱に戻します。

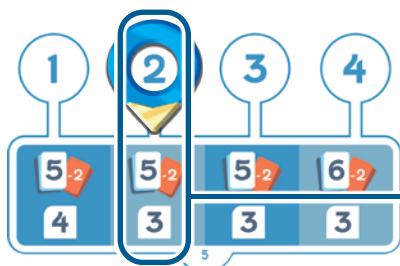
自分の土台が1個もない場合、空き場所(タイルが置かれていない場所)から自分の土台を取り除いて、新たな場所に直接置くことができます。

i 土台は常に、ボード上に同じ向きで置かなければなりません(左上にシンボルが来て、矢印が上を指すように置きます)。



アトラクションタイル

現在のラウンド数に応じて、プレイヤーエイドに示されている枚数のアトラクションタイルを各プレイヤーに裏向きで配ります(下例参照)。



たとえば、5人ゲームのラウンド2では、各プレイヤーはカードを5枚受け取って2枚捨て札にし、そのあとタイルを3枚受け取る。



i プレイ人数に応じて、何枚かの場所カードとアトラクションタイルはゲーム中に使われないことになります。

② 交換

全プレイヤーは自分のアトラクションタイルを同時に公開します。

ここでプレイヤーは、任意の他プレイヤーと交渉することができます。内容は自由ですが、以下のルールに従ってください。

- 場所、アトラクション、コインを任意の数や組み合わせで交換することができます。
- いつでも、どの交渉にでも口を挟むことができます。
- 即座に完了できる取り決めは守らなければなりません、将来の状況に関する約束は破ってもかまいません。

! ボード上のアトラクションタイルを取り除いたり、移動させたりすることはできません。いったん建設されたら(6ページ参照)、アトラクションはゲーム終了までそのスペースに残ります。しかし、各アトラクションの所有者をゲーム中に変更することはできます。この場合、単にそのスペースの土台を入れ替えます。

全員が次のフェーズに進む準備を整えるまで交換を続けます。

i 実行できる交換の例:

交換前

交換後

赤は場所1つを
青の場所2つと
交換した。

青は場所1つを
黄の場所2つと
交換した。

赤は場所1つを
青の場所1つと
交換した。

黄は建設済みのアトラクション1つを
赤の6コインと
交換した。

赤プレイヤー

黄プレイヤー

③ 建設

このフェイズ中、プレイヤーは自分のアトラクションタイルをボード上に置きます。プレイヤーはタイルを**何枚でも**置くことができます(1枚も置かないことも、すべて置くこともできます)。建設しなかったタイルは、次ラウンドのために表向きで手元に残しておきます。

以下のルールに従ってください。

- **自分が所有している**(自分の色の土台がある) 空き場所**にのみ**アトラクションタイルを置くことができます。
- 自分のアトラクションに**隣接している**自分の空き場所に、そのアトラクションと**同種**のタイルを追加して**拡大**することができます。
- 各プレイヤーは**それぞれのアトラクション**を持ちます。同種のタイルが隣接していても、所有者が異なる場合は別々のアトラクションと見なされます。
- 1人のプレイヤーの同種のタイルが最大サイズ(3か4か5)に等しい枚数だけ隣接したとき、その**アトラクションは完成**しています。

① 実行できる建設の例:



黄はサイズ3の土産物屋を1つ建設した(完成)。

青はサイズ2のサーカスを1つ建設した(未完成)。

赤は隣接している2つのアイスクリームスタンドを建設した。1つはサイズ3(完成)、もう1つはサイズ2(未完成)である。

④ 収入

この最後のフェイズ中、**建設済みのすべてのアトラクション**は収入をもたらします。建設していないタイルと空き場所は何もたらしません。

自分の各アトラクションごとに、その**サイズ**（隣接している同種タイルのセットの枚数）**に応じたコイン**を得ます。最大サイズ（タイル上に示されている枚数）に到達しているアトラクションは完成しています。

収入額を確定させるため、ボードの左上にある表を参照してください。

未完成のアトラクション



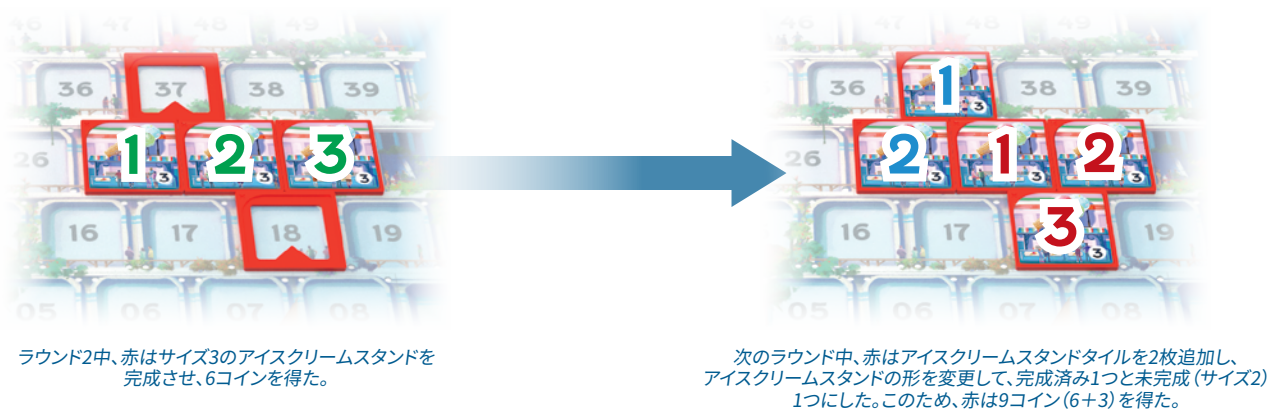
完成しているアトラクション



① 収入の例:



アトラクションのサイズを決めるときには常に、最も多くの利益をもたらすようにタイルを分けします。アトラクションの形は不変ではなく、ラウンドごとに変えることができます。



プレイヤーはそのラウンドの**収入を宣言**して、獲得したコインを裏向きで手元に置きます。

最後に、ラウンドマーカーを1スペース進め、**場所カードデッキを混ぜ直**します。そのあと新たなラウンドを始めます。

ゲームの終了

ラウンド4のあと、ゲームは終了します。

各プレイヤーは自分のコインを表向きにして、その価値を合計します。最も裕福なプレイヤーがゲームに勝利します。

同額の場合、その中で最も多くのアトラクションタイルをボード上に置いているプレイヤーが勝利します。

これも同数の場合、その全員が勝利を分かち合います。



CREDITS

デザイナー: Karsten Hartwig

イラスト: Umesu Lovers

フルクレジット: 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

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

この商品を個人的な範囲を超える目的で使用することはできません。

