

EN, NL, DE, ES, FR, HU, CZ, SK, PL, RU, UA



www.marbushka.com

River

Many unknown creatures are hiding in the long and lazy river. The explorers need proper equipment and lots of luck to discover them. It's a tough race; the winner is the one who publishes the most outstanding results at the end of the expedition. A fun and exciting game with surprising discoveries is waiting for you.

Content of the game: 18 river tiles, 8 buoys, 4 character tokens, 4x6 movement tokens, 4 ships, 1 cargo ship, 74 cards, 4 newspaper pages.

Aim of the game: Sail on the river and try to discover the most valuable unknown creatures. You can buy new tools from the cargo ship to make your search more successful and to have the most sensational publication at the end of the game.

Setting up the game: Create a river from the 18 tiles, starting with the harbour, ending with the bay (fig.2). Place the 8 buoys on 8 different tiles and the red cargo ship (a.) on the ninth tile of the river. Divide the equipment cards (b.) and the discovery cards (c.) into two decks (fig.1).

1. Each player chooses one tool from the equipment cards and the remaining cards have to be placed next to the river - this is the stock of the cargo ship.
2. Shuffle the discovery cards and place the deck also next to the river with the tool side up.

Each player takes a newspaper page, a character token, a ship in a matching colour and 6 movement tokens. Put your ship into the harbour (fig.2) and the character token on the headline of the newspaper article (fig.3).

How to play: When it's your turn, you can move your ship (or the cargo ship) and then take an action. At the beginning of each round players choose from their movement tokens the one which has a number showing how far they want to move. All the players put the chosen token face down on the proper frame (fig.3) on their own newspaper article. When everybody has done this, flip the tokens all at once! *Important! Always leave the used movement token on the newspaper! You cannot reuse it until you run out of the other movement tokens. Then you can take them all back.*

Moving the ships: The player who has a movement token with the lowest number will be the first to move and perform her/his action. The player with the highest number is the last to start. If two or more players have tokens with the same number, the one whose ship is closest to the harbour moves first. If it is still not possible to decide the priority, the youngest player starts. *Exception: The player who chooses to use the star token is the one who moves and performs his/her action first.*

- Movement Tokens (1-5): You can move your ship forward or backwards on the river as far as the selected movement token shows (1 tile - 1 step). The players have to use the exact number of steps as shown on their token! More than one boat is allowed to land on the same river tile.
- Star (+): If you have a star token, you can move the cargo ship (forward or backwards) instead of your own ship. The star token does not have a number on it. The number of steps you can move is the lowest number on the movement tokens of the other players in this round. If two or more of you choose to use a star token, the one whose ship is closest to the harbour moves first; or the youngest player if there's a tie. (If each player chooses a star, then the cargo ship moves 2 river tiles in the order described above.)

Actions: After moving your ship or the cargo ship, the action you take depends on which river tile you landed on.

1. If your own ship is on a tile with a buoy on it, you can do some exploring
2. If your own ship is on the same tile as the cargo ship, you **must** buy a tool
3. When you arrive at an empty field you cannot perform an action

After completing your action, it's the next player's turn.

1. The buoys show exploration areas where you can discover unknown creatures if you have the matching tool. If your ship lands on a tile with a buoy, take a look at the card at the top of the discovery deck:

- if the card shows a tool that you own, you are lucky! Keep the card. This is the end of your turn.
- if the card shows a tool that you don't own, you have another chance! Put the card beside the deck without turning it over! Take a look at the next card at the top of the deck. If it shows a tool that you have, you can keep it. If not, you must leave the card at the top of the deck. It's now the next player's turn.

On the other side of the card, you can see your new discovery. Place the card on one of the grey fields in your newspaper (fig.3). (The cards have different scores that show the value of the discovery. These scores must be added at the end of the game.)

Lucky Cards: A card with a four-leaf clover on the back does not depend on any tools; you can pick it up as soon as you reach the exploration area.

2. Meeting the Cargo Ship: Whether you move to where the cargo ship is or the cargo ship is moved to where your ship is, you **must** buy one tool from the equipment cards deck in exchange of one of your movement tokens (even for the star)! You can only pay with unused tokens. You have to put the chosen token back into the box and use the remaining movement tokens during the game.

Important! If you land on an exploration area with the cargo ship on it, you are allowed to buy a tool or pick a card from the discovery deck first, because the tool that you buy can be used immediately.

All the ships can be on the same river tile, so these rules are valid for all of them!

Replacement: An explorer is never satisfied and is willing to take risks in order to be more successful. Instead of publishing the discoveries immediately s/he continues searching. So when your newspaper article is full (not before!), you **must** change your discovery cards four times. In the exploration area, you have to draw a card as described above and replace one card in the article with the new card. Only **different value cards** can be exchanged in the article. The same value should not be replaced with the same value, even if the exchange is less favourable. Take the card that has been changed out of the article and keep it as a reminder of how many times you changed.

End of the game: The explorer who has changed their cards four times must sail to the bay. If s/he arrives in an exploration area during the journey, s/he cannot change any more cards! When s/he reaches the bay, the other players can complete their turn before scoring. Add up the value of the 4 pictures in the newspaper article. (Don't count the pictures that are no longer in the newspaper!)

The first player who sails into the bay receives 2 extra points. The players who have changed less than four cards (or did not change at all) in their article, lose two points. The player with the highest score wins the game.

Rivier

Langs een lange en kalme rivier verbergen zich vele vreemde wezens. De ontdekkingsreizigers hebben een goede uitrusting en heel veel geluk nodig om ze te vinden. Een lastige race, maar wie de meest opmerkelijke resultaten aan het einde van de expeditie heeft gehaald, komt de eer van winnaar toe. Er wacht je een grappig en opwindend spel met verrassende ontdekkingen.

Inhoud van het spel: 18 riviertegels, 8 boeien, 4 onderzoekers, 4x6 verplaatsmuntjes, 4 schepen, 1 goederenschip, 74 kaarten, 4 krantenpagina's • Leeftijd 6+ • speelduur 30 minuten • aantal spelers 2-4

Doel van het spel: Zeil over de rivier en probeer steeds meer te ontdekken over de vreemde wezens. Je kan nieuwe hulpmiddelen kopen van het goederenschip om jouw onderzoek succesvol te laten worden en om de meest sensationele publicatie te krijgen aan het einde van het spel.

Het spel opzetten: Creëer een rivier van de 18 tegels, begin met de haven en eindig met de baai (fig. 2)! Plaats de 8 boeien op 8 verschillende tegels van de rivier en zet het goederenschip (a) op de negende tegel! Verdeel de hulpmiddelenkaarten (b) en de ontdekkingskaarten (c) over 2 stapels:

1. Elke speler kiest 1 hulpmiddel van de hulpmiddelenkaarten. De overgebleven kaarten moeten naast de rivier worden geplaatst. Dit wordt de voorraad van het goederenschip.
2. Schud de ontdekkingskaarten en plaats deze naast de rivier met de hulpmiddelkant omhoog.

Elke speler neemt een krantenpagina, een onderzoeker, een bijpassend schip en 6 verplaatsmuntjes. Plaats je schip in de haven (fig.2) en de onderzoeker op de kop van het krantenartikel (fig. 3)!

Hoe speel je het spel? Tijdens elke beurt kan je je eigen schip of het goederenschip verplaatsen en een actie uitvoeren. Voor elke beurt kiest elke speler een verplaatsmuntje met hoever ze willen verplaatsen. Alle spelers leggen de gekozen token op het rondje in zijn/haar krant (fig. 3) met het cijfer naar beneden. Als iedereen dit heeft gedaan, draai ze dan allemaal tegelijk om.

Belangrijk! Laat de gebruikte tokens altijd op de krant liggen! Je mag de tokens niet hergebruiken tot dat je al je verplaatsmuntje verbruikt hebt, dan pas mag je ze allemaal terugnemen.

Het verplaatsen van de schepen: De speler met het verplaatsmuntje met de laagste waarde mag eerst verplaatsen en zijn/haar actie uitvoeren. De speler met het muntje met de hoogste waarde mag als laatste. Als er twee of meer spelers zijn met dezelfde waarde mag degene die het dichtst bij de haven ligt als eerst. Als het dan nog steeds niet duidelijk is wie er als eerste mag, begint de jongste speler. *Uitzondering: De speler die een stermuntje heeft gekozen mag altijd als eerste beginnen.*

- Verplaatsmuntje (1-5): je mag je schip naar voren of naar achteren verplaatsen. Je mag zoveel stappen zetten als op je muntje staat (1 tegel = 1 stap). De spelers moeten precies het aantal stappen nemen als op het muntje staat.
- Ster (†): als je een stermuntje hebt mag je het goederen schip verplaatsen in plaats van je eigen schip. Je mag het schip zo ver verplaatsen als het aantal stappen op het laagste verplaatsmuntje die er deze ronde ligt. Het schip mag naar voren en naar achteren worden verplaatst. Wanneer meerdere spelers een stermuntje hebben gekozen mag degene wiens schip het dichtst bij de haven ligt als eerste. Als het dan nog steeds niet duidelijk is wie er als eerst mag, mag de jongste speler beginnen. Indien elke speler de ster heeft gekozen wordt het goederenschip 2 tegels verplaatst in de volgorde hierboven.

Acties: Na het verplaatsen van je eigen schip of het goederenschip kan je de volgende acties ondernemen:

1. Je eigen schip staat op een tegel met een boei erop: je mag nu gaan onderzoeken.
2. Je eigen schip staat op dezelfde tegel als het goederenschip: je **moet** een hulpmiddel kopen.
3. Als je eigen schip op een leeg vakje staat kan je geen actie ondernemen.

Nadat je een actie hebt uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.

1. De boeien laten onderzoeksgebieden zien, waar je vreemde wezens kan ontdekken, als je het goede hulpmiddel hebt. Als je schip strandt op een tegel met een boei, bekijk dan de bovenste kaart van de ontdekkingskaarten:

- Als de kaart een hulpmiddel laat zien die jij in bezit hebt, heb je geluk! Neem de kaart, je actie is afgelopen.
- Als de kaart een hulpmiddel laat zien die jij niet in bezit hebt, heb je nog 1 kans! Leg de kaart die je als eerst hebt gepakt naast de stapel, zonder de kaart om te draaien! Bekijk nu de nieuwe kaart. Als deze een hulpmiddel laat zien die je in je bezit hebt, mag je hem pakken. Als het een hulpmiddel laat zien die je niet in je bezit hebt, moet je de kaart boven op de stapel laten liggen. Je actie is nu klaar, de volgende speler is aan de beurt.

Op de andere kant van de kaart kan je jouw nieuwe ontdekking zien. Leg de kaart op een van de grijze vlakken op je krant (fig. 3). De kaarten hebben verschillende puntenaantallen die de waarde van je ontdekking laten zien. Deze punten worden aan het eind van het spel bij elkaar opgeteld.

Gelukkaarten: Een kaart met een klavertje vier er op, is niet afhankelijk van een hulpmiddel. Je mag deze meteen voor jezelf houden als je op een onderzoeksgebied terecht komt.

2. Het goederenschip tegen komen: als jij naar het goederenschip bent gevaren of het goederenschip naar jou is gekomen **moet** je een hulpmiddel van de stapel hulpmiddelenkaarten kopen. Je koopt een hulpmiddel met een van je verplaatsmuntjes (kan ook voor de ster)! Je kan alleen betalen met ongebruikte muntjes. Je moet het gekozen muntje terug stoppen in de doos en je overgebleven muntjes gebruiken tijdens het spel.

Belangrijk! Als je op een onderzoeksgebied landt waar ook het goederenschip staat mag je ook eerst een hulpmiddel kopen. Je hulpmiddel mag namelijk meteen gebruikt worden bij je onderzoek.

Er kunnen meerdere schepen tegelijkertijd op dezelfde riviertegel staan dus deze regels zijn voor iedereen van toepassing!

Vervanging: een onderzoeker is nooit meteen tevreden en houdt ervan om risico's te nemen om zo kans te hebben op meer succes. In plaats van het meteen publiceren van de ontdekkingen gaat hij/zij nog verder met het onderzoek. Wanneer je krant vol is (eerder niet) **moet** je je ontdekkingskaarten vier keer verwisselen. Als je in het onderzoeksgebied terecht komt pak je een kaart zoals eerder is beschreven. Je verwisselt nu deze kaart met een van je oude kaarten die al op de krant liggen. Je kan de kaart alleen verwisselen met een kaart van **een andere waarde**, ook al maakt dit de wissel minder waardevol. De kaart die je uit de krant haalt kan je houden en naast je krant neerleggen, zodat je een overzicht houdt van hoe vaak je hebt verwisseld.

Einde van het spel: De onderzoeker die zijn kaarten vier keer (niet meer en niet minder) heeft verwisseld moet nu naar de baai zeilen. Als hij/zij onderweg een onderzoeksgebied tegen komt mag hij/zij geen kaarten meer verwisselen! Als de onderzoeker de baai bereikt heeft, mogen alle andere spelers nog 1 beurt afmaken voordat de punten worden opgeteld. Iedereen moet nu de waarde van de kaarten optellen. Let op! Tel de verwisselde kaarten naast de krant niet mee!

De eerste speler die de baai heeft bereikt krijgt 2 extra punten. De speler die minder dan 4 (of helemaal geen) kaarten heeft verwisseld in zijn/haar artikel verliest 2 punten. De speler met de hoogste score heeft het spel gewonnen en heeft de beste publicatie!

Der Fluss

Entlang eines langen, ruhigen Flusses verbergen sich viele noch unbekannte Wesen. Die Entdecker benötigen das richtige Equipment und eine Menge Glück um sie zu entdecken. Das Rennen um Erfolge ist hart umkämpft, aber eine Menge Ruhm wartet auf denjenigen Spieler, der am Ende der Expedition die bemerkenswertesten Ergebnisse publizieren kann. Auf Sie wartet ein witziges und aufregendes Spiel, mit jeder Menge überraschenden Entdeckungen.

Inhalt des Spiels: 18 Flusskarten, 8 Bojen, 4 Wissenschaftler, 4 x 6 Schrittmünzen, 4 Schiffe, 1 Güterschiff, 74 Karten, 4 Zeitungsseiten • Alter: 6+ • Spielzeit: 30 Minuten • Anzahl der Spieler: 2-4

Ziel des Spiels: Segeln Sie den Fluss entlang und versuchen Sie mehr über die fremden Wesen, die sich hier verstecken, zu erfahren. Unterwegs können beim Güterschiff neue Hilfsmittel erworben werden. Diese sind hilfreich um erfolgreiche Forschung zu betreiben und um am Ende des Spiels den sensationellsten Artikel zu publizieren.

Spielaufbau: Bauen Sie einen Fluss aus den 18 Flusskarten, beginnend mit dem Hafen und endend mit der Bucht (Abb. 2)! Platzieren Sie die 8 Bojen auf 8 verschiedenen Flusskarten und stellen Sie das Güterschiff (a) auf die neunte Flusskarte! Verteil die Hilfsmittelkarten und die Entdeckungskarten (c) auf 2 Stapel:

1. Jeder Spieler wählt 1 Hilfsmittel von den Hilfsmittelkarten. Die übriggebliebenen Karten werden neben dem Fluss platziert. Dies ist der Vorrat des Güterschiffs.
2. Mische die Entdeckungskarten und platziere diese mit der Hilfsmittel- Seite nach oben gerichtet neben dem Fluss

Jeder Spieler wählt eine Zeitungsseite, einen Wissenschaftler, ein passendes Schiff und 6 Schrittmünzen. Platzieren Sie die Schiffe im Hafen (Abb. 2) und den Wissenschaftler oberhalb des Zeitungsartikels (Abb. 3)!

Wie wird gespielt? Während eines Zuges kann ein Spieler zunächst entweder mit seinem eigenen Schiff oder mit dem Güterschiff weiterziehen und muss danach eine Aktion ausführen. Zu Beginn jeden Zuges wählt jeder Spieler eine Schrittmünze. Auf der Schrittmünze ist angegeben wie weit das Schiff ziehen darf. Alle Spieler legen die ausgewählte Münze verdeckt (mit der Zahl nach unten) auf den Kreis auf ihrem Zeitungsartikel. Sobald jeder Spieler diese Aktion vollzogen hat, drehen alle zugleich ihre Münzen um.

Wichtig! Lassen Sie die gebrauchten Münzen immer auf der Zeitung liegen! Die Münzen dürfen (erst dann) wiederverwendet werden, wenn der entsprechende Spieler seine Schrittmünzen aufgebraucht hat.

Weiterziehen mit den Schiffen: Der Spieler, der die Schrittmünze mit dem niedrigsten Wert ausgewählt hat, darf zuerst ziehen und eine Aktion ausführen. Der Spieler, der den höchsten Wert gewählt hat, hat zieht zuletzt. Wenn zwei oder mehr Spieler denselben Wert gewählt haben, beginnt derjenige, der sich noch näher am Starthafen aufhält. Sollte noch immer nicht deutlich sein wer anfängt, darf der jüngere Spieler zuerst ziehen. Wenn jemand eine Sternmünze gelegt hat, so darf derjenige immer zuerst beginnen.

- Schrittmünze (1-5): Sie dürfen Ihr Schiff vor- oder zurück- bewegen. Ziehen Sie so viele Felder weiter, wie auf der Münze angegeben steht (1 Feld = Schritt). Die Anzahl an Schritten muss immer genau eingehalten werden.
- Stern (+): Wenn Sie eine Sternmünze in Ihrem Besitz haben, dürfen Sie anstatt Ihrem eigenen Schiff auch das Güterschiff weiterziehen. Sie dürfen das Schiff so viele Felder weiterziehen, wie die niedrigste Schrittmünze, die in dieser Runde gelegt wurde, angibt. Sollten mehrere Spieler eine Sternmünze gelegt haben, darf derjenige wessen Schiff näher beim Hafen liegt, zuerst ziehen. Sollte noch stets nicht deutlich sein wer anfangen darf, darf der jüngste Spieler beginnen. Falls jeder Spieler den Stern gewählt hat, darf das Güterschiff jeweils 2 Felder gezogen werden, entsprechend der oben beschriebenen Reihenfolge.

Aktionen: Nach dem Weiterziehen des eigenen Schiffes oder des Güterschiffes können Sie folgende Aktionen ausführen:

1. Ihr Schiff steht auf einem Feld mit einer Boje: Sie dürfen jetzt erforschen.
2. Ihr Schiff steht auf demselben Feld wie ein Güterschiff: Sie **müssen** ein Hilfsmittel kaufen.
3. Wenn Ihr Schiff auf einem leeren Feld steht, können Sie keine Aktion ausführen.

Nachdem Sie eine Aktion ausgeführt haben, ist der nächste Spieler am Zug.

1. Die Bojen geben an wo sich Forschungsgebiete befinden, auf denen man fremde Wesen entdecken kann, vorausgesetzt man hat das richtige Hilfsmittel dabei. Wenn Ihr Schiff auf einem Feld mit einer Boje strandet, schauen Sie sich die oberste Entdeckungskarte an:

- Wenn auf der obersten Karte ein Hilfsmittel abgebildet ist, welches Sie in ihrem Besitz haben, dürfen Sie sich die Karte nehmen und Ihr Zug ist abgelaufen.
- Zeigt die Karte ein Hilfsmittel, welches Sie nicht in Ihrem Besitz haben, so haben Sie noch 1 Chance! Legen Sie die Karte, welche Sie als erste gezogen haben neben den Stapel, ohne diese umzudrehen. Schauen Sie sich nun die nächste Karte an. Wenn auf dieser Karte ein Hilfsmittel abgebildet ist, das sich in Ihrem Besitz befindet, dürfen Sie die Karte an sich nehmen. Befindet sich das Hilfsmittel nicht in Ihrem Besitz, müssen Sie die Karte wieder oben auf den Stapel legen. Ihr Zug ist nun beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Auf der anderen Seite der Karte können Sie Ihre neue Entdeckung sehen. Legen Sie die Karte auf eine der grauen Flächen auf Ihrer Zeitung (Abb. 3). Die verschiedenen Karten entsprechen unterschiedlichen Anzahlen an Punkten, die den Wert einer Entdeckung angeben. Diese Punkte werden am Ende des Spiels zusammengezählt.

Glückskarten: Für eine Entdeckungskarte auf der ein vierblättriges Kleeblatt abgebildet ist, benötigt man keine Hilfsmittel. Sobald ein Spieler ein Forschungsgebiet erreicht, darf derjenige die Karte an sich nehmen.

2. Begegnung mit dem Güterschiff: wenn Sie zum Güterschiff gesegelt sind oder das Güterschiff zu Ihnen gekommen ist, **müssen** Sie ein Hilfsmittel vom Stapel kaufen. Sie kaufen ein Hilfsmittel im Tausch gegen eine Ihrer Schrittmünzen (darf auch der Stern sein)! Sie können nur mit ungenutzten Münzen bezahlen. Legen Sie die ausgewählte Münze zurück in die Verpackung und setzen Sie das spielt mit den übrig gebliebenen Münzen fort.

Wichtig! Wenn Sie in einem Forschungsgebiet landen, wo sich auch das Güterschiff befindet, dürfen Sie auch zunächst ein Hilfsmittel kaufen. Dieses kann nämlich direkt für die Forschung verwendet werden.

Mehrere Schiffe können sich gleichzeitig auf demselben Flussfeld aufhalten und es gelten für alle Spieler dieselben Abläufe und Regeln!

Austauschen: ein Wissenschaftler ist niemals direkt zufrieden und liebt es Risikos auf sich zu nehmen, um so eine höhere Chance auf Erfolg zu erzielen. Anstatt die Entdeckungen direkt zu publizieren, setzen sie ihre Forschung unentwegt fort. Sollte Ihre Zeitung voll sein (und nicht schon vorher), **müssen** Sie Ihre Entdeckungskarten viermal austauschen. Wenn Sie in ein Forschungsgebiet vordringen, nehmen Sie sich zunächst eine Karte, so wie zuvor beschrieben. Sie tauschen diese Karte mit einer der alten Karten, die bereits auf Ihrer Zeitung liegen. Sie können die Karte nur gegen eine Karte **mit einem anderen Wert** tauschen, auch wenn die neue Karte einen niedrigeren Wert hat. Die Karte, die Sie aus der Zeitung entfernt haben, dürfen Sie behalten und neben die Zeitung legen, sodass allen Mitspielern ersichtlich ist wie häufig Sie bereits ausgetauscht haben.

Spielende: Der Wissenschaftler, dem es gelungen ist seine Karten viermal (nicht mehr oder weniger) auszutauschen, muss nun zur Bucht segeln. Sollte dieser Wissenschaftler unterwegs in einem Forschungsgebiet stranden, so darf sie oder er keine Karten mehr austauschen! Sobald der Wissenschaftler die Bucht erreicht hat, dürfen alle anderen Spieler noch 1 Zug ausführen, bevor die finalen Punkte zusammengezählt werden. Jeder muss nun den Wert seiner Karten zusammenzählen. Aber aufgepasst! Die ausgetauschten Karten neben den Zeitungen zählen nicht mit! Der erste Spieler, der die Bucht erreicht hat, erhält 2 extra Punkte. Diejenigen Spieler, die weniger als 4 (oder gar keine) Karten in ihren Artikeln ausgetauscht haben, verlieren 2 Punkte. Der Spieler, der die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel und publiziert den verblüffendsten Zeitungartikel!

En el Río

En el largo y tranquilo río se esconden un sinnúmero de criaturas desconocidas. Para poder descubrir las, los exploradores necesitan tener los equipos y herramientas adecuadas, además de mucha suerte. La carrera por el éxito no es fácil, el honor y reconocimiento será para quien publique los resultados más relevantes al final de la expedición. ¡Te espera un emocionante y divertido juego, lleno de descubrimientos sorprendentes!

Contenido del juego: 18 cartas tramos del río, 8 boyas, 4 fichas de personajes, 4x6 fichas de movimientos, 4 barcos, 1 barco carguero, 74 cartas, 4 páginas de periódico.

Objetivo: Navega por el río, descubre y regresa con el mayor número posible de valiosas criaturas hasta ahora desconocidas. Para poder tener más éxito en tu expedición y así, al final del juego, conseguir la publicación más sensacional y relevante, puedes comprar equipos y herramientas en el barco carguero.

Preparación del juego: Cread un río con la forma que deseéis utilizando las 18 cartas tramos del río, empezando siempre con el puerto y acabándolo con la bahía (fig.2). Colocad las 8 boyas sobre cualquiera de las cartas tramo del río y el barco carguero rojo (a.) sobre el noveno tramo del río. Separad las cartas equipamiento (b.) y descubrimiento (c.) en dos montones (fig.1):

1. Cada jugador debe escoger una herramienta del montón de cartas equipamiento, dejad el resto del montón cerca del río, este será el inventario del barco carguero.
2. Barajad las cartas descubrimiento y colocadlas también cerca del río con las imágenes de las herramientas hacia arriba.

Cada jugador toma una página de periódico, una ficha personaje y un barco con 6 fichas de movimiento del mismo color que éste. Coloca tu barco en el puerto (fig.2) y la ficha del personaje en el titular del periódico (fig.3).

Cómo jugar: En cada turno, el jugador puede mover su barco (o el barco carguero) tantos pasos como indique la ficha de movimiento que decide jugar y después debe realizar una acción.

Antes de iniciar el turno, todos los jugadores debéis colocar la ficha de movimiento escogida, boca abajo, en el lugar correspondiente en la hoja del periódico (fig.3) Una vez todos lo habéis hecho, ¡girad las fichas de movimiento todos a la vez!

¡Importante! Dejad siempre las fichas utilizadas sobre la hoja de periódico. No podéis volver a utilizarlas hasta que hayáis acabado todas las fichas de movimiento. Entonces podréis recogerlas todas para seguir jugando.

Movimiento de los barcos: El jugador que ha escogido la ficha de movimiento con el valor más bajo es el que empieza realizando el movimiento y la acción. El jugador con el valor más alto será el último. Si dos o más jugadores han escogido la ficha con el mismo valor, mueve primero el que tiene el barco más cercano al puerto. Si aún no se pudiera decidir la prioridad, entonces empezará el jugador más joven. *¡Excepción! El jugador que ha escogido la ficha de la estrella es el que realiza la acción antes.*

- Fichas de movimiento (1-5): Puedes mover tu barco hacia adelante o hacia atrás en el río tantos pasos como muestre la ficha de movimiento que hayas escogido (1 carta tramo del río – 1 paso). ¡Los jugadores debéis dar exactamente los pasos que se muestran en la ficha! Puede haber más de un barco sobre el mismo tramo del río.
- Estrella (★): Si tienes una estrella, puedes mover el barco carguero hacia adelante o hacia atrás en lugar de tu propio barco tanto pasos como indique la ficha de movimiento de menor valor del turno en juego. Si dos o más jugadores habéis escogido la ficha con la estrella, moverá primero quien tenga el barco más cerca del puerto (o el más joven). (En el caso de que todos los jugadores hayan escogido la estrella al mismo tiempo, entonces el barco carguero puede moverse 2 tramos del río en el orden de jugadores descrito anteriormente)

Acciones: Después de mover tu barco o el barco carguero puedes escoger realizar las siguientes acciones dependiendo del tramo del río en la que estés:

1. Tu barco está sobre un tramo con una boya: Puedes realizar una prospección
2. Tu barco está sobre el mismo tramo que el barco carguero: **debes** comprar equipamiento
3. Tu barco está sobre un tramo vacío: no realizas ninguna acción

Cuando has completado las acciones el turno pasa al siguiente jugador.

1. Las boyas muestran áreas de exploración donde puedes encontrar criaturas desconocidas si dispones del equipamiento apropiado. Si llegas con tu barco (¡no si ya estás!) sobre un tramo con una boya, comprueba la primera carta del montón de cartas descubrimiento:

- Si la carta muestra la misma herramienta o equipamiento que la que ya tienes, ¡estás de suerte! Toma la carta y la acción está terminada.
- Si la carta muestra una herramienta o equipamiento que tú no tienes, ¡dispones de otra oportunidad! Coloca la carta al lado del montón ¡sin girarla! Si la nueva cara que aparece muestra el equipamiento que ya tienes, entonces puedes quedarte la carta. Si no es así debes dejar la carta en el montón. (Tu acción ya se ha terminado y pasa el turno al próximo jugador.)

En la otra cara de la carta puedes ver tu reciente descubrimiento. Coloca la carta en una de los espacios grises en tu periódico (fig.3) (Las cartas tienen diferentes puntuaciones que muestran el valor del descubrimiento. Estos valores deberán sumarse al final del juego.)

Cartas de la suerte: Una carta que muestre un trébol de cuatro hojas no depende de ningún equipamiento que debas tener, puedes tomar la carta inmediatamente cuando llegas al área de exploración.

2. Encuentro con el Barco Carguero: Cuando coincides con el Barco Carguero (sea quien sea que se haya movido), **debes** comprar una herramienta del montón de cartas de equipamiento ¡a cambio de una de tus fichas de movimiento (incluso por la estrella)! Únicamente puedes pagar con las fichas de movimiento que no hayas utilizado. Debes devolver la ficha escogida a la caja y seguir con el resto de fichas durante lo que queda de juego.

¡Importante! Si llegas a un área de exploración en la que se encuentra el barco carguero, puedes decidir comprar una herramienta o tomar una carta del montón descubrimiento primero ya que la herramienta que compres podrás utilizarla inmediatamente.

¡Estas reglas son válidas para todos los barcos que se encuentren a la vez en el mismo tramo del río!

Acciones: Un explorador nunca se encuentra satisfecho con lo conseguido y está siempre dispuesto a arriesgar para conseguir un éxito mayor. En lugar de publicar sus descubrimientos de forma inmediata continúa investigando. Así pues, cuando tu artículo en el periódico ya está completo aún nos acabado, **debes** seguir jugando hasta conseguir 4 nuevos descubrimientos a cambiar por las que ya tienes (¡nunca antes de tenerlo completo!) En el área de exploración debes dejar una carta y reemplazarla por otra nueva. Solo se puede cambiar una carta **por otra que tenga diferente valor** que la anterior. Nunca puede remplazarse una carta por otra con el mismo valor. Deja la carta que has cambiado fuera del artículo y mantenla para recordar cuantos cambios has realizado.

Fin del juego: Cuando has conseguido 8 descubrimientos ya puedes dirigirte hacia la bahía. ¡Si de camino a la misma pasas por un área de exploración ya no podrás cambiar más cartas! Al llegar a la bahía el resto de jugadores deben acabar el turno antes de contar los resultados. Suma el valor de las cuatro cartas descubrimiento que tienes en el artículo del periódico (¡las cartas que quedaron fuera no se cuentan!)

El jugador que llega primero a la bahía recibe 2 puntos extra. Los jugadores que no han logrado cambiar las cuatro cartas (o no han cambiado ninguna) en su artículo, pierden 2 puntos. ¡Gana el jugador que consigue mayor puntuación!

Rivière

De nombreuses créatures inconnues se cachent dans la longue et languoureuse rivière. Les explorateurs ont besoin d'un équipement adapté et de beaucoup de chance pour les découvrir. La course est difficile à gagner mais l'honneur est grand pour celui qui publiera le résultat le plus impressionnant à la fin de l'expédition. Un exercice amusant et palpitant vous attend avec de nombreuses surprises.

Contenu du jeu : 18 cases Rivière, 8 bouées, 4 médaillons de personnage, 4x6 jetons de mouvement, 4 bateaux, 1 bateau cargo, 74 cartes, 4 pages de journal

But du jeu : Naviguez sur la rivière et essayez de découvrir le maximum de créatures inconnues. Vous pouvez acheter de nouveaux outils sur le bateau cargo afin d'augmenter vos chances et d'avoir une publication sensationnelle à la fin du jeu.

Mise en place du jeu : Créez une rivière avec les 18 cases, démarrant au port et finissant dans la baie (fig. 2) ! Placez les 8 bouées sur différentes cases et le bateau cargo rouge (a.) sur la neuvième case de la rivière ! Séparez les cartes équipements (b.) et les cartes Découverte (c.) en 2 paquets distincts (fig. 1) :

1. Chaque joueur choisit un outil parmi les cartes équipement, les cartes restantes doivent être replacées à côté de la rivière – c'est la cargaison du bateau cargo.
2. Mélangez les cartes Découverte et placez-les également à côté de la rivière avec l'outil face visible.

Chaque joueur prend une page de journal, un médaillon de personnage, et un bateau dont la couleur correspond aux 6 jetons de mouvement. Placez vos bateaux dans le port (fig. 1) et le médaillon de personnage sur le titre de l'article de journal (fig. 3) !

Comment jouer : A chaque tour, vous pouvez bouger votre bateau (ou le bateau cargo) et réaliser une action. Au début de chaque tour, les joueurs décident quel jeton de mouvement ils vont utiliser et la distance qu'ils vont parcourir. Tous les joueurs placent alors les jetons choisis à l'endroit prévu sur l'article de journal (fig. 3) face cachée. Lorsque tout le monde a terminé, retournez les jetons tous en même temps !

Important ! Laissez toujours les médaillons de mouvement utilisés sur le journal ! Vous ne pouvez pas les réutiliser jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de jetons. Vous pourrez alors les reprendre.

Bouger les bateaux : Le joueur qui possède le jeton de mouvement avec la valeur la plus faible joue en premier. Le joueur qui a la valeur la plus importante joue en dernier. Si deux joueurs ou plus ont des jetons de même valeur, c'est celui dont le bateau est le plus proche du port qui joue en premier. S'il n'est toujours pas possible de définir une priorité, c'est le plus jeune qui démarre. *Exception : Le joueur qui choisit le jeton Etoile peut jouer en premier.*

- Jetons de mouvement (1-5) : Vous pouvez avancer votre bateau sur la rivière d'autant de cases qu'indiqué sur le jeton de mouvement (1 par case). Les joueurs doivent utiliser le nombre exact de mouvements tel qu'indiqué sur le jeton ! Plusieurs bateaux peuvent stationner sur la même case Rivière.
- Etoile (I) : Si vous avez un jeton Etoile, vous pouvez déplacer le bateau cargo (en avant ou en arrière) à la place du vôtre en prenant comme référence le jeton de déplacement le plus petit utilisé pendant ce tour. Si 2 joueurs ou plus choisissent un jeton Etoile, celui dont le bateau est le plus proche du port bouge le premier – ou le plus jeune. (si tous les joueurs choisissent un jeton Etoile, alors le bateau cargo bouge de 2 cases Rivière dans l'ordre décrit ci-dessus).

Actions : Après avoir déplacé votre bateau, vous pouvez réaliser les actions suivantes, selon la case sur laquelle vous stationnez :

1. S'il y a une bouée sur la case, vous pouvez effectuer des recherches.
2. Si le bateau cargo stationne sur la case, vous **devez** acheter un outil
3. Si la case est vide, vous ne pouvez rien faire.

Lorsque votre action est accomplie, c'est le tour du joueur suivant.

1. Les bouées désignent les zones d'exploration où il est possible de découvrir des créatures inconnues si vous possédez l'outil correspondant. Piochez une carte dans le paquet des cartes Découverte :

- Si vous possédez l'outil visible sur la carte, alors vous êtes chanceux ! Gardez la carte, votre action est terminée.
- Si vous ne possédez pas l'outil visible sur la carte, vous avez une autre chance ! Placez la carte à côté du paquet sans la retourner ! Si la nouvelle carte présente un outil que vous possédez, vous pouvez le prendre. Dans le cas contraire, laissez la carte sur le haut du paquet. (votre action est terminée, c'est le tour du joueur suivant)

Sur l'autre côté de la carte, vous pouvez voir votre nouvelle découverte. Placez la carte sur l'une des zones grises du journal (fig. 3). (Les cartes ont des chiffres différents qui représentent la valeur de la découverte. Ces valeurs devront être additionnées à la fin du jeu.)

Cartes Chance : Une carte avec un trèfle à quatre feuilles sur le dos ne dépend d'aucun outil, vous pouvez la prendre immédiatement lorsque vous atteignez la zone d'exploration.

2. Rencontre avec le bateau cargo : Que vous arriviez à côté du bateau cargo ou qu'il s'approche de vous (c'est-à-dire sur la même case Rivière), vous **devez** acheter un outil de plus parmi les cartes Equipements en échange de l'un de vos jetons de mouvement (même s'il s'agit d'une Etoile) ! Vous ne pouvez payer qu'avec des jetons non utilisés. Vous devez alors remettre les jetons dans la boîte et utiliser ceux qui restent pendant la partie.

Important : si vous croisez le bateau cargo sur une zone d'exploration, vous pouvez acheter l'outil d'abord et ainsi l'utiliser immédiatement.

Remplacement : Un explorateur n'est jamais satisfait et adore prendre des risques si cela lui permet d'avoir davantage de succès. Plutôt que de publier immédiatement ses découvertes, il continue ses recherches. Ainsi, lorsque l'article de votre journal est complet, vous **devez** changer vos cartes Découverte 4 fois. Dans les zones d'exploration, vous devez tirer une carte comme décrit ci-dessus et remplacer l'une des cartes précédentes. **Une carte ne peut pas remplacer une autre de la même valeur**, même si l'échange est moins favorable. Prenez la carte qui a été remplacée et mettez-la de côté afin de vous souvenir combien de cartes ont été remplacées.

Fin de la partie : L'explorateur qui a changé ses cartes 4 fois doit alors naviguer jusqu'à la baie. S'il passe par une zone d'exploration pendant le voyage, il peut encore échanger des cartes ! Lorsqu'il atteint la baie, les autres joueurs peuvent terminer leur tour avant de commencer à compter. Additionnez les valeurs des 4 images présentes sur l'article de journal. (ne comptez pas celles qui ne sont plus sur l'article !).

Le premier joueur à atteindre la baie reçoit 2 points supplémentaires. Les joueurs qui ont échangé moins de 4 cartes (ou pas du tout) dans leur article perdent 2 points. Le joueur qui a le score le plus élevé gagne la partie.

A folyó

A lomhán kanyargó folyó sok meglepetést tartogat a kutatók számára. A megfelelő felszerelés mellé rengeteg szerencse is kell, hogy addig ismeretlen életformákat fedezzenek fel az expedíció során. A dicsőség azonban csak azé lesz, aki a legkülönösebb eredményeket publikálja az út végén. Vidám és fordulatos játékok, meglepő felfedezésekkel.

A játék tartalma: 18 folyó lapka, 8 bólya, 4 karakter korong, 4x6 lépés korong, 4 hajó, 1 raktárhajó, 75 kártya, 4 újságcikk

A játék célja: A folyón utazva próbálj minél több és értékesebb felfedezést tenni. A raktárhajón új felszereléseket vásárolhatsz, amelyek elősegítik a kutatásaid sikerét, hogy a játék végén a Te publikációd legyen a legszenzációsabb.

A játék előkészülete: Rakjatok ki egy tetszőleges folyót a 18 folyó lapkából, kezdve a kikötővel és befejezve az öböllel! A nyolc bólyát tegyétek le nyolc különböző lapkára, a piros raktárhajót (a.) pedig a folyó kilencedik lapjára! Válasszatok szét a felszerelés kártyákat (b.) és a felfedezés kártyákat (c.) külön paklikba (fig.1):

1. Válasszon mindenki egyet a felszerelés kártyák közül, a maradékot pedig szétterítve tegyétek a játéktér mellé – ez a továbbiakban a raktárhajó készlete.
2. A felfedezés kártyapaklit keverjétek meg, majd a felszerelést jelölő oldalával felfelé helyezték a játéktér mellé!

Minden játékos vegyen magához egy üres újságcikket, egy karakter korongot és egy hajót a színben hozzá illő 6 db lépés koronggal együtt. A hajódat helyezd a kikötőbe (fig.2), a karakter korongot az újságcikk fejlécére (fig.3)!

A játék menete: A játék körökből áll, ahol először lépsz a hajóddal vagy a raktárhajóval, majd azonnal végrehajtod a lehetséges akciókat. Minden kör elején a játékosok kiválasztják a lépés korongjaik közül, amennyit lépni szeretnének. A korongokat mindenki tegye lefordítva a saját újságcikkén a megfelelő mezőre (fig.3)! Mikor mindenki tett, a korongokat egyszerre fordítsátok fel!

Fontos! A felhasznált lépés korongot mindig hagyd az újságcikken! Mindaddig nem használhatod újra, amíg a többi lépés korong el nem fogyott a kezedből. Akkor ismét magadhoz veheted az összeset.

A hajók mozgatása:

Először az lép és hajtja végre az akcióját, aki a legkisebb értékű korongot tette. Aki a legmagasabb értékűt, az jön utoljára. Ha ketten vagy többen is ugyanazt tettétek, akkor az lép először, aki közelebb áll a start mezőhöz. Ha még mindig nem eldönthető az elsőbbség, akkor a fiatalabb játékos kezd.

- Lépés korongok (1–5): Előre vagy hátra is mozoghatsz. Lépj a hajóddal annyit a folyó lapkákon haladva, amennyit a kiválasztott lépés korongod mutat (1 lapka – 1 lépés). A korongon látható értéket teljesen le kell lépni! Egy folyó lapkán több hajó is állhat!
- Csillag (+): Ha csillagot raktál, akkor a raktárhajóval kell lépned a saját hajód helyett. A körben lerakott, legalacsonyabb értékű korong szerint léptesd előre vagy hátra. Ha ketten vagy többen is csillag korongot raktatok, akkor először az mozgatja a raktárhajót, akinek a hajója közelebb esik a start mezőhöz – egyezés esetén a fiatalabb játékos. (Ha esetleg mindenki csillagot rakott, akkor a raktárhajóval 2-t léphet mindenki a fent leírt sorrend szerint.)

Akciók: A hajód vagy a raktárhajó mozgatását követően az alábbi akciókra van lehetőség, aszerint, hogy milyen folyó lapkára érkezted!

1. egy bólya van a folyó lapkán: kutatást végezhetsz
2. a raktárhajó áll a folyó lapkán: vásárolnod **kell** egy eszközt
3. üres mezőre érkezve nincs akció

Az akció elvégzése után a következő játékos lépése és akciója következik.

1. A bólyák kutatási területeket jelölnek, ahol lehetőség adódik egy újabb felfedezésre, ha megvan hozzá a szükséges felszerelésed. Amikor olyan folyó lapkára érkezel, ahol bólya van, akkor nézd meg a felfedezés pakliját!

- ha a felfedezés pakli legfelső kártyáján olyan kutatási eszköz látható, ami a birtokodban van, akkor sikerrel jártál: a kártyát felveheted, az akciód véget ért.
- ha a kártya hátán olyan eszköz látható, ami nincs a birtokodban, van még egy esélyed. Tedd a kártyát a pakli mellé, anélkül, hogy megfordítanád! Ha az előbukkanó, új kártyán olyan kutatási eszköz látható, ami már a birtokodban van, akkor sikerrel jártál: a kártyát felveheted. Ha nem, akkor a kártyát a pakli tetején kell hagynod. (Az akciód véget ért, a soron következő játékos jön.)

Az elnyert kártya hátoldalán látható az új felfedezésed, illeszd a kártyát az újságcikked egyik rublikájába. (A kártyákon különböző pontszámok láthatók, amelyek a felfedezés értékét mutatják. Ezeket a pontszámokat kell a játék végén összeadni.)

Szerencsekártyák: Az a kártya, amelyik hátán négylevelű lóhere látható, nem függ semmilyen eszköztől, a kutatási területre érve azonnal felveheted.

2. Találkozás a raktárhajóval: akár Te lépsz a raktárhajó mellé, vagy a raktárhajót mozgatják a Te hajód mellé, vásárolnod **kell** egy újabb kutatási eszközt az eszközkártya pakliból valamelyik lépés korongodért cserébe (akár a csillagért is)! Csak azokért a korongokért vásárolhatsz, amelyek még a kezvedben vannak. A korongot vissza kell tenned a dobozba, a továbbiakban csak azokkal a lépés korongokkal gazdálkodhatsz, ami megmaradt!

Fontos! Ha a felfedezési területen, ahová érkezel, ott a áll a raktárhajó is, akkor eldöntheted, hogy előbb eszközt vásárolsz, vagy húzol a felfedezés pakliból. A megvásárolt eszköz azonnal használható.

Egy folyó lapkán több hajó is állhat, és a szabály mindegyikre érvényes.

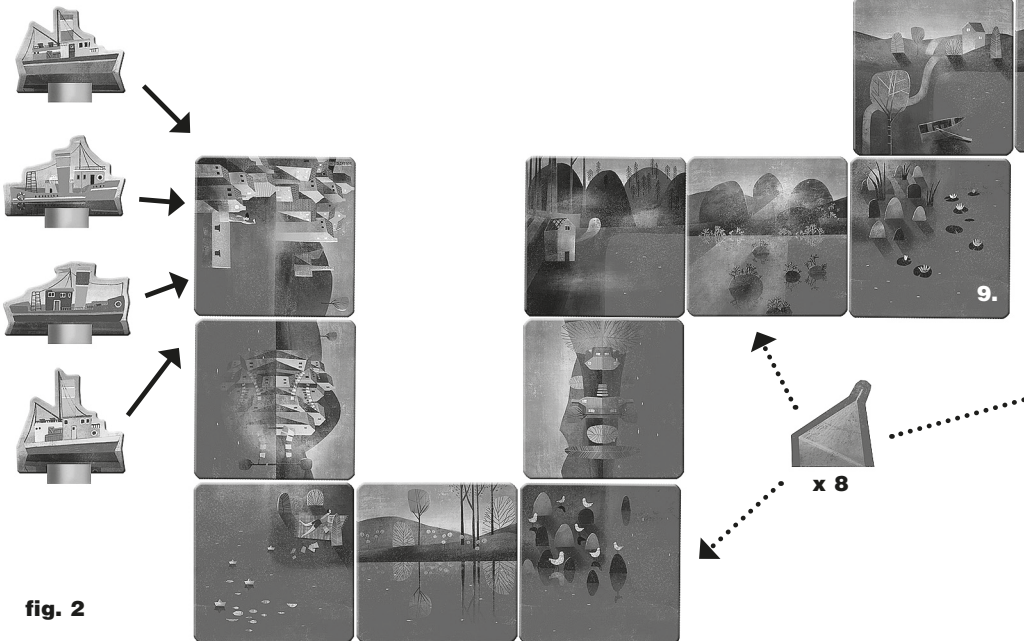
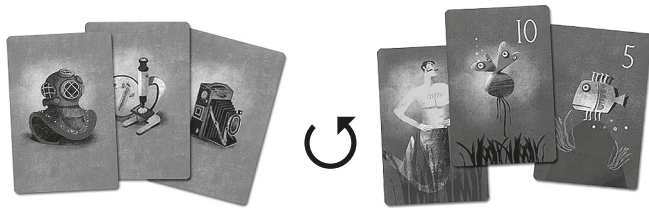
Csere: Egy vérbeli kutató mindig kockázatot, mert újabb sikereket remél. Hiába a négy felfedezés, nem publikál azonnal, folytatja a kutatásokat. Mikor betelt az újságcikked, négy alkalommal cserélned is **kell** – addig nem szabad! A kutatási területen a korábban leírt szabály szerint kártyát kell húznod, és az új kártyát ki kell cserélned a cikkben egy **másmilyen** értékűvel. Ugyanolyan értékűt ugyanolyan értékűre nem szabad cserélni! Akkor sem, ha a csere kedvezőtlenebb eredményt hoz. Azt a kártyát, ami kiesett a cikkből, helyezd magad mellé emlékeztetőül, hogy hányszor cseréltél.

A játék vége: Az a kutató, aki négy alkalommal cserélt, be kell, hogy hajózzon az öbölbe. Ha az út során kutatási területre lép, már nem cserélhet! Mikor egy játékos célba ért, a kört még be kell fejezni. Adjátok össze az újságcikkben szereplő 4 kép pontszámát. (Azok a képek, amelyek már nincsenek az újságcikkben, nem számítanak a pontozáskor.)

Az elsőként beért játékos/játékosok két bónuszpontot kapnak. Míg azok a játékosok, akik négynél kevesebbszer vagy egyáltalán nem cseréltek felfedezés kártyát az újságcikkben, azoktól két pontot kell levonni. A játékot az nyeri, akinek a pontszáma a legmagasabb.

River appendix

fig. 1



Řeka

Dlouhá, líně tekoucí řeka v sobě skrývá mnoho neznámých tvorů. Průzkumníci potřebují nejen správné vybavení, ale i kapku štěstí, aby je mohli objevit. Není to jednoduchý závod, vyhrává ten, kdo zveřejní nejvýznamnější objevy na konci expedice. Čeká vás zábavná a vzrušující hra plná objevů.

Obsah hry: 18 čtverců s hladinou řeky, 8 bójek, 4 žetony postavy člena expedice, 4 x 6 pohybových žetonů, 4 lodě, 1 nákladní loď, 74 karet a 4 novinové výtisky

Cíl hry: Během plavby objevit v řece co nejvíce ceněných neznámých tvorů. Čím cennější objevy, tím senzačnější budou články v novinách na konci hry. Na nákladní lodi si můžete nakoupit potřebné vybavení.

Příprava hry: Vytvořte řeku ze všech 18 čtverců, se začátkem v přístavu a koncem v zálivu (obr.2). Umístěte všech 8 bójek k osmi různým čtvercům s hladinou řeky, červenou nákladní loď umístěte na 9. čtverec. Karty rozdělte na karty s vybavením (obr. b) a karty s neznámými tvory (obr. c) a vytvořte dvě lízací hromádky (obr.1).

1. Každý hráč si vybere jeden nástroj z hromádky karet s vybavením. Zbývající karty v hromádce se přiloží k nákladní lodi, budou sloužit jako sklad vybavení.
2. Zamíchejte karty s neznámými tvory a hromádku položte vedle řeky lícem dolů.

Každý hráč si dále vybere jeden novinový výtisk, člena expedice, loď a ve stejné barvě jako je loď i šest kusů pohybových žetonů. Loď umístěte na začátek řeky do přístavu (obr. 2) a svého člena expedice položte k titulům novinového výtisku (obr.3)

Postup hry: V každém tahu můžete pohybovat svojí lodí nebo nákladní lodí a tím plout. Na začátku každého kola si hráči vyberou svoje žetony pohybu podle toho, kam až chtějí doplout. Potom každý hráč položí svoje žetony na vyznačené místo v novinách (obr.3) lícem dolů. Když jsou všichni hráči hotoví, otočí najednou svoje žetony lícem nahoru.

Důležité: Použité žetony pro plavbu nechávejte vždy na novinovém sloupci. Žetony nelze použít znovu, dokud neupotřebíte zbylé žetony.

Pohyb lodí: Pohyb lodí provede hráč s nejnižší hodnotou na žetonu pohybu. Hráč s nejvyšší hodnotou je poslední. Pokud mají dva nebo více hráčů stejnou hodnotu, začíná ten hráč, jehož loď je nejbližší přístavu. Pokud není možné rozhodnout se o prioritě, začíná nejmladší hráč. Výjimka: Hráč, který si vybral žeton hvězdy začíná jako první.

- Žetony pohybu 1 až 5: Díky žetonům plujete svou lodí libovolně vpřed nebo vzad (např. žeton 2 – posun o dva čtverce řeky). U jednoho čtverce řeky může kotvit více lodí.
- Hvězda (+): Jestliže máte hvězdu, můžete plout s nákladní lodí (dopředu nebo dozadu) místo své lodě, a posunete nákladní loď o nejnižší hodnotu pohybového žetonu v daném kole. Když si hvězdu vyberou dva nebo více hráčů, začíná hráč, jehož loď je nejbliž k přístavu (nebo začíná nejmladší hráč)

Akce: Po pohybu vaší lodí nebo nákladní lodi, následuje další akce, podle toho, na který čtverec řeky jste připluli:

1. na čtverci je bójka: pusťte se do průzkumu řeky
2. na čtverci je nákladní loď: **musíte** si dokoupit vybavení
3. čtverec je prázdný, bez další akce

Váš tah je nyní ukončen a pokračuje další hráč.

1. Bójky na řece vyznačují místa, kde jsou neznámí tvorové. Objevit je můžete, pokud vlastníte správnou výbavu. Lízněte si kartu z balíčku s neznámými tvory a nikomu ji neukazujte:

- jestliže má karta na obrázku stejnou výbavu, kterou vlastníte, máte štěstí! Tuto kartu získáváte (objevili jste neznámého tvora), váš tah je ukončen a na řadě je další hráč.
- jestliže je na kartě jiný obrázek výbavy, než kterou vlastníte, máte ještě jednu šanci. První kartu položte neotočenou vedle balíčku a lízněte si další kartu. Jestliže tato karta ukazuje stejnou výbavu, jakou vlastníte, získáváte ji. Jestliže neukazuje, kartu vracíte zpět neotočenou na balíček. Pokračuje další hráč.

Na druhé straně získané karty je váš objevený neznámý tvor. Kartu umístěte na jedno šedé pole ve vašich novinách (obr. 3). (Karty mají různé hodnoty, na konci hry se tyto hodnoty sečtou a připočtou ke skóre)

Šťastná karta: Karta se čtyřlístkem. Tuto kartu si můžete vzít okamžitě po připlutí na čtverec s bójkou.

2. Setkání s nákladní lodí: Ať už připlujete vy k nákladní lodi nebo jiný hráč připluje s nákladní lodí k vaší lodi, **musíte** si vždy koupit jednu novou výbavu. Novou výbavu získáte výměnou za jeden z vašich žetonů pohybu (včetně hvězdy). Můžete platit pouze nevyužitými žetony. Vybraný žeton se vyloučí ze hry a vrátí se zpět do boxu. Dále pokračujete ve hře jen se zbylými žetony.

Důležité: Když se vaše loď setká s nákladní lodí na čtverci s bójkou, můžete se rozhodnout, co udělat dříve, jestli si koupit další výbavu nebo si líznout kartu z balíčku s neznámými tvory. Koupenou výbavu totiž můžete ihned využít.

Ke čtverci s řekou může připlout více lodí, potom se tato pravidla týkají všech!

Výměna: Každý správný průzkumník dá přednost dalšímu riskantnímu průzkumu před publicitou v novinách. Proto, když jsou všechny čtyři novinové články plné, pokračujete ve hře a nahrazujete tyto karty novými objevy. Nahradit však **musíte** za kartu objevu **s jinou hodnotou** (i když to pro vás nebude výhodné – tzn. kartu s vyšší hodnotu vyměníte za kartu s nižší hodnotou.) Nikdy nesmíte vyměnit kartu objevu stejné hodnoty. Vyměněné karty položte vedle novin.

Konec hry: Průzkumník, který vymění svoje objevy v novinách čtyřikrát (tzn. vyměníl jednu všechny čtyři karty), musí doplout do zátoky. Jestliže připluje na čtverec s bójkou, nesmí vyměnit žádnou další kartu. Když dopluje do zátoky, hra končí a všichni ostatní hráči dokončí svůj tah. Konečný součet. Sčítají se hodnoty pouze těch karet, které jsou na novinách. (Vyměněné karty vedle novin se nepočítají!).

První hráč, který dopluje do zátoky získává extra 2 body. Hráč, který vyměníl méně než čtyři karty (nebo žádnou kartu) ztrácí 2 body. Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Rieka

V dlhej a pomalej rieke sa ukrýva mnoho neznámych stvorení. Objavitelia potrebujú vhodné vybavenie a veľa šťastia, aby ich dokázali nájsť. Uspieť v tomto závode je ťažké, ale na toho, kto na konci expedície zverejní tie najúchvatnejšie výsledky, čaká česť a uznanie. Zábavná a vzrušujúca hra má pre vás pripravených mnoho prekvapivých objavov.

Obsah hry: 18 riečnych dlaždičiek, 8 bójok, 4 žetóny s postavami, 4 x 6 pohybových žetónov, 4 lode, 1 nákladná loď, 74 kariet, 4 novinové stránky

Ciel hry: Plaviť sa na rieke a pokúšať sa objaviť čo najviac cenných neznámych tvorov. Na nákladnej lodi si môžete zakúpiť nové nástroje, aby ste pri svojom výskume boli ešte úspešnejší a mali tak na konci hry tú najsenzačnejšiu publikáciu.

Príprava hry: Poskladajte z 18 dlaždičiek riekú, začnite prístavom a skončíte zálivom (obr. 2 v obrázkovej prílohe)! Umiestnite 8 bójok na 8 rôznych dlaždičiek a červenú nákladnú loď (a.) na deviatu dlaždičku rieky! Rozdeľte karty s vybavením (b.) a karty s objavmi (c.) na dve kôpky (obr. 1):

1. Každý hráč si vyberie jeden nástroj z kariet s vybavením a zvyšné karty položí vedľa rieky – toto budú zásoby nákladnej lode.
2. Premiešajte karty s objavmi a položte aj túto kôpku vedľa rieky nástrojmi smerom nahor.

Každý hráč si vezme novinovú stranu, žetón s postavou a loď so 6 farebne zladenými pohybovými žetónmi. Položte svoju loď do prístavu (obr. 1) a žetón s postavou na titulok novinového článku (obr. 3)!

Ako hrať: V každom ťahu môžete hýbať svojou loďou (alebo nákladnou loďou) a potom vykonať nejakú akciu. Na začiatku každého ťahu si hráči vyberú zo svojich pohybových žetónov, ako ďaleko sa chcú pohnúť. Každý hráč vloží zvolený žetón tvárou nadol do príslušného rámu (obr. 3) v článku vo svojich novinách. Keď sú všetci hotoví, naraz svoje žetóny otočte!

Dôležité! Použitie pohybové žetóny vždy ponechajte na novinách! Nemôžete ich opakovane použiť, kým neminiate ostatné pohybové žetóny. Potom si ich všetky môžete vziať späť.

Pohyb lodí: Hráč, ktorý má pohybový žetón s najnižšou hodnotou, vykoná svoju akciu ako prvý. Hráč s najvyššou hodnotou bude posledný. Ak majú dvaja či viacerí hráči rovnakú hodnotu, prvý sa pohne ten, koho loď je k prístavu najbližšie. Ak nie je ani tak možné rozhodnúť o tom, kto má prednosť, začína mladší hráč. *Výnimka: Hráč, ktorý si vybral žetón s hviezdou, vykonáva svoju akciu ako prvý.*

- Pohybové žetóny (1-5): Môžete posunúť svoju loď vpred alebo vzad po rieke o toľko krokov, koľko ukazuje zvolený pohybový žetón (1 dlaždička - 1 krok). Hráči musia využiť presný počet krokov, ktorý ukazuje ich žetón! Na jednej dlaždičke rieky môže súčasne byť aj viac než jedna loď.
- Hviezda (+): Ak máte hviezdú, môžete posunúť nákladnú loď (vpred alebo vzad) namiesto svojej vlastnej lode, a to podľa najnižšej hodnoty žetónu v tomto ťahu. Ak si žetón s hviezdou vyberú dvaja či viacerí hráči, prvý sa pohybuje ten, koho loď je bližšie k prístavu - alebo ten, ktorý je mladší. (Ak si hviezdú vyberú všetci hráči, nákladnú loď posunú o dve dlaždičky v poradí, ktoré je opísané vyššie.)

Akcie: Po tom, ako posuniete svoju loď, čakajú vás nasledujúce akcie, podľa toho, na ktorej dlaždičke rieky ste pristáli:

1. Na riečnej dlaždičke je bójka: Môžete uskutočniť nejaký výskum.
2. Na riečnej dlaždičke je nákladná loď: **musíte** si kúpiť nástroj.
3. Ak dorazíte na prázdne políčko, žiadnu akciu nevykonáte.

Po dokončení vašej akcie je na rade ďalší hráč.

1. Bójky znázorňujú miesta určené na prebádanie, kde môžete pomocou vhodného nástroja objaviť neznáme stvorenia. Pozrite sa na vrchnú kartu z kôpky kariet objavov:

- Ak karta ukazuje nástroj, ktorý vlastníte, máte šťastie! Vezmite si kartu, vaša akcia sa skončila.
- Ak karta ukazuje nástroj, ktorý nemáte, máte ešte jednu šancu! Položte kartu vedľa kôpky bez toho, aby ste ju otočili! Ak nová karta, ktorá sa objaví, znázorňuje nástroj, ktorý máte, môžete si ju vziať. Ak nie, musíte kartu ponechať navrchu kôpky. (Vaša akcia sa skončila a na rade je ďalší hráč.)

Na opačnej strane karty vidíte svoj nový objav. Položte kartu na jedno zo šedých políčok na vašich novinách (obr. 3). (Karty majú rozličné skóre, ktoré vyjadruje hodnotu objavu. Tieto bodové hodnoty sa musia na konci hry zrátať.)

Šťastné karty: Karty, ktoré majú na zadnej strane štvorlístok, nie sú závislé na žiadnych nástrojoch. Môžete si ich vziať ihneď, keď sa dostanete na miesto bádania.

2. Stretnutie s nákladnou loďou: Či už sa vy presuniete k nákladnej lodi, alebo niekto iný posunie nákladnú loď vedľa vašej lode (na rovnakú riečnu dlaždičku), **musíte** si kúpiť jeden nástroj z kôpky kariet s vybavením výmenou za jeden zo svojich pohybových žetónov (vrátane hviezdy)! Platiť môžete len pomocou nepoužitých žetónov. Musíte zvolený žetón vrátiť naspäť do krabice a v priebehu hry používať už len zvyšné pohybové žetóny.

Dôležité! Ak stretnete nákladnú loď na mieste určenom pre bádanie, môžete sa rozhodnúť, či si najskôr kúpite nástroj, alebo potiahnete z kôpky kariet s objavmi, pretože nástroj, ktorý si kúpite, môžete použiť okamžite.

Výmena: Objaviteľ nie je nikdy celkom spokojný a zbožňuje riskovať s vidinou ešte väčšieho úspechu. Namiesto okamžitého zverejnenia svojich objavov, pokračuje v bádání. Takže keď je váš novinový článok už plný, **musíte** si svoje karty s objavmi štyrikrát vymeniť - nie však skôr! Na mieste pre objavovanie si musíte potiahnuť kartu, ako je vysvetlené vyššie, a nahradiť jednu zo starých kariet novou kartou. Len **karta s inou hodnotou** môže byť v článku vymenená. Karty s rovnakými hodnotami by sa navzájom vymieňať nemali, ak by aj výmena mala byť preto menej výhodná. Vymenenú kartu z článku odstráňte a ponechajte si ju na pamiatku, aby ste vedeli, koľkokrát ste už karty menili.

Koniec hry: Objaviteľ, ktorý si kartu už vymenil štyrikrát, musí sa odplaviť do zálivu. Ak na tejto ceste pristane na mieste pre objavovanie, nemôže si už meniť žiadne ďalšie karty! Keď dosiahne záliv, ostatní hráči ešte môžu dokončiť svoje ťahy. Potom nastane bodovanie. Zrátajte hodnotu 4 obrázkov v novinovom článku. (Nepočítajte obrázky, ktoré v novinách už nie sú!)

Prvý hráč, ktorý sa doplavil do zálivu, získava 2 extra body. Hráč, ktorý si vymenil vo svojom článku menej ako štyri karty (alebo ich nemenil vôbec), stráca dva body. Hráč s najvyšším skóre v hre víťazí.

Rzeka

Wiele nieznanych stworzeń ukrywa się w długiej i leniwej rzece. Odkrywczy potrzebują odpowiedniego sprzętu i dużo szczęścia, aby je ujrzeć. Wyścig do sukcesu jest trudny, ale zaszczyt jest dla tego, który osiągnie najbardziej wybitne wyniki na koniec wyprawy. Zabawna i ekscytująca gra czeka na Ciebie z zaskakującymi odkryciami.

Zawartość gry: 18 żetonów rzeki, 8 boi, 4 żetony postaci, 4x6 żetonów ruchu, 4 statki, 1 statek towarowy, 74 karty, 4 strony gazet

Cel gry: Płyn wzdłuż rzeki i spróbuj odkrywać coraz więcej nieznanych stworzeń. Możesz kupić nowe narzędzia na statku towarowym, aby Twoje badania były bardziej udane i mieć najbardziej sensacyjne publikacje na końcu gry.

Przygotowanie gry: Ułóż rzekę z 18 płytek, zaczynając od portu, a kończąc na zatoce (rys. 2)! Umieść 8 boi na dowolnych 8 różnych płytkach, a czerwony statek towarowy (a.) Na dziewiątej płytce rzeki. Podziel karty ekwipunku (b.) i karty odkryć (c.) na dwie talie (rys. 1):

1. Każdy gracz wybiera jedno narzędzie z kart ekwipunku, a pozostałe karty muszą być umieszczone nad rzeką - jest to zapas statku towarowego.
2. Potasuj karty odkryć i umieść talię także nad rzeką, obrazkiem z narzędziami do góry.

Każdy gracz bierze stronę gazety, żeton postaci i statek w tym samym kolorze co 6 żetonów ruchu. Umieść swój statek w porcie (ryc. 2), a żeton postaci w nagłówku artykułu w gazecie (rys. 3)!

Jak grać: W każdej turze możesz ruszyć się swoim statkiem (lub statkiem towarowy), a następnie podjąć akcję. Na początku każdej tury gracze wybierają spośród swoich żetonów ruchu, o ile pól chcą się poruszyć. Wszyscy gracze umieszczają wybrany żeton we właściwej ramce (ryc. 3) na własnej twarzy w gazecie na dół. Kiedy wszyscy skończą, odwróć tokeny jednocześnie!

Ważne! Zawsze używaj zużytego tokena ruchu w gazecie! Nie możesz go ponownie użyć, dopóki nie zabraknie innych żetonów ruchu. Następnie możesz zabrać je wszystkie z powrotem.

Poruszanie się statkami: Gracz posiadający żeton ruchu o najniższej wartości przesunie się i najpierw wykonaj jego / jego akcję. Gracz z najwyższą wartością jest ostatni. Jeśli ma go co najmniej dwóch graczy ta sama wartość, ten, którego statek jest bliżej portu, porusza się pierwszy. *Wyjątek: gracz, który wybrał żeton gwiazdy to ten, który wykonuje akcję jako pierwszy.*

- Żetony ruchu (1-5): Możesz przesunąć swój statek do przodu lub do tyłu na rzece tak daleko, jak pokazuje wybrany żeton ruchu (1 płytka - 1 krok). Gracze muszą wykonać dokładną liczbę kroków jaka jest pokazana na ich tokenie! Na tym samym polu może przebywać więcej niż jeden statek.
- Gwiazda (I): Jeśli masz gwiazdkę, możesz przesunąć statek towarowy (do przodu lub do tyłu) zamiast twojego własnego statku zgodnie z najniższą wartością w tej turze. Jeśli dwóch lub więcej z was wybierze żeton z gwiazdką, ten, którego statek jest bliżej portu, porusza się pierwszy. (Jeśli każdy gracz wybierze gwiazdkę, wówczas statek towarowy przesuwają 2 płytki rzeki w opisanej kolejności powyżej.)

Akcje: Po przeniesieniu statku lub statku towarowego wykonujesz następujące czynności, w zależności na której płytce rzeki wylądowałeś:

1. Twój statek znajduje się na kafelku z boją: możesz przeprowadzić badania
2. Twój własny statek znajduje się na tej samej płytce co statek towarowy: **musisz** kupić narzędzie
3. po dotarciu do pustego pola nie podejmujesz żadnych działań

Po wykonaniu akcji, kolej następnego gracza.

1. Boje pokazują obszary eksploracji, w których możesz odkryć niezbrane stworzenia, jeśli posiadasz odpowiednie narzędzie. Jeśli twój statek wylądzuje (nie stoi!) Na kafelku z boją, sprawdź kartę z góry talii odkryć:

- Jeśli karta pokazuje narzędzie, które posiadasz, masz szczęście! Podnieś kartę, twoja akcja się skończyła.
- Jeśli karta pokazuje narzędzie, którego nie masz, masz kolejną szansę! Umieść kartę obok planszy, nie odwracając jej! Jeśli pojawi się nowa karta, która pokazuje narzędzie, które masz możesz ją podnieść. Jeśli nie, musisz zostawić kartę na wierzchu talii. (Twoja akcja się skończyła, to jest kolejka następnego gracza).

Po drugiej stronie karty możesz zobaczyć swoje nowe odkrycie. Umieść kartę na jednym z szarych pól w gazecie (ryc. 3). (Karty mają różne wyniki, które pokazują wartość odkrycia. Te wyniki należy dodać na końcu gry).

Szczęśliwe karty: Karta z czterolistną koniczyną z tyłu nie należy od żadnych narzędzi, które możesz wybrać podnosi się natychmiast po dotarciu do obszaru eksploracji.

2. Spotkanie ze statkiem towarowym: Jeśli poruszasz się obok statku towarowego lub statek towarowy jest przemieszczany obok twojego statku **musisz** kupić jedno narzędzie z talii kart ekwipunku w zamian za jedno ze swoich żetonów ruchu (nawet dla gwiazdy)! Możesz płacić tylko za niewykorzystane tokeny. Musisz odłożyć wybrany żeton z powrotem do pudełka i użyć pozostałych żetonów ruchu podczas gry.

Ważne! Jeśli wylądujesz na obszarze eksploracji ze statkiem towarowym na polu, możesz zdecydować się na zakup narzędzia lub najpierw wyciągnij kartę z talii odkryć, ponieważ kupione narzędzie można natychmiast wykorzystać.

Więcej statków może znajdować się na tym samym kaflu rzeki, więc te zasady obowiązują dla wszystkich!

Podmiana: Badacz nigdy nie jest zadowolony i uwielbia ryzykować na korzyść większego sukcesu. Zamiast natychmiast publikować odkrycia, kontynuuje badania. Więc kiedy twój artykuł w gazecie jest pełny, **musisz** zmienić swoje karty odkryć cztery razy - nie wcześniej! W obszarze poszukiwań trzeba wyciągnąć kartę, jak opisano powyżej, i zastąpić jedną kartę w artykule nową kartą. Tylko w artykule można wymienić **kartę o innej wartości**. Tej samej wartości nie należy zastępować kartą o tej samej wartości, nawet jeśli wymiana jest mniej korzystna. Umieść kartę, która została zmieniona z artykułu i zachowaj to jako przypomnienie, ile razy dokonano zamiany.

Zakończenie gry: Odkrywca, który czterokrotnie zmienił kartę, musi popłynąć do zatoki. Jeśli przybywa w obszar eksploracji podczas podróży, nie może już wymieniać żadnych kart! Kiedy dociera do zatoki, pozostali gracze mogą ukończyć swoją turę przed zdobyciem bramki. Zsumuj wartość 4 zdjęć w artykule w gazecie. (Nie licz zdjęć, których już nie ma w gazecie!)

Pierwszy gracz, który wpłynął do zatoki, otrzymuje 2 dodatkowe punkty. Gracze, którzy się zamienili mniej niż cztery karty (lub wcale się nie zmieniły) w swoim artykule, tracą dwa punkty. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę.

River

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 выпадает 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, 4х6 фишек с цифрами (для передвижения по игровому полю), 4 корабля, 1 баржа, 74 карточки и 4 газетные странички.

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 странички (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 желаемого 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 открыт 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). 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 их 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 заменить друг друга, даже в случае, если обмен менее выгоден. Откладывайте замененные карточки с открытиями в сторону, чтобы вести счет проведённым 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. Складывая значения на фишках с открытиями в статью 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.

River

В тихих водах туманної річки, що простяглася далеко-далеко, ховаються численні невідомі науці істоти. Дослідники вирушають в наукову експедицію на їх пошуки... Вченим знадобиться спеціальне обладнання та удача у цій справі. Змагання непросте, але честь і слава тому, хто опублікує найвидатніші результати в кінці подорожі. На вас чекає весела та захоплива гра, що обіцяє нові дивовижні відкриття!

Вміст гри: 18 карток річки, 8 буїв, 4 жетони персонажів, 4 комплекти (по 6 штук) жетонів руху, 4 кораблі, 1 вантажне судно, 74 карти, 4 газетні сторінки.

Мета гри: Відправляйтесь в плавання по річці та спробуйте відкрити найбільш цінні для науки види невідомих істот. На вантажному судні ви зможете придбати нові інструменти, які допоможуть в ваших дослідженнях і дозволять зробити найбільш сенсаційну публікацію в пресі після завершення експедиції.

Підготовка до гри: Створіть річку з 18 карток, починаючи з гавані і закінчуючи затокою (мал.2) Помістіть 8 буїв на 8 різних карток в довільному порядку, а червоне вантажне судно (а) на дев'яту картку річки! Розділіть карти обладнання (b) та карти наукових відкриттів (c) на дві окремі стопки (мал. 1):

1. Кожен гравець обирає один інструмент з-поміж карт обладнання, а решту складіть в колоду і розмістіть поруч з річкою – це запас вантажного корабля.
2. Перемішайте карти наукових відкриттів і так само помістіть колоду біля річки зображенням інструментів догори.

Кожен гравець бере газетну сторінку, жетон персонажа, комплект з 6 жетонів руху та корабель відповідного кольору. Помістіть свій корабель у гавань (мал. 2). Жетон персонажа – в заголовок газетної статті (мал. 3)

Як грати: В кожному раунді ви можете перемістити свій корабель (або вантажне судно), а потім виконати дії. На початку раунду кожен гравець обирає з-поміж своїх жетонів руху один з таким значенням, на скільки кроків він хоче просунути. Усі гравці поміщують вибрані ними жетони зображенням донизу у відповідні локації на своїх газетних сторінках (мал. 3). Коли всі закінчать, одночасно перевернуть жетони!

Важливо! Завжди залишайте використані жетони руху на газетній сторінці! Ви не можете користуватися ними, поки у вас не закінчатся і інші жетони руху. Тільки після цього ви зможете створити з використаних жетонів новий резерв.

Переміщення кораблів: Гравець, який обрав в цьому раунді жетон руху з найменшим значенням, ходить перший. Гравець з найбільшим значенням ходить останній. Якщо два або більше гравців обрали жетони з однаковим значенням, перший ходить той, чий корабель знаходиться ближче до гавані. Якщо визначити пріоритет все ще неможливо, перший ходить наймолодший гравець. *Виняток: Гравець, який обрав жетон з зіркою, завжди ходить перший.*

- Жетони руху (1-5): Ви можете переміщувати свій корабель вперед або назад по річці на стільки кроків, скільки показує вибраний вами жетон руху (1 картка річки – 1 крок). Гравець повинен використати повністю всі кроки, що вказані на його жетоні! Під час одного ходу не можна змінювати напрямку руху. На одній картці може одночасно знаходитись декілька кораблів.
- Зірка (+): Якщо ви обрали жетон з зіркою, вам треба замість власного корабля перемістити вантажне судно (вперед або назад) на стільки кроків, скільки показує жетон руху з найнижчим значенням в цьому раунді. Якщо в цьому раунді зірку обрали декілька гравців, перший ходить той, чий корабель ближче до гавані – або наймолодший. (Якщо всі гравці обрали жетон з зіркою, то кожен переміщує вантажне судно по річці на 2 кроки у порядку, описаному вище.)

Дії: Після переміщення свого корабля або вантажного судна ви можете виконати дії, залежно від того, на якій картці річки ви зупинилися:

1. на картці річки, де ви зупинилися, є буй: ви можете проводити наукові дослідження. Якщо ви в цьому раунду переміщували вантажне судно, ви не можете нічого досліджувати, навіть якщо ваш корабель знаходиться в зоні досліджень.
2. на тій картці, де ви зупинились, знаходиться вантажне судно: Ви **повинні** купити інструмент.
3. Коли ви потрапляєте на картку річки, де немає ані буїв, ані вантажного судна, нічого не відбувається.

1. Буї позначають області для дослідження, де можна виявити невідомих істот за умови, що ви маєте відповідні інструменти. Коли ваш корабель зупиняється на картці з буюм (але не стоїть там з попереднього раунду), подивіться на «сорочку» верхньої карти в колоді карт-знахідок:

- якщо на «сорочці» карти зображений інструмент, який ви вже маєте, вам пощастило! Візьміть цю карту. Після цього ваш хід закінчено.
- якщо на «сорочці» карти інструмент, якого у вас немає, вам надається ще один шанс! Не перевертаючи змініть верхню карту в колоді та покладіть її поряд. Якщо тепер на верхній карті в колоді зображено інструмент, який у вас в наявності, можете забрати цю карту. Якщо ні, то ви нічого не отримуєте. Після цього хід переходить до наступного гравця.

Зображення на карті показує ваше нове відкриття. Помістіть цю карту на одне з сірих полів вашої газетної сторінки (мал.3). (Кarti цих відкриттів мають різні числові значення, які показують наукову цінність кожної знахідки. Ці бали потрібно буде скласти в кінці гри.)

Щасливі карти: Карта з конюшиною на «сорочці» дозволяє вам її взяти, коли ви зупиняєтесь в зоні досліджень, незалежно від того, які інструменти у вас є.

2. Зустріч з вантажним судном: Коли ви пропливаєте повз вантажне судно або хтось інший переміщує вантажне судно повз ваш корабель, ви **повинні** придбати ще один інструмент з колоди карт обладнання в обмін на один з ваших жетонів руху (в тому числі з зіркою)! Ви можете платити лише невикористаними жетонами. Ви повинні покласти обраний вами для розраховку жетон в коробку, і там він лишається до кінця гри.

Важливо! Якщо ви зупинились в зоні досліджень, де знаходиться вантажне судно, можете вирішувати – спочатку придбати інструмент чи спочатку взяти карту з колоди відкриттів. Інструмент, який ви купуєте, можна використати одразу.

На одній картці річки може одночасно знаходитись декілька кораблів. В такому разі ці правила діють для них усіх.

Заміна: дослідники ніколи не задоволені результатами... вони готові ризикувати, сподіваючись знайти щось більш цінне. Замість того, щоб опублікувати результати своїх досліджень негайно, учені продовжують пошуки. Тож, коли ваша стаття у газеті заповнена (але не раніше!), ви **повинні** змінити карти відкриттів чотири рази. У зонах досліджень продовжуйте брати карти, як описано вище, та кожного разу міняйте одну з карт з вашої статті на щойно взяті. Можна обмінювати **лише карти різної цінності**. Не можна замінювати одну карту на другу з таким самим значенням – оберіть для обміну якусь іншу карту з вашої газетної замітки, навіть якщо такий обмін буде менш вигідним. Замінені карти з вашої статті складіть перед собою. Вони показують, скільки обмінів ви здійснили.

Кінець гри: Дослідник, який чотири рази поміняв карти у своїй публікації, повинен плисти до затоки. Якщо він на цьому шляху зупиняється в зоні досліджень, то більше не може міняти карти! Коли перший корабель досягне затоки, інші гравці востаннє ходять, і після цього підраховуємо бали. Складіть значення 4 карт-фотографій у вашій газетній статті. (Не рахуйте карти, яких більше немає в статті!)

Гравець, який перший доплив до затоки, отримує 2 додаткові бали. Гравці, які поміняли менш ніж 4 карти (або не поміняли жодної) у своїй статті, втрачають два бали. Гравець із найбільшою сумою балів виграє.

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

Attention! Contient de petites pièces être ingérées.
Danger d'étouffement.

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

Figyelem! A játék 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott,
mert lenyelhető, beszippantható apró részeket tartalmaz!

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2019

©bohony