

Waterfall Park

飛瀑樂園

你受邀打造有史以來最夢幻的遊樂園！
你準備好大顯身手了，但是否有足夠的空間容納你的野心呢？
為了打造樂園，你必須交換各種地點跟設施，甚至是金幣……。
只要能完成你的夢想，任何事都好商量！



遊戲概述與目標

《飛瀑樂園》將進行4輪遊戲，你將針對地點及設施進行協商，你的設施規模越大，建造得越快速，就能獲得越多金幣。
4輪遊戲結束後，擁有最多金幣的玩家獲勝。



色盲友善符號

為了顧及所有類型的色盲症狀，
遊戲中每種基礎顏色都會使用不同的符號代表。

★ 粉色 ● 黃色 ■ 藍色 ▼ 綠色 ✕ 紅色

內容物

1 張遊戲版圖 • 78 張地點卡 • 72 個設施板塊
1 個玩家幫助板塊 • 120 個底座(每種顏色24 個)
1 個輪次標記 • 100 個金幣 • 1 本規則書

遊戲設置

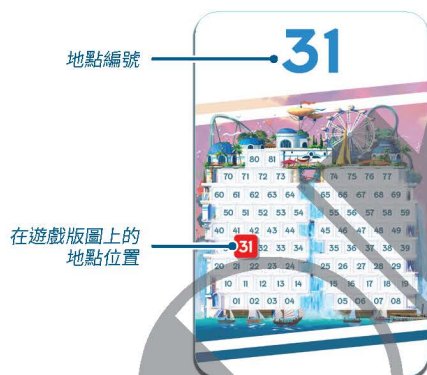
1

將遊戲版圖放在桌面中央。

2

將地點卡洗混形成牌庫，面朝下將其放在遊戲版圖旁。

這些卡牌對應遊戲版圖上的78個空格。
這些空格代表你可以建造設施的地點。



1

2

3

3

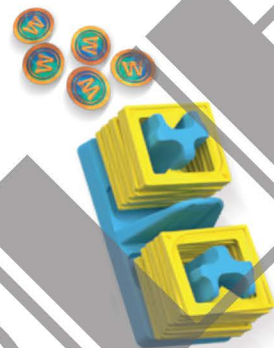
將設施板塊洗混，面朝下將它們放在遊戲版圖旁。

共有9種不同的設施。每個板塊上都有數字(3、4或5)，代表該設施最大規模。

每種設施板塊的數量都足夠建造2個最大規模的該設施。

例如：遊戲中禮品店板塊總共有6個、幽靈列車板塊總共有8個、劇場板塊總共有10個。





6

將輪次標記放在第1輪的空格。

4或5人遊戲時，將對應的**玩家幫助板塊**放在遊戲版圖上。
 玩家幫助上會顯示你每輪會分發到的**卡牌跟板塊數量**。

4

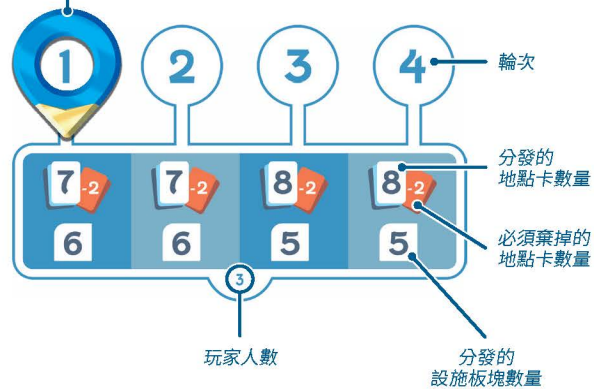
每位玩家選擇一個顏色，並拿取對應顏色的**底座**。

5

在遊戲版圖旁設置**金幣供應區**。

每位玩家拿取**5枚金幣**(價值1)。遊戲過程中，將你的金幣保持**面朝下**。

輪次標記



3

遊戲流程

遊戲進行**4輪**，每輪包含**4個階段**：

- ① 準備
- ② 交換
- ③ 建設
- ④ 收入

遊戲中沒有個人的回合：在每個階段中，所有玩家**同時進行遊戲**。

① 準備

地點卡

面朝下分發給每位玩家，玩家幫助上所示數量的地點卡(取決於當前的輪次)。

秘密查看你的卡牌。棄掉其中**2張**，將其放入地點卡牌庫，將剩餘的卡牌留在手上。

! 選擇卡牌時你不能與其他玩家說話。

當所有玩家準備好後，展示你手上的所有卡牌，並在對應的地點上**各放置一個你的底座**。你現在是這些地點的擁有者。將使用過的卡牌放回遊戲盒中。

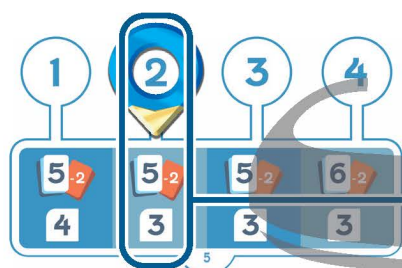
如果你已經沒有底座了，你可以從一個空的地點(沒有板塊覆蓋)拿回一個底座，然後立即將其放置到新的地點上。

i 底座永遠必須以特定的方向放置在遊戲版圖上。
符號位於左上角，且箭頭指向上方。



設施板塊

面朝下分發給每位玩家，玩家幫助上所示數量的設施板塊(取決於當前的輪次)。



範例：在5人遊戲的第2輪，
分發5張地點卡給每位玩家，每位玩家棄掉其中2張。
接著分發3個板塊給每位玩家。



i 取決於玩家人數，遊戲中部分的地點卡與設施板塊將不會被使用到。

② 交換

將你所有的設施板塊同時展示。

你現在可以與其他玩家進行協商。你可以自由發揮，但必須遵守以下規則：

- 你可以用任意的數量跟組合來交換你的地點、設施，及金幣。
- 你可以在任何時間點介入任何一場協商。
- 你必須遵守可以立即完成的協議，但與未來狀況有關的保證可以不遵守。

⚠️ 你永遠不可以移除或移動遊戲版圖上的設施。一旦建造完成(參見第6頁)，設施將存在於遊戲版圖上直到遊戲結束。不過，設施的擁有者在遊戲過程中可以改變。只需要更換該格的底座，就能改變其擁有者。

交換階段會持續到所有人都準備好進入下一階段為止。

i 交換範例：

交換前

藍色玩家以1個地點
交換
黃色玩家的2個地點。

紅色玩家以1個地點
交換
藍色玩家的1個地點。

黃色玩家以1個已建造的設施
交換
紅色玩家的6金幣。

紅色玩家

黃色玩家

交換後

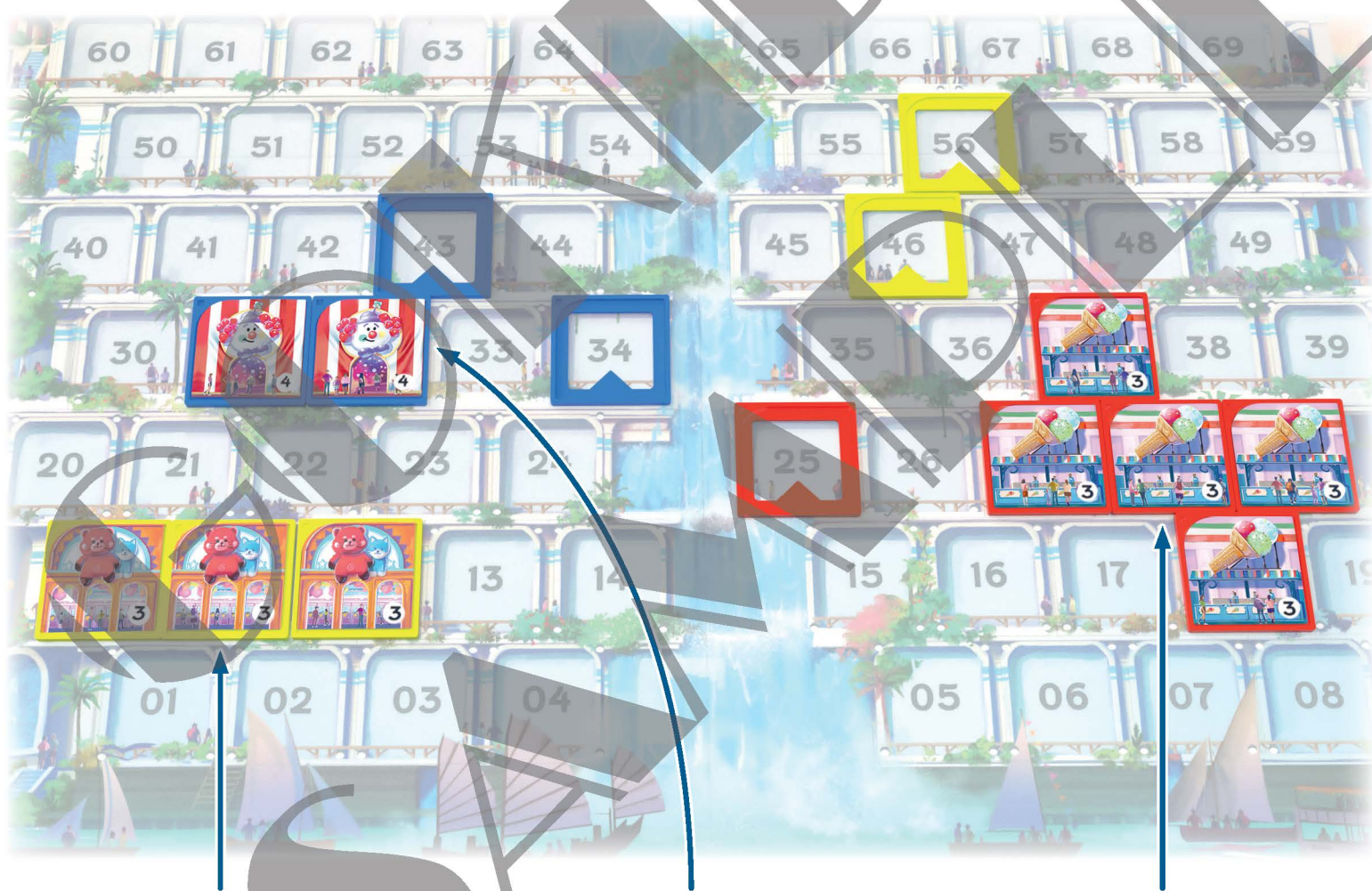
③ 建造

在這個階段中，你可以將你的設施板塊放置在遊戲版圖上。你可以放置**任意數量**的板塊，甚至完全不放置。將你未建造的板塊面朝上保留在你面前，等待後續回合。

必須遵守以下規則：

- 你只能將你的設施板塊放置在**你所擁有的**(有你的底座的)地點，且該地點必須是空格。
- 你可以**擴張你的設施**。只要將與該設施**相同**的板塊，放置在**相鄰**於該設施且你所擁有的地點。
- 你只擁有**自己的設施**。如果其他玩家有相同的板塊相鄰於你的設施，它們被視為各自獨立的設施。
- 當一座設施有等同於其最大規模(3、4或5)的相同板塊互相相鄰時，**該設施視為完成**。

i 建造範例：



黃色玩家建造
1座規模3的禮品店(完成)。

藍色玩家建造
1座規模2的馬戲團(未完成)。

紅色玩家建造2座相鄰的冰淇淋小販：
1座規模3(完成)；1座規模2(未完成)。

④ 收入

在最後這個階段，所有你的已建造設施會獲得收入。你未建造的設施跟空的地點不會獲得任何東西。

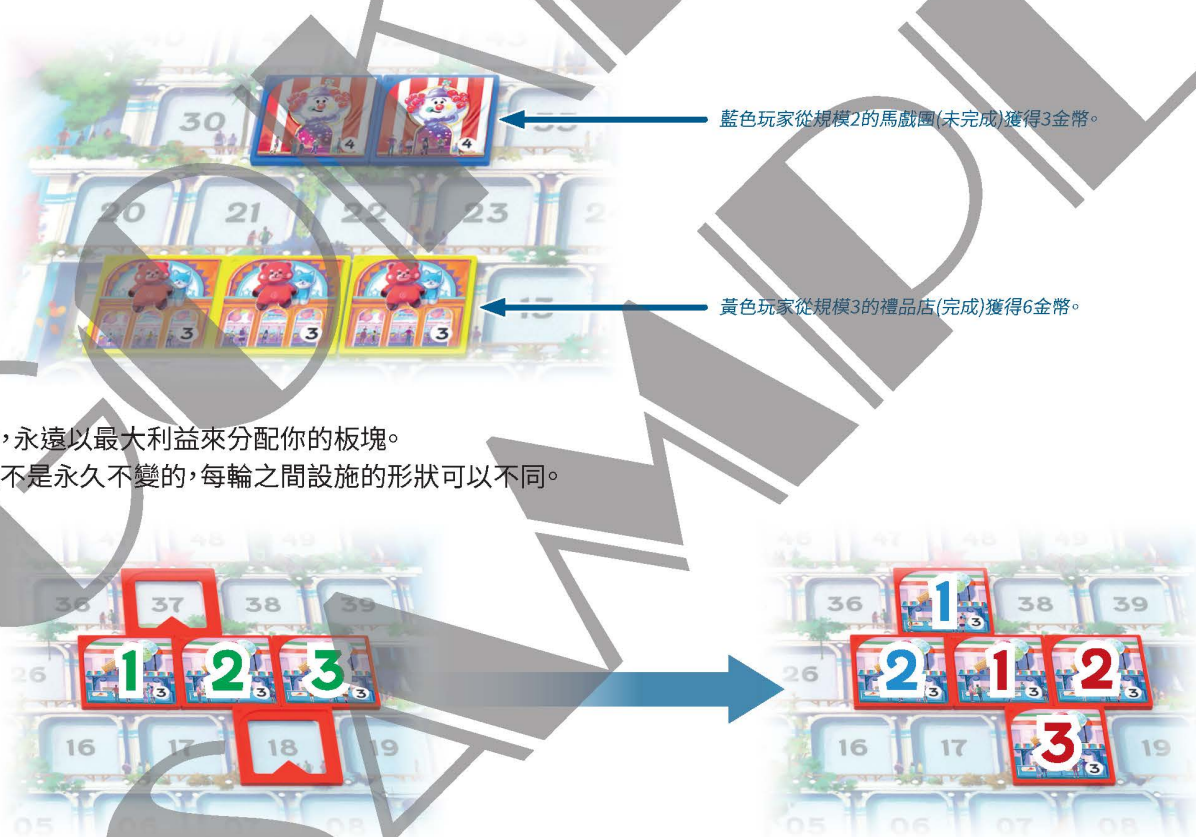
你的每座設施，根據該設施的規模(相同且相鄰的板塊數量)獲得金幣。

當一座設施達到其最大規模時(板塊上所示的數字)，視為完成。

依照遊戲版圖左上角的表格來決定你的收入。



① 收入範例：



決定收入時，永遠以最大利益來分配你的板塊。
設施的形狀不是永久不變的，每輪之間設施的形狀可以不同。

在第2輪，紅色玩家有1座完成的規模3冰淇淋小販，
可以獲得6金幣。

在下一輪中，紅色玩家多建造了2個冰淇淋小販板塊。
他選擇重新排列形狀，現在他擁有1座完成的規模3冰淇淋小販，
以及1座未完成的規模2冰淇淋小販。總共獲得9金幣(6+3)。

宣告你本輪的收入，並將金幣面朝下放在自己面前。

最後，將輪次標記向前移動一格並重洗地點卡牌庫。

你現在可以進行下一輪了。

遊戲結束

第4輪後遊戲結束。

展示你所有的金幣，並加總它們的價值。最富有的玩家贏得勝利。

平手狀況，在遊戲版圖上擁有最多設施的玩家勝出。

若再度平手，平手的玩家們共享勝利。



製作人員

遊戲設計：Karsten Hartwig

插畫：Umeshu Lovers

完整製作人員名單：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.

此遊戲配件僅適用於私人娛樂使用

