



PARK SMOKÓW

ІНСТРУКЦІЯ 

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

поле до гри



дирижабль



15 островів



60 карт драконів



Увага! На картах драконів є спеціальна захисна фольга. Її слід видалити. Карти стануть чіткішими, а надрук – більш чительним.
Ми рекомендуємо зробити це після кількох ігор – тоді піввік буде легше видалити.

82 відвідувачі

- 42 оцінюється в 1 бал
- 20 на 5 балів
- 20 на 10 балів



5 легендарних драконів



5 шпаргалок



ПІДГОТОВКА ГРИ

- A** Поставте **поля** посередині столу.
- B** Помістіть **легендарних драконів** у купу на полі на вершині гори.
- C** Помістіть **дирижабль** у виїмку на полі над **фіолетовим** драконом.
- D** Розмістіть **відвідувачів** біля поля.
- E** Перетасуйте **острови** і роздайте гравцям **по 3**. Вони утворюють **парк гравця**. Помістіть острови перед собою обраною вами стороною вгору. Поверніть решту островів у коробку.
- F** Кожен гравець бере **відвідувачів вартістю 5 балів і 1 шпаргалку** і кладе їх перед собою.
- G** Перемішайте **карти драконів** і роздайте гравцям **по 4 карти**. Решту покладіть біля поля.

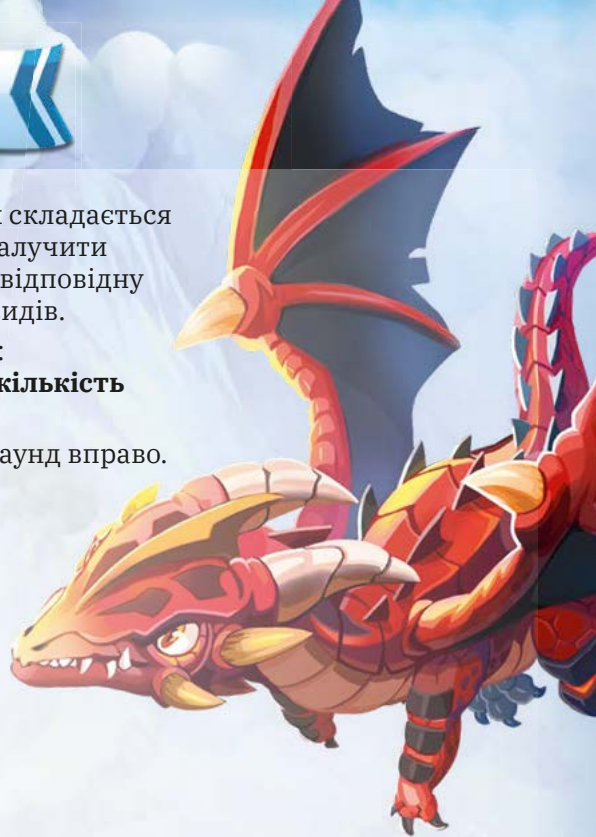


ЦІЛЬ ГРИ

Під час гри ви створюєте свої **парки розваг** – кожен з них складається з **3 островів**. Головною розвагою парків є **дракони**. Щоб залучити відвідувачів, вам потрібно забезпечити різноманітність і відповідну кількість драконів, а також наявність найпопулярніших видів.

Гра триватиме **3 раунди** – кожен із них то інша пора року: **весна, літо, осінь**. Перемагає той, хто набере **найбільшу кількість балів** за відвідувачів свого парку.

Пори року вказує **дирижабль**, що переміщується кожен раунд вправо.



ХІД ГРИ

Гра заснована на механіці «драфту». Вона полягає в тому, що гравці тримають карти в руках, вибирають 1 з них, а решту передають сусіду. З отриманих карт знову вибирають 1 карту, а решту віддають сусідові. Тому щоразу гравці отримують і передають все менше і менше карт. Гра триває **3 раунди** (весна, літо, осінь), протягом яких гравці **розбудовують свої парки**. А в кінці раунду виконують такі дії:

оцінка парків, відліт легендарних драконів, час годування.

РОЗБУДОВА ПАРКІВ

Всі гравці одночасно виконують наступні дії:

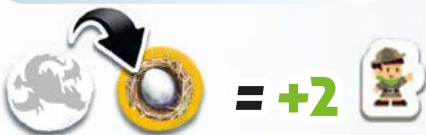
- 1** **Вибирають по 1 карті дракона** з-поміж карт у своїй руці і кладуть її зображенням вниз перед собою.
- 2** Після того, як кожен вибере свої карти, гравці розкривають їх і **додають до парків зображенням вгору**:
 - Помістіть карту дракона на один із ваших островів. Гравець може вибрати будь-який з них.
 - У міру проходження гри на островах буде все більше і більше карт драконів – вони завжди кладуться зверху, одна на іншу.
 - Кarti драконів не можна перевертати і класти на острів «догори дном» або навхрест.
- 3** Після додавання карт у свої парки гравці **передають решту карт особі зліва**.

З отриманих карт гравці знову **вибирають по 1 карті дракона, додають її до парків, а потім передають решту карт особі зліва**.

Гра триває до тих пір, поки гравці не додадуть **3 карти драконів** у свої парки.
Остання, четверта карта повертається в коробку.

Розміщення карти на острові може призвести до таких наслідків:

ВИЛУПИЛИСЬ МОЛОДІ!



Драconi рідко відкладають яйця. Ще рідше вони народжуються, тому кожне народження дракона приваблює відвідувачів!

Якщо **яйце** закрито **будь-яким драконом**, це означає, що в парку вилупився малюк. Гравець отримує **відвідувачів з рейтингом 2**.


Приклад: Яйце закрито драконом – гравець отримує відвідувачів з рейтингом 2.



ЛЮТЬ ДРАКОНА



Іноді дракони можуть бути агресивними. Це виглядає страшно і відбиває бажання до відвідування парку.

Якщо **нервового дракона** (із символом ока: ) прикривають (неважливо через що!), він збожеволіє. Гравець втрачає **відвідувача вартістю 1**.

Приклад: Нервовий **фіолетовий** дракон заблокований – гравець втрачає відвідувача з рейтингом 1.



Коли кожен гравець додасть **3 карти драконів** до своїх парків, **розбудову парків** завершено.



ОЦІНКА ПАРКІВ



Парки гравців оцінюються з точки зору їх привабливості для відвідувачів. Перевіряється кількість популярних у цей сезон драконів **А**, **жовтих** драконів **В**, **блакитних** драконів **С** і різноманітність драконів.



А ДРАКОНИ ПОПУЛЯРНІ У ЦЕЙ СЕЗОН



Дирижабль вказує на поточну пору року. Різні дракони популярні в різних порах року. **Фіолетових** драконів перевіряють **навесні**, **зелених** – **влітку**, а **червоних** – **восени**.

+2



/



Усі гравці отримують відвідувачів з рейтингом **2** за кожного сезонного дракона, якого вони мають у своїх парках.

В ЖОВТІ ДРАКОНИ



Гравець, який має більше **жовтих** драконів у своєму парку, ніж інші гравці, **отримує легендарного дракона**. Він розміщує його на одному зі своїх островів – на вершині гори.

У разі нічиєї всі гравці з нічиєю отримують **по 1 легендарному дракону**. Якщо ніхто не має **жовтого** дракона в своєму парку, ніхто не отримає **легендарного дракона**.



С БЛАКИТНІ ДРАКОНИ



Гравець, який має більше **блакитних** драконів у своєму парку, ніж інші гравці, отримує **відвідувачів з рейтингом 3**.

У випадку нічиєї всі гравці з нічиєю, отримують **по 3 відвідувачі**.

Якщо ні в кого немає **блакитного** дракона в парку, ніхто не отримує відвідувачів.

ДРАКОНИ РІЗНИХ ВИДІВ

Додаткових відвідувачів можна отримати **за різноманіття драконів** на островах гравців. Гравці перевіряють – **окремо для кожного зі своїх островів** – **скільки видів драконів** на ньому.

Увага! Легендарний дракон також вважається одним із видів драконів. Залежно від кількості видів драконів на острові, гравці отримують відповідну кількість відвідувачів:

Кількість видів драконів	Кількість отриманих відвідувачів
1	0
2	1
3	3
4	5
5	8
6	13

Приклад оцінки популярності парку:
Наприкінці весни парк гравця виглядає так:



- **ДРАКОНИ ПОПУЛЯРНІ ВЕСНОЮ (фіолетові):** за 1 **фіолетового** дракона гравець отримує **відвідувачів з рейтингом 2**.
- **ЖОВТІ ДРАКОНИ:** у гравця в парку є 2 таких дракони. У іншого гравця така ж кількість (найбільше серед інших). Обоє розмістять **легендарного дракона** над одним із своїх островів.
- **БЛАКИТНІ ДРАКОНИ:** у гравця в парку тільки 1 такий дракон – в інших гравців їх більше, тому гравець не отримує відвідувачів.
- **ДРАКОНИ РІЗНИХ ВИДІВ :**
 - На острові зліва у гравця є 2 види драконів (**жовтий** і **зелений**) – отримує **відвідувачів з рейтингом 1**.
 - На середньому острові у гравця є 2 види драконів (**блакитний** і **фіолетовий**) – отримує **відвідувачів з рейтингом 1**.
 - На острові праворуч у гравця є 3 види драконів (легендарний, **зелений** і **жовтий**) – отримує **відвідувачів з рейтингом 3**.

Таким чином гравець отримав **відвідувачів на суму 7 балів**.

ВІДЛІТ ЛЕГЕНДАРНИХ ДРАКОНІВ

Легендарні дракони надзвичайно величні і водночас, дуже полохливі тварини. Тому, як тільки їх помічають відвідувачі, вони відлітають із парків.

Після перевірки видів драконів на островах гравців, усі **легендарні дракони** повертаються на вершину гори на полі.

ЧАС ГОДУВАННЯ

Дракон має їсти, а від давна відомо, що вівці — його делікатес. Тому потрібно стежити, щоб вони не закінчувалися. Голодний дракон — це злий дракон. А злий дракон відлякує відвідувачів.

В кінці кожного сезону драконів потрібно годувати. Для цього використовуються **вівці**, яких видно в парках гравців. **Кожен дракон повинен отримати 1 вівцю**. Тож гравці підраховують, скільки драконів і овець у них в парках.

- Якщо кількість овець більше або дорівнює кількості драконів – драконів нагодували.
 - Якщо кількість овець менша за кількість драконів, це означає що не всіх драконів нагодували.
- За кожного голодного дракона гравець втрачає відвідувача з рейтингом 1.**

Приклад: У прикладі на сторінці 8 гравець має **6 драконів** у своєму парку (легендарний дракон відлетів перед годуванням) і **4 вівці**. **2 дракони** залишились не нагодованими, тому **2 відвідувачі** втікають з парку гравця.



НОВИЙ РАУНД



Після годування драконів настає новий сезон. Гравці виконують такі дії:

- **Дирижабль** слід перемістити на 1 позицію вправо.
- Кожен гравець отримує **по 4 карти драконів**.
- У новому раунді гравці знову виконують 4 дії: **розбудова парку, оцінка парків, відліт легендарних драконів, час годування**.

Увага! Карти драконів у парках залишаються на своїх місцях в кінці раунду.

КІНЕЦЬ ГРИ



Гра закінчується після закінчення третього раунду, тобто **осені**.

Гравці підраховують здобуті бали (додають вартість жетонів відвідувачів). Переможцем стає той, хто набрав **найбільшу кількість балів**.

У разі **нічиєї** перемагає той, у кого в парку **найбільше драконів**. Якщо все ще нічия, гравці ділять перемогу між собою.





Ознайомся з нашими настільними іграми!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  nasza_ksiegarnia_gry



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2022 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



ankama
© 2022 Ankama products.
All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Łaskowska
DTP: Cezary Szulc



ШПАРГАЛКА

ПІД ЧАС РАУНДУ



В КІНЦІ РАУДУ



ЗА ПЕРЕВАГУ:



В КІНЦІ РАУДУ

ЗА КОЖЕН ОСТРІВ:



ГОДУВАННЯ:

