



Waterfall Park

Os han contratado para diseñar las atracciones del parque temático más alucinante que ha existido nunca. Ya estáis preparados para instalar vuestras atracciones, pero ¿habrá espacio suficiente para vuestras ambiciosas ideas?

Diseñad vuestras instalaciones intercambiando ubicaciones, atracciones o dinero...
¡Cuando se trata de construir tu sueño, todo es negociable!



¡Aquí tienes las reglas en vídeo!

Resumen y objetivo

Una partida de *Waterfall Park* consta de 4 rondas, durante las cuales tendrás que negociar con ubicaciones y atracciones. Cuanto más grandes sean tus atracciones y menor sea el tiempo que empleas en construirlas, más dinero ganarás.

¡Vencerá el jugador que tenga más monedas al acabar las 4 rondas!



Símbolos para daltónicos

Para adaptarse a todos los tipos de daltonismo, cada color base del juego tiene un símbolo diferente.

★ Rosa ● Amarillo ■ Azul ▼ Verde ✕ Rojo

Contenido

1 tablero • 78 cartas de Ubicación • 72 fichas de Atracción
1 ficha de ayuda al jugador • 120 bases (24 de cada color)
1 marcador de ronda • 100 monedas • 1 reglamento

Preparación

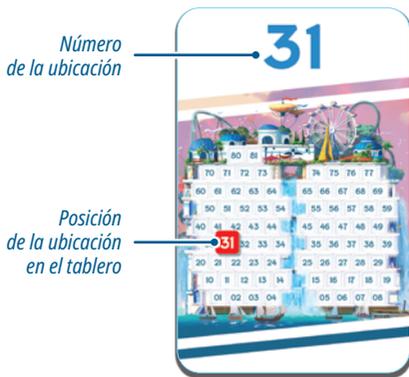
1

Colocad el **tablero** en el centro de la mesa.

2

Barajad las **cartas de Ubicación** y colocadlas bocabajo para formar un mazo al lado del tablero.

Cada una de estas cartas corresponde a una de las 78 casillas del tablero. En ellas se representan las distintas ubicaciones en las que podréis construir vuestras atracciones.



1



3

Mezclad las **fichas de Atracción** y colocadlas bocabajo al lado del tablero.

Hay 9 tipos de atracciones diferentes. En cada ficha hay un número (3, 4 o 5) que muestra el tamaño máximo que puede tener esa atracción.

Cada atracción está disponible en cantidad suficiente como para construir 2 atracciones del tamaño máximo. Por ejemplo, hay 6 Tiendas de regalos, 8 Casas del terror y 10 Cines.





4 Elegid un color cada uno y tomad las **bases** que os correspondan.

5 Colocad la **reserva de monedas** cerca del tablero. Repartidle **5 monedas** (de valor 1) a cada jugador. Mantenedlas **bocabajo** durante toda la partida.

6 Colocad el **marcador de ronda** sobre el espacio de la 1.^a ronda.

Si sois 4 o 5 jugadores, poned la **ficha de ayuda al jugador** correspondiente sobre el tablero.

Esta ficha de ayuda al jugador os servirá para saber el número de cartas y de fichas que tenéis que recibir en cada ronda.

Marcador de ronda

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

Ronda

N.º de cartas de Ubicación a repartir

N.º de cartas de Ubicación a descartar

N.º de jugadores

N.º de fichas de Atracción a repartir

Desarrollo de la partida

Una partida consta de **4 rondas**, cada una de ellas dividida a su vez en **4 fases**:

- ① *Preparación*
- ② *Intercambio*
- ③ *Construcción*
- ④ *Retribución*

No existen los turnos: durante cada fase, todos jugáis **simultáneamente**.

① Preparación

Cartas de Ubicación

Dependiendo de la ronda en la que os encontréis, repartid bocabajo a cada jugador tantas cartas de Ubicación como se indique en la ayuda al jugador (ver ejemplo más abajo).

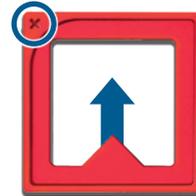
Mirad vuestras cartas en secreto. Descartad **2** y devolvedlas al mazo de cartas de Ubicación. Quedaos el resto de las cartas.

 *No podéis hablar entre vosotros mientras elegís vuestras cartas.*

Una vez que todos hayáis elegido vuestras cartas, reveladlas y colocad **una de vuestras bases** en las ubicaciones correspondientes del tablero. Ahora sois los **propietarios de esas ubicaciones**. Devolved a la caja las cartas que habéis usado.

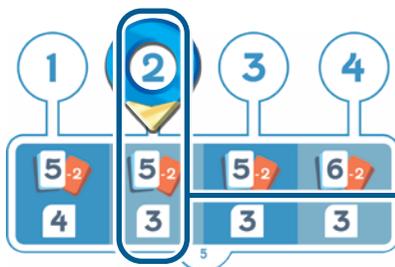
Si ya no os quedan más bases, podéis quitar una de las que tengáis sobre alguna ubicación vacía (es decir, que no tenga una ficha encima) y colocarla directamente sobre una nueva ubicación.

 *Las bases deben colocarse siempre con la misma orientación en el tablero: con el símbolo en la esquina superior izquierda y la flecha apuntando hacia arriba.*



Fichas de Atracción

Dependiendo de la ronda en la que os encontréis, repartid bocabajo a cada jugador tantas fichas de Atracción como se indique en la ayuda al jugador (ver ejemplo más abajo).



Por ejemplo, si sois 5 jugadores, durante la 2.ª ronda cada uno recibís 5 cartas y descartáis 2, y después cada uno recibís 3 fichas.



 *Dependiendo del número de jugadores, algunas cartas de Ubicación y fichas de Atracción no se utilizarán durante la partida.*

② Intercambio

Revelad vuestras fichas de Atracción **simultáneamente**.

Podéis empezar a **negociar** con el resto de los jugadores. Sed todo lo creativos que queráis, pero siempre siguiendo estas reglas:

- Podéis intercambiar vuestras ubicaciones, atracciones y monedas en cualquier cantidad o combinación.
- Podéis interceder en cualquier negociación y en cualquier momento.
- Debéis respetar los acuerdos que vayan a cumplirse de manera inmediata, pero tened en cuenta que cualquier promesa de futuro que hagáis u os hagan puede romperse sin problema.

! No está permitido quitar o mover una ficha de Atracción del tablero. Una vez construidas (ver página 6), las atracciones permanecerán en sus casillas hasta el final de la partida. Sin embargo, el propietario de una atracción sí puede cambiar a lo largo de la partida. En este caso, simplemente hay que intercambiar la base de dicha casilla.

Seguid con los intercambios hasta que todos estéis listos para pasar a la siguiente fase.

i Ejemplos de posibles intercambios:

ANTES

El jugador azul intercambia **1 ubicación** por **2 ubicaciones** con el jugador amarillo.

El jugador rojo intercambia **1 ubicación** por **1 ubicación** con el jugador azul.

El jugador amarillo intercambia **1 atracción construida** por **6 monedas** con el jugador rojo.

Jugador rojo

Jugador amarillo

DESPUÉS

③ Construcción

Durante esta fase podéis colocar vuestras fichas de Atracción en el tablero. Podéis poner **tantas fichas como queráis**, incluso ninguna. Mantened las fichas que no construyáis bocarriba, delante de vosotros, para las siguientes rondas.

Seguid siempre estas reglas:

- Solo podéis colocar vuestras fichas de Atracción en ubicaciones vacías que sean **de vuestra propiedad** (con la base de vuestro color).
- Podéis **ampliar vuestras atracciones** añadiendo fichas **idénticas** en las ubicaciones **adyacentes** que sean de vuestra propiedad.
- Cada uno tenéis **vuestras propias atracciones**. Las fichas idénticas adyacentes que pertenezcan a otros jugadores se consideran atracciones separadas.
- Una **atracción está completa** cuando hay tantas fichas idénticas adyacentes como indica su tamaño máximo (3, 4 o 5).

📌 Ejemplos de posibles construcciones:



*El jugador amarillo construye
1 Tienda de regalos de tamaño 3 (completa).*

*El jugador azul construye
1 Circo de tamaño 2 (incompleto).*

*El jugador rojo construye 2 Puestos de helados adyacentes:
1 de tamaño 3 (completo) y 1 de tamaño 2 (incompleto).*

4 Retribución

Durante esta fase final, **todas las atracciones que hayáis construido** os harán ganar dinero. Por el contrario, las fichas no construidas y las ubicaciones vacías no os generarán ninguna retribución.

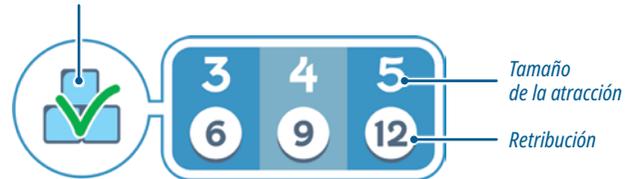
Recibiréis monedas por cada una de vuestras atracciones y **en función de su tamaño** (es decir, el número de fichas idénticas adyacentes). Una atracción está completa cuando alcanza su tamaño máximo (el número escrito en la ficha).

Consultad las tablas de la esquina superior izquierda del tablero para determinar los beneficios que obtenéis.

Atracción incompleta



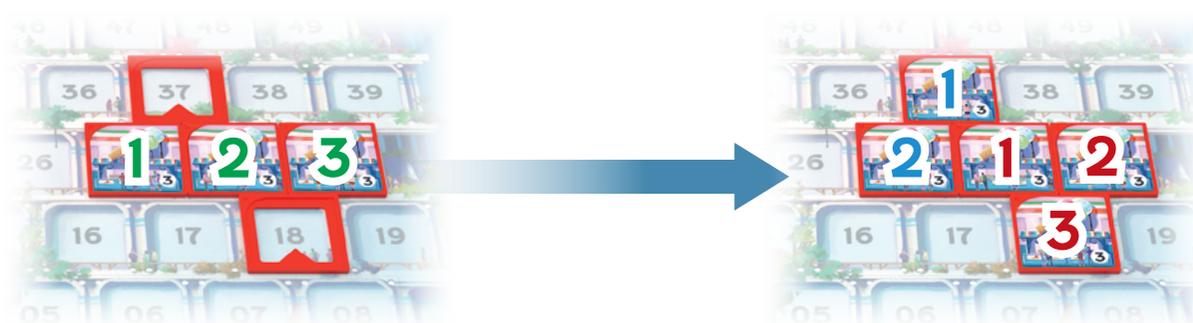
Atracción completa



i Ejemplo de posible retribución:



A la hora de determinar el tamaño de vuestras atracciones, elegid siempre la distribución de fichas que más os beneficie. Tened en cuenta que la distribución de una atracción no es permanente y puede variar de una ronda a otra.



En la 2.ª ronda, el jugador rojo ha completado un Puesto de helados de tamaño 3 que le otorga 6 monedas.

Durante la siguiente ronda, el jugador rojo ha añadido 2 fichas de Puesto de helado más. Luego decide redistribuir sus Puestos de helados para tener uno completo y otro incompleto de tamaño 2. De esta manera, gana 9 monedas (6+3).

Anunciad vuestras ganancias de la ronda y dejad las monedas que hayáis ganado bocabajo, delante de vosotros.

Finalmente, moved el marcador de ronda al siguiente espacio y **barajad el mazo de cartas de Ubicación**.

Ya estáis listos para empezar la siguiente ronda.

Fin de la partida

La partida termina cuando hayáis finalizado la 4.ª ronda.

Revelad vuestras monedas y sumad sus valores. ¡El jugador más rico gana la partida!
En caso de empate, gana el jugador que tenga más fichas de Atracción sobre el tablero.
Si aun así sigue habiendo empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



CRÉDITOS

Diseño: **Karsten Hartwig**

Ilustraciones: **Umeshu Lovers**

Créditos completos: www.rprod.com/en/waterfall-park/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruselas – Bélgica
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

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

Este material solo puede utilizarse para entretenimiento privado.



REPOS
PRODUCTION