

Энрик Агилар  
Элой Пужас

Эстер Мендес

# ПАРК ПАЭЛЬЯ



60 мин.



2-5



10+

Обратите внимание:  
мелкий шрифт.  
Для прочтения правил  
может понадобиться  
взрослый игрок.



★ Правила игры ★



ZOMBI  
PAELLA



*Добро пожаловать в парк «Паэлья», самый известный парк развлечений во всей Валенсии!*

*Прокатитесь на колесе обозрения в форме сковородки с паэльей, попытайтесь сфотографироваться с неуловимой Королевой зомби и обязательно заскочите на пару представлений.*

*Успейте как можно больше за 8 часов до заключительного шоу фейерверков: не забывайте продумывать свой маршрут и избегайте толпы — так веселье будет вам гарантировано!*

## О создателях

**Авторы игры:** Энрик Агилар, Элой Пужадас

**Иллюстратор:** Эстер Мендес

**Редактор и автор идеи:** Энрик Агилар

**Графический дизайнер:** Пау Уриос

## Благодарности

Энрик Агилар благодарит тысячи фанатов, которые с 2013 года горячо поддерживают игры во вселенной La Fallera Calavera. Энрик и Элой благодарят Алекса, Сашу, Феррана и всех, кто участвовал в тестировании игры в процессе её разработки.

## Русское издание

**Редактор:** Полина Басалаева

**Корректор:** Анастасия Губанова

**Вёрстка:** Артур Бурлаков

**Технолог:** Кристина Балакирова

**Руководитель редакции:** Анастасия Дурова

Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.



**Больше интересных настольных игр для взрослых и детей на сайте компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru)**



Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр? Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть один из денежных призов! Подробности на сайте [www.lifestyleltd.ru/authors](http://www.lifestyleltd.ru/authors)

# Компоненты



16 карточек  
основных миссий



34 карточки  
бонусных миссий



1 блокнот для  
подсчёта очков



1 игровое поле  
(карта парка) из 4 частей



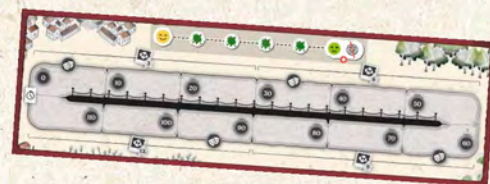
8 карточек  
времени ожидания



48 карточек  
покупок



1 фишка Королевы  
зомби (с подставкой)



1 зона ожидания



5 двусторонних  
памяток



10 фишек игроков  
(по 2 каждого цвета)



5 фишек  
своты



2 жетона технического  
обслуживания



1 пластиковая  
заклёпка



4 жетона времени  
начала представления



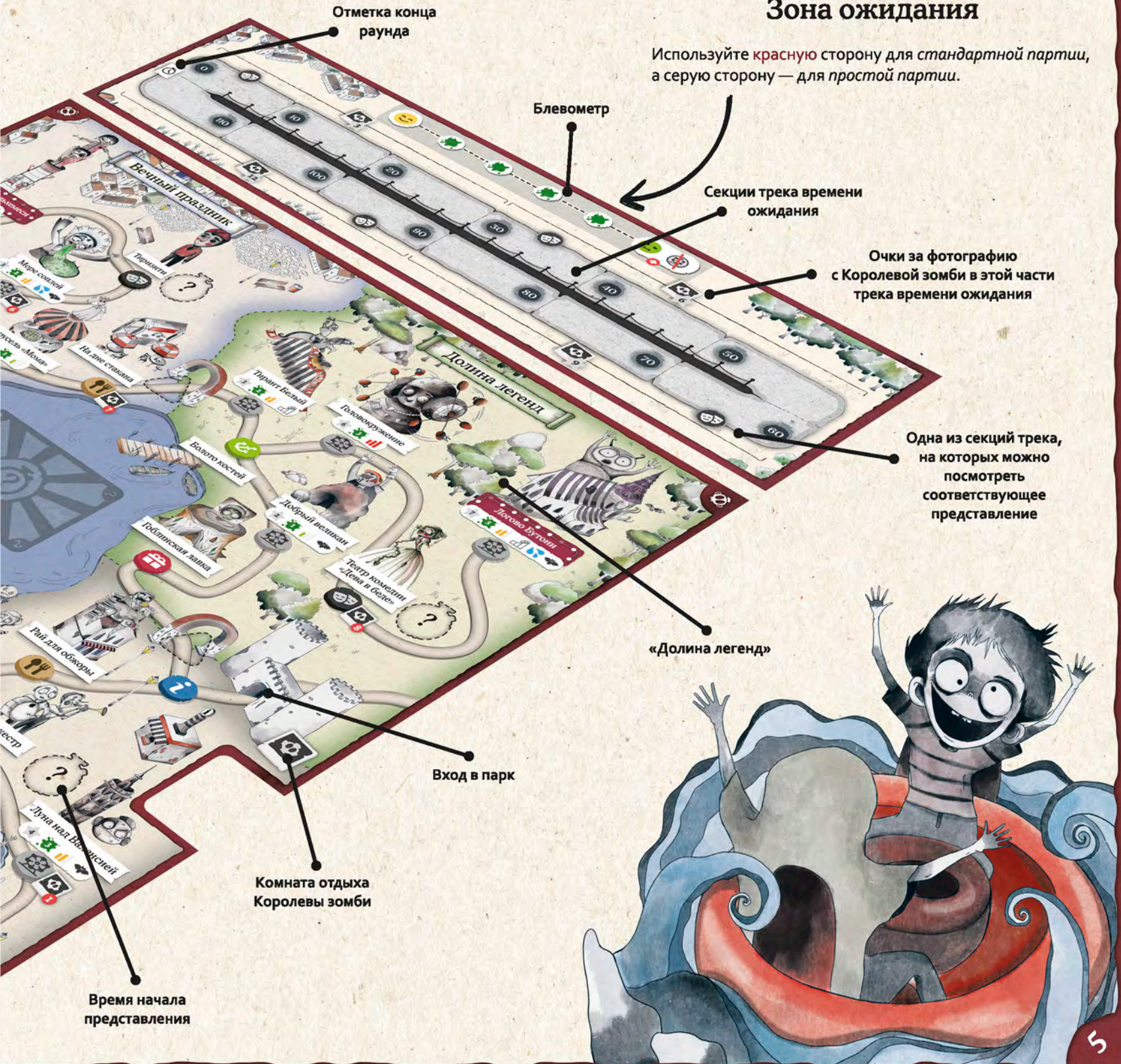
1 колесо паэльи

Компоненты могут отличаться от изображённых.



## Зона ожидания

Используйте **красную** сторону для *стандартной партии*, а серую сторону — для *простой партии*.



Блевометр

Секции трека времени ожидания

Очки за фотографию с Королевой зомби в этой части трека времени ожидания

Одна из секций трека, на которых можно посмотреть соответствующее представление

# Игровые элементы

## Лист для подсчёта очков\*



Аттракционы и представления в каждой зоне парка

Медали

Монеты  
(для оплаты покупок)

Стоимость первой помощи

Фотографии с Королевой зомби

Футболка для пятен от рвоты

Итоговый результат

*\*Красные области листа для подсчёта очков (монеты, стоимость первой помощи и некоторые окошки красные области с итоговым результатом) не используются в простой партии.*

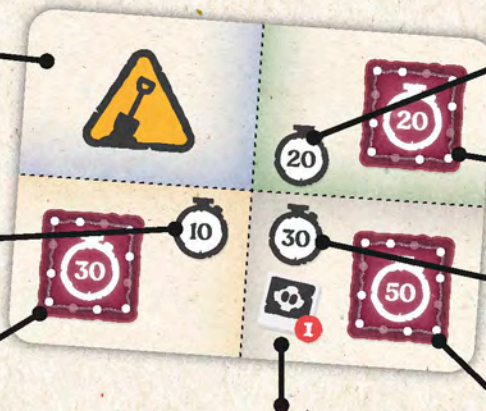
## Карточки времени ожидания

Карточки времени ожидания разделены на 4 секции, по 1 на каждую зону карты: «Вечный праздник» (слева сверху), «Долина легенд» (справа сверху), «Гиблые поля» (слева снизу) и «Город черепов» (справа снизу). В трёх секциях из четырёх указано время ожидания (одно значение — для популярного аттракциона, другое — для всех остальных). Четвёртая секция занята символом технического обслуживания. Пример:

Этот символ указывает, что зона «Вечный праздник» в этом раунде закрыта на техническое обслуживание.

Время ожидания для всех обычных аттракционов в зоне «Гиблые поля».

Время ожидания для «Детей риса», популярного аттракциона в зоне «Гиблые поля».



Время ожидания для всех обычных аттракционов в зоне «Долина легенд».


Время ожидания для «Логова Бутони», популярного аттракциона в зоне «Долина легенд».

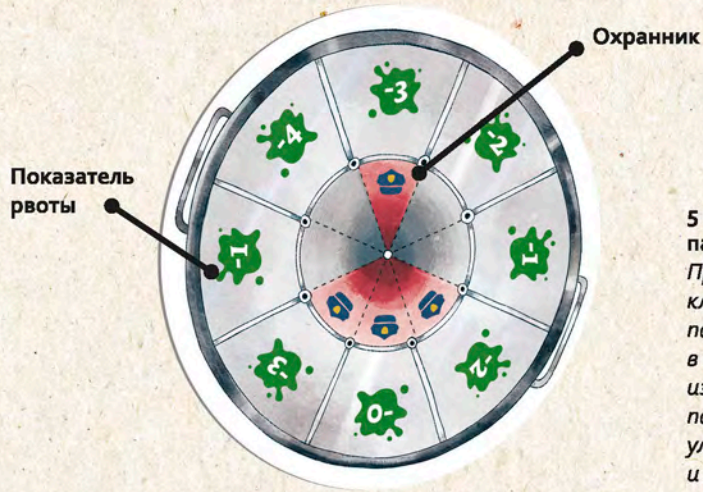
Время ожидания для всех обычных аттракционов в зоне «Город черепов».


В этом раунде Королева зомби помещается на эту локацию.

Время ожидания для «Порогов и пороков», популярного аттракциона в зоне «Город черепов».

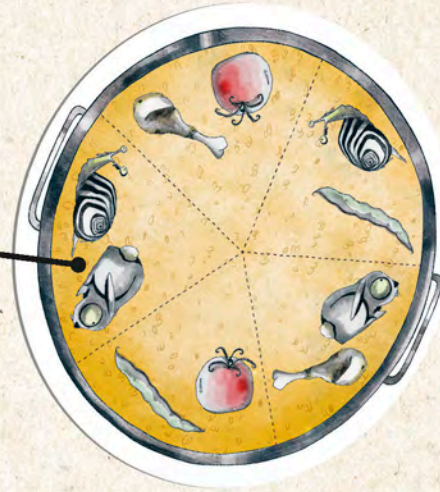
# Колесо пазлы

Сторона для аттракционов 



Сторона для представлений 

5 ингредиентов пазлы  
Примечание: рецепт классической валенсийской пазлы включает в себя ингредиенты, изображённые на колесе пазлы (курица, кролик, улитки, помидоры и зелёная фасоль).



## Инструкция по сборке колеса пазлы

1. Соберите основание.



2. Установите колесо с помощью пластиковой заклёпки.



3. Установите Жоана Монлеона со стороны для представлений.



## Ход игры

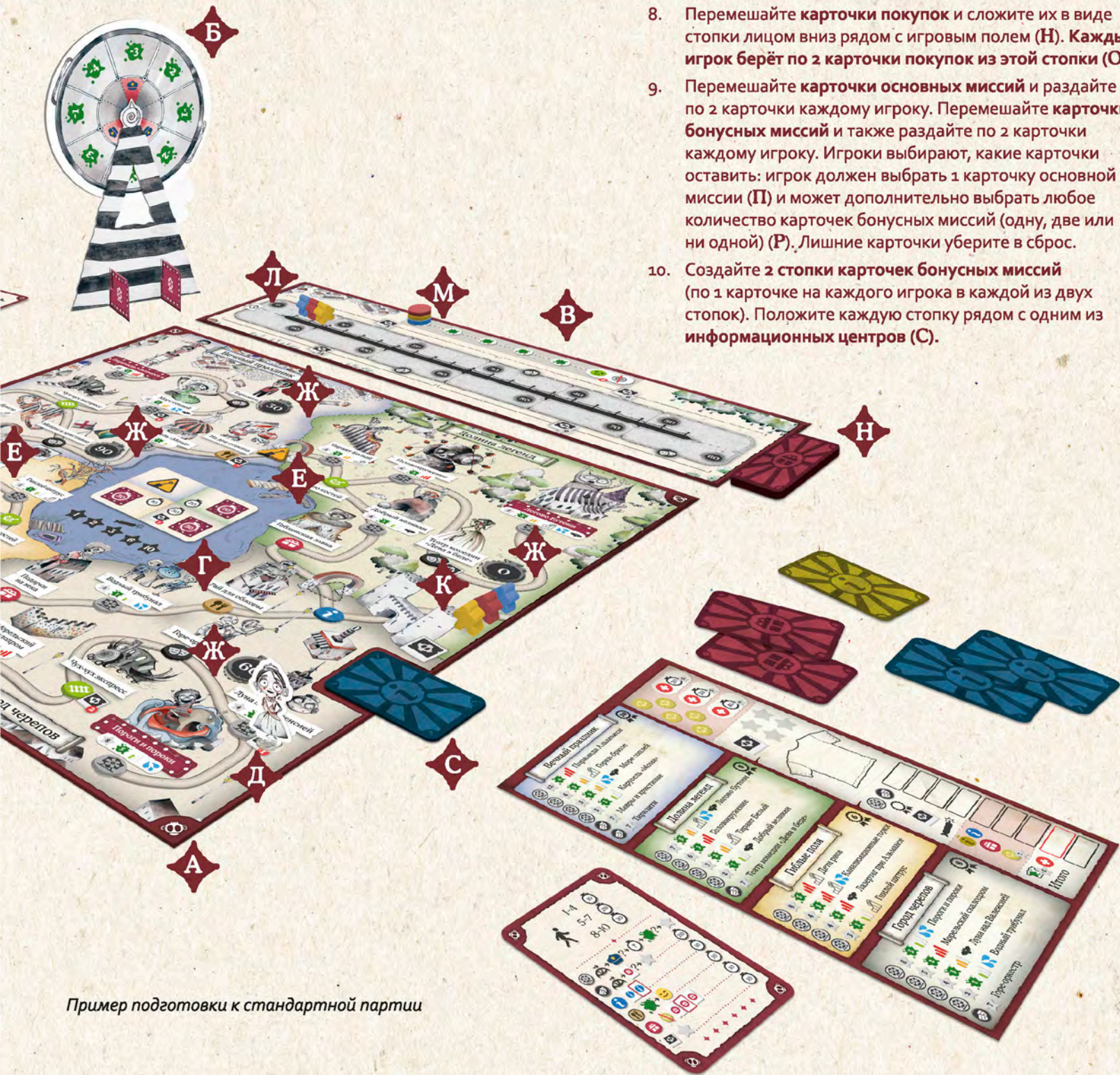
- 🎲 **Стандартная партия:** стандартная партия длится 4 раунда (около 60 минут).
- 🎲 **Простая партия:** простая партия идеально подходит для новичков и проходит в 2 раунда (около 40 минут). Текст, выделенный **красным**, относится только к стандартной партии. Игнорируйте его в простой партии.

## Подготовка к игре

1. В центре стола сложите **карту парка** из 4 частей: используйте красную сторону для стандартной партии, а серую сторону — для простой партии (А).
2. Поместите **колесо пазлы** (Б) и **зону ожидания** (В) рядом с картой парка.
3. Перемешайте **карточки времени ожидания**, отсчитайте 4 карточки (или 2 карточки в простой партии) и сложите их в виде стопки лицом вниз на специальную область в центре карты парка. Оставшиеся карточки уберите обратно в коробку. Переверните верхнюю карточку стопки лицом вверх (Г).
4. Перед первой игрой вставьте **фишку Королевы зомби** в подставку. Поместите фишку Королевы зомби на локацию с символом 🧟, указанную на перевернутой карточке времени ожидания (Д).
5. Поместите **2 жетона технического обслуживания** ⚠️ на 2 входа в зону парка, указанную на перевернутой карточке ожидания (Е).
6. Случайным образом выложите по одному **жетону времени начала представления** ? лицом вверх на специальную область рядом с каждым представлением (Ж).
7. **Каждый игрок выбирает цвет и берёт:**
  - ♦ **1 памятку (З).** Игрок кладёт её либо красной (в стандартной партии), либо серой стороной вверх (в простой партии);
  - ♦ **1 лист для подсчёта очков (И);**
  - ♦ **2 фишки игрока** своего цвета. Одну из них игрок помещает у входа в парк (К) — это посетитель игрока. Остальные фишки игроков перемешайте, вытащите их в случайном порядке и выставьте на нулевое деление в начале трека времени ожидания, как если бы они стояли в очереди (Л). Игрок, чья фишка стоит первой в очереди, начинает игру, после него делает ход владелец следующей фишки в очереди и так далее;
  - ♦ **1 фишку рвоты** своего цвета. Игрок помещает её на первое деление блевометра 😊 в зоне ожидания (М).







8. Перемешайте карточки покупок и сложите их в виде стопки лицом вниз рядом с игровым полем (Н). Каждый игрок берёт по 2 карточки покупок из этой стопки (О).
9. Перемешайте карточки основных миссий и раздайте по 2 карточки каждому игроку. Перемешайте карточки бонусных миссий и также раздайте по 2 карточки каждому игроку. Игроки выбирают, какие карточки оставить: игрок должен выбрать 1 карточку основной миссии (П) и может дополнительно выбрать любое количество карточек бонусных миссий (одну, две или ни одной) (Р). Лишние карточки уберите в сброс.
10. Создайте 2 стопки карточек бонусных миссий (по 1 карточке на каждого игрока в каждой из двух стопок). Положите каждую стопку рядом с одним из информационных центров (С).

Пример подготовки к стандартной партии

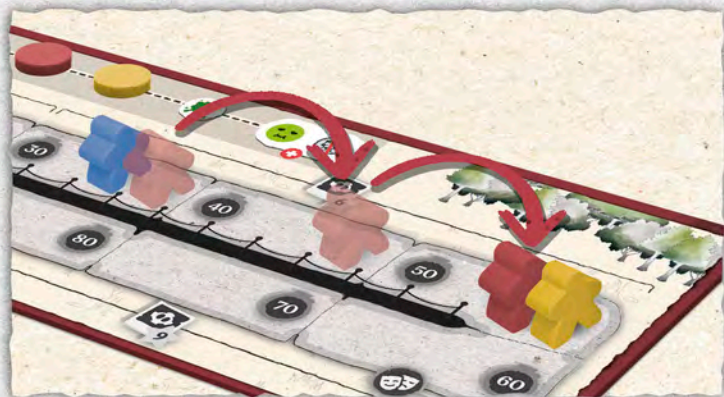
## Ход игры

Игроки ходят по очереди. Игра проходит в **4 раунда** (2 раунда в простой партии), которые представляют день в парке развлечений. **Ход в игре не передаётся по направлению часовой стрелки или против него.** Каждый ход:

1. **Определите активного игрока**, посмотрев на **зону ожидания**. Игрок на последней секции очереди — и есть активный игрок. Если на этой секции зоны ожидания находится сразу несколько фишек, то первый игрок в очереди на ней становится активным игроком.
2. Активный игрок выполняет **1 действие** и перемещает свою фишку вперёд на одну секцию трека за каждые 10 минут, потраченные для выполнения этого действия. Если фишка оказывается на секции с фишкой другого участника, поместите её в конце очереди в этой секции.

После того как игрок завершил свой ход, определите следующего активного игрока. Продолжайте так до конца раунда.

Пример хода игрока



Активный игрок (красный) находится в секции «30» зоны ожидания. В свой ход он совершает действие, которое стоит ему 20 минут. Он перемещает свою фишку вперёд на 2 секции и оказывается в секции «50». В секции уже есть фишка другого игрока, поэтому активный игрок помещает свою фишку позади неё.

## Конец раунда

Когда игрок доходит до последней секции зоны ожидания (секция «110»), он продолжает движение по треку с его начала (секция «0»).

Последний ход в раунде разыгрывается, когда последняя фишка проходит секцию «110» трека.

После того, как последний игрок совершил своё действие, подготовьте поле к следующему раунду:

- 🕒 **Карточка времени ожидания.** Сбросьте текущую карточку времени ожидания и откройте новую карточку из стопки.
- 👹 **Фишка Королевы зомби.** Поместите фишку Королевы зомби на локацию с символом 📷, указанным на только что открытой карточке времени ожидания.
- 🔧 **Жетоны технического обслуживания.** При необходимости переместите жетоны технического обслуживания ⚠️ на входы в зону, указанную на только что открытой карточке времени ожидания.

Конец игры наступает после конца **четвёртого раунда** (второго раунда в простой партии). (См. «Конец игры» на стр. 16.)

## Действия



Активный игрок выполняет **одно из следующих действий**:

- 👤 Переместиться по парку
- 👤 Занять место на Шоу фатальных фейерверков (только в последнем раунде)
- 👤 Посетить локацию
  - 🎡 Прокатиться на аттракционе
  - 👁️ Посмотреть представление
  - 📍 Посетить информационный центр
  - 🍴 Перекусить в кафе
  - 🛒 Отправиться за покупками
  - 📷 Сфотографироваться с Королевой зомби в фотобудке




## Переместиться по парку 🚶

Посетители перемещаются по парку **от одной локации к другой**. Локации соединены линиями. Посетители могут обойти весь парк, в том числе и зону, закрытую на техническое обслуживание. Посетитель может одновременно переместиться на расстояние до 10 локаций, при этом он не может переместиться вперёд и сразу же назад за один ход.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** в простой партии вы можете проходить сквозь пустые локации, но не можете посетить их. ●

Две остановки транспорта   с одним и тем же названием соединены друг с другом напрямую. Например, посетитель может переместиться из «Чух-чух экспресса» в зоне «Вечный праздник» напрямую в «Чух-чух экспресс» в зоне «Город черепов».

Подсчитайте, сколько времени у вас ушло на перемещение по парку, в зависимости от расстояния между начальной и конечной локацией:

-  от 1 до 4 локаций — 10 минут;
-  от 5 до 7 локаций — 20 минут;
-  от 8 до 10 локаций — 30 минут.

Пример



Посетитель Мигеля (жёлтый) сейчас находится у аттракциона «Добрый великан» в зоне «Долина легенд» и хочет прийти до аттракциона «Канализационные горки». Он перемещается к локации «Болото костей», а затем в связанную с ней локацию «Болото костей» в зоне «Гиблые поля». Далее он перемещается к локации «Фиговые подарки» и, наконец, к локации «Канализационные горки». Он переместился на 4 локаций, что заняло у него 10 минут — он перемещает свою фишку на одну секцию вперёд на треке времени ожидания.

## Занять место на Шоу фатальных фейерверков

В любой момент **четвёртого и последнего раунда** (второго и последнего раунда в простой партии) вы можете совершить своё последнее действие за игру, заняв место на Шоу фатальных фейерверков. Для этого поместите своего посетителя на свободную ячейку с наибольшим значением рядом с Шоу фатальных фейерверков. Занятая вами ячейка в конце игры приносит указанное на ней количество очков (1/2/3/6/10). Уберите свою фишку из зоны ожидания; вы завершили свой последний ход. Если вы вышли за секцию «110» в последнем раунде, вы уже не можете занять место на Шоу фатальных фейерверков.

Пример




В последнем раунде посетитель Марии (синий) находится рядом с «Гоблинской лавкой», и её фишка находится в секции «100» на треке времени ожидания. Мария решает завершить свой день в парке. Она перемещает своего посетителя на ячейку с наибольшим значением рядом с Шоу фатальных фейерверков (10 очков) и убирает свою фишку с трека. Это был её последний ход в этой партии.


## Посетить локацию

Вы можете посетить локацию, только если ваш посетитель находится на этой локации. Сразу несколько игроков могут посетить одну и ту же локацию.


## Прокатиться на аттракционе


**ВАЖНО!** Вы не можете прокатиться на аттракционе в зоне, которая закрыта на техническое обслуживание (на входах в эту зону лежат жетоны технического обслуживания ). Вы можете прокатиться на каждом аттракционе только один раз.

Прежде чем прокатиться на аттракционе, вам нужно решить, хотите ли вы пройти вне очереди. Сверьтесь с карточкой времени ожидания, чтобы выяснить время ожидания для этого аттракциона. Если вы хотите пройти вне очереди, озвучьте, сколько минут (10, 20, 30, 40 или 50) вы хотите сократить со времени ожидания (вы можете выбрать значение, равное времени ожидания).

Затем покрутите колесо пазлы. Когда колесо остановится, посмотрите на сторону для аттракционов  и выполните следующие шаги в указанном порядке:

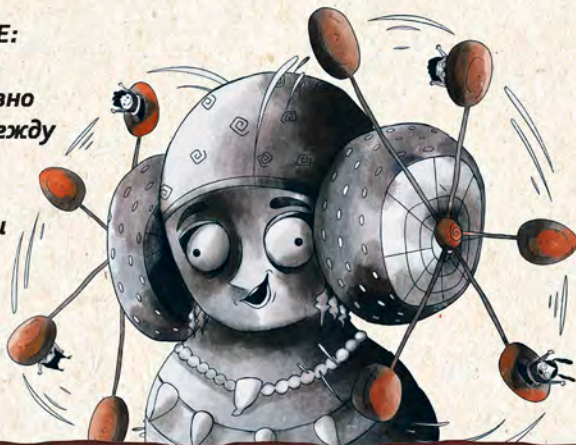
1. **Время ожидания** . Если вы решили пройти вне очереди...

◆ **На колесе НЕ выпал охранник** . Поздравляем! Вычитите ранее объявленное вами количество минут из времени ожидания, указанного на карточке для этого аттракциона.

◆ **На колесе выпал охранник** . Не повезло! Добавьте ранее объявленное вами количество минут ко времени ожидания, указанному на карточке для этого аттракциона.

### ПРИМЕЧАНИЕ:



если стрелка оказалась ровно на границе между секторами, покрутите колесо пазлы ещё раз.



Если вы решили не проходить вне очереди, ваше время ожидания совпадает с указанным на карточке. В любом случае переместите свою фишку на 1 секцию вперёд по треку за каждые 10 минут ожидания.

### ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!


Не пытайтесь срезать сразу много времени! Если вам не повезёт с поворотом колеса, вам ещё долго придётся ждать своего следующего хода. Однако если ваше действие стоило вам 0 минут, вы можете сразу же совершить ещё один ход.



2. **Рвота** . У каждого аттракциона есть показатель рвоты  от 1 до 5. Вычитите значение, выпавшее на колесе пазлы, из этого показателя. Если результат выше нуля, то вас стошнило! **Переместите вашу фишку рвоты на количество делений по блевометру, равное разнице между показателем рвоты и выпавшим на колесе значению.** Вы не можете перемещаться назад по блевометру.

◆ Если вас стошнило (вне зависимости от количества делений, на которое вы переместились по блевометру), вас также тошнит и на одного другого игрока на ваш выбор. И вы, и этот игрок рисуете пятно от рвоты на футболке на своём листе для подсчёта очков. В конце игры участники теряют очки за каждое пятно от рвоты.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** при игре вдвоём участников тошнит только на самих себя.

Если ваша фишка рвоты оказывается на последнем делении блевометра (пункт первой помощи ), зачеркните значок первой помощи на вашем листе для подсчёта очков и переместите свою фишку вперёд по треку. Время ожидания указано на только что зачёркнутом вами значке первой помощи. В конце игры вычитите очки со всех зачёркнутых значков первой помощи из вашего финального результата. Каждый раз, когда вы получаете первую помощь, ваш штраф становится всё больше.

Вы не можете прокатиться на аттракционе, если ваш жетон рвоты находится на делении пункта первой помощи  блевометра.

3. **Очки** : наконец, обведите символ звезды  (очки) за этот аттракцион на вашем листе для подсчёта очков. В конце игры вы получаете очки за каждый аттракцион, на котором вы прокатились.

Пример

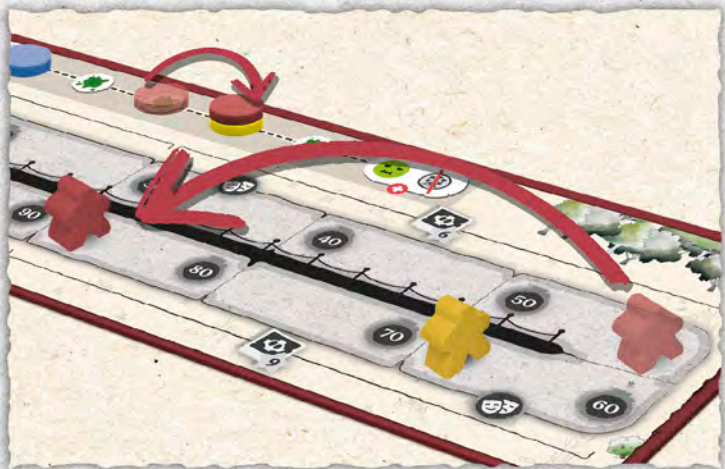


1

Посетитель Карлоса (красный) находится возле «Канализационных горок», и он решает прокатиться на этом аттракционе. Поскольку зона, в которой он находится, не закрыта на техническое обслуживание, аттракцион открыт. Карлос решает сократить 10 минут от общего времени ожидания (20 минут).

2

Карлос крутит колесо пазлы, и у него выпадает охранник и показатель рвоты.







3

Карлос попался, пытаясь пройти вне очереди! Он перемещается на 30 минут вперёд по треку в зоне ожидания (20 минут + 10 минут, которые он пытался сократить). Так как показатель рвоты «Канализационных горок» составляет 3, а на колесе выпало значение 2, разница двух значений составляет  $3 - 2 = 1$ , и Карлоса тошнит. Он перемещает свою фишку рвоты на 1 деление вперёд по блевометру.

4

Карлос решает, что его также стошнило на Мигеля. Он рисует одно пятно от рвоты на своей футболке и ещё одно — на футболке Мигеля. Затем Карлос обводит на своём листе для подсчёта очков аттракцион «Канализационные горки» (он приносит 4 очка в конце игры).



## Посмотреть представление

Вы можете посмотреть представление, только когда ваша фишка находится в секции трека, где указано время начала представления (, , , ), которое совпадает с жетоном времени начала представления в локации, где находится ваша фишка игрока.

Вы можете посмотреть представление, **даже если аттракционы в этой зоне закрыты на техническое обслуживание.**

Все представления длятся **20 минут**. Вы также можете **посмотреть ранний показ представления**. Для этого переместите вашу фишку вперёд на секцию трека с указанием времени начала представления, затем переместите её на две дополнительные секции (20 минут за действие «Посмотреть представление»).

Посмотрев представление, обведите его на своём листе для подсчёта очков. Каждое просмотренное представление приносит 7 очков.

 **Покрутите колесо пазлы:** после того, как вы обвели просмотренное представление на своём листе для подсчёта очков, поверните **колесо пазлы стороной для представлений, назовите ингредиент** и снова покрутите колесо. Если оно остановится на названном вами ингредиенте, **возьмите карточку покупок** .

*Представления анонсирует легендарный валенсийский телеведущий Жоан Монлеон. В его знаменитой телевикторине появляется двухметровое колесо в виде сковороды с пазльей.*

**Вы можете посмотреть каждое представление только один раз.**

### Пример

Посетитель Марии находится на локации «Мавры и христиане», где лежит жетон времени начала представления «60». Она решает посмотреть представление. Так как её фишка находится на секции «50» трека, она перемещает фишку на 3 секции вперёд (20 минут на само представление и ещё 10 минут, потому что она решила посмотреть ранний показ). Затем она обводит просмотренное представление на своём листе для подсчёта очков. Мария поворачивает колесо пазлы стороной для представлений, называет ингредиент («Кролик!») и крутит колесо. Колесо останавливается на секторе с кроликом и улиткой, поэтому Мария берёт себе карточку покупок.



## Медаль первому игроку, посетившему все локации в одной зоне


Если вы — **первый игрок**, посетивший все локации (аттракционы и представления) в одной из четырёх зон парка, обведите медаль за эту зону на вашем листе для подсчёта очков и получите бонус в конце игры! Только один игрок может получить медаль за каждую зону.




## Посетить информационный центр

Когда вы посещаете информационный центр, **возьмите 2 карточки бонусных миссий из стопки в этом информационном центре. Оставьте себе одну из них, а другую положите под низ стопки.** В конце игры вы получаете очки за завершённые миссии и теряете их за незавершённые миссии. Это действие занимает 10 минут. Если в стопке осталась лишь 1 карточка, вы забираете её себе. Если в этом информационном центре не осталось карточек бонусных миссий, вы не можете выполнить это действие.

## Перекусить в кафе

Вы можете перекусить в любом кафе. Для этого переместите свой жетон рвоты на первое деление блевометра . Это действие занимает 10 минут.

## Отправиться за покупками

Вы можете отправиться за покупками в любой магазин. Для этого зачеркните **одну из пяти монет**  на вашем листе для подсчёта очков, переместите свою фишку вперёд по треку на **10 минут** и возьмите **3 карточки покупок**. (См. «Карточки покупок» на стр. 16.) Не показывайте их другим игрокам. Выберите одну и добавьте её к себе в руку, а другие две карточки уберите под низ стопки карточек покупок.

## Сфотографироваться с Королевой зомби в фотобудке 📷

Королева зомби, талисман парка, перемещается в новую локацию каждый раунд. Если в начале своего хода вы оказываетесь в одной локации с Королевой зомби, вы можете с ней сфотографироваться. Обведите полученное количество очков — 3, 6, 9 или 12 в зависимости от того, на какой части трека находится ваша фишка. Переместите свою фишку на 10 минут вперёд по треку и поместите фишку Королевы зомби на её комнату отдыха возле входа в парк (она останется там до следующего раунда).

### Пример



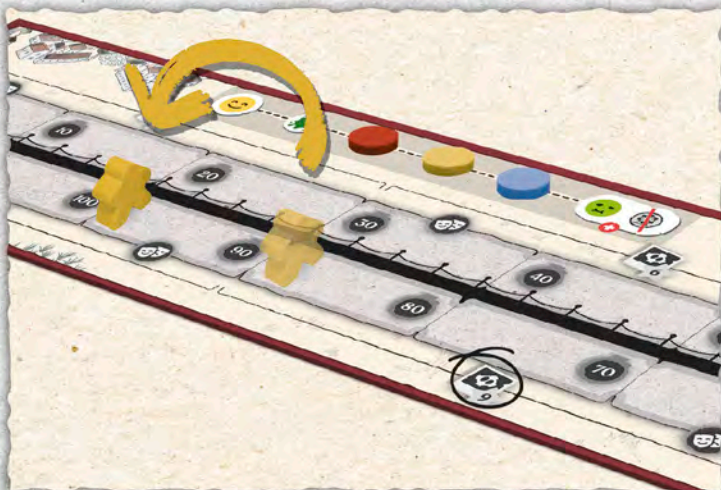
1

Королева зомби находится на локации «Театр комедии «Дева в беде»». Посетитель Мигель (жёлтый) находится там же, и он решает сфотографироваться с Королевой зомби.



2

Его фишка находится на секции «во», поэтому он получает 9 очков, как указано в зоне ожидания, и записывает их на своём листе для подсчёта очков.



3

Мигель перемещает свою фишку на секцию «90».



4

Наконец, он перемещает фишку Королевы зомби в её комнату отдыха.

## Конец игры

В четвёртом раунде (втором в простой партии), когда все игроки заняли место на Шоу фатальных фейерверков или вышли за последнее деление трека раундов в зоне ожидания, игра завершается, и игроки переходят к подсчёту очков. Игроки складывают полученные очки и записывают их в правом нижнем углу своего листа для подсчёта очков. Вы получаете очки за:

- Посещённые аттракционы** и **представления**: сложите очки за все аттракционы, на которых вы прокатились (количество очков зависит от каждого отдельного аттракциона), и просмотренные представления (7 очков за каждое представление).
- Медали**: сложите очки за медали, полученные за то, что вы первыми посетили все локации в одной из четырёх зон парка. Количество очков зависит от каждой отдельной зоны.
- Фотографии с Королевой зомби**: сложите очки, полученные за фотографии с Королевой зомби (3, 6, 9 или 12 очков за фотографию).
- Место на Шоу фатальных фейерверков**: получите очки в зависимости от вашего места на Шоу фатальных фейерверков (10, 6, 3, 2, 1 или 0, если ваш посетитель не занял место на Шоу фатальных фейерверков).
- Миссии**: игроки раскрывают свои карточки основных и бонусных миссий. Получите указанное на карточке количество очков, если выполнили миссию, или потеряйте его, если не выполнили миссию.
- Карточки покупок**: получите дополнительные очки за сувениры на карточках покупок. (См. «Карточки покупок».)
- Монеты**: получите 1 очко за каждую потраченную монету.
- Пятна от рвоты** и **посещение пункта первой помощи**: потеряйте 1 очко за каждое пятно от рвоты на вашей футболке. Потеряйте количество очков, указанное на каждом пункте первой помощи, который вы зачеркнули.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством очков за аттракционы и представления. Если между игроками всё ещё ничья, они все объявляются победителями.

## Карточки покупок

Вы получаете карточки покупок в начале игры, приобретая их в магазине за монеты, или если вам повезло при повороте колеса паэлы на стороне для представлений. **Держите карточки покупок у себя в руке** **взакрытую от других игроков** и играйте их, чтобы выполнять особые действия. **Карточки покупок можно сыграть только в свой ход**, а после применения их нужно сбросить.

### Сувениры (кукла-зомби, шарики и леденец)

Держите карточки сувениров в руке на протяжении всей игры: в конце игры получите 3 очка за каждую такую карточку. Если в конце игры у вас есть набор из 3 разных карточек сувениров (кукла-зомби, шарики, леденец), вы получаете бонус в размере 5 очков.



### Колесо паэлы

После того, как вы покрутили колесо паэлы, сыграйте эту карточку и сместите ваш результат на одно деление колеса по часовой стрелке.

### Быстрый проход

Сыграйте эту карточку, когда вы собираетесь прокатиться на аттракционе и решаете не проходить вне очереди. Для вас в этот ход время ожидания для этого аттракциона равно нулю.



### Электрический гольфмобиль

Сыграйте эту карточку, когда находитесь на любой локации, чтобы немедленно переместиться на другую локацию, не тратя на это время.



## Рвотные пилюли

Сыграйте эту карточку, когда находитесь на любой локации, и переместите свою фишку рвоты на первое деление блевометра, не тратя на это время. Вы должны сыграть эту карточку в начале своего хода, прежде чем выполнить действие.





### Гаечный ключ

Вы можете прокатиться на любом аттракционе в зоне, закрытой на техническое обслуживание, без ожидания в очереди. Сыграйте эту карточку, когда вы находитесь на локации с аттракционом, на котором хотите прокатиться.

## Карточки миссий

Если вы выполнили все цели на карточке миссии, вы получаете за неё очки в конце игры. Если вы выполнили не все указанные цели, в конце игры вы теряете столько очков, сколько указано на карточке. Есть два вида миссий:

-  **Основные миссии** : за всю игру у вас может быть только одна основная миссия.
-  **Бонусные миссии** : количество бонусных миссий за игру не ограничено (вы также можете и вовсе не брать карточки бонусных миссий).

На всех карточках миссий указано от 1 до 3 целей, которые нужно выполнить.

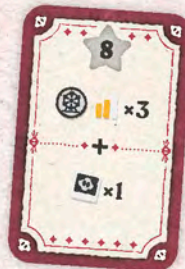


## Примеры карточек миссий



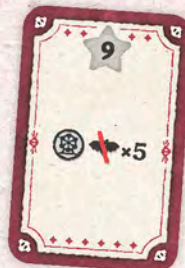
Получите 3 очка в конце игры, если вы прокатились на аттракционе «Горки-брюле». В противном случае вы теряете 3 очка.

Получите 8 очков в конце игры, если вы прокатились как минимум на 3 аттракционах со средней степенью экстремальности и сфотографировались с Королевой зомби. В противном случае вы теряете 8 очков.



Получите 18 очков в конце игры, если вы прокатились как минимум на 8 аттракционах любого типа и посмотрели представления «Тиризити» и «Горе-оркестр». В противном случае вы теряете 18 очков.


Получите 9 очков в конце игры, если вы прокатились как минимум на 5 НЕ закрытых аттракционах. В противном случае вы теряете 9 очков.



Получите 6 очков в конце игры, если у вас в руке есть карточка сувенира «Шарики» и вы посмотрели представление «Театр комедии «Дама в беде»». В противном случае вы теряете 6 очков.

## Информация о парке

В этой игре действие разворачивается в вымышленном тематическом парке, основанном на культуре и фольклоре Валенсии. Далее приведено описание каждого аттракциона и представления в парке. Эта информация не является обязательной для игры, но сделает её более увлекательной.

 **Шоу фатальных фейерверков.** Это оглушительное пиротехническое зрелище рассказывает историю смерти Королевы зомби. Идеальный финал для такого незабываемого дня!

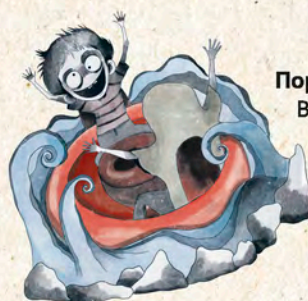
*Примечание: праздник Фальяс в Валенсии всегда сопровождается фейерверками. Особую популярность у публики имеют петарды под названием «маскета», издающие сотрясающий землю грохот и оставляющие неизгладимое впечатление у зрителей.*

## Город черепов

Эти развлечения с налётом средневековья познакомят вас с Золотым веком в истории Валенсии.



**Рай для обжоры.** Этот буфет «ешь, сколько влезет» вдохновлён дядей-пиявкой, известным персонажем-обжорой из валенсийской литературы.



**Пороги и пороки.** Популярный аттракцион! В ушах стоит рёв воды, струи взмывают в воздух! Остаться сухими после этого сумасшедшего сплава на плоту по затопленной Валенсии не получится!

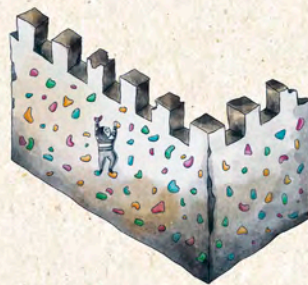
**Подарки на века.** Эта сувенирная лавка отдаёт дань уважения Рите Барбере, занимавшей пост мэра Валенсии целых 24 года. Не забудьте приобрести жемчужные бусы — её визитную карточку!



**Луна над Валенсией.** Ночное светило заливает своим болезненным светом город, кишачий зомби. На этом тёмном аттракционе вас ждёт лишь гибель и мрак!

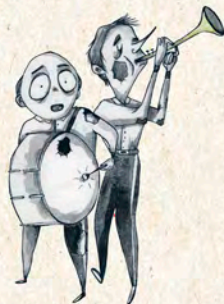


**Чух-чух экспресс.** Спешите занять место в легендарном локомотиве — мощный паровой двигатель, увековеченный в песне, доставит вас на другую сторону парка в считанные мгновения.



**Морельский скалодром.** Бросьте себе вызов и осмейтесь покорить каменные стены, окружающие древний город. Внимание: до вершины доберутся лишь сильнейшие!

**Горе-оркестр.** Даже в самом маленьком городе Валенсии непременно есть духовой оркестр, который готов надрывать при первой возможности. Что войдёт в сегодняшнюю программу — парадные марши или классические мотивы? Заходите и узнаете!



**Водный трибунал.** Один из старейших судов мира, который уже тысячи лет решает споры, связанные с орошением земель, — а теперь ещё и водный аттракцион!



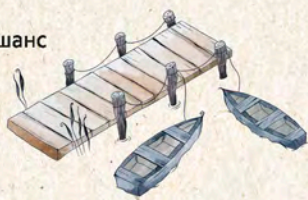
## Долина легенд

Из этих мест, поросших лесами и усеянных пещерами, берут своё начало многие мифы и легенды Валенсии.



**Гоблинская лавка.** В этом магазинчике, где всем заправляют озорные гоблины, вас ждут только лучшие сладости и самые жуткие сувениры!

**Болото костей.** Все на борт! Не упустите шанс совершить речную прогулку по водоёму, скрывающему древние останки, в сопровождении самого настоящего упыря! Конечная остановка — Гиблые поля.



**Театр комедии «Дева в беде».** Эта средневековая дама была столь хрупкой, что скончалась от одного дуновения ветра. Ну а если оставить рассказы о средневековом рыцарстве в стороне, здесь вы будете смеяться до чёртиков!

**Логово Бутони.** Популярный аттракцион! Поговаривают, что эту комнату страха, объединяющую в себе водные эффекты и аниматронику, обжил мифический валенсийский демон по имени Бутони. Местные упыри, гоблины, привидения и зомби заставят вас трястись от страха.

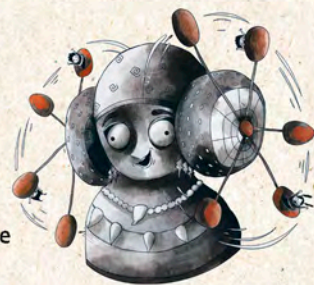


**Добрый великан.** Наденьте 3D-очки, присядьте на современные вибрирующие сиденья и познакомьтесь с историей великана по имени Томбатосальс, который, по легенде, основал город Кастельон-де-ла-Плана в Валенсии.



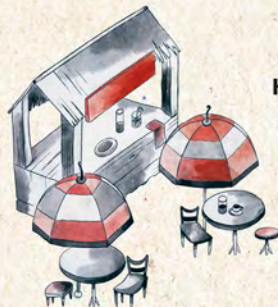
**Тирант Белый.** Почувствуйте себя легендарным средневековым рыцарем, прокатившись на этом размеренном семейном аттракционе! Сможет ли ваша доблесть спасти Византийскую империю?

**Головокружение.** Этот вызывающий тошноту аттракцион вдохновлён пышной причёской Дамы из Эльче, известного памятника иберийского искусства. На нём даже у зомби появляются рвотные позывы! А у вас кишка тонка?



## Вечный праздник

Здесь отдаётся дань традиционным валенсийским праздникам и уличным фестивалям.



**На дне стакана.** Загляните в этот бар, где вам подадут типичные валенсийские коктейли, в том числе ментирету (в переводе — «ложь во спасение»), которая напоминает лимонад с кофейными нотами.

**Мавры и христиане.** Вы будете плакать. Вы будете смеяться. Погрузитесь в эту невероятную историю противостояния двух народов, наполненную запоминающимися мелодиями и танцевальными номерами.



**Тиризити.** Традиционный кукольный спектакль для детей всех возрастов прямиком из города Альхой.



**Пирамида Альхемеси.** Популярный аттракцион! Создатели этого экстремального развлечения вдохновлялись уличными праздниками, которые по традиции сопровождаются акробатическими трюками. После стремительного подъёма вас ждёт свободное падение с высоты 90 метров!



**У Рамоне.** Отведайте вкуснейшие вегетарианские блюда из ингредиентов прямо с грядки в этом заведении, названном в честь героя популярной детской песни.

**Горки-брюле.** Кульминацией валенсийского праздника Фальяс является сожжение кукол и прочих декораций. Будьте готовы уворачиваться от языков пламени и надоедливых зомби!



**Ребята и орчата.** Передохните от орд зомби и насладитесь стаканчиком орчаты, культовым валенсийским напитком из клубеньков травянистого растения чуфа.



**Море соплей.** Захватите носовые платки — они вам понадобятся на этом водном аттракционе, вдохновлённом несравнимой королевой красоты города Аликанте. Стреляйте потоками зелёной слизи и уничтожайте зомби, но и сами не попадите под струю!



**Дети риса.** Популярный аттракцион! Эти умопомрачительные американские горки с бессчётным количеством петель и поворотов отправят вас в путешествие по рисовым полям Валенсии. Приходить только на пустой желудок!

**Карусель «Мама».** Сделайте неспешный круг на карусели, названной в честь Ла Момы — персонажа торжеств по случаю Праздника Тела и Крови Христовых, олицетворяющего добродетель. Эта девушка, облачённая в белые одежды, одинаково хорошо справляется как с зомби, так и с семью смертными грехами.



**Гнилой цитрус.** Спуститесь вниз по 700-метровому желобу, огибающему огромное апельсиновое дерево. Идеально для всей семьи!



## Гиблые поля

Откройте для себя рисовые поля и апельсиновые рощи Валенсии, но не удивляйтесь, если некоторые из них окажутся с гнильцой.



**Болото костей.** Все на борт! Не упустите шанс совершить речную прогулку по водоёму, таящему древние останки, в сопровождении самого настоящего упыря! Конечная остановка — Долина легенд.



**Лазертаг при Альмансе.** Этот интерактивный аттракцион вдохновлён сражением при Альмансе, произошедшим в 1707 году, но в этот раз ваши противники — зомби.

**Фиговые подарки.** Этот магазин отличается подарками и сувенирами выдающегося качества... и сомнительной пользы.



**Канализационные горки.** Как же хорошо, что некоторые вещи не тонут! Занимайте место в этой лодке необычной формы и смотрите, чтобы вас не смыло!

