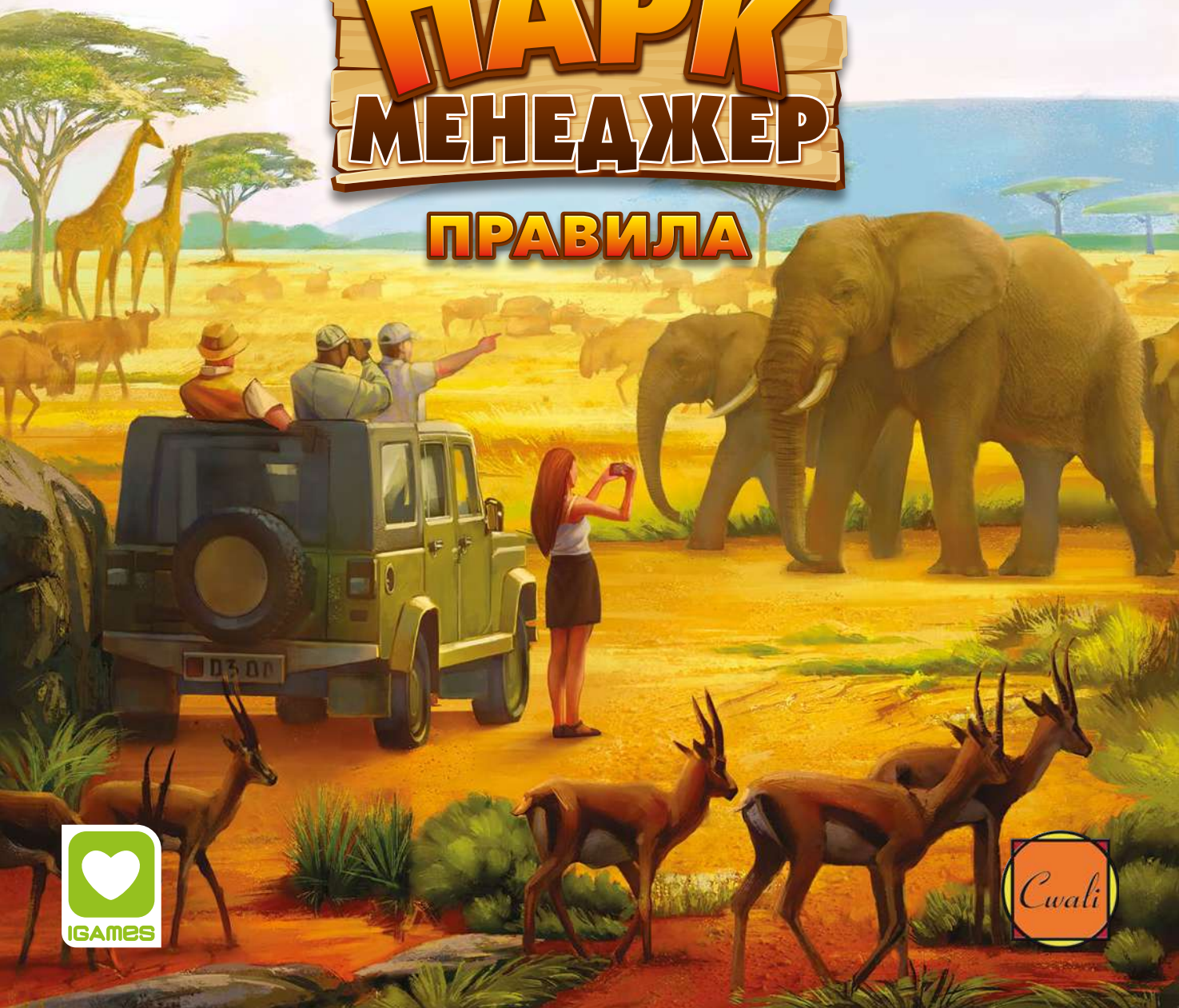


КОРНЕ ВАН МОРСЕЛ

ПАРК МЕНЕДЖЕР

ПРАВИЛА



ПАРК МЕНЕДЖЕР

КОМПОНЕНТИ ГРАВЦІВ:

5 тайлів
входу до
парку



5 фішок для
підрахунку
балів



5 фігурок
автомобілів



ІНШІ КОМПОНЕНТИ ГРИ:

1 поле для підрахунку балів (дно коробки)



9 тайлів досягнень

112 тайлів парку

ПІДГОТОВКА



Червоний
гравець

1. Оберіть тайл **входу до парку** та розташуйте його біля себе. Колір гравця визначається кольором споруди (чи корабля) на цьому тайлі.

3. Поставте **фішку свого кольору** на позначку «0» на полі.

5. Ретельно перемішайте 112 **тайлів парку** та покладіть їх осторонь зображенням до низу.



2. Розмістіть **поле для підрахунку балів** у центрі столу.

4. Розташуйте **3 випадкових тайли досягнень** горілиць на спеціально позначеному місці на полі для підрахунку балів, як показано на малюнку.

6. Визначте **першого гравця**. Хід передається за годинниковою стрілкою.

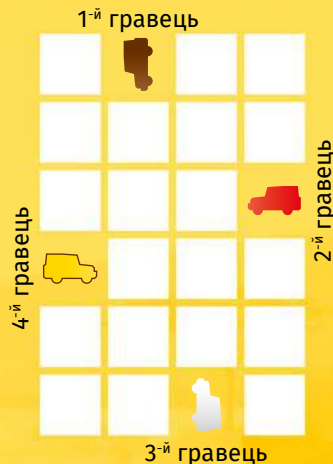
7. Розкладіть у центрі столу **випадкові** тайли парку **горілиць**, як показано на малюнку нижче. Це ринок. Розташуйте автомобілі гравців на відповідних місцях, згідно із чергою ходу.



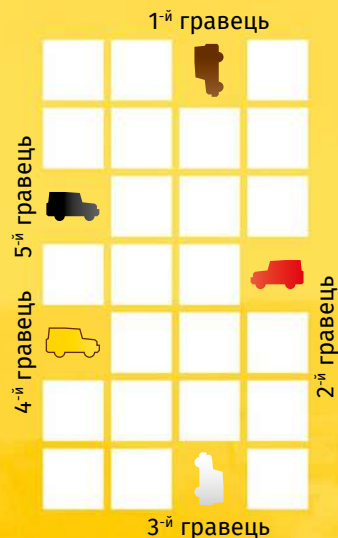
Гра удвох



Гра утрьох



Гра учотирьох



Гра уп'ятьох

ОБЛАШТУЙТЕ СВІЙ ПАРК

Кожен хід складається з 4 дій:

1. ВІЗЬМІТЬ ТАЙЛ З РИНКУ

Візьміть з ринку найближчий до вашої фігурки тайл, що знаходиться ліворуч, праворуч, чи перед нею. Фігурки інших гравців не блокують можливість взяти тайл. Ви не можете взяти тайл, що знаходиться позаду вашої фігурки.



Зверніть увагу: якщо ні попереду, ні з боків від вашої фігурки немає тайлів, ви можете взяти тайл, що знаходиться позаду.

2. ПЕРЕСУНЬТЕ СВОЮ ФІГУРКУ

Розташуйте свою фігурку на місці тайлу, який щойно забрали. Місце, де ваш автомобіль стояв до цього, повинно опинитися позаду від фігурки.

3. ПОКЛАДІТЬ НОВИЙ ТАЙЛ НА РИНОК

Візьміть із запасу випадковий тайл та покладіть його горілиць на місце, де ваш автомобіль стояв раніше.

4. ПРИЄДНАЙТЕ ТАЙЛ ДО СВОГО ПАРКУ

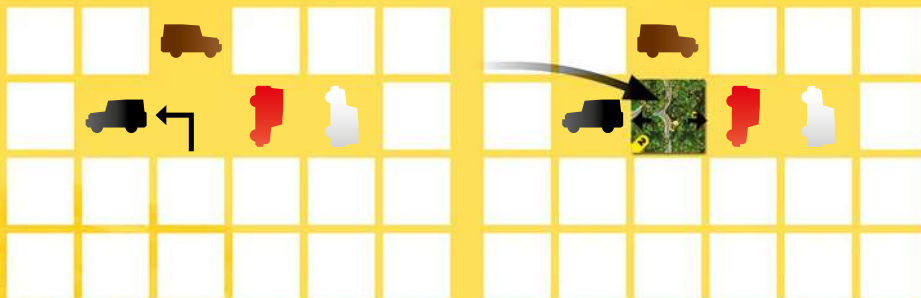
Ви можете приєднати тайл до будь-якого тайлу парку так, щоб утворити рядок чи стовпчик тайлів окрім наступних випадків:

✗ До головного входу у парк веде довга пряма дорога, яку не можна перекривати. Не можна ставити тайли у стовпчик під нижньою стороною тайлу входу до парку.

✗ Щоб простіше було дістатися до певної частини парку існують додаткові дороги. Не можна приєднувати нові частини парку до тих сторін тайлів, де є дороги.



1. Чорний гравець може обрати тайл ліворуч або праворуч. Попереду нього немає тайла.



2. Чорний гравець обрав тайл ліворуч. Тепер він пересуває свою фігурку туди, де був обраний тайл. Він розташовує її таким чином, щоб місце, де вона стояла раніше, опинилося позаду.

3. Чорний гравець бере випадковий тайл із запасу, та кладе його горілиць позаду від свого автомобіля.



4. У парку чорного гравця є 7 позицій, де можна приєднати новий тайл.

КІЛЬКІСТЬ ХОДІВ У РАУНДІ

Кількість ходів кожного гравця залежить від кількості учасників у партії.

	1-й раунд	2-й раунд	3-й раунд
2 гравці	9	6	6
3 гравці	8	6	6
4 гравці	7	6	6
5 гравців	6	6	6

Порада: щоб не заплутатись із кількістю ходів, перед кожним раундом можна роздати кожному учасникові кількість тайлів із запасу, зазначену у таблиці. Учасники перемішують отримані тайли та розташовують їх перед собою зображенням донизу. Щоразу, як гравець повинен покласти тайл у ринок, він бере випадковий тайл із тих, що лежать перед ним. Так буде видно, скільки ще ходів лишилося зробити кожному гравцеві до завершення раунду.

ДОСЯГНЕННЯ

Після завершення **першого раунду** визначте, хто скільки балів отримує за виконання умов **першого тайлу досягнень** (він розташований зверху на полі для підрахунку балів). Пересуньте фішки по полю для підрахунку балів на відповідну кількість кро-



У першому раунді під час гри уп'ятьох покладіть біля кожного гравця по 6 тайлів зображенням до низу.

ків уперед. Переможні бали за **друге** (посередині) та **третє** (внизу) досягнення наховуються **наприкінці дру-**

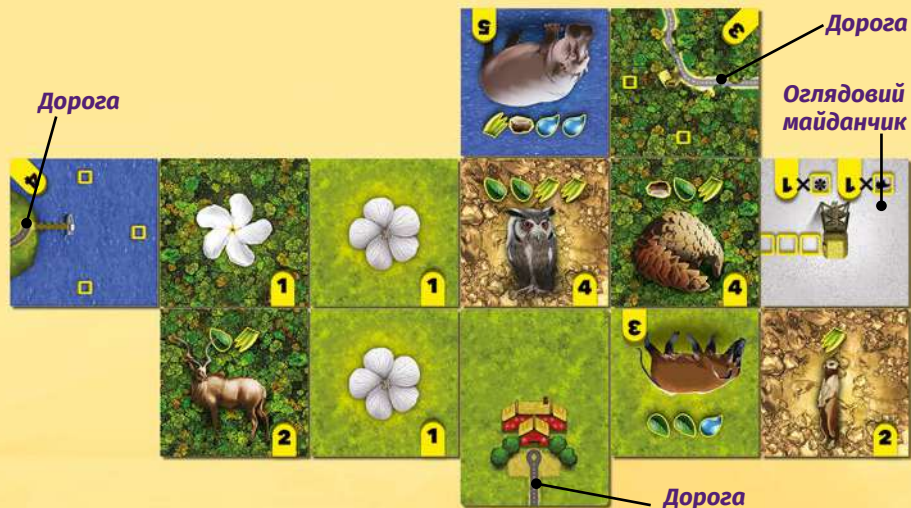
гого та третього раундів відповідно.

Щоб визначити кількість балів, яку гравець отримує за виконання умов тайлу досягнень, потрібно визначити, як він упорався у порівнянні з іншими гравцями. Учасник, що впорався найкраще, отримує найбільшу кількість балів, що можна отримати цього раунду. Гравець, що зайняв друге місце отримує менше балів і так далі. Якщо декілька гравців однаково впоралися із завданням, то вони отримують стільки балів, скільки б отримали за найнижче місце із зайнятих. Наприклад, якщо 3 гравці поділяють між собою перше місце, то усі вони отримують кількість балів, що вказана за третє місце.



Наприкінці першого раунду гри учотирьох, учасник, що найкраще впорався із завданням відповідного тайлу досягнення, отримує 3 переможні бали. Друге місце – 2, третє – 1. Гравець, що впорався найгірше, не отримує переможних балів.

Тайли з оглядовими майданчиками (з сірим фоном) не мають типу місцевості і тому не вважаються ареалами.



У кого ареал складається з найбільшої кількості тайлів? У випадку нічийї порівнюйте другий за величиною ареал. Якщо знову третій за величиною, і так далі.

На малюнку: у червоного гравця найбільший ареал складається з 4 тайлів савани. Наступні за розміром ареали мають територію 2 тайли (ліс), 2 тайли (також ліс). Потім ідуть 4 ареали по 1 тайлу (дві води та дві пустелі).



Хто володар найрізноманітнішої місцевості? Визначте, у кого з гравців найбільше різних типів місцевості (із 4 можливих). Якщо у кількості різних видів ландшафту, ість наборів. Якщо гравець зібрав ого з 4 видів місцевості, він має 1 тайли кожного з різних видів міс- є 2 набори, і так далі.

На малюнку: у червоного гравця є усі 4 види місцевості. І він має 2 повних набори, тобто у нього є дві води, дві пустелі, два ліси та дві савани.



У кого в парку є найбільший заповнений прямокутник із тайлів?

На малюнку: у парку червоного гравця найбільший прямокутник має довжину 5 і висоту 2 тайли. Тож він складається з 10 тайлів.



У кого найбільша кількість різних квітів у парку? Усього у грі 4 види квіток (по одному виду на кожен тип ландшафту). Якщо у гравців

однакова кількість різних квітів, перемагає той, у кого більша загальна кількість квітів (враховуючи однакові).

На малюнку: у червоного гравця 2 різні види квітів (ліс та савана). Всього у нього 3 квітки.



У кого в парку є найдовша неперервна діагональ з тайлів?

На малюнку: червоний гравець має у своєму парку діагональ з 3 тайлів.
(наприклад від гіпопотама до суриката).

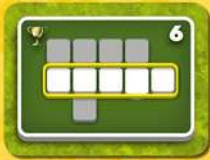


УСЕ ПОРУЧ

Хто розташував паркові зони найближче до тайлу входу до парку? Порахуйте кількість кроків до найвіддаленішого (від головного входу)

тайлу. Пересувайтеся по горизонталі та вертикалі (не по діагоналі). Перемагає гравець, якому потрібно зробити найменшу кількість кроків до найвіддаленішого тайлу.

На малюнку: у червоного гравця найвіддаленіший від головного входу тайл з дорогою ліворуч. До нього 4 кроки.



НАЙДОВШИЙ ПАРК

У кого в парку є найдовший неперервний рядок з тайлів (горизонтальний або вертикальний)?

На малюнку: червоний гравець має у своєму парку рядок з 6 тайлів.

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

ТВАРИНИ

Ви отримуєте кількість балів, вказану на тайлі з твариною, якщо цей тайл має спільні грані з ареалами, позначки яких вказані на тайлі тварини. Одна позначка відповідає одному тайлу. Отже, якщо на тайлі намальовані три позначки води, це означає, що тварина повинна мати спільну грань з трьома ареалами води по 1 тайлу кожен, або з двома ареалами площею в 2 і 1 тайл, або з одним ареалом, що складається з трьох тайлів. Якщо тайл буде межувати з ареалами вказаного типу та вказаної (або більшої) площі, ви отримаєте зазначену кількість переможних балів.

Виключення: бджола, джміль та метелик повинні межувати з квітами на будь-якому типі ландшафту. Щоб такий тайл приніс переможні бали, він повинен межувати із вказаною кількістю тайлів з квітами, або з ареалом квітів (в ньому можна не звертати увагу на тип ландшафту, головне, щоб квітки межували одна з одною).

Порада: коли додаєте тайл у свій парк, розташуйте його так, щоб зображення було догори нога-



НАЙБІЛЬШЕ АРЕАЛІВ

У кого найбільше ареалів?

На малюнку: у червоного гравця 7 ареалів.



КОРОТКИЙ ШЛЯХ

Хто розташував паркові зони найближче до тайлів з дорогами? Порахуйте кількість кроків до найвіддаленішого від доріг тайлу.

Пересувайтеся по горизонталі та вертикалі (не по діагоналі). Перемагає гравець, якому потрібно зробити найменшу кількість кроків до найвіддаленішого тайлу.

На малюнку: у червоного гравця від найближчої дороги до будь-якого тайла можна дістатися не більше ніж за 2 кроки.

Типи ландшафту:

	савана	ліс	пустеля	вода
тайл				
позначка				



Саламандра приносить переможні бали. Вона межує з ареалом лісу загальною площею 2 тайли. Пташка Рибалочка також приносить

переможні бали. Вона межує з водою. Імпала переможних балів не приносить, тому тайл перевернутий догори ногами. Вона має межувати з ареалами саван загальною площею 3 тайли.

ми відносно вас. Щойно виконаєте умову на тайлі, переверніть його у правильне положення. Так буде легше підраховувати переможні бали.

КВІТИ

Тайл з квіткою приносить 1 переможний бал. У нього немає додаткових умов.



У квітів немає жодних додаткових умов. Вони приносять 1 бал у будь-якому випадку.



Бджола повинна межувати з квіткою, тоді ви отримаєте 2 переможні бали.



Якщо борсук межуватиме хоча б з одним тайлом лісу, ви отримаєте переможні бали.



Падальнику потрібно 2 тайли савани та 1 тайл пустелі серед ареалів, з якими межує його власний тайл.



Жираф потребує щонайменше по 1 тайлу води, лісу та савани навколо себе.



Гіпопотам чудово почуватиметься, якщо його тайл приєднати до 2 тайлів води, та додати по 1 тайлу савани та пустелі (вони повинні межувати саме з тайлом гіпопотама).

ОГЛЯДОВІ МАЙДАНЧИКИ

На тайлах оглядових майданчиків вказано кількість балів, що приносять квіти та тварини, розташовані у певних місцях (позначені жовтими квадратами).

Якщо умови на тайлі тварини не виконано, то вона не враховується.

Зуважте: якщо інший оглядовий майданчик стоїть на лінії видимості, то тайли, що стоять за цим майданчиком, вже не враховуються.



Ви отримуєте по одному переможному балу за кожну тварину та квітку, що є в рядку по горизонталі чи вертикалі (в залежності від розташування вежі) у заданому напрямі. У рядку може бути будь-яка кількість тайлів.



Ви отримуєте по 2 бали за кожну тварину та по 1 балу за кожну квітку, що є на діагоналі у заданому напрямку. У діагоналі може бути будь-яка кількість тайлів.



Ви отримуєте по 2 бали за кожну тварину та по 1 балу за кожну квітку, що є на 4 тайлах, котрі мають спільну межу з оглядовим майданчиком.



Ви отримуєте по 1 балу за кожну тварину та квітку, що є на 8 тайлах, котрі оточують оглядовий майданчик.

ТУРИСТИ

У грі є два види туристів:

- Той, що любить великі локації приносить по 1 переможному балу за кожен тайл ареалу певного типу, до якого він належить (не враховуючи свій власний тайл).
- Той, що шукає окремі локації приносить по 1 переможному балу за кожен ареал такого самого типу ландшафту, як і його тайл. Він не приносить переможні бали за власний ареал.



Цьому туристові подобається велике озеро.



Цьому туристові подобається, коли є багато різних озер.

ДОРОГИ

Такі тайли приносять кількість переможних балів, що зазначена у кутку. Але тільки у



На цьому тайлі тільки одна сторона з дорогою. Ви отримаєте 4 переможні бали, якщо з трьох інших сторін тайл межуватиме з парковими зонами.



З двох сторін виходить дорога. Ви отримаєте 3 переможні бали, якщо дві інші сторони межуватимуть з тайлами парку.



З трьох сторін дороги. Ви отримаєте 2 переможні бали у будь-якому разі, адже вільна сторона повинна бути приєднаною до тайла парку.

тому випадку, якщо до усіх сторін такого тайлу, де нема доріг, приєднані інші тайли парку.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ ЗА ПАРК

Найкраще підраховувати бали за парк по черзі. Спочатку перший гравець, потім другий і так далі.

Порахуйте бали за кожен тайл, починаючи, наприклад, з найвищого, розташованого праворуч. Рухайтесь з права наліво і зверху вниз. Пересуньте свою фішку по полю для підрахунку балів на відповідну кількість позицій уперед.

Підрахунок балів для жовтого гравця

Куду не приносить жодних балів, бо не межує із саваною.

Умови для життя дикого кабана виконано, тож додайте собі ще 3 переможні бали.

Тайл з дорогою не приєднаний до парку двома вільними сторонами, тож за нього 0 балів.

Цей турист приєднаний до ареалу з трьох тайлів. Тож він приносить 2 переможні бали (за кожен тайл ареалу, крім власного).

Джміль межує з ареалом квітів площею 2 тайли. Тож + 3 бали.

Квіти приносять по 1 балу кожна.

З цього оглядового майданчика видно лише 3 тайли, з якими він межує. Отже, маємо 2 бали за сурикату та 1 бал за лісову квітку. Усього 3 переможні бали.

Цей тайл має дороги з трьох сторін і єдиною вільною стороною приєднаний до парку. Тож + 2 бали.

Загалом парк приносить 36 переможних балів.



З цього оглядового майданчика видно видру, квітку у савані та сурикату. Отже, ви отримаєте 3 переможні бали. Гіпопотама не видно з оглядового майданчика, бо не виконано умов для його життя (не вистачає одного тайлу з водою).



Видра має спільну межу з ареалом з трьох тайлів лісу та межує з ще одним тайлом води. Тому ви отримуєте 4 переможні бали.



Гіпопотама не вистачає 1 тайлу води. Тому 0 балів.



Умови для життя цієї сови не виконано. 0 балів.



З цього оглядового майданчика видно 5 тайлів навколо. Серед них зараховується тільки сурикату та квітка савани. Тому 2 бали.



Тайл з дорогою приєднаний до парку трьома вільними сторонами і приносить 4 бали.



З цього оглядового майданчика видно діагональ. На ній є сурикату (2 бали), лісова квітка (1 бал) та дикий кабан (2 бали). В сумі 5 переможних балів.

Цьому туристові подобається, коли є багато різних ареалів саван. Усього у парку 3 таких ареали: 2 тайли, 1 тайл та знову 2 тайли. Ареал, до якого приєднаний цей турист, не враховується. Тож 2 переможні бали (по 1 за кожен інший ареал).