

Река

Несметное количество диковинных существ притаилось в неторопливых водах этой извилистой реки. Чтобы отыскать каждого из них, путешественникам понадобится как отличное снаряжение, так и удача, куда без нее.

Честь оказаться победителем в этой непростой гонке выпадет игроку, который к концу экспедиции продемонстрирует лучшие результаты.

Скорее в путь! Эта веселая увлекательная игра уже готова удивлять вас волнующими открытиями!

В комплект входят: 18 карточек для составления игрового поля реки, 8 буйков, 4 жетона с изображением персонажей, 4x6 фишек с цифрами (для передвижения по игровому полю), 4 корабля, 1 баржа, 74 карточки и 4 газетные страницы.

Цель игры: Путешествуя по реке, открыть и исследовать как можно больше ценных неизвестных существ. Если вы мечтаете о невероятной экспедиции, то к вашим услугам на барже всегда припасена парочка-другая новейших исследовательских инструментов.

Подготовка к игре: прежде всего необходимо собрать из 18 карточек игровое поле реки, начиная с гавани и заканчивая заливом (рисунок 2). Расположите 8 буйков в произвольном порядке на восьми разных карточках с изображением реки, а красную баржу (рисунок а) поместите на девятую картинку. Разделите карточки со снаряжением (рисунок b) и карточки с открытиями (рисунок c) на 2 колоды (рисунок 1):

1. Каждый игрок выбирает один предмет из колоды со снаряжением, в то время как оставшиеся карточки располагаются рядом с рекой – это груз баржи.
2. Перемешайте карточки с открытиями и также расположите рядом с рекой, обращая внимание на то, чтобы на лицевой стороне картинки был изображен предмет снаряжения.

Каждый игрок выбирает себе газетную страничку, персонажа и корабль соответствующего цвета с 6 фишками для передвижения по полю. Расположите корабль в гавани (рисунок 2), а персонажа на заголовке выбранной газетной страницы (рисунок 3).

Как играть: в рамках каждого хода игрок может двигать свой корабль (или баржу), а затем переходить к действию. В начале хода игрок выбирает из своих фишек с цифрами ту, которая соответствует дальности желаемого продвижения. Каждый игрок располагает выбранную фишку на соответствующее место на газетной странице (рисунок 3) лицом вниз. Как только все игроки сделали свой выбор, одновременно переверните фишки!

Важно! Всегда оставляйте использованную фишку для передвижения на газетной странице! Вы не можете использовать ее повторно до тех пор, пока не используете все прочие фишки для передвижения. Именно тогда вы забираете их к себе.

Движение кораблей: Первым начинает движение, а затем и действие, игрок с наименьшим значением на фишке для передвижения. Игрок с наибольшим значением ходит последним. Если у двух игроков фишки с одинаковым значением, то первым ходит тот, чей корабль находится ближе к гавани. Если первенство хода по-прежнему не очевидно, то первым ходит самый младший игрок. **Исключение:** обратите внимание, что в том случае, если игрок выбрал фишку со звездой, то он/она имеет первостепенное право на совершение действия.

- Фишки передвижения (1-5): вы можете передвигать свой корабль как вперед, так и назад по реке, принимая во внимание значение на фишке (1 речная карточка = 1 шаг). Важно помнить, что количество шагов при передвижении должно соответствовать цифре на фишке. На одной речной карточке могут располагаться сразу несколько кораблей.
- Фишка со звездой (+): если у вас есть звезда, то вместо своего корабля, вам выпадает удача двигать баржу на минимальное количество шагов, заявленное в

этом раунде. Если звезду выбрали сразу несколько игроков, то первоочередность движения выпадает тому, кто ближе к гавани (или самому младшему игроку). Если каждый игрок выбрал звезду, то баржа продвигается по реке на 2 шага в соответствии с порядком, описанным выше.

Действия: после того, как игрок передвинул свой корабль или баржу, ему предстоит выполнить следующие действия в зависимости от того, на какой именно речной карточке он оказался.

1. Ваш корабль на карточке с буйком: ваш ждут исследования!
2. Ваш корабль на той же карточке, что и баржа: вы **должны** купить предмет снаряжения
3. Если вы оказываетесь на пустой речной карточке, то просто наблюдаете за остальными игроками, мирно покачиваясь на волнах.

Окончание действия одного игрока знаменует начало хода другого.

1. Буйки указывают на зоны для исследования, где вам может повезти найти диковинное существо, если, конечно, у вас в запасе окажется подходящий предмет экипировки. Если ваш корабль в ходе завершения передвижения оказывается на карточке с буйком, то вы получаете возможность взять верхнюю карту из колоды с открытиями:

- если на карточке изображен предмет, входящий в ваше снаряжение – ура! Забирайте карту себе!
- если на карточке изображен предмет, которого у вас нет, то еще рано отчаиваться! Положите карточку рядом с колодой, не переворачивая ее. Если на следующей карточке в колоде открытий изображен предмет, имеющийся в вашем снаряжении, то можете смело ее брать! Если же нет, то оставьте ее в колоде, и ход переходит к следующему игроку.

На обратной стороне карточки вы найдете свое открытие! Не медлите – размещайте его на серых полях вашей газетной страницы (рисунок 3). *Обратите внимание, что ценность каждого открытия отличается (значение на изображении открытия), и будет суммирована для всех открытий каждого игрока в конце игры.*

Счастливые карточки: если вам выпала карточка с четырехлистным клевером – поздравляем! Вы можете взять ее вне зависимости от того, есть у вас изображенный на этой карточке предмет снаряжения или нет.

2. Встреча с баржей: если вы двигаетесь в непосредственной близости от баржи или баржа проплывает мимо вас, вы **должны** купить предмет снаряжения из колоды в обмен на одну из ваших фишек для передвижения (звезду в том числе).

Важно! Вы можете приобретать предметы снаряжения, используя только не потраченные ранее фишки. Покупая предмет снаряжения, вы кладете выбранную фишку для передвижения назад в коробку, и до конца игры используете оставшиеся на руках фишки.

Важно! Если вы заканчиваете передвижение в зоне исследования, где расположилась баржа, то разумно будет сперва купить предмет снаряжения, а уже затем тянуть карточку с открытием – ведь предмет может вам сразу же пригодиться!

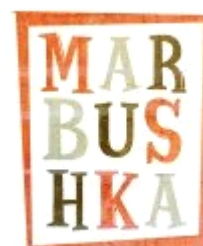
Поскольку на одной речной карточке может располагаться сразу несколько кораблей, все описанные выше правила применимы к каждому из них.

Замена: каждый исследователь – авантюрист в душе. Поэтому вместо того, чтобы незамедлительно публиковать свои открытия в газете, он/она продолжают свои увлекательные поиски! Как только ваша газетная страничка заполнена, вы **должны** 4 раза поменять свои карточки с открытиями – но не раньше! Оказавшись в зоне исследования, вы должны вытащить новую карточку с открытием и заменить ей любую, уже присутствующую в статье. При этом **ценность** новых открытий **должна отличаться** от текущих для возможности замены. Равноценные открытия не могут заменять друг

друга, даже в случае, если обмен менее выгоден. Откладывайте замененные карточки с открытиями в сторону, чтобы вести счет произведённым заменам.

Конец игры: Исследователь, которому удалось поменять все 4 карточки с открытиями, плывет к заливу. Важно помнить, что теперь, оказываясь в зоне исследований, он не может менять карточки с открытиями. Как только данный игрок достигает залива, то оставшиеся игроки могут завершить свой ход до подсчета баллов. Складываем значения на фишках с открытиями в статье каждого игрока для подведения итогов (считаем только значения открытий в газете!)

Первый игрок, добравшийся до залива, получает 2 дополнительных балла. Игрок, которому не удалось 4 раза поменять карточки с открытиями (менее 4-х или вообще не удалось), лишается двух баллов. Побеждает игрок с максимальным количеством баллов.



Эксклюзивный дистрибьютор семейной фабрики Marbushka
dodoland.ru