

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Waterfall Park

Vous avez été engagé pour développer les attractions du parc de loisirs
le plus extraordinaire jamais créé!

Vous êtes prêt à installer vos décors, mais y a-t-il assez de place pour vos ambitions ?

Développez vos installations en échangeant des emplacements, des attractions ou de l'argent...
Tout est négociable pour arriver à vos fins!



Découvrez les règles
en vidéo !

Aperçu et but du jeu

Une partie de *Waterfall Park* se déroule en 4 manches, au cours desquelles vous négociez des emplacements et des attractions. Plus vos attractions sont grandes et construites tôt dans la partie, plus elles vous rapporteront.

Après 4 manches, le joueur avec le plus de pièces remporte la partie.



Symboles pour les daltoniens

Pour répondre à tout type de daltonisme,
chaque couleur de socle est associée à un symbole.

★ Rose ● Jaune ■ Bleu ▼ Vert ✕ Rouge

Matériel

1 plateau • 78 cartes Emplacement • 72 tuiles Attraction
1 tuile Aide de jeu • 120 socles (24 par couleur)
1 pion Manche • 100 pièces • 1 règle du jeu

Mise en place

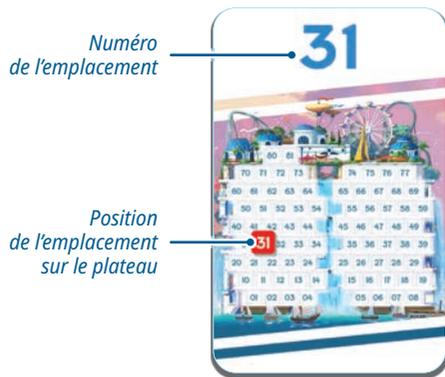
1

Installez le **plateau** au centre de la table.

2

Mélangez les **cartes Emplacement** et formez une pioche, face cachée, à côté du plateau.

Ces cartes correspondent chacune à l'une des 78 cases du plateau. Elles définissent les emplacements où vous pouvez construire vos attractions.



1

2

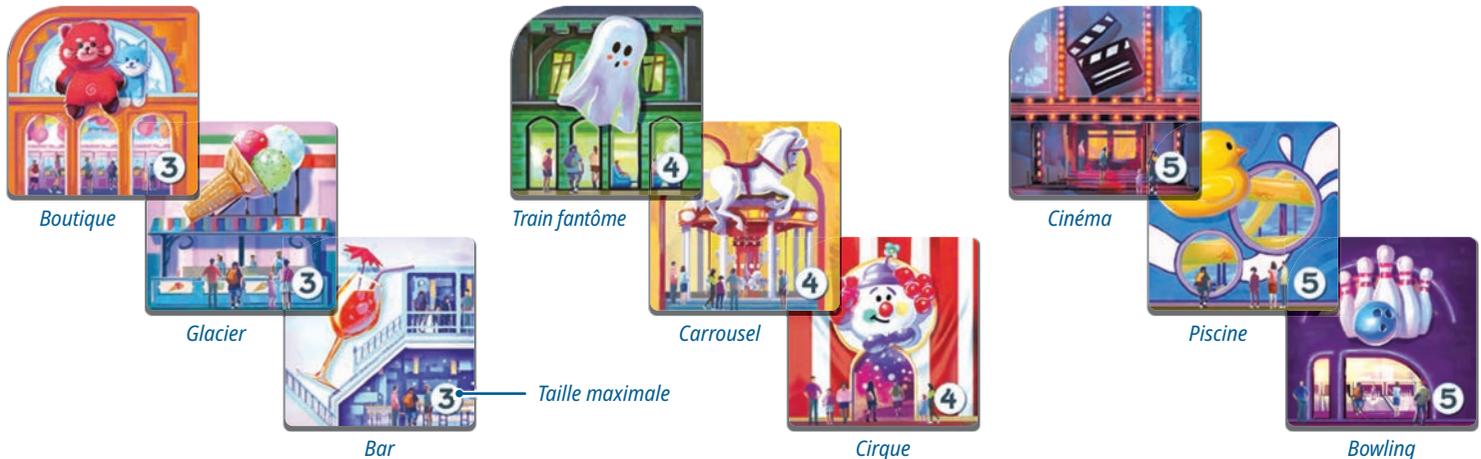
3

3

Mélangez les **tuiles Attraction** et placez-les, face cachée, à côté du plateau.

Il existe 9 attractions différentes. Sur chaque tuile, un chiffre (3, 4 ou 5) indique la taille maximale de l'attraction.

Chaque attraction existe en quantité suffisante pour construire 2 attractions de taille maximale. Par exemple, il y a 6 Boutiques, 8 Trains fantômes et 10 Cinémas dans le jeu.





6



5



4

5

4

Choisissez chacun une couleur et prenez les **socles** correspondants.

5

Placez la **réserve de pièces** à côté du plateau. Prenez chacun **5 pièces** (de valeur 1). Gardez vos pièces **face cachée** durant toute la partie.

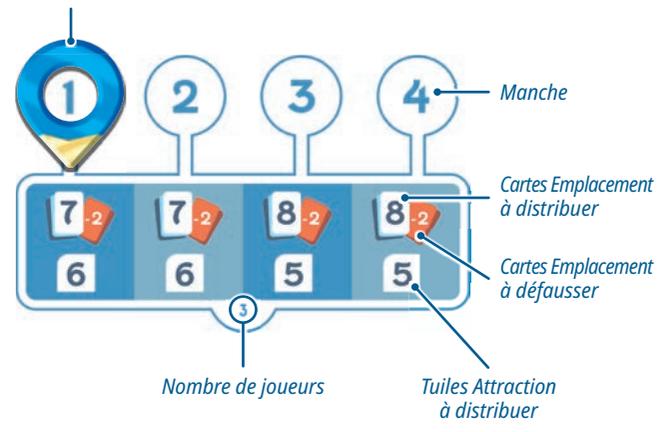
6

Posez le **pion Manche** sur l'emplacement de la manche 1.

À 4 ou 5 joueurs, posez **la tuile Aide de jeu** correspondante sur le plateau.

L'aide de jeu indique le nombre de cartes et de tuiles que vous recevez lors de chaque manche.

Pion Manche



3

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en **4 manches**, chacune divisée en **4 phases** :

- ① Préparation
- ② Échange
- ③ Construction
- ④ Revenu

Il n'y a pas de tours de jeu : durant chacune de ces phases, vous jouez **tous en même temps**.

① Préparation

Cartes Emplacement

En fonction de la manche en cours, distribuez à chaque joueur autant de cartes Emplacement, face cachée, qu'indiqué sur l'aide de jeu (cf. exemple ci-dessous).

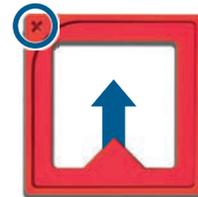
Regardez secrètement vos cartes. Défaussez-en **2**, que vous remettez dans la pioche de cartes Emplacement, et conservez toutes les autres.

 *Vous ne pouvez pas parler lorsque vous choisissez vos cartes.*

Lorsque tout le monde est prêt, révélez les cartes que vous avez gardées et posez **un de vos socles** sur chacune des cases correspondantes du plateau. Vous êtes maintenant **propriétaire de ces emplacements**. Rangez les cartes utilisées dans la boîte.

Si vous n'avez plus de socles, vous pouvez reprendre l'un des vôtres d'un emplacement vide (sans tuile dessus) pour le poser directement sur un nouvel emplacement.

 *Les socles doivent toujours être placés dans le même sens sur le plateau : le coin avec le symbole en haut à gauche et la flèche orientée vers le haut.*



Tuiles Attraction

En fonction de la manche en cours, distribuez à chaque joueur, face cachée, autant de tuiles Attraction qu'indiqué sur l'aide de jeu (cf. exemple ci-dessous).



Par exemple, à 5 joueurs, lors de la manche 2, chaque joueur reçoit 5 cartes et en défausse 2, puis chaque joueur reçoit 3 tuiles.



 *En fonction du nombre de joueurs, certaines cartes Emplacement et certaines tuiles Attraction ne seront pas utilisées durant la partie.*

② Échange

Révélez **simultanément** vos tuiles Attraction.

Vous pouvez maintenant **négocier** avec qui vous voulez. Soyez créatif, mais veillez à respecter les points suivants :

- Vous pouvez échanger vos emplacements, vos attractions et vos pièces, dans n'importe quelle quantité ou combinaison.
- Vous pouvez intervenir à tout moment dans n'importe quelle négociation.
- Les accords pouvant être mis en œuvre immédiatement doivent être respectés, mais les promesses concernant une situation future ne peuvent être garanties.

! *Vous ne pouvez jamais retirer ou déplacer une tuile Attraction du plateau. Une fois construites, les attractions demeurent au même endroit jusqu'à la fin de la partie. Cependant, le propriétaire d'une attraction peut changer au cours de la partie ; dans ce cas, le socle est échangé.*

Les échanges se poursuivent jusqu'à ce que tout le monde soit prêt à passer à la phase suivante.

i Exemples d'échanges possibles :

AVANT

Bleu échange 1 emplacement
contre
2 emplacements avec Jaune.

Rouge échange 1 emplacement
contre
1 emplacement avec Bleu.

Jaune échange 1 attraction construite
contre
6 pièces avec Rouge.

Joueur Rouge

APRÈS

Joueur Jaune

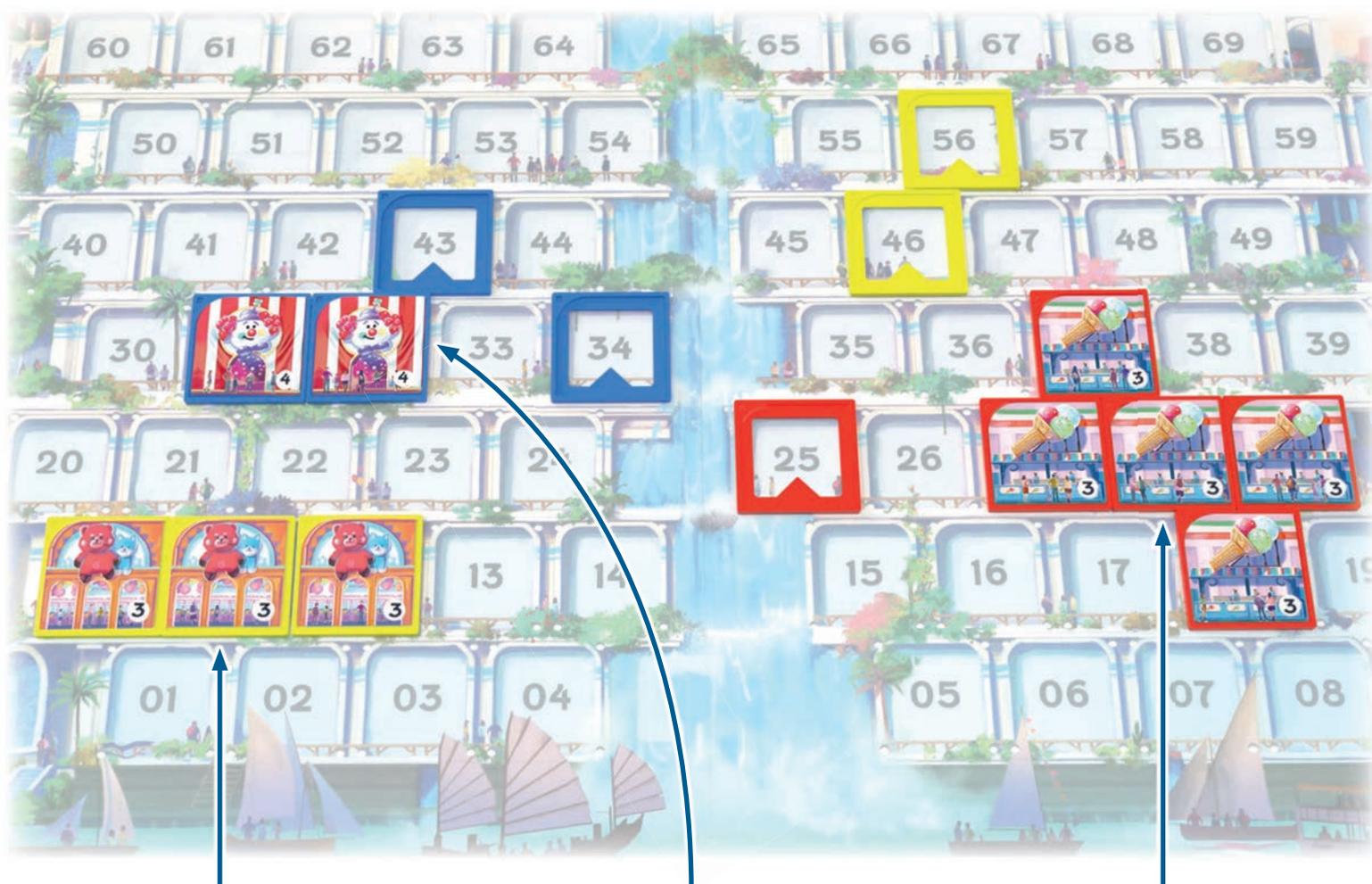
③ Construction

Durant cette phase, vous pouvez placer vos tuiles Attraction sur le plateau. Vous pouvez en placer **autant que vous le désirez**, ou n'en placer aucune. Gardez vos tuiles non construites devant vous, face visible, pour les manches suivantes.

Veillez à toujours respecter les points suivants :

- Vous pouvez poser vos tuiles Attraction uniquement sur des emplacements vides **dont vous êtes propriétaire** (avec un socle de votre couleur).
- Vous pouvez **agrandir vos attractions** en ajoutant des tuiles **identiques** sur des emplacements **adjacents** dont vous êtes propriétaire.
- Vous avez chacun vos **propres attractions**. Des tuiles identiques adjacentes, mais appartenant à des joueurs différents, constituent donc des attractions distinctes.
- Une **attraction est complète** lorsqu'il y a autant de tuiles identiques adjacentes que sa taille maximale (3, 4 ou 5).

i Exemples de constructions possibles :



Jaune construit
1 Boutique de taille 3 (complète).

Bleu construit
1 Cirque de taille 2 (incomplet).

Rouge construit 2 Glaciers adjacents :
1 de taille 3 (complet) et 1 de taille 2 (incomplet).

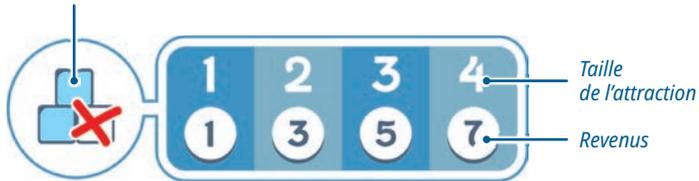
④ Revenu

Lors de cette dernière phase, **toutes vos attractions construites** vous rapportent des revenus. Vos tuiles non construites et vos emplacements vides ne rapportent rien.

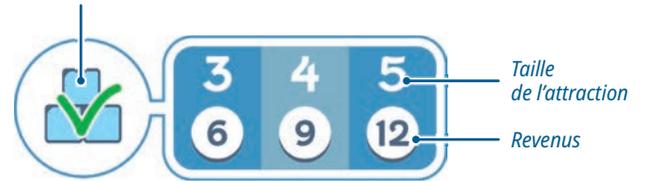
Pour chacune de vos attractions, recevez des pièces **en fonction de leur taille** (nombre de tuiles identiques adjacentes). Une attraction est complète lorsqu'elle a atteint sa taille maximale (chiffre inscrit sur la tuile).

Consultez les tableaux en haut à gauche du plateau pour calculer vos revenus.

Attraction incomplète



Attraction complète



① Exemples de revenus possibles :



Bleu reçoit 3 pièces pour son Cirque de taille 2 (incomplet).

Jaune reçoit 6 pièces pour sa Boutique de taille 3 (complète).

Pour définir la taille de vos attractions, choisissez toujours la répartition de vos tuiles qui vous avantage le plus. La forme d'une attraction n'est jamais définitive et peut varier d'une manche à l'autre.



À la manche 2, Rouge a un Glacier complet de taille 3 qui lui rapporte 6 pièces.



À la manche suivante, Rouge a ajouté 2 tuiles Glacier et choisit de reformer ses Glaciers pour en avoir 1 complet et 1 incomplet de taille 2. Il reçoit donc 9 pièces (6 + 3).

Annoncez vos gains pour cette manche et posez vos pièces devant vous, face cachée.

Enfin, avancez le pion Manche d'une case et **mélangez la pioche de cartes Emplacement**.

Vous êtes prêt pour commencer une nouvelle manche.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la 4^e manche.

Révélez vos pièces et additionnez-les. Le joueur le plus riche remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de tuiles Attraction sur le plateau l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



CRÉDITS

Auteur : **Karsten Hartwig**

Illustrations : **Umeshu Lovers**

Crédits complets : www.rprod.com/fr/waterfall-park/credits



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

© REPOS PRODUCTION 2023. TOUS DROITS RÉSERVÉS.
Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

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

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.

Suivez-nous :   @ReposProduction

