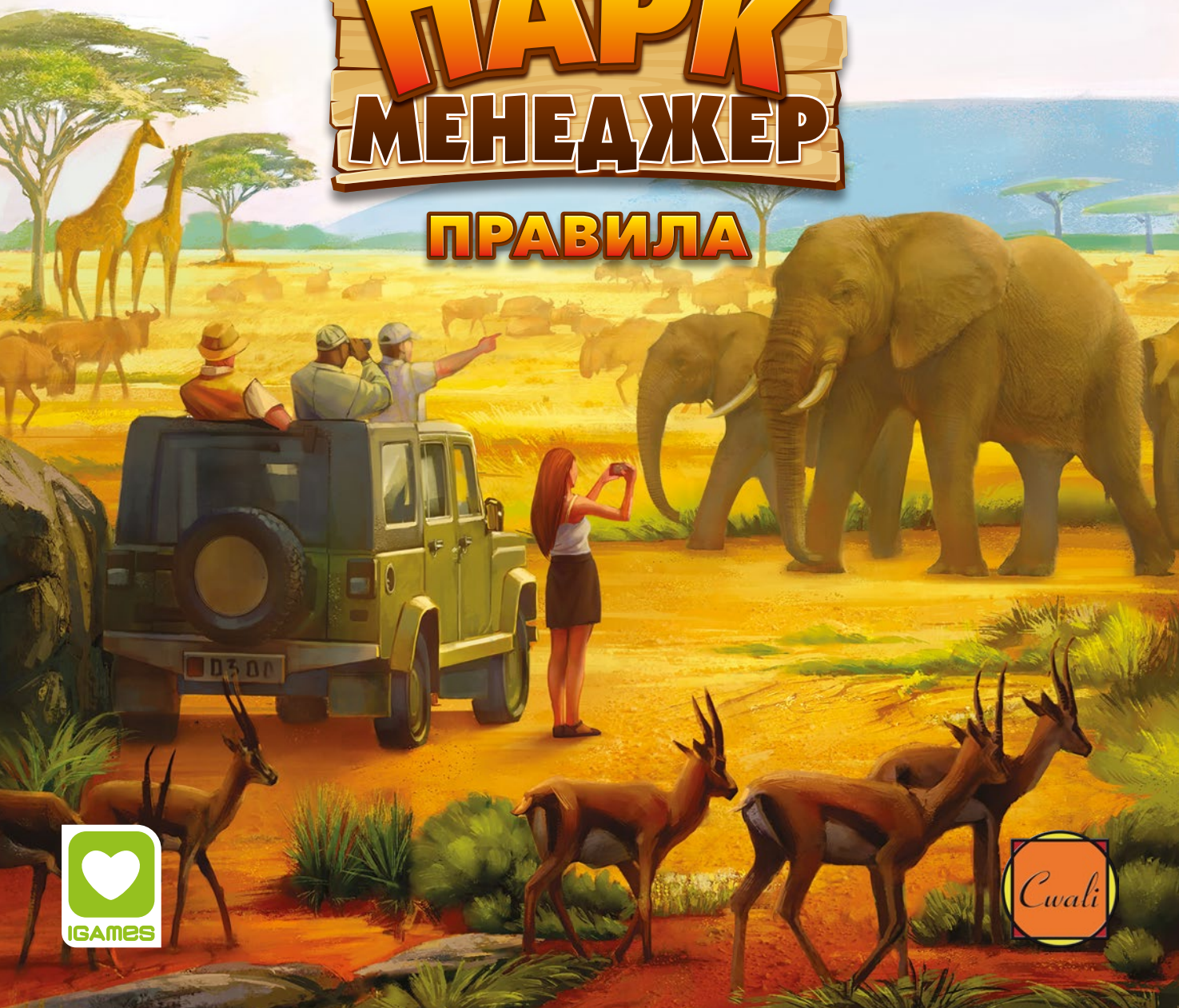


КОРНЕ ВАН МОРСЕЛ

ПАРК МЕНЕДЖЕР

ПРАВИЛА



IGAMES



ПАРК МЕНЕДЖЕР

ЛИЧНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ:

5 въездов в парк



5 фишек для подсчета победных очков (ПО)



5 джипов для сафари



ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ:

1 поле для подсчета очков (дно коробки)



9 заданий

112 плиток с частями парка

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Красный парк

1. Каждый игрок размещает **въезд в парк** перед собой на столе. Цвет здания (или лодки) должен соответствовать цвету фишки и джипа игрока.

3. Поставьте **фишки для подсчета победных очков** на значение «0» на поле для подсчета очков.

5. Перетасуйте все **части парка** и сложите рубашкой вверх стопкой рядом.



2. Поместите **поле для подсчета очков** в центр стола.

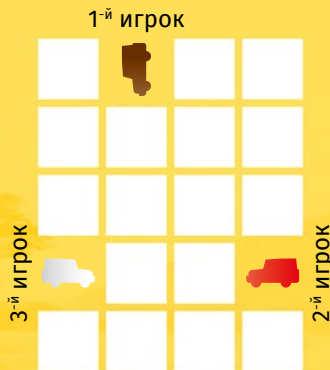
4. Перемешайте 9 **заданий** и выложите 3 из них (по 1-му для каждого года) на специально обозначенном месте на поле для подсчета очков.

6. Выберите **первого игрока**. Ход будет передаваться по часовой стрелке.

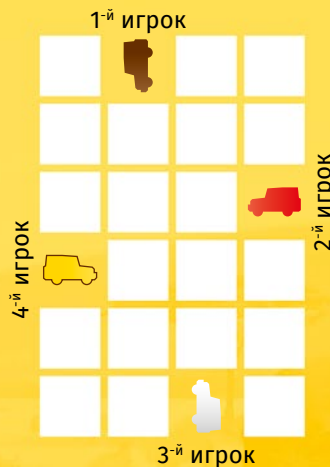
7. Рядом с полем для подсчета ПО разложите случайные **части парка** изображением вверх, как показано на картинке. Это рынок. Разместите джипы в соответствующих местах, капотом в сторону центра **рынка**.



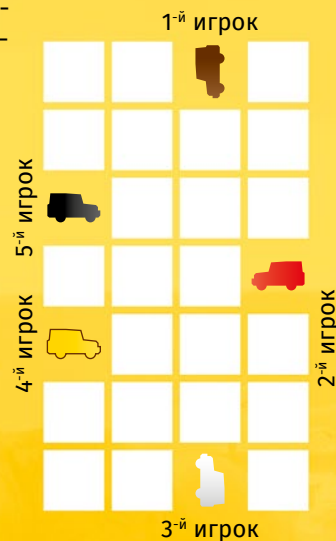
Для 2-х игроков



Для 3-х игроков



Для 4-х игроков



Для 5-и игроков

СОЗДАЙТЕ СВОЙ ПАРК

Каждый ход состоит из 4-х фаз.

1. ВОЗЬМИТЕ ЧАСТЬ ПАРКА С РЫНКА

Выберите одну из ближайших частей парка, которая находится спереди, справа или слева от джипа. Другие машины не могут помешать этому. Брать плитки, которые находятся сзади машины нельзя!



Примечание. Если спереди, справа или слева нет доступных частей, возьмите ту, которая находится сзади автомобиля.

2. ЗАЕЗЖАЙТЕ НА ОСВОБОДИВШЕЕСЯ МЕСТО

Припаркуйте свой джип на освободившемся месте. Багажником в ту сторону, откуда вы только что приехали.

3. ДОБАВЬТЕ НОВУЮ ЧАСТЬ ПАРКА НА РЫНОК

Возьмите случайную часть парка из стопки и разместите в открытую на том месте, откуда приехал ваш джип.

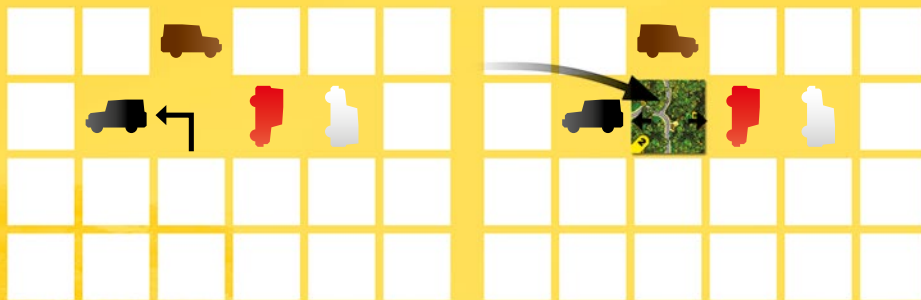
4. ПРИСОЕДИНИТЕ ПОЛУЧЕННУЮ ПЛИТКУ К СВОЕМУ ПАРКУ

Вы должны разместить новую часть в своем парке рядом с любой другой, с любой стороны, кроме:

- × Дороги на въезде в парк. Представьте, что она очень длинная. Именно поэтому в колонке под въездом, со стороны дороги, нельзя ничего располагать.
- × Других дорог, которые появились в вашем парке. Стороны с шоссе не могут быть соединены ни с какими другими частями парка.

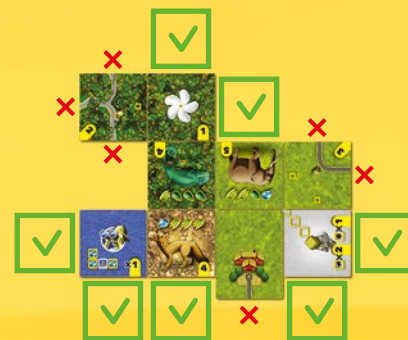


1. Водитель черного джипа может выбрать часть парка только справа или слева от автомобиля, так как спереди от него ничего нет.



2. Водитель выбрал плитку слева и припарковался на опустевшем месте, расположив свой джип багажником в ту сторону, из которой приехал.

3. Водитель поместил новую случайную часть парка изображением вверх на то место, откуда приехал.



4. У него есть возможность присоединить часть парка, которую он взял с рынка, в одном из 7-ми разных мест.

КОЛИЧЕСТВО ХОДОВ В ГОДУ

Количество ходов каждого игрока зависит от количества участников в партии.

	1-й год	2-й год	3-й год
2 игрока	9	6	6
3 игрока	8	6	6
4 игрока	7	6	6
5 игроков	6	6	6

Совет. Для того, чтобы не просчитаться с количеством ходов, поместите возле каждого игрока стопку с таким количеством частей парка, сколько ходов нужно сделать в этом году. Они должны лежать рубашкой вверх. Во время третьей фазы игроки берут случайные части парка из своих стопок. Благодаря этому будет видно, сколько еще ходов осталось сделать каждому игроку в этом году.

ЕЖЕГОДНОЕ СОСТЯЗАНИЕ

После того, как в **1-м году** все походили достаточное количество раз, подсчитайте победные очки за **1-е задание** (оно находится сверху на поле для подсчета очков). Отмечайте количество полученных баллов, передвигая фишку игрока на нужное количество делений по



Во время 1-го года в игре на 5-х поставьте стопку из 6-ти плиток рубашкой вверх возле игроков.

полю для подсчета очков. **За второе** (посередине) и **третье задание** (внизу на поле для подсчета ПО) очки считаются **после завершения**

второго и третьего года соответственно.

Для того, чтобы подсчитать ПО за задания, сравните парки всех игроков. Тот, кто справился с заданием лучше остальных, получает приз за 1-е место – наибольшее количество победных очков из указанных в задании в этом году. Чуть меньше победных очков получает участник, занявший 2-е место, еще меньше за 3-е и т.д. Если сразу несколько игроков заняли одно и то же победное место, то все они получают наименьшее, из возможных, количество баллов. Например, если 3 игрока справились с заданием одинаково и претендуют занять 1-е место, то каждому

из них достанется количество ПО как за 3-е место.

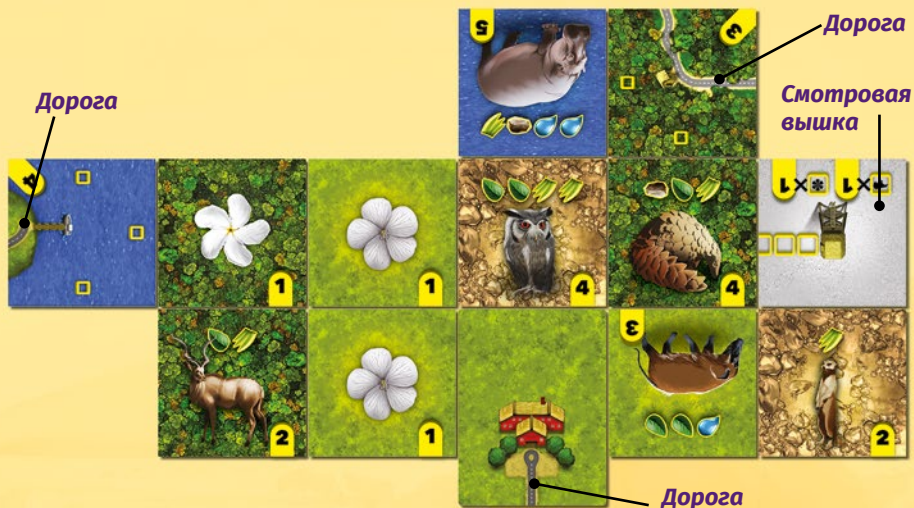
После окончания 1-го года в партии на 4-х игроков, участник, который справился с заданием лучше остальных, получит 3 ПО, занявший 2-е место – 2 очка, 3-е – 1 и за последнее место игрок не получит ничего.



Ниже приведено полное описание всех 9-ти заданий. В них встречается термин «**регион**».

Регион – это одна или несколько частей парка, которые принадлежат к одному из 4 типов ландшафта и соединены боковыми сторонами плиток, а не по диагонали.

Обратите внимание, что части парка со смотровыми вышками (серые плитки) не принадлежат ни к одному из типов ландшафта.



НАИБОЛЬШИЙ РЕГИОН

У кого регион состоит из наибольшего количества плиток? Если сразу у нескольких игроков одинаковый результат, то сравните их вторые по величине регионы. Если и это не помогло – сравните третьи и т.д.

На рис.: В красном парке регион с лугом состоит из 4-х плиток. Если вдруг у кого-то такой же результат, то следующие по величине регионы: лес (2 части), еще один лес (тоже 2 части), водоем и пустыня (по 1 части).



РАЗНООБРАЗИЕ ЛАНДШАФТА

У кого больше разных типов ландшафта из 4-х возможных? Если у нескольких игроков одинаковое количество разных типов ландшафта, то сравните количество наборов. Если игрок собрал по 1 части парка каждого из 4-х типов ландшафта, у него 1 набор. По 2 плитки каждого вида – 2 набора, по 3 – 3 набора и т.д.

На рис.: У красного есть все 4 типа ландшафта. В случае равенства у него есть 2 набора, к каждому типу относится как минимум по 2 плитки.



КОМПАКТНЫЙ ПАРК

У кого самый большой прямоугольный участок, полностью заполненный плитками?

На рис.: У красного игрока прямоугольник в 2 плитки в ширину и в 5 в длину. Его площадь – 10 плиток.



РАЗНООБРАЗИЕ ФЛОРЫ

У кого больше разных цветков? Всего в игре 4 различных цветка, по 1 на каждый тип ландшафта. При ничьей, выигрывает тот, у кого в целом больше цветков в парке.

На рис.: У красного игрока есть 2 разных цветка (в лесу и на лугу), в случае равенства – всего у него 3 цветка.



ДЛИНА ПО ДИАГОНАЛИ

У кого самая длинная цепочка соединенных по диагонали плиток?

На рис.: Самая длинная диагональ у красного игрока состоит из 3-х плиток (для примера, от бегемота до суриката).



УДАЧНОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ

У кого плитки расположены максимально близко к въезду в парк? Подсчитайте минимальное количество шагов по смежным плиткам (не по диагонали) от самой дальней части парка до въезда. Побеждает игрок, которому нужно сделать меньшее количество шагов.

На рис.: Красному нужно сделать всего 4 шага, чтобы добраться до самой дальней плитки (в левом углу).



ПРАВИЛЬНОЕ ЗОНИРОВАНИЕ

У кого наибольшее количество регионов?

На рис.: В красном парке 7 регионов.



ДЛИННАЯ АЛЛЕЯ

У кого самый длинный непрерывный ряд смежных плиток?

На рис.: Самый длинный ряд в красном парке состоит из 6 частей (от крайней левой плитки до смотровой вышки).



ДОСТУПНОСТЬ

Кто сможет добраться до дороги быстрее остальных? Подсчитайте количество шагов, которые нужно сделать по смежным частям парка (не по диагонали) от самых дальних плиток до дороги.

На рис.: Красному игроку нужно сделать не больше 2-х шагов, чтобы добраться из любой части парка к дороге.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ПАРК

ЖИВОТНЫЕ

Вы получаете столько победных баллов, сколько написано на плитке с животным, если выполнили условия по ареалу его обитания. Необходимые типы ландшафта изображены на плитке в виде иконок. Они должны прилегать к части парка с животным или быть в одном регионе с такими же типами ландшафта, прилегающем одной из частей к плитке с животным. Если плитка с животным будет находиться по соседству с регионами нужного типа и в нужном (или большем) количестве, вы получите указанное количество ПО.

Исключения. Пчеле, шмелю и бабочке необходимы цветки. Они должны прилегать к плитке с насекомым или находиться в регионе цветов (тут не важен тип ландшафта, главное чтобы цветки были соединены боковыми сторонами плиток), один из которых прилегает к части парка с насекомым.

Менеджеры парка располагают плитки с животными в открытую и вверх ногами (так, чтобы указанные ПО были перевернуты). Как только необходимый ареал обитания будет собран – переверните

Типы ландшафта:

	луг	лес	пустыня	водоем
плитка				
иконка				



У саламандры есть необходимый ареал обитания. Она прилегает к региону, состоящему из двух плиток с лесом.

Зимородок также обеспечен всем необходимым (часть парка с водоемом). А вот у импалы нет 3-х необходимых лугов рядом, поэтому ее плитка повернута вверх ногами.

животное цифрами вниз. Так вы будете сразу видеть, где еще необходимо добавить различные типы ландшафта.

ЦВЕТКИ

Цветки всегда приносят владельцу по 1 победному очку.



Цветки не нуждаются в специальном окружении и приносят 1 ПО.



Пчеле нужен цветок рядом, чтобы принести 2 ПО.



Барсук живет на лугу (его плитка) и нуждается в лесе поблизости.



Грифу требуются две плитки с лугом и одна с пустыней в прилегающих областях.



Жирафу необходим водоем, лес и луг рядом с его плиткой.



Бегемот не откажется от двух водоемов, пустыни и луга рядом. Они должны прилегать непосредственно к плитке с бегемотом.

СМОТРОВЫЕ ВЫШКИ

На этих плитках указано количество ПО, которое вы получите за каждый цветок или животное, находящиеся в поле зрения (обозначено желтыми квадратами).

Учитываются животные, окруженные необходимым ареалом обитания.

Исключение. Если в поле зрения оказывается вторая смотровая вышка, то она заслоняет дальнейший вид.



Вы получаете 2 ПО за каждое животное и по 1 ПО за каждый цветок, которые находятся в зоне видимости по диагонали в указанном направлении (нет ограничения по дальности).



Вы получаете по 1 ПО за каждое животное и по 1 ПО за каждый цветок, которые находятся в зоне видимости по прямой в указанном направлении (нет ограничения по дальности).



Вы получаете 2 ПО за каждое животное и по 1 ПО за каждый цветок, расположенные в 1-м из 4-х мест рядом.



Вы получаете 1 ПО за каждое животное и цветок, расположенные в 1-м из 8-ми мест вокруг плитки.

ТУРИСТЫ

В игре есть два вида туристов:

- любящий большие локации приносит по 1 ПО за каждый указанный тип ландшафта, находящийся в одном регионе с этой плиткой. Сама плитка с туристом не считается.
- высматривающий отдельные локации приносит по 1 ПО за каждый регион с указанным типом ландшафта. Регион с туристом не считается.



Это турист, который интересуется большими водоемами.



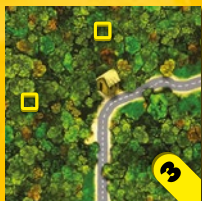
Это турист, который любит каскады маленьких водоемов.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДОРОГИ

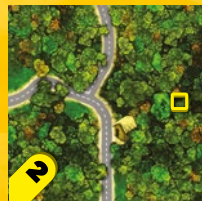
Эти плитки принесут победные очки, указанные в углу, если соединены с другими частями парка всеми сторонами, на которых нет дороги (они промаркированы желтыми квадратами).



Одна подъездная дорога. Вы получите 4 ПО, если окружите эту плитку другими частями парка с трех сторон.



Разворот. Вы получите 3 ПО, если по обеим сторонам плитки будут находиться территории парка.



Развилка. Вы получите 2 ПО в любом случае. Чтобы добавить эту часть парка вам нужно ее к чему-то присоединить. Идеально!

ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ЗА ПАРК

Подсчитайте победные очки по окончании 3-го года. Наиболее удобно считать ПО по очереди, сначала за один парк, потом за второй и так далее.

Считайте очки последовательно, например, сверху вниз и слева направо за каждую отдельную плитку. Полученные результаты добавляйте на поле для подсчета очков.

Подсчет очков в желтом парке

Этот **поворот** должен быть присоединен к двум другим частям парка. Так как он соседствует только с одной, то приносит **0 ПО**.

Кустарниковая свинья окружена всем необходимым, **3 ПО**.

Антилопа Куду приносит **0 ПО**, ей нужен луг. Поэтому она вверх ногами.

Турист находится в большом лесу и за каждую плитку, кроме своей приносит по 1 ПО, итого **2 ПО**.

Шмель соседствует с двумя цветками, соединенными в один регион. Благодаря этому **3 ПО**.

Оба **цветка** приносят по **1 ПО**.

С этой **смотровой вышки** можно увидеть 3 части парка. На одной есть цветок, который приносит 1 ПО и на другой животное – сурикат, которое приносит 2 ПО. Итого **3 ПО**.

В сумме парк приносит 36 победных очков.

Развилка приносит **2 ПО**.

С этой **смотровой вышки** видно выдру, цветок на лугу и суриката. Они вместе приносят **3 ПО**.

Бегемот не приносит ПО, так как не окружен правильным ареалом (поэтому плитка с ним перевернута вверх ногами).

У **выдры** есть все необходимые типы ландшафта: 3 плитки с лесом и 1 с водоемом. Она приносит **4 ПО**.

Бегемоту для счастья не хватает еще одного водоема, поэтому **0 ПО**.

Рядом с **совой** нет ничего из ее привычного ареала обитания, так что **0 ПО**.

Со **смотровой вышки** видно суриката и цветок на лугу, что приносит **2 ПО**.

Подъездная дорога окружена частями парка с трех сторон и приносит **4 ПО**.

Сурикат приносит **2 ПО**.

С этой **смотровой вышки** по диагонали видны: сурикат (2 ПО), цветок в лесу (1 ПО) и кустарниковая свинья (2 ПО). Итого **5 ПО**.

Этот **турист** высматривает луговые регионы. Всего в парке 3 таких (состоят из 2, 2 и 1 плитки). Регион с туристом не считается, поэтому всего турист приносит **2 ПО**.