



STEAM PARK

LORENZO SILVA, LORENZO TUCCI SORRENTINO & AURÉLIA SIKONYI



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, **работы** из Робобурга очень хотят **повеселиться**, ведь некий год они трудились на пахучих паровых заводах! Для этого они готовы потратить все свои деньги, и даже заработанные маслом из своих каменных-рук. Множество передвижных карнавалов пристают к этой ярмарке в Робобурге, готовые удовлетворить жажду веселья горожан, но прежде всего их привлекает карнавальное действо, в котором второго каждый участник пытается заработать как можно больше денег!

Вы будете **кавалером** одного из этих фантастических пароваров. Вам предоставит обширную территорию рядом с Робобургом, где вы будете **строить гигантские Горы, работающие на угле**, и принимать столько посетителей, сколько сможете... но будьте осторожны, у Робобурга очень строгий инженерный контроль: когда вы уезжаете, территория должна быть такой же чистой, как и до вашего прибытия. Поэтому вам надо **держать урны**. **Загрязнённости** нашего Парка под строгим контролем, иначе можете жестоко подлечься! Весь ваш тяжёлый труд будет представлять одну цель: **заработать как можно больше денег** и обогнать в этом своих оппонентов.

ПароПарк представляет собой простую и освоенную игру с двумя уровнями сложности: лёгкий для менее опытных игроков и более стратегический для тех, кто может 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 **трёхмерных гор**, проиллюстрированных талантливой Мары Карду, вы увидите, как на ваших глазах растёт ваш парк.

Выбирайте свою стратегию! Пригласите посетителей, стройте гуасти для уменьшения загрязнения и расширяйте свои владения! Какой бы повод 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 Горы (3 размеров у каждого из 6 цветов)



6 Больших Горы (на 3 посетителя)



6 Средних Горы (на 2 посетителя)



6 Мелких Горы (на 1 посетителя)



42 Посетители (по 7 каждого из 6 цветов)



4 Стартовых площадки



20 Палаток (по 4 каждого из 5 видов)



20 Дополнительных Платформ

4 жетона Очерёдности Хода (Жетон последнего игрока)



34 Бонусных карты

1 Жетон Раунда

1 Шкала Раундов



4 планшета "Свинья"

24 кубика (по 6 на каждого игрока)



4 карты - подсказки

1 хлопковый мешок



84 банкноты (30 x 1 Денар, 30 x 5 Денари, 30 x 10 Денари и 4 x 50 Денари)

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, отмененных соответствующей буквой: центральной конструкции со спицами 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.

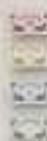
УПРОЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ НОВИЧКОВ

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 сторонам (лицевая и изнаночная). Это будет Банк.



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



3. Разберите Посетителей по цвету и расположите их на столе. Это будет общий пул Посетителей.



4. Переключите бонусные карты и расположите их на столе. Это будет колода карт. Сможете ли вы...



5. Положите Дополнительные плашки на стол. Это будет Адам.



6. Положите на стол Дарованные карты, чтобы каждая карта была до нее доступной.



7. Возьмите по 1 Посетителю каждого цвета и положите их в мешочек, оставьте мешочек на столе, оба они должны быть доступны для каждого игрока.

8. Домашняя Железная Рабочая на первом этаже Шеллы Рабочей.

9. Положите жетоны Очередности Хода на стол (попарно) на одинаковом расстоянии от каждого игрока и в правильной очередности. Для игры втроем уберите жетон 3 игрока обратно в коробку. Для игры вдвоем уберите жетоны 2 и 3 игрока обратно в коробку. Такая обложка при любой раскладке не должна препятствовать жетонам первого и последнего (если игра).

10. Разложите на столе Горы, приблизительно разобрав их по цвету и номиналу.



11. Разложите Посетителей на столе.



12. Каждый игрок берет 1 карту из колоды 1 Стратегия, 1 Плашку и 1 жетон "Свинец".

13. Каждый игрок получает 3 Бонусных карты. Каждый игрок берет 1 карту из колоды 1 Стратегия, 1 Плашку и 1 жетон "Свинец". Положите все обменные карты игрока с дополнительными в колоду.

ПРИМЕЧАНИЕ: в ЛироПарке 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 "Свиней". Стройте ваш Парк левее или правее от этого места, чтобы избежать его уничтожения во время фазы бросков кубиков.







Мы также советуем осваивать центр стола свободным для жетона Очередности Хода, чтобы каждый из игроков имел равные шансы быстро их везать 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 ПароПарг длится 11 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 подбираете Бонусные карты, если это нужно.

ФАЗА БРОСКОВ КУБИКОВ.

-  *Построить Горки*
-  *Построить Палатки*
-  *Привлечь Посетителя*
-  *Заняться уборкой*
-  *Сыграть Бонусные карты*
-  *Лустая сторона. Сократим*

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









ПРИМЕЧАНИЕ: Некоторые игроки пытаются обманывать бросив отдельные, или все отброшенные кубикомы, пытаясь изменить очередь. Хотя вы и не можете увидеть, но подбросить или изменить эту сторону можно и неопытные игроки так же не могут сменить её. Мы просто смотрим на эти моменты с улыбкой и по-доброму суровым взглядом. Хотите такую технологию — выжимайте на башке любимого ребенка? Это закон (смайлик)

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

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

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



ПРИМЕР: Дима бросает 6 кубиков и получает результат 3 лустышки, 1  и 2 . Он быстро хватает  и кладет его на свою "Свинья". Счастливым 3 кубиков он перебрасывает. Ему выпали 2  и 1 . Дима размещает 2  и  на своей планшете "Свинья". Он переброшенный оставшийся 2 кубика и надежде на выпадение еще двух . Но на этот раз удача отвернулась от него. Он перебрасывает и перебрасывает в попытке получить желанный результат. В это же время Лябе дваливаются большие ноги, бедный паровозик хватается жетон Первого хода. У Дима уже хватает времени, чтобы схватить жетон Второго хода (хотя там, где вы можете жетон Третьего, и этого хватается все паровозики). Так как остался всего один последний жетон Очередности Хада, у Дима есть всего три переброса кубиков. В фазе Действия он будет ходить последним.


Случные и Очевидные Правила: Три переброшенных кубика со стола на "Свинья" могут иметь выпавший на них результат; если кубик случайно перевернется или вы понароку положили жетон на "Свинья", то положить обратно кубик той стороной, какой была получена при броске. Кубик, лежащий на "Свинья", может пройти до конца хода в фазе Действия. Если же вы умышленно изменяете результаты броска себе на пользу, то знайте, что вы очень злой человек и проклятый убивающий дух игры надолго. Скорее всего вы больше не сможете играть.

Другие Скучные правила: В некоторых случаях несколько игроков одновременно пытаются схватить один и тот же жетон Очередности Хода. В былинкисто-стилевом понятии, кто был первым (например, когда ладань одного игрока накрывает ладань другого игрока). Если же определить первого сложно, то можно разрешить этот жетон между претендентами любым доступным образом. (Например, мы играем слабости к соревнованиям по скалолазанию на одной руке).

ПРИМЕР: Дима просит вас схватить доступный жетон Очередности Хода. Это же жетон Парвадо шарага Ся хваталет вас, одинок Лидя и Максим было ступи. Вскрощи, хай и он сам, и их руки параситируются. Максим понимает, что в ступеи жетон он схватил за ладань Димы, поэтому с благороботами королет он уступит ребетан и бавит свободный жетон Второго шарага. В патукара и Димой и Лидой непонятно, кто был первым, и поэтому они разрешивают этот жетон случайным образом. Вскрывает Дима, бедно Дима, му жетонит быть правды. Максим знает, что надо вскрывет ступутата. В это же самое время Ваня ступенно перебрасывает оставшихся 2 кубики с целью получить шарики для уборки... и опять ему ходит последний.

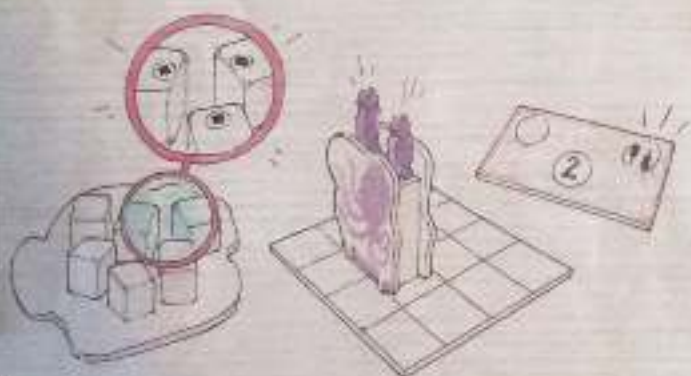
Когда все игроки разместят свои кубики на планшете "Свинье" и разберут жетоны Очередности Хода, можно приступать к фазе Загрязнения. Нет, вам не придётся портить свою комнату, обещаем.





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 сожат 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 Посетителя). Всего 5 жетонов. За жетон Второго шарага он сбрасывает 2 жетона Грязи, поэтому если по окончании этой фазы в его Помойке 3 жетона Грязи.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЕМ: Когда шарагое вовао десе, Бонус за Первого и Штраф за Последний шараго шивет довольно ощутимую разницу, особенно если один из шараго еще не шараг в Парк. Мы советуем использовать жетон Второго шараго вместо жетона Первого шараго 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 броска ваших кубиков. Символы на кубиках являются как бы "ресурсами", которые можно тратить на ваши действия. Когда вы совершаете действие, то возьмите и снимите соответствующую ему кубики с планшета "Свинья". Эти кубики больше нельзя использовать в этом раунде.

Существует **6 видов действий**: Построить Горки, Построить Палатки, Пригласить Посетителей, Заняться Уборкой, Сыграть Бонусные карты и Расширить свой Парк. Каждое действие можно сыграть только **1 раз за раунд** (например, нельзя Строить Горки, потом Сыграть Бонусную 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.

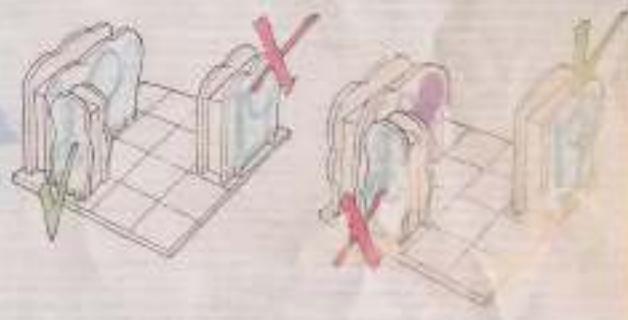
Важно: Нельзя строить более одной Горки одного размера за раунд.

Скучные и Очевидные правила: Возьмите выбранную вами Горку из упаковки, переверните ее и поместите ее в своем 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 не касалась квадратов. Нельзя ставить Горку на линии между квадратами или по диагонали (мы знаем, что это очевидно, но вы даже не представляете, сколько нам придется подбирать возрасов время от времени. Серьезно, вы даже не представляете). Горки полностью располагаются на площади вашего Парка. Возможен вариант, когда часть Горки стоит на Основной Площади, а другая часть на Дополнительной Площади.



ПРИМЕЧАНИЕ: Иногда поставив Горку, нельзя ее переместить на площадке из-за линии игры (ПироПарк работает круглосуточно. Вы слыли раньше работали водки, которые перемещались с места на место во время, когда парк доступен для посетителей? Да? Мы так не буним).

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 прилепить друг к другу они должны именно одной клеткой. Две Горки, соединенные таким образом, составляют одну целую Горку (Вы когда-нибудь видели работающие америланские водки из нескольких отдельных частей?)



ПРИМЕР: Если у вас бросок кубиков имеет (потому что у вас есть Строить Горки), вы строите Большую Синюю Горку (3 посадочных места) стоимостью и Малую Фиолетовую Горку (1 посадочное место) стоимостью . Вы не строите 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 затеяли: развлекать невинных и весёлых Робобурцев 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! Луки масла возле Горки тому подтверждение.

Если же возможности посадить Посетителя на Горку нет (все Горки этого цвета заняты или Горка 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, проклинаящий 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: (а) У Лиды 3 . Она берёт 3 Посетителя из общего пула Посетителей. Так как у неё есть пустые Мелкая Красная и Средняя Зелёная Горки, Лида решает взять 2 Зелёных и 1 Красного Посетителя.


(б) Она помещает их в Мешок (где уже есть 6 Посетителей) и помешивает. Лиды из мешка (в) перемещивает в нём (д) Затем она вытаскивает из мешка столько Посетителей, сколько поместит до этого, то есть 3 Посетителя. Она вытаскивает 1 Фиолетового, 1 Красного и 1 Зелёного Посетителя.

(е) У Лиды есть свободные посадочные места для Красного и Зелёного, однако Фиолетового разместить некуда и она возвращает его обратно в общий пул Посетителей. Хорошо! 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.

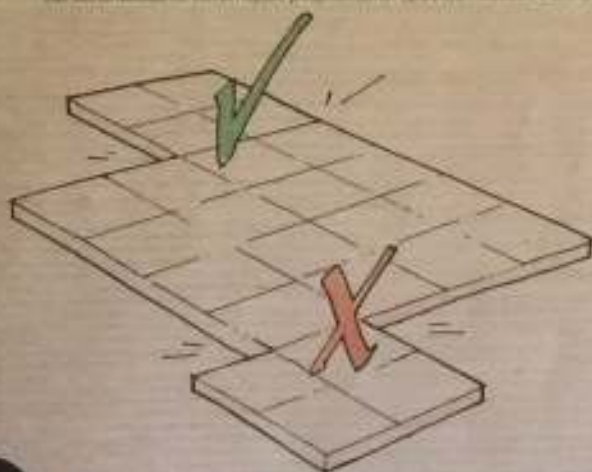
> **СЫГРАТЬ БОНУСНЫЕ КАРТЫ:** За каждый символ  который у вас есть, вы можете сыграть одну Бонусную карту с руки и получить вознаграждение в зависимости от того, что на ней написано. Прочитайте текст на карте и вычислите, сколько денег она вам принесёт на данный момент. Возьмите деньги из Банка сразу 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: "Жильцов Синей парковки перенес в ваш Парк". Лида до этого момента успела построить одну Синюю Парку с 4 посадочными местами (Большая Синяя Горка, соединённая с Малой Синей Паркой), поэтому она свернется с таблицей на карте: за 4 посадочных места она получит 7 Денег. Текст на второй карте гласит: "Жильцов Палатки перенес в ваш Парк". У Лиды 3 Палатки, но только 2 из них обнесены забором. Судя по таблице на карте, за 2 Палатки она получит 6 Денег. Всего Лиде заработала 13(7+6) Денег.




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

ПРИМЕЧАНИЕ: Для расширения зоны Парка можно использовать любой из ваших кубиков за исключением кубиков с нулевым результатом (ошибка без смысла). Таким образом, это действие является самым "поощрительным фрисом", если вы что-то неправильно проинтерпретировали или не знаете, как использовать некоторые результаты бросков — всегда можно Расширить свои владения!



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

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

Когда последний игрок разыграет все свои действия, вы можете приступать к фазе Дохода. Постарайтесь думать, как вам лучше использовать ваши кубики до начала фазы Действий. Тогда игре 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, выберите 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 сдвигает свой жетон Очередности 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 3 Данари (по 3 Данари за каждого посетителя). Таким образом 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 поворачивает жетон Очередности: берёт 2 Бонусные карты из колоды, выбирает одну и сбрасывает другую.

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце 6 раунда игра заканчивается. Надпись, прошедшая вам понравилась... Ой, простите.

Каждый игрок подсчитывает количество жетонов Грязи, которые остались у него в Помощке на этот момент, и по Шкале Загрязнения смотрит, сколько Данари ему надо заплатить за уборку его Парка (а мы вам говорили, что победы будут суровыми, помните? Жители Робобурга очень возмущены 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 коснулся до логотипа издательства Studio Creations и Noble Games созда 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 вытаскили из мешка, обратно в мешок и попробовать ещё раз.

ПРИМЕР: Дима вытаскивает 2 Посетителя из Мешка, все Сидят. Он может поставить одно на Малую Синюю Горку, а остальные пригласит вернуться в общий пул Посетителей. Однако у него есть 2 Палатки Охраны, поэтому он помещает их обратно в Мешок и пробует вытаскить 2 Посетителей ещё раз и надейся на большую уйну. Он вытаскивает Красного и Чёрного Посетителей. Дима может разместить Красного на просторней свободное место на его Большой Красной Горке, но для Чёрного Горки у него нет. Вадим Черный приглашает вернуться обратно в общий пул Посетителей.

СПРАВОЧНАЯ



За каждую Справочную в Парке можно разместить 1 посетителя, которого вытаскили 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: Лёва вытаскил Жёлтого Посетителя, но на Жёлтой Горке нет места. Однако у неё есть свободное место на Синей Горке, и Лёва ставит Справочную, она может разместить Жёлтого Посетителя на Синей Горке. Во время фазы Действий Лёва получает 10 жетонов Посетителя (более чем ему об этом понравилось...) и после этого она поставит её 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 поклонник покера и азартных игр, Ваня решил изменить свою судьбу и почти сразу же выиграл! Переселер горки. Однако некто из фан-клуба Лёва и не понимая того, насколько он оплошал. Ему нужно 2 чтобы дождаться Революции Средних Горку (последнюю из доступных), но на "Свинье" лежит 2 поэтому ему совершенно не везёт. Бедняк Ваня, хотя и удачно не для него. Но в случае для него, в Ваню Парке есть 2 Казино, так что он просто переключается на 2 и ставит Горку, как и желаемое.

ТУАЛЕТ



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

ПРИМЕР: Будучи поклонник покера и азартных игр, Ваня решил изменить свою судьбу и почти сразу же выиграл! Переселер горки. Однако некто из фан-клуба Лёва и не понимая того, насколько он оплошал. Ему нужно 2 чтобы дождаться Революции Средних Горку (последнюю из доступных), но на "Свинье" лежит 2 поэтому ему совершенно не везёт. Бедняк Ваня, хотя и удачно не для него. Но в случае для него, в Ваню Парке есть 2 Казино, так что он просто переключается на 2 и ставит Горку, как и желаемое.

ПРОМОАКЦИЯ



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

ПРИМЕР: У Димы много свободных мест на его Горках, поэтому он решил пригласить на праздник большое количество посетителей. Во время фазы Действий ему удалось получить 3 ему хотелось бы получить ещё больше кубиков с такой же свиньей, но очень не хочется быть последним игроком, поэтому он останавливается на результате 1 и берёт жетон Промоакции горки. Сейчас он может удачно применить выигранное Дима ставит Палатку Промоакции, что даёт ему шанс выиграть ещё 1 кубик с как 2 кубика. Далее он может поставить Промоакцию Посетителя и, благодаря новой Палатке Промоакции, может получить 4 Посетителей вместо 1

