

Waterfall Park

Ihr wurdet engagiert, um Attraktionen für den erstaunlichsten Vergnügungspark aller Zeiten zu entwerfen!
Ihr seid bereit, eure Attraktionen zu bauen. Aber reicht der Platz für all eure Ziele aus?

Plant eure Installationen und tauscht Bauplätze, Attraktionen oder Münzen ...
Beim Entwerfen der tollsten Vergnügungen ist alles verhandelbar!



Sieh dir ein
Erklärvideo an!

Überblick und Ziel des Spiels

Eine Partie *Waterfall Park* besteht aus 4 Runden, in denen ihr über Bauplätze und Attraktionen verhandelt und diese untereinander tauscht. Je früher ihr eure Attraktionen baut und je größer sie werden, desto mehr Einkommen erhaltet ihr.

Wer nach 4 Runden am reichsten ist, gewinnt die Partie.



Symbole für Personen mit Farbsehschwäche

Um alle Arten von Farbsehschwäche auszugleichen, sind die Rahmen jeder Farbe mit einem eigenen Symbol markiert.

★ Rosa

● Gelb

■ Blau

▼ Grün

✘ Rot

Spielmaterial

1 Spielplan • 78 Bauplatzkarten • 72 Attraktionsplättchen
1 Rundenübersicht • 120 Rahmen (24 pro Farbe)
1 Rundenmarker • 100 Münzen • Diese Spielanleitung

Spielaufbau

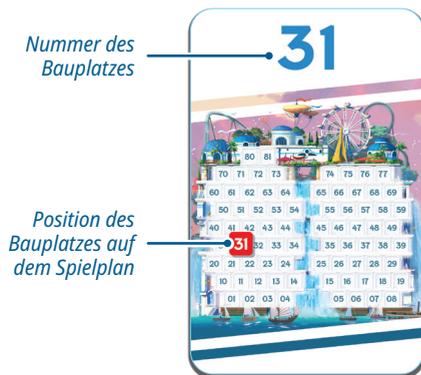
1

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.

2

Mischt die **Bauplatzkarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan.

Jede dieser Karten verweist auf eines der 78 Felder des Spielplans. Sie stellen Bauplätze dar, auf denen ihr eure Attraktionen bauen könnt.



1



2

3

3

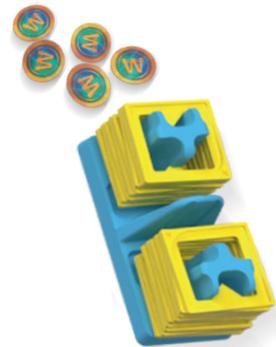
Mischt die **Attraktionsplättchen** und legt sie verdeckt neben den Spielplan.

Es gibt 9 verschiedene Arten von Attraktionen. Die Zahl auf jedem Plättchen (3, 4 oder 5) gibt die maximale Größe der Attraktion an.

Von jeder Attraktionsart gibt es genug Plättchen, um 2 davon in maximaler Größe zu bauen.

Es gibt zum Beispiel 6 Geschäfte, 8 Geisterbahnen und 10 Kinos.





4 Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch die entsprechenden **Rahmen**.

5 Legt die **Bank** mit den **Münzen** neben den Spielplan. Nehmt euch jeweils **5 Münzen** im Wert von 1. Legt Münzen im Verlauf der Partie immer **verdeckt** vor euch ab.

6 Legt den **Rundenmarker** auf Feld 1 der Rundenübersicht.

Legt im Spiel zu viert oder fünft die **Rundenübersicht** entsprechend eurer Anzahl auf den Spielplan.

Die Rundenübersicht zeigt an, wie viele Karten und Plättchen ihr jeweils in jeder Runde erhaltet.

Rundenmarker

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

Runde

Auszuteilende Bauplatzkarten

Abzulegende Bauplatzkarten

Personenanzahl

Auszuteilende Attraktionsplättchen

Spielablauf

Eine Partie besteht aus **4 Runden** mit jeweils **4 Phasen**:

- ① Vorbereitung
- ② Tausch
- ③ Bau
- ④ Einkommen

Es gibt keine Spielzüge: Ihr spielt in jeder Phase jeweils **gleichzeitig**.

① Vorbereitung

Bauplatzkarten

Teilt an alle jeweils so viele Bauplatzkarten verdeckt aus, wie die Rundenübersicht anzeigt (abhängig von der aktuellen Runde).

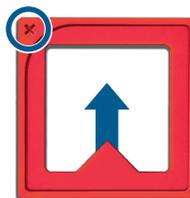
Schaut euch eure Karten jeweils geheim an. Wählt **2** davon aus und legt sie verdeckt auf dem Bauplatzstapel ab. Behaltet die restlichen Karten auf der Hand.

 *Während dieser Auswahl dürft ihr nicht miteinander sprechen.*

Sobald alle fertig sind, offenbart eure Karten und legt jeweils **einen eurer eigenen Rahmen** auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Diese Bauplätze **gehören** nun euch. Legt die verwendeten Bauplatzkarten zurück in die Schachtel.

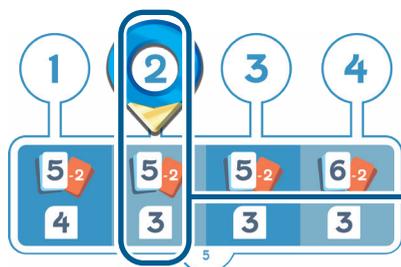
Falls euch die Rahmen ausgehen, dürft ihr einen eurer Rahmen von einem leeren Bauplatz (ohne Plättchen darauf) nehmen und auf einen neuen Bauplatz umlegen.

 *Rahmen müssen immer gleich ausgerichtet auf den Spielplan gelegt werden: mit dem Symbol oben links und dem Pfeil nach oben.*



Attraktionsplättchen

Teilt an alle jeweils so viele Attraktionsplättchen verdeckt aus, wie die Rundenübersicht anzeigt (abhängig von der aktuellen Runde).



Beispiel: Im Spiel zu fünft erhaltet ihr in Runde 2 jeweils 5 Karten und legt 2 ab; danach erhaltet ihr jeweils 3 Plättchen.



 *In jeder Partie bleiben am Ende je nach Personenanzahl einige zufällige Bauplatzkarten und Attraktionsplättchen übrig.*

② Tausch

Deckt **gleichzeitig** eure Attraktionsplättchen auf.

Nun dürft ihr mit jeder anderen Person **verhandeln**. Seid kreativ, beachtet aber folgende Regeln:

- Ihr dürft eure Bauplätze, Attraktionen und Münzen (bzw. Geldwerte) in beliebiger Menge und Kombination tauschen.
- Ihr dürft euch in jede andere Verhandlung einmischen.
- Ihr müsst eine getroffene Vereinbarung, die sofort umgesetzt werden kann, auch umsetzen. Versprechen, die zukünftige Situationen betreffen, dürft ihr aber brechen.

! Attraktionen, die bereits gebaut wurden (siehe S. 6), bleiben bis zum Ende der Partie an ihrem Bauplatz liegen. Ihre Plättchen können nicht entfernt oder umgelegt werden. Allerdings kann sich im Laufe der Partie ändern, wem sie gehören. Tauscht in diesem Fall einfach den Rahmen auf dem entsprechenden Feld aus.

Es darf so lange verhandelt und getauscht werden, bis alle bereit für die nächste Phase sind.

i Beispiele für mögliche Tauschhandlungen:

VORHER

Blau tauscht **1 Bauplatz**
gegen
2 Bauplätze von Gelb.

Rot tauscht **1 Bauplatz**
gegen
1 Bauplatz von Blau.

Gelb tauscht **1 gebaute Attraktion**
gegen
6 Münzen von Rot.

Münzvorrat Rot

NACHHER

Münzvorrat Gelb

③ Bau

In dieser Phase dürft ihr **beliebig viele** eurer Attraktionsplättchen auf den Spielplan legen (auch gar keins). Lasst unverbaute Plättchen für spätere Runden offen vor euch liegen.

Beachtet beim Bauen folgende Regeln:

- Ihr dürft eure Attraktionsplättchen nur auf **eure eigenen** leeren Bauplätze legen (auf leere Rahmen eurer eigenen Farbe).
- Ihr könnt eure **Attraktionen erweitern**, indem ihr **identische** Plättchen auf **benachbarte** eigene Bauplätze legt.
- Ihr habt jeweils **eure eigenen Attraktionen**. Identische benachbarte Plättchen, die verschiedenen Personen gehören, gelten jeweils als eigenständige Attraktionen.
- Eine **Attraktion ist vollendet**, wenn sie aus so vielen identischen benachbarten Plättchen einer Person besteht, wie ihre maximale Größe angibt (3, 4 oder 5).

i Beispiele für mögliche Bauvorgänge:



Gelb baut
1 Geschäft der Größe 3 (vollendet).

Blau baut
1 Zirkus der Größe 2 (unvollendet).

Rot baut 2 benachbarte Eisstände:
1 der Größe 3 (vollendet) und 1 der Größe 2 (unvollendet).

④ Einkommen

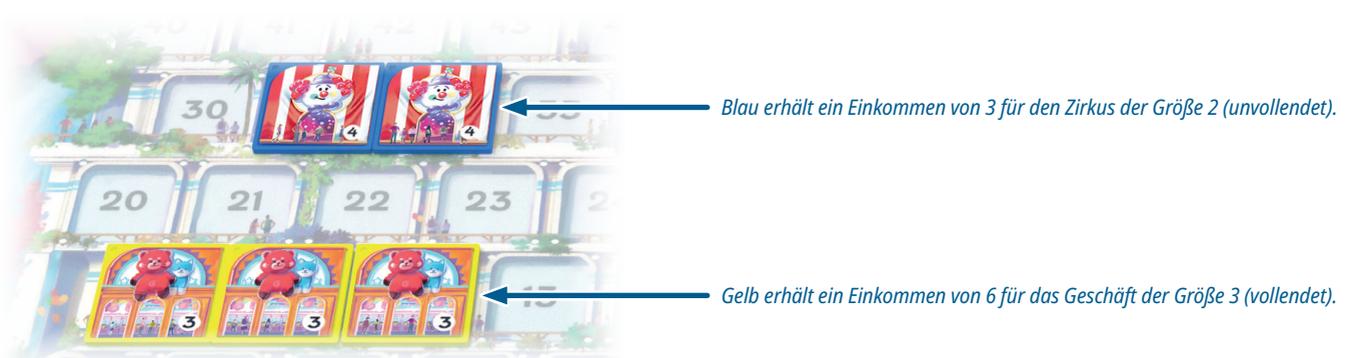
Erhaltet zuletzt Einkommen für **all eure gebauten Attraktionen**. Für unverbaute Plättchen und leere Bauplätze erhaltet ihr nichts.

Für jede Attraktion erhaltet ihr jeweils Einkommen **gemäß ihrer Größe** (Anzahl identischer benachbarter Plättchen). Eine Attraktion ist vollendet, wenn sie ihre maximale Größe erreicht hat (Zahl auf dem Plättchen).

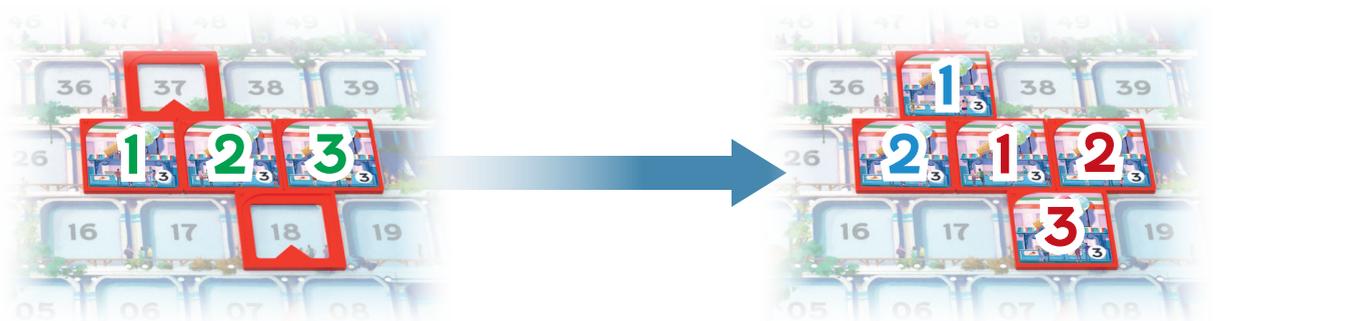
Schaut auf der Anzeige oben links auf dem Spielplan nach, wie viel Einkommen ihr jeweils erhaltet.



i Beispiele für mögliche Einkommensgewinne:



Teilt zur Ermittlung eures Einkommens eure identischen benachbarten Plättchen immer so auf Attraktionen auf, dass ihr für sie das meiste Einkommen erhaltet. Die Aufteilungen eurer Attraktionen sind nicht endgültig; ihr könnt sie in jeder Runde neu bestimmen.



In Runde 2 hat Rot einen vollendeten Eisstand der Größe 3 und erhält dafür ein Einkommen von 6.

In der nächsten Runde fügt Rot 2 Eisstand-Plättchen hinzu und entscheidet sich für eine andere Aufteilung, sodass die Plättchen 1 vollendeten und 1 unvollendeten Eisstand der Größe 2 bilden. Rot erhält dafür ein Einkommen von 9 (6+3).

Verkündet jeweils euer Einkommen, nehmt euch Münzen im entsprechenden Wert und legt sie verdeckt vor euch ab.

Rückt schließlich den Rundenmarker ein Feld vor und **mischt den Bauplatzstapel**.

Nun kann die nächste Runde beginnen.

Spielende

Das Spiel endet nach der vierten Runde.

Deckt jeweils eure Münzen auf und addiert ihre Werte. Es gewinnt, wer am reichsten ist.
Im Falle eines Gleichstands gewinnt, wer die meisten Attraktionsplättchen auf dem Spielplan hat.
Herrscht immer noch Gleichstand, teilen sich die Beteiligten den Sieg.



CREDITS

Autor: **Karsten Hartwig**

Illustrationen: **Umeshu Lovers**

Vollständige Credits: www.rprod.com/en/waterfall-park/credits

© REPOS PRODUCTION 2023. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brüssel – Belgien

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

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

Die Inhalte dieses Spiels dürfen nur zu rein privaten Zwecken verwendet werden.



REPOS
PRODUCTION