

# Waterfall Park

Je bent ingehuurd om het meest fantastische pretpark ooit te bouwen!  
Je bent klaar om te beginnen met de installatie, maar is er wel voldoende ruimte voor je ambities?  
Stel je attracties samen door locaties, attractietegels of geld te ruilen...  
Alles is onderhandelbaar om je droom waar te maken!



Bekijk de video met de spelregels!

## Overzicht en doel van het spel

Het spel *Waterfall Park* duurt 4 ronden, waarin je onderhandelt over locaties en attracties. Hoe groter de attracties en hoe sneller je ze bouwt, hoe meer geld je verdient.

Na 4 ronden wint de speler met de meeste munten het spel.



### Symbolen voor kleurenblinden

Om dit spel geschikt te maken voor spelers die kleurenblind zijn, hoort bij elke kleur die in het spel voorkomt, een symbool.

★ Roze ● Geel ■ Blauw ▼ Groen ✕ Rood

### Inhoud

1 spelbord • 78 locatiekaarten • 72 attractietegels  
1 overzichtstegel • 120 basissen (24 per kleur)  
1 rondemarker • 100 munten • spelregels

# Vorbereiding

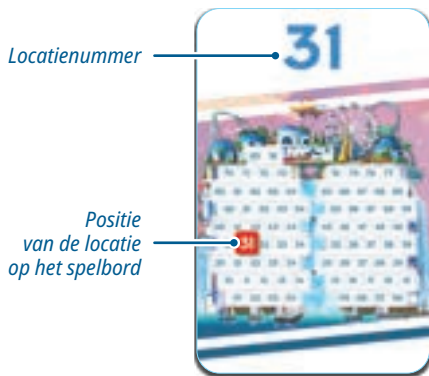
1

Leg het **spelbord** in het midden van de tafel.

2

Schud de **locatiekaarten** en leg ze als een gedekte trekstapel naast het spelbord.

Elke kaart hoort bij één van de 78 velden op het spelbord. Die stellen de locaties voor waar je een attractie kunt bouwen.



1



3

Schud de **attractietegels** en leg ze als gedekte trekstapels naast het spelbord.

Er zijn 9 verschillende attracties. Op elke tegel staat een cijfer (3, 4 of 5). Dat is de maximale grootte van de attractie. Van elke attractie zijn er voldoende tegels om de attractie 2 keer in maximale grootte te bouwen.

Er zijn bijvoorbeeld 6 souvenirwinkels, 8 spooktreinen en 10 theaters in het spel.





6



5



4

5

4

Iedere speler kiest een kleur en neemt de **basissen** in de overeenkomstige kleur.

5

Leg de **muntenvoorraad** naast het spelbord.  
Iedere speler krijgt **5 munten** (met waarde 1).  
Houd je munten **gedekt** tijdens het spel.

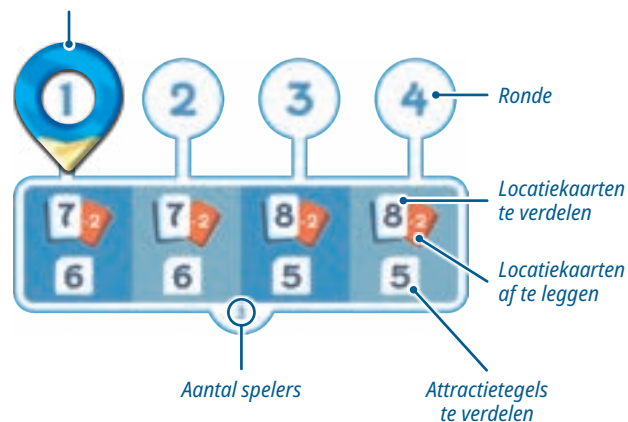
6

Zet de **rondemarker** op rondeveld 1.

Met 4 of 5 spelers leg je de overeenkomstige **overzichtstegel** op het spelbord.

Op de overzichtstegel staat het aantal kaarten en tegels dat de spelers elke ronde krijgen.

Rondemarker



3

# Speloverzicht

Het spel wordt in **4 ronden** gespeeld, met telkens **4 fasen**:

- ① *Vorbereiding*
- ② *Ruilen*
- ③ *Bouwen*
- ④ *Inkomen*

Er zijn geen beurten: tijdens elke fase spelen alle spelers **tegelijktijd**.

## ① *Vorbereiding*

### *Locatiekaarten*

Afhankelijk van de huidige ronde, geef je elke speler het aantal gedekte locatiekaarten als aangegeven op de overzichtstegel (zie voorbeeld hierna).

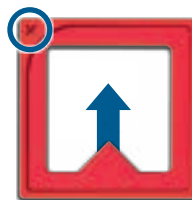
Kijk in het geheim naar je kaarten. Leg er **2** af op de stapel locatiekaarten. Houd de andere kaarten in de hand.

 *De spelers mogen niet met elkaar praten terwijl ze kaarten kiezen.*

Wanneer alle spelers hebben gekozen, leggen ze hun kaarten open en ze leggen **een basis** op elk overeenkomstig veld op het bord. Ze zijn nu **eigenaar van die locaties**. Leg de gebruikte kaarten terug in de doos.

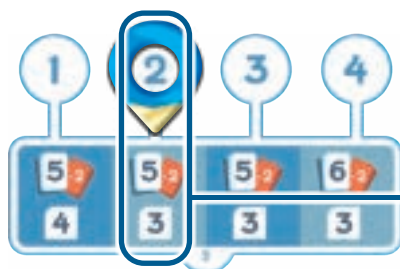
Als een speler geen basissen meer heeft, mag hij één van zijn basissen van een lege locatie (zonder tegel erop) verwijderen en direct op een nieuwe locatie leggen.

 *De spelers leggen basissen altijd op dezelfde manier op het spelbord, met het symbool in de linkerbovenhoek en de pijl naar boven.*



### *Attractietegels*

Afhankelijk van de huidige ronde, geef je elke speler het aantal gedekte attractietegels als aangegeven op de overzichtstegel (zie voorbeeld hierna).



*Bijvoorbeeld, in een spel met 5 spelers ontvangen de spelers in de tweede ronde 5 kaarten, waarvan ze er 2 afleggen. Daarna krijgen ze 3 tegels.*



 *Afhankelijk van het aantal spelers worden sommige locatiekaarten en attractietegels niet gebruikt tijdens het spel.*

## ② Ruilen

De spelers draaien hun attractietegels **tegelijkertijd** om.

Ze mogen dan **onderhandelen** met de andere spelers. Ze mogen creatief zijn, maar volgen altijd deze regels:

- De spelers mogen locaties, attractietegels en munten in alle hoeveelheden of combinaties ruilen.
- De spelers mogen onderhandelingen te allen tijde onderbreken.
- De spelers moeten overeenkomsten die direct kunnen worden uitgevoerd respecteren, maar beloften over toekomstige situaties mogen ze verbreken.

**!** *De spelers mogen nooit een attractietegel van het spelbord verwijderen of verplaatsen. Zodra een attractie is gebouwd (zie bladzijde 6), blijft deze staan tot het einde van het spel. De attractie kan tijdens het spel echter wel van eigenaar veranderen. In dat geval veranderen de spelers de basis op dat veld.*

Het onderhandelen duurt tot alle spelers klaar zijn voor de volgende fase.

**i** Voorbeelden van ruilen:

**VOOR**

Blauw ruilt 1 locatie tegen 2 locaties met Geel.

Rood ruilt 1 locatie tegen 1 locatie met Blauw.

Geel ruilt 1 gebouwde attractie tegen 6 munten met Rood.

Rode speler

Gele speler

**NA**

### ③ Bouwen

In deze fase kunnen de spelers hun attractietegels plaatsen. Ze kunnen er **zoveel plaatsen als ze willen**, maar kunnen ook kiezen om er geen te plaatsen. Tegels die ze niet bouwen, laten ze open voor zich liggen tot de volgende ronde.

Ze volgen altijd de volgende regels:

- De spelers mogen alleen attractietegels leggen op lege locaties **in hun bezit** (basis in hun spelerskleur).
- De spelers **breiden attracties uit** door **identieke** tegels op **aangrenzende** locaties in hun bezit te leggen.
- De spelers hebben elk hun **eigen attracties**. Identieke, aangrenzende tegels in het bezit van verschillende spelers worden beschouwd als aparte attracties.
- Een **attractie is voltooid** als deze bestaat uit het aantal identieke, aangrenzende tegels dat gelijk is aan de maximale grootte (3, 4 of 5).

#### *i* Voorbeelden van bouwen:



Geel bouwt  
1 souvenirwinkel met grootte 3 (voltooid).

Blauw bouwt  
1 circus met grootte 2 (niet voltooid).

Rood bouwt 2 aangrenzende ijssalons:  
1 met grootte 3 (voltooid) en 1 met grootte 2 (niet voltooid).

## ④ Inkomsten

Tijdens deze fase ontvangen de spelers inkomsten **voor al hun gebouwde attracties**. Niet-gebouwde tegels en lege locaties leveren geen inkomsten op.

De spelers krijgen voor elke attractie munten **afhankelijk van de grootte** (aantal identieke, aangrenzende tegels) van de attractie. Een attractie is voltooid als deze de maximale grootte bereikt heeft (aantal op de tegel).

Raadpleeg de tabellen linksboven op het spelbord om het inkomen te bepalen.

Niet-voltooid attractie



Voltooid attractie



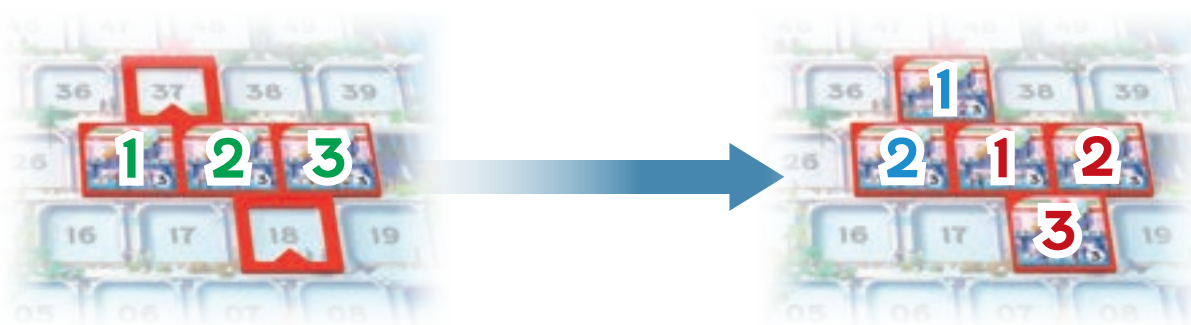
### i Voorbeelden van inkomsten:



Blauw krijgt 3 munten voor zijn circus met grootte 2 (niet voltooid).

Geel krijgt 6 munten voor zijn souvenirwinkel met grootte 3 (voltooid).

Om de grootte van de attracties te bepalen, kiezen de spelers de meest gunstige verdeling van de tegels. De vorm van een attractie is nooit definitief en mag elke ronde veranderen.



In ronde 2 heeft Rood een ijssalon voltooid met grootte 3. Hij krijgt daarvoor 6 munten.

De volgende ronde heeft Rood nog 2 ijssalontegels gebouwd en kiest nu voor 1 voltooid ijssalon met grootte 3 en 1 niet-voltooid ijssalon met grootte 2. Hij krijgt daarvoor 9 munten (6+3).

De spelers zeggen **hardop hoeveel munten** ze deze ronde verdienen en leggen de munten dan gedekt voor zich.

Verplaats de rondemarker 1 veld naar voren en **schud de stapel locatiekaarten**.

De volgende ronde kan nu beginnen.

# Einde van het spel

Het spel is na 4 rondes afgelopen.

De spelers draaien hun munten om en tellen de waarde ervan op. De rijkste speler wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste attractietegels op het spelbord.

Is het dan nog gelijk, dan delen die spelers de overwinning.



## CREDITS

Auteur: **Karsten Hartwig**

Illustraties: **Umeshu Lovers**

Bekijk alle credits op: [www.rprod.com/en/waterfall-park/credits](http://www.rprod.com/en/waterfall-park/credits)

© REPOS PRODUCTION 2023. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België

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

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

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.



**REPOS**  
PRODUCTION