

2-4
10+
60min

STEAMPARK

LORENZO SILVA, LORENZO TUCCI SORRENTINO & AURÉLIEEN BUONFINO



ПРАВИЛА

STEAMPARK

В весёлом городе Робобурге проходит ежегодная ярмарка, которую с большим нетерпением ожидают все его жители. Длится столь радостное событие 6 дней. Когда наступает ярмарка, **роботы** из Робобурга очень **хотят повеселиться**, ведь целый год они трудились на пахучих паровых заводах! Для этого они готовы потратить все свои деньги, кровно заработанные маслом из своих клешней-рук. Множество передвижных карнавалов приезжают на эту ярмарку в Робобург, готовые удовлетворить жажду веселья горожан, но прежде всего их привлекает карнавальное действо, в процессе которого каждый участник пытается заработать как можно больше денег!

Вы будете **владельцем** одного из этих фантастических паропарков. Вам предоставят обширную территорию рядом с Робобургом, где вы будете **строить гигантские Горки, работающие на угле**, и принимать столько посетителей, сколько сможете...но будьте осторожны, у Робобурга очень строгий экологический контроль: когда вы уедете, территория должна быть такой же чистой, как и до вашего прибытия. Поэтому вам надо **держат уровень Загрязнённости** вашего Парка под строгим контролем, иначе можете жестоко поплатиться! Весь ваш тяжкий труд будет преследовать одну цель: **заработать как можно больше денег** и обогнать в этом своих оппонентов.

ПароПарк представляет собой простую в освоении игру с двумя уровнями сложности: лёгкий для менее опытных игроков и более стратегический для тех, кто хочет более захватывающего противостояния.

В этой игре вам предстоит создать **свой собственный парк развлечений** и сделать его самым крупным и прибыльным среди всех остальных. Во время строительства **грёхмерных горок**, проиллюстрированных галантливой Мари Кардуа, вы увидите, как на ваших глазах растёт ваш парк.

Выбирайте свою стратегию! Привлекайте посетителей, стройте туалеты для уменьшения загрязнения и расширяйте свои владения! Какой бы подход вы не приняли, **действуйте быстро**: чем дольше будете думать, тем больше потом придётся обслуживать Парк, поэтому вам надо быть не просто лучшим, но и самым быстрым игроком... если конечно вы хотите победить в этой игре!

КОМПЛЕКТАЦИЯ



18 Горок (3 размеров у каждого из 6 цветов)



6 Больших Горок (на 3 посетителя)



6 Средних Горок (на 2 посетителя)



6 Малых Горок (на 1 посетителя)



42 Посетителя (по 7 каждого из 6 цветов)



4 Стартовых площадки



20 Палаток (по 4 каждого из 5 видов)



20 Дополнительных Площадок

4 жетона Очередности Хода (Жетон последнего игрока)



34 Бонусных карты



1 Жетон Раунда

1 Шкала Раундов



4 планшета "Свиньи"

24 кубика (по 6 на каждого игрока)



4 карты - подсказки

1 хлопковый мешок



84 банкноты (30x 1 Данари, 20 x 5 Данари, 30 x 10 Данари и 4 x 50 Данари)

48 жетонов Грязи

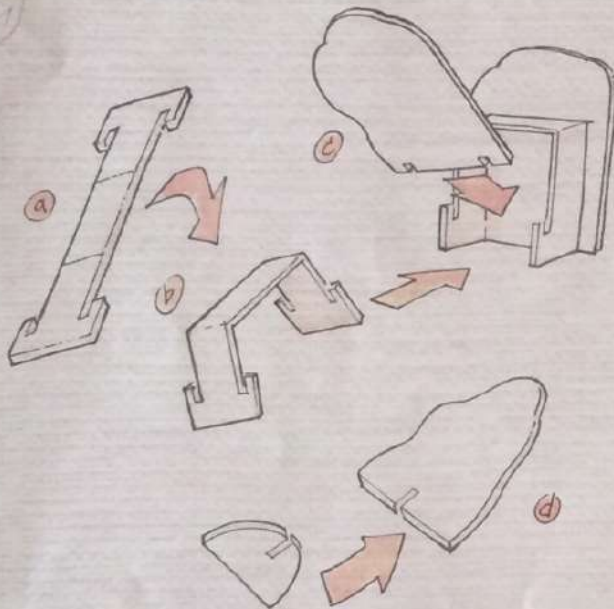




ПЕРЕД ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ

Перед вашей первой игрой потребуется некоторое время, чтобы собрать все компоненты ПароПарка. Самое время для раздела "Сделай сам"!

Аккуратно выдавите все детали из листа. Мы не несём ответственность за надрывы или вмятины, которые могут появиться во время этого процесса.



Каждая Горка состоит из 3 частей, отмеченных соответствующей буквой: центральной конструкции со сгибами и двумя боковыми сторонами. Соберите их, как показано на рисунке слева. Клей здесь не нужен, однако знание алфавита и базовые навыки координации движений всё же понадобятся.

Палатки состоят всего из 2 частей (мы очень заботливые, не так ли? Нам не хочется вас утомить непосредственно перед игровым процессом). Одна часть является иллюстрацией самой Палатки, другая является основанием в виде холмика; соедините эти части крест-накрест.

Внутри коробки для Горок есть специальный отсек, поэтому вам не придётся разбирать их после каждой партии.

УПРОЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ НОВИЧКОВ

ПароПарк – довольно простая в освоении игра, но на первых порах, если вам не хватает опыта или смелости для полноценной игры во всём её блистательном великолепии, мы вам поможем. Не стесняйтесь играть в более простой вариант, который мы только что придумали... Мы будем называть его "ПароПарк для Чайников", ладно? Вы можете найти их на странице 12, однако всё равно придётся прочитать остальные правила за исключением раздела "Свойства Палаток".

Также в тексте правил есть небольшие параграфы под названием "Скучные правила"; если вы спешите разыграть свою первую партию, то их можно пропускать... но сделав это, вы будете знать лишь основные правила.

ПОДГОТОВКА

1. Разберите банкноты по номиналу и стопочками положите их на стол. Это будет Банк.



2. Разберите жетоны Грязи по номиналу и положите на стол. Это будет общий пул Грязи.



3. Разберите Посетителей по цвету и поставьте их на стол. Это будет общий пул Посетителей.



4. Перемешайте Бонусные карты и сложите их на стол. Это будет колода карт. Очевидно же.



5. Положите Дополнительные площадки на стол лицом вниз.



6. Положите Шкалу Загрязнения таким образом, чтобы каждый игрок мог до нее дотянуться.



7. Возьмите по 1 Посетителю каждого цвета и положите их в мешок, положите мешок на стол, где он должен быть доступен для каждого игрока.



8. Поместите Жетон Раунда на первую ячейку Шкалы Раундов.



9. Положите жетоны Очередности Хода на стол примерно на одинаковом расстоянии от каждого игрока и в правильной очередности. Для игры **втроем** уберите жетон 3 игрока обратно в коробку. Для игры **двоем** уберите жетоны 2 и 3 игрока обратно в коробку. Таким образом, при любом раскладе вы должны использовать жетоны первого и последнего (звз) игрока.

10. Разместите на столе Горки, предварительно разобрав их по цвету и размеру.



11. Разместите Палатки на столе.



12. Каждый игрок берет 1 комплект из 6 кубиков, 1 Стартовую Площадку и 1 планшет "Свинья".

13. Каждый игрок получает 6 Бонусных карт, выбирает 3 из них и сбрасывает остальные. Замешайте все сброшенные карты вместе с оставшимися в колоде.

ПРИМЕЧАНИЕ: в ПароПарке каждый игрок бросает и перебрасывает свои 6 кубиков, выбирая лучшую комбинацию выпавших значений настолько быстро, насколько это возможно. Поэтому мы советуем зарезервировать свободное место непосредственно перед вами для кубиков и "Свиньи". Стройте ваш Парк левее или правее от этого места, чтобы избежать его уничтожения во время фазы Бросков Кубиков.







Мы также советуем оставлять центр стола свободным для жетонов Очередности Хода, чтобы каждый из игроков имел равные шансы быстро их хватать без препятствий. Вы можете ставить другие компоненты игры в стороне, рядом с другими игроками, на которых будет возложена задача предоставления этих самых компонентов и денег другим игрокам (нет, этот игрок не может красть деньги из Банка).



ИГРА

Одна партия в ПароПарк длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз: Броски кубиков, Загрязнение, Действия и Доход. В конце фазы Дохода последнего раунда игра заканчивается. Самый богатый игрок объявляется победителем. В конце каждого раунда вы получаете деньги за каждого посетителя, а также добываете Бонусные карты, если это нужно.

ФАЗА БРОСКОВ КУБИКОВ.

-  Построить Горки
-  Построить Палатки
-  Пригласить Посетителей
-  Заняться уборкой
-  Сыграть Бонусные карты
-  Пустая сторона..Сожалеем

Игроки берут свои 6 кубиков в руку. Когда все будут готовы, один из игроков начинает обратный отсчёт (три, два, один...), и игроки **одновременно** бросают кубики и смотрят на результаты.










ПРИМЕЧАНИЕ: *Некоторые озорники попытаются обескуражить своих оппонентов, начиная отсчёт со скоростью пулемётной очереди. Хоть мы и не можем официально поддержать или одобрить эту сомнительную и несправедливую технику, мы также не можем и осудить её. Мы просто посмотрим на этих маленьких хулиганов с улыбкой, но по-отечески суровым взором. Знаете такую поговорку – выживает наиболее приспособленный? Это закон джунглей!*

После каждого броска можно положить **любое количество** ваших кубиков на планшет "Свинью". Вы можете перебросить **все или часть кубиков**, если вам не нравится выпавший на них результат. Но если ваш кубик отложен на "Свинью", то **перебрасывать его уже нельзя**. Когда вы перебрасываете кубики, то вы обязаны перебросить **все кубики**, находящиеся НЕ на "Свинье". (Примечание: чтобы перебрасывать свои кубики, других игроков ждать совсем не нужно)

Как только вы будете удовлетворены результатами и все ваши кубики будут лежать на "Свинье", быстро хватайте жетон Очередности Хода с самым маленьким номером из **доступных** (или жетон с номером 1, если вы самый первый).

Жетоны Очередности Хода определяют порядок хода игроков в следующей фазе Действий. Когда все жетоны Очередности Хода, **за исключением последнего (zzz)**, будут разобраны, последний игрок может сделать **всего три переброса** кубиков, после чего он должен положить все свои кубики на "Свинью" и забрать последний жетон Очередности Хода.



ПРИМЕР: Дима бросает 6 кубиков и получает результат с 3 пустышками, 1  и 2 . Он быстро хватается  и кладёт его на свою "Свинью". Остальные 5 кубиков он перебрасывает. Ему выпали 2 , 1 , 1  и 1 пустышка. Дима размещает 2  и  на своём планшете "Свинье". Он перебрасывает оставшиеся 2 кубика в надежде на выпадение ещё двух , но на этот раз удача отвергается от него. Он перебрасывает и перебрасывает в попытке получить желаемый результат. В то же время Лида оказывается быстрее него, бедный парень, и хватается жетон Первого игрока. У Димы едва хватает времени, чтобы схватить жетон Второго игрока перед тем, как его попытается взять Максим, в итоге оказавшийся третьим. Так как остался всего один последний жетон Очередности Хода, у Ивана есть всего три последних переброса кубиков. В фазе Действий он будет ходить последним.


Скучные и Очевидные Правила: При перемещении кубика со стола на "Свинью" нельзя менять выпавший на нём результат; если кубик случайно перевернется или вы ненароком поменяете значение на "Свинье", то поставьте обратно кубик той стороной, какая была получена при броске. Кубики, лежащие на "Свинье", нельзя трогать до вашего хода в фазе Действий. Если же вы умышленно измените результаты бросков себе на пользу, то знайте, что вы очень плохой человек и презренный убивающий дух игры мошенник, с которым никто больше не захочет играть.

Другие Скучные правила: В некоторых случаях несколько игроков одновременно пытаются схватить один и тот же жетон Очередности Хода. В большинстве случаев понятно, кто был первым (например, когда ладонь одного игрока накрывает ладонь другого игрока). Если же определить первого сложно, то можно разыграть этот жетон между претендентами любым доступным образом (Например, мы питаем слабость к соревнованиям по отжиманию на одной руке).

ПРИМЕР: Дима бросается схватить доступный жетон Очередности Хода... Это же жетон Первого игрока! Он хватается его, однако Лида и Максим были столь быстры, как и он сам, и их руки переплетаются. Максим замечает, что в спешке вместо жетона он схватился за палец Димы, поэтому с благородством короля он уступает ребятам и берёт свободный жетон Второго игрока. В ситуации с Димой и Лидой непонятно, кто был первым, и поэтому они разыгрывают этот жетон случайным образом... Выигрывает Лида. Бедный Дима, ему предстоит быть третьим. Максим знает, что надо вовремя отступить. В это же самое время Ваня отчаянно перебрасывает оставшиеся 2 кубика с целью получить венки для уборки... и опять ему ходить последним.

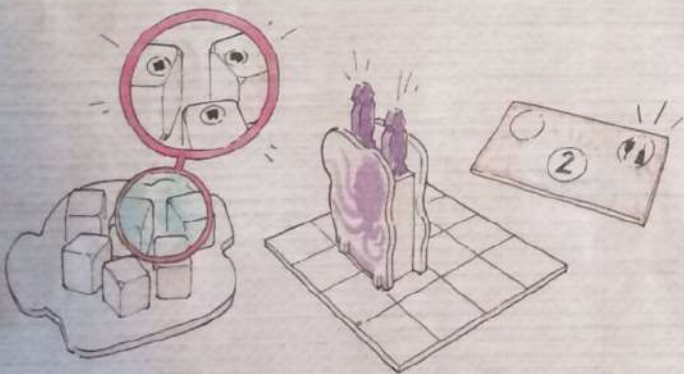
Когда все игроки разместят свои кубики на планшете "Свинье" и разберут жетоны Очередности Хода, можно приступать к фазе Загрязнения. Нет, вам не придётся портить свою комнату, обещаем.





ФАЗА ЗАГРЯЗНЕНИЯ

За каждый значок  на верхних сторонах ваших кубиков, лежащих на "Свинье", вы должны взять **1 жетон Грязи** из общего пула Грязи и положить их возле своего Парка. Это будет ваша **Помойка**.

Затем за каждого Посетителя, который сейчас находится в вашем Парке, вы также получаете **1 жетон Грязи**. Запомните этот момент!

А теперь примените бонусы/штрафы с ваших жетонов Очередности Хода: если вы обладатель жетона **Последнего игрока**, то вы получаете дополнительно **2 жетона Грязи**. Если вы **Третий**, ничего не происходит. Ходящий **Вторым** может сбросить **2 жетона Грязи** из своей Помойки, А **Первый** сбрасывает целых **4 жетона Грязи**. Думай меньше и хватай быстрее, мы вас предупреждали!



ПРИМЕР: На "Свинье" у Максима лежат кубики с таким результатом: 3 , 2  и 1 . Максим ходит Вторым и у него в Парке 2 Посетителя. Во время фазы Загрязнения Максим получает 3 жетона Грязи за выбранные значения кубиков (за 3 значка , плюс 2 жетона Грязи за 2 Посетителей. Всего 5 жетонов. За жетон Второго игрока он сбрасывает 2 жетона Грязи, поэтому всего по окончании этой фазы в его Помойке 3 жетона Грязи.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ: Когда игроков всего двое, Бонус за Первого и Штраф за Последнего игрока имеют довольно ощутимую разницу, особенно если один из игроков еще не играл в ПаркПарк. Мы советуем использовать жетон Второго игрока вместо жетона Первого игрока во время первых ваших партий на двоих.



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок по очереди использует свои кубики, лежащие на "Свинье", для активации действий. Действия ограничены лишь результатом бросков ваших кубиков. Символы на кубиках являются как бы "ресурсами", которые можно тратить на ваши действия. Когда вы совершаете действие, то возьмите и снимите соответствующие ему кубики с планшета "Свиньи". Эти кубики больше нельзя использовать в этом раунде.

Существует **6 видов действий**: Построить Горки, Построить Палатки, Пригласить Посетителей, Заняться Уборкой, Сыграть Бonusные карты и Расширить свой Парк. Каждое действие можно сыграть только **1 раз за раунд** (например, нельзя Строить Горки, потом Сыграть Бonusную карту и после этого опять Строить Горки). **Очередность действий вы выбираете сами.**

> СТРОИТЬ ГОРКИ: Вы можете построить одну или более Горок, смотря, сколько у вас . Каждая Горка стоит за каждое посадочное место на ней... также цену строительства можете посмотреть на самой Горке.

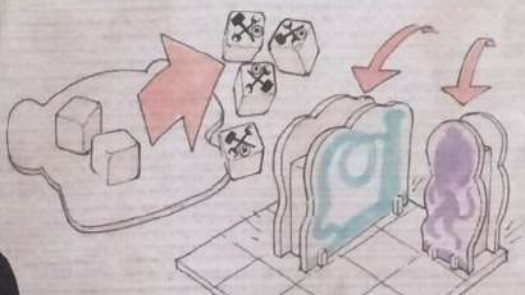
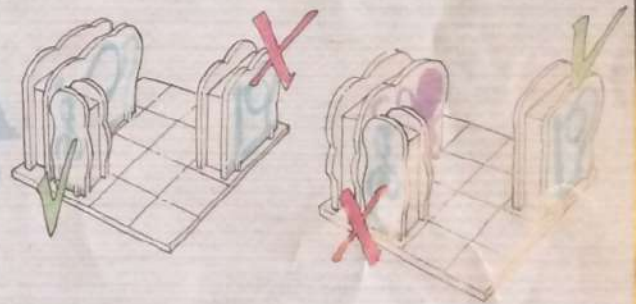
Важно: Нельзя строить более одной Горки одного размера за раунд.

Скучные и Очевидные правила: Возьмите выбранную вами Горку из общего пула Горок и поместите её в своём Парке. В зависимости от размера, Горка занимает от 1 до 3 квадратов в вашем Парке. Малые Горки занимают 1 квадрат, Средние – 2 квадрата, Большие – 3 квадрата. Вам надо поставить Горку так, чтобы она чётко вписывалась в квадраты. Нельзя ставить Горку на линии между квадратами или по диагонали (мы знаем, что это очевидно, но вы даже не представляете, сколько нам задаётся подобных вопросов время от времени. Seriously, вы даже не представляете) Горки полностью располагаются на площадках вашего Парка. Возможен вариант, когда часть Горки стоит на Основной Площадке, а другая часть на Дополнительной Площадке.



ПРИМЕЧАНИЕ: Однажды поставив Горку, нельзя её перемещать по площадке во время игры (ПароПарк работает круглосуточно. Вы хоть раз видели работающие горки, которые перетаскивают с места на место во время, когда парк доступен для посетителей? Да? Мы так не думаем).

ПРАВИЛА СТРОИТЕЛЬСТВА

Когда вы строите Горку, она *не должна соприкасаться* с Палатками или Горками, которые у вас уже есть (даже углами), если только эти Горки не *одного цвета*. Если Горки одинаковы по цвету, вы обязаны их объединить, причём прилегать друг к другу они должны именно *одной клеткой*. Две Горки, соединённые таким образом, составляют одну целую Горку (Вы когда-нибудь видели работающие американские горки из нескольких отдельных частей?)



ПРИМЕР: Ваня после бросков кубиков имеет поэтому он решает Строить Горки. Он строит Большую Синюю Горку (с 3 посадочными местами) стоимостью и Малую Фиолетовую Горку (с 1 посадочным местом) стоимостью . Ваня не построил 2 Средних Горки, потому что нельзя строить несколько Горок одного размера за раунд! Неужели вы уже забыли?

> **ПОСТРОИТЬ ПАЛАТКИ:** Вы можете построить одну или несколько Палаток, смотря сколько у вас  после фазы Броска кубиков. Одна палатка стоит 1 .

В зависимости от типа, каждая Палатка обладает Специальным Свойством (Полный список свойств Палаток смотрите на странице 11).


Важно: Нельзя покупать более одной Палатки **одного типа** за раунд.

ПРИМЕЧАНИЕ: Как только вы поставили Палатку в Парк, её нельзя сдвигать до конца игры.

ПРАВИЛА СТРОИТЕЛЬСТВА

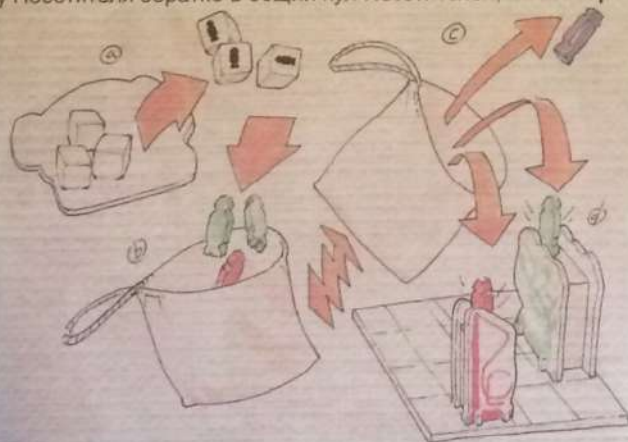
Когда вы строите Палатку, она *не должна соприкасаться* с Палатками или Горками, которые у вас уже есть (даже углами), если только эти Палатки не *одного типа*. Если Палатки одинаковы по типу, вы обязаны их поставить рядом друг с другом.


> **ПРИГЛАСИТЬ ПОСЕТИТЕЛЕЙ:** Это то, ради чего мы всё и затевали: *развлекать* невинных и весёлых Робобургцев и *законно* освобождать их карманы от наличности. Для этого мало владеть хорошим Парком, нужно ещё и *привлекать* Посетителей в свой Парк! Это очень важное действие, ведь для того, чтобы выиграть, ваш парк должен быть полон Посетителей!

За каждый  который у вас есть, возьмите 1 Посетителя по вашему выбору из общего пула Посетителей и поместите его в Мешок. Затем тщательно помешайте содержимое Мешка и вытащите **такое же число** посетителей. В конце каждого *такого действия* в Мешке должно всегда оставаться 6 фишек Посетителей.

Для **каждого Посетителя**, которого вы вытащили из Мешка, проверьте, есть ли **пустое посадочное место** на Горках **такого же цвета**. Если да, то значит, что Посетитель нашёл Горку по своему вкусу, и вы можете поставить его на свободное посадочное место этой Горки; теперь он будет кататься на ней **до конца игры!** Роботы могут кататься на Горках тысячу раундов... правда есть одна проблема - их немного укачивает! Лужи масла возле Горки тому подтверждение.

Если же возможности посадить Посетителя на Горку нет (все Горки этого цвета заняты или Горок с таким цветом вообще нет), то он находит ваш Парк скучным и уходит, не оставив ни одной монетки. Если прислушаться, вы даже можете услышать его слабый, механический голосок, проклинающий вас за некомпетентность. Честно говоря, мы его не виним за это. Поставьте эту фишку Посетителя обратно в общий пул Посетителей, **но не обратно** в мешок!



ПРИМЕР: (a) У Лиды 3 . Она берёт 3 Посетителей из общего пула Посетителей. Так как у неё есть пустые Малая Красная и Средняя Зелёная Горки, Лида решает взять 2 Зелёных и 1 Красного Посетителя.

(b) Она помещает их в Мешок (где уже есть 6 Посетителей) и с Посетителями Лиды их станет 9) и перемешивает в нём.

(в) Затем она вытаскивает из мешка столько Посетителей, сколько поместила до этого, то есть 3 Посетителя. Она вытаскивает 1 Фиолетового, 1 Красного и 1 Зелёного Посетителя.

(г) У Лиды есть свободные посадочные места для Красного и Зелёного, однако Фиолетового разместить некуда и она возвращает его обратно в общий пул Посетителей. Хороший результат. Однако для бедного Фиолетового Робобурца всё не так хорошо.



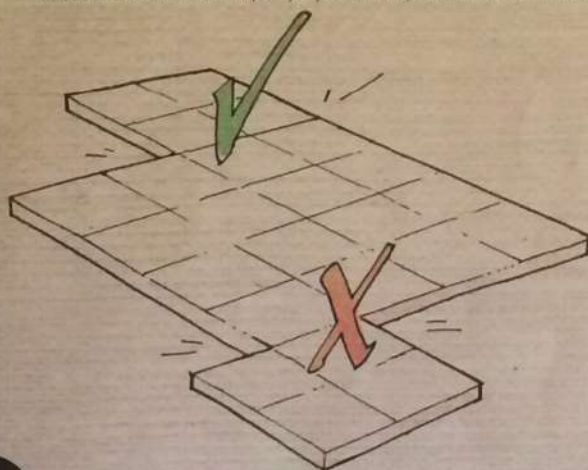
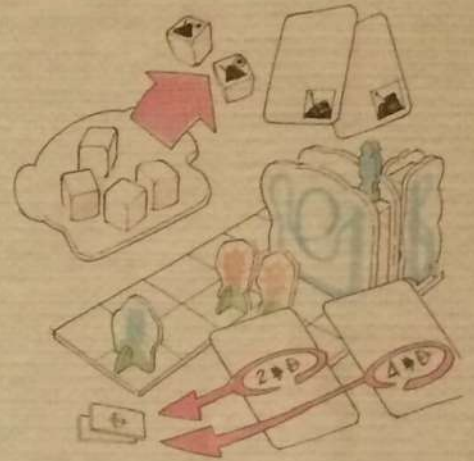
> **УБОРКА:** Не нуждается в пояснениях, не так ли? Тем не менее нам надо сделать нашу работу: за каждый символ который у вас есть, **сбросьте 2 жетона Грязи** из вашей Помойки. Положите их обратно в общий пул Грязи. У вас не может быть Грязи меньше 0.

> **СЫГРАТЬ БОНУСНЫЕ КАРТЫ:** За каждый символ который у вас есть, вы можете сыграть **одну Бонусную карту** с руки и получить вознаграждение в зависимости от того, что на ней написано. Прочитайте текст на карте и вычислите, сколько денег она вам принесёт на данный момент. Возьмите деньги из Банка сразу после того, как сыграете карту. За 1 раунд нельзя сыграть две одинаковые карты.

ПРИМЕР: У Лиды есть 2 значит она может сыграть 2 карты с руки. Текст первой карты гласит: "Количество Синих посадочных мест в вашем Парке". Лида до этого момента успела построить одну Синюю Горку с 4 посадочными местами (Большая Синяя Горка, соединённая с Малой Синей Горкой), поэтому она сверяется с таблицей на карте: за 4 посадочных места она получает 7 Данари. Текст на второй карте такой: "Количество Палаток одного типа в вашем Парке". У Лиды 3 Палатки, но только 2 из них одного типа. Судя по таблице на карте, за 2 Палатки она получает 6 Данари. Всего Лида заработала 13(7+6) Данари.

> **РАСШИРИТЬ СВОИ ВЛАДЕНИЯ:** Используя любой из ваших символов на кубиках, вы можете купить **Дополнительную Площадку** и присоединить её к вашей парковой зоне (как к Стартовой, так и к Дополнительным Площадкам, построенным ранее). Дополнительная площадка должна соприкасаться двумя квадратами с вашей парковой зоной.

ПРИМЕЧАНИЕ: для расширения своего Парка можно использовать любой из ваших кубиков за исключением кубиков с нулевым результатом (стороной без символа). Таким образом, это действие является неким "поощрительным призом", если вы что-то неправильно просчитали или не знаете, как использовать некоторые результаты бросков... всегда можно Расширить свои владения!



Скучные правила: За 1 раунд можно приобрести только 2 **Дополнительных площадки**. Когда вы устанавливаете **Дополнительную Площадку**, то она становится как бы частью Стартовой, поэтому вы можете строить Горки на всей парковой зоне без каких-либо ограничений. Горки и Палатки, построенные на **Дополнительных Площадках**, ничем по свойствам не отличаются от таких же, но построенных на Стартовой Площадке.

ПРИМЕР: Ваня запланировал в этом раунде построить прекрасную Большую Зелёную Горку, но для её размещения в его Парке не хватает места. Поэтому перед строительством он решает **Расширить свои владения!** У него есть для розыгрыша 1 карты, но он решает сыграть карту в следующем раунде, а сейчас за этот кубик он покупает 1 **Дополнительную Площадку**. Теперь возможность поставить так давно желанную Большую Зелёную Горку у Ваня есть!

Когда последний игрок разыграет все свои действия, вы можете приступить к фазе Дохода.

Постарайтесь думать, как вам лучше использовать ваши кубики, до начала фазы Действий. Тогда игра не потеряет свою искру, как это может случиться, если вы будете заставлять других ждать своего хода во время вашего мыслительного процесса.

ФАЗА ДОХОДА

За каждого Посетителя вашего Парка вы получаете 3 Данари.

После этого, если у вас меньше 3 Бонусных карт на руках, возьмите 2 новых карты, выберете одну, оставьте её себе, а другую сбросьте.

Повторяйте этот процесс до тех пор, пока общее количество карт в вашей руке не достигнет трёх.

Далее, переместите Жетон Раунда вперёд на одно значение. Каждый игрок сдаёт свой жетон Очерёдности Хода и кладёт обратно на середину стола. Жетоны должны быть расположены по порядку (1, 2, 3, 4, это если вы забыли). Теперь вы можете начинать следующий раунд.

ПРИМЕР: у Лиды 3 Посетителя в её Парке и одна Бонусная карта в руке. Во время фазы Дохода она получает 9 Данари (по 3 Данари за каждого посетителя). Также она берёт 2 новые Бонусные карты, оставляет одну из них у себя в руке и вторую сбрасывает. Теперь у неё есть 2 Бонусные карты, дальше она повторяет этот процесс: берёт 2 Бонусные карты из колоды, выбирает одну и сбрасывает вторую.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце 6 раунда игра заканчивается. Надеюсь, поездка вам понравилась...Ой, простите.

Каждый игрок подсчитывает количество жетонов Грязи, которые остались у него в Помойке на этот момент, и по Шкале Загрязнения смотрит, сколько Данари ему надо заплатить за уборку его Парка (а мы вам говорили, что поборы будут суровыми, помните? Жители Робобурга очень волнуются за окружающую среду).

Если количество Грязи перевалило за 30, вы теряете все свои деньги и проигрываете в игре...вот что значит тот маленький красный черепок в самом низу Шкалы Загрязнения!

После этого каждый игрок подсчитывает, сколько ему удалось заработать денег. Игрок с самой большой суммой денег объявляется победителем.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством Посетителей его Парка. Если и в этом случае ничья, то первый, кто докоснётся до логотипа издательства Cranio Creations и Horrible Games сзади коробки, объявляется победителем! (Мы знаем... в этом нет никакого смысла...)





СВОЙСТВА ПАЛАТОК

ОХРАНА



За каждую Палатку Охраны в Парке можно вернуть 1 посетителя, которого только что вытащили из мешка, обратно в мешок и попробовать ещё раз.

ПРИМЕР: Дима вытаскивает 3 Посетителей из Мешка, все Синие. Он может поставить одного на Малую Синюю Горку, а остальных придется возвращать в общий пул Посетителей. Однако у него есть 2 Палатки Охраны, поэтому он помещает их обратно в Мешок и пробует вытащить 2 Посетителей ещё раз в надежде на большую удачу. Он вытаскивает Красного и Чёрного Посетителей. Дима может разместить Красного на последнее свободное место на его Большой Красной Горке, но для Чёрного Горок у него нет. Фишка Чёрного посетителя возвращается обратно в общий пул Посетителей.

СПРАВОЧНАЯ







За каждую Справочную в Парке можно разместить 1 посетителя, которого вытащили из мешка, в любом свободном месте на одной из ваших Горок, даже если нет совпадения по цвету. В конце раунда этот посетитель должен вернуться в общий пул Посетителей.

ПРИМЕР: Лида вытащила Жёлтого Посетителя, но её Жёлтая Горка заполнена. Однако у неё есть свободное место на Синей Горке и, владея Справочной, она может разместить Жёлтого Посетителя на Синей Горке. Во время фазы Дохода Лида получит 3Д за этого Посетителя (даже если ему её парк не очень понравился...) и после этого она поставит его обратно в общий пул Посетителей.

КАЗИНО








За каждое Казино в Парке можно поменять результат 1 кубика, лежащего на "Свинье", на любой по вашему выбору.

ПРИМЕР: Будучи постоянно последним игроком, Ваня решает изменить свою судьбу и почти сразу хватается за жетон Первого игрока. Однако наступает фаза Действий, а с ней и понимание того, насколько он спланировал. Ему нужно 2  чтобы построить Развлекательную Среднюю Горку (последнюю из доступных!), но на "Свинье" сейчас 2  которые ему совершенно не нужны. Бедный Ваня эта игра точно не для него. Но к счастью для него, в Великом Парке есть 2 Казино, так что он просто переориентирует эти 2  на 2  и строит Горку, как и запланировал.

ТУАЛЕТ









Каждый Туалет в Парке во время фазы Действий увеличивает эффект 1 кубика  лежащего на "Свинье", в два раза.

ПРИМЕР: Будучи постоянно последним игроком, Ваня решает изменить свою судьбу и почти сразу хватается за жетон Первого игрока. Однако наступает фаза Действий, а с ней и понимание того, насколько он спланировал. Ему нужно 2  сколько возможно, и в итоге получает результат в 5 таких символов, что позволит ему сбросить 10 жетонов Грязи. Но также в его Парке стоит 2 Туалета. Благодаря им 2 кубика с  считаются за 4 (2  вместо 1 за каждый кубик). Итого получается 7(4+3)  и Максим сбрасывает 14 жетонов Грязи!

ПРОМОАКЦИЯ



Каждая Палатка Промоакции в Парке во время фазы Действий увеличивает эффект 1 кубика  лежащего на "Свинье", в два раза.

ПРИМЕР: У Димы полно свободных мест на его Горках, поэтому он решает пригласить как можно больше Посетителей в этот ход. Во время фазы Бросков ему удаётся получить 3 ; ему хотелось бы получить ещё больше кубиков с таким символом, но очень не хочется быть последним игроком, поэтому он останавливается на результате 1  и 2  и берёт жетон Третьего игрока. Сейчас он может удачно применить выпавший . Дима строит Палатку Промоакции, что даёт ему право использовать 1 кубик с  как 2 кубика. Дальше он играет действие Привлечения Посетителей и, благодаря новой Палатке Промоакции, может привлечь 4 Посетителей вместо 3.

ПАРОПАРК ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

На нормальном уровне сложности в ПароПарке каждая Палатка обладает Специальным Свойством (см. Свойства Палаток на странице 11). Это делает игру более стратегичной и интересной. Но так как мы не хотим, чтобы ваши милые маленькие головки перегрелись, несколько партий можете игнорировать эти свойства (может лары партий и не хватить конечно до тех пор, пока вы действительно не освоите ПароПарк, но мы неисправимые оптимисты, что тут скажешь...).

Вместо этих свойств в данной версии правил каждая Палатка в конце игры принесёт вам бонус в количестве 3 Данари.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Lorenzo Silva, Lorenzo Tucci Sorrentino and Aurélien Buonfino

Художник: Marie Cardouat

Графическое оформление: Matteo Zanfi

Художник примеров: Matteo Cremona

Корректировка и исправления: Nathan Morse

Тестировщики и Благодарности: Heiko Eller, Gabriel Dumerin, Alessandro Pili, Noa Vassalli, Giuliano Acquati, Luca Riro, Valentina Adduci, Sara Luce Serena, Francesca Corigliano, Alessandro Fibi, Alessia Platone, Andrea Crispi, Marco Berra, Harald Bitz, Matteo Santus, Joulans, Albe Pivo, Andrea Achille Vaccaro, Giuseppe Ammendola, Gonata Soletti, Davide Fiorentini, Meggie Blabell, Andrea Marinetti, Paolo Pulci, Michele Pierangeli, Marco Almini, Roberto Pastini, Alfredo Genovese, Anna Genovese, Ari Emolin, Ghena Games, Luca Bellini, Luca Borsa, Massimo Bianchini, Luca Cattini, Asterion Press, Roberto Pivnik, Raven Distribution, La Tana del Goblin, Giacomozzi, Giochi sul nostro Tavolo, Cliquenberli, The Trac, Andrea "Ligi" Ligabue, Martina Marzoni, Diego 3D, Barbara Buzzi, Gianluca Burani, Stefania Frascetta, Mario Sacchi, Matteo Panara, Post Scriptum, Matteo Bocci, Fabio Zanardi, Marco Garavaglia, Ranata Costagliola, Fabio Beuzzi, Giovanni Comari, Luca Ivan Rodavelli, Gianluigi Zanotti, Chiara Vergani, Manuel Feliciani, Marta Klav, Tommaso Dal Cin, Ailsa Messia, Michela Broglio, Michela Curami, Giacomo Bruno, Caterina Ligabue, Vera Ganavazzi, Luca Tella, Tere Rivetti, Sara Tella, Giulia de Forno, Gabriele Omella, Bruno Falducci, Ludovic Moubiani, Markus Rathgeb, Isabelle Rathgeb, Fjrina Carey, Michelle Reiche, Stefan Barthel, Marco Reinartz, Yvonne Distelkamper, Lrus Janßen, Stephan Rothschuh, Kathleen Dietrich, Giuseppe De Carolis, Luigi Ricciardi, Giochi Unici, Santa Regione, AG, Acate Isola Est, Tana del Goblin, Andrea Casola, Paolo Martini, FedERICA Manenta, Massimo Lusignea, GiochiZona, Ludus Iovis Dei, Terre Selvaggio, Gruppo Ludico, Giochi Consari, Francesco Tamagnone, Silvio Negri-Cemanti, Paolo Mori, Pierluca Zizzi, Diego "il Puzello fa schifo" Cerretti, the lovely Black Pawn, Camillo Quattrini, Lorenzo Treni, Luca Bobbio, Fabrizio Parisi, Valerio Sakic, Ele Carl, Fiammetta Fizzi, Pierluigi Massa, Vanessa Pustiferi, Sirio Smengolo, Simone Poggi, Emanuele Omella, Nestore Mangone, Remo Conzadori, Giuseppe Benincosa, Stratagemma, Orso Ludo, Mangiafucce, Robe da Effi, Marco Valtriani, Fabio Paganò, Carlo Emanuele Lanzavecchia, Mauro Di Marco, Tnuuz, Paoletta, Daniele Prisco, Giacomo Softocasa, Inventori di Giochi, Paolo Mori, Simone Luciani and Daniele Tassinari. Many many others, all the people that helped us at IdeaG, Castle Stawleck, Modena Play, Lucca Comics and Games, Essen: Spielage and at Festival des Jeux de Cannes. Printed by Scatolificio Maura.

Перевод на русский язык: Максим Трофименко

© 2013 Horrible Games
All rights reserved.

Horrible Games and Horrible Games logo are property of Horrible Games.

Steam Park and Steam Park logo are property of Horrible Games.
Horrible Games via Olona 25, 20123 Milano, Italy

Поставщик в РФ: ООО "ТД Бэмби"
bambytoys.ru
bambyspb2@mail.ru
FOLLOW US ON

