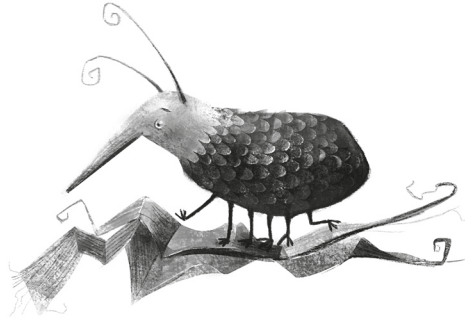


EN, NL, DE, ES, SI, HU, PL, CZ, SK, UA, RU, FR



UNDER *the* LEAVES

by marbushka



www.marbushka.com

UNDER *the* LEAVES – Journey to the Summer Island

EN

Have you ever heard of the Untouchable Lake? Even the bravest wind dare not raise waves on its dark surface. You have to sail through this strange, mysterious water to reach the Summer Island where you are going to spend the winter. A proper boat should be built, which floats above the water by the means of magic. Use all treasures of the forest to succeed! Where are these treasures? Right there, where this story begins: Under the Leaves.

Age: 6+ • Number of players: 2-4 • Duration: 45 min

Content of the game: 1 game board, 1 Flox's cart board, 5 boats (each consists of 3 tiles), 5 characters, 1 active player disc, 6 Flox tiles, 8 spyglass tiles, 45 tokens, 64 cards

Short description of the game: Players move their figure around the board to collect different materials and spend them to build boat parts during the game. Each player must build their boat consisting of three different parts: front, back, and a fairy dust container. The completed boat earns stars (=victory points) just like the spyglasses and passengers. The player with the most stars wins the game.

Setting up the game (fig. 1): Place the game board and Flox's cart (6) in the center of the playing area. Shuffle the following tiles/cards and place them face down, each on their stack next to the board: Flox tiles (3), Spyglass tiles (10), and Adventure cards (1)

Sort out the boat parts by types (the fronts, backs, and the fairy dust containers). Shuffle the boat parts in each stack (11) and place them face-up, each in their stack. Place the Summer Island card (2) next to the board.

Place the frost tokens (7) on the frost-covered field with their snowflake side up. Separate the material tokens (5) and pile them up by type on the other empty material fields (*except Village and Harbour*). **Finally**, transfer 1 material token from each pile to the cart!

Each player chooses one character (9) and takes the matching character card. Place your figures/characters on the Village and Flox's figure (4) on the Harbor! The unnecessary character cards and figures are to be returned to the box. Choose a player to go first, s/he gets the active player disc (8). Players take turns in clockwise order. Let's start to play!

Each player in their turn:

1. Rolls the die and moves their figure or Flox.
2. Draws a card, completes the instruction.
3. Exchanges material tokens for a boat part **and/or** spyglass any time in their turn.
4. Passes the active player disc to the next player.

1. Moving a character or Flox:

Roll the die! What appears on it?

- A number of dots: move your character in the clockwise direction the number of fields indicated. You must use the full count of the die roll **unless** you choose to stop in the Village or Harbour and your remaining steps will be lost.
- If you got a sack, move Flox one field counterclockwise and reroll the die until you can move your figure!

More than one figure can be present in a field.

If your character lands on...:

- a material field: pick a token from the belonging pile!
- the frozen field: pick a frost token and place it in front of you with the snowflake side up! You are not allowed to have more than two frost tokens with this side up! If you get the third one, you have to return all your material **and** frost tokens on the board. *Tactical note: exchange the frost tokens in the Village or melt them on the Fire field in time!*
- the Village: you may exchange a material **or** frost token from your supply for other material **or** frost token on the board (not on the cart!). Take a token and return the one you don't

need to the appropriate pile! Only one token is allowed to change per turn! (*Exception: Doubling card – see later.*) **The water drop token cannot be exchanged!**

- The Harbour: move the top card of any boat part pile to the bottom. (This action is optional but useful to keep rotating the boat part tiles.)
- On the Fire field, you can melt your frost tokens. On your turn, instead of rolling the die, move your character on this field and flip over your frost tokens to their waterdrop side! Your turn ends, no other action is allowed. In the next round, you will return to the path counting your steps from the Village.

You encounter Flox!: if you meet Flox, you have to check if he steals something from you or not. Take the 6 Flox tiles, shuffle them (face down) and flip over three tiles to see the result:

- If there are more cheerful Flox tiles (20) among the chosen three, Flox won and you have to move a material token from your supply to Flox's cart.
- If there are more sad Flox tiles (19), you won: choose a token from the cart and put it in your supply. If there is no token left on the cart, you can not get any.

Important: If there are multiple players on the same field with Flox, they all have to follow this rule one by one. If Flox lands on your field in another player's turn, the active player must wait until you got the result before continuing her/his turn. *Tactical note: If you meet Flox on a material field, try your luck first and then pick the material token.*

2. After moving your figure and having completed your actions draw a card! (fig.2)

Use and discard these cards immediately:

- **Gifts (1):** Pick the material token shown on the card from the board and put it in your supply!
- **Pet Cards (2):** Pets eat up a material token from your supply. Return the token shown on the card to the appropriate pile on the board. If you don't have that material in your supply you're lucky!
- **Belly (3):** She is not picky! Any of your material tokens are good for her. Return the chosen token to the appropriate pile on the board. If you don't have any tokens, she remains hungry!
- **Giant (4):** Move the top tile from each boat part deck to the bottom of the pile!
- **Spyglass (5):** Pick a spyglass tile!
- **Spyglass accident! (6):** Return one spyglass from your supply to the spyglass pile! (face down)
- **You encounter Flox! (7):** Flox immediately moves to the field where your character is.
- **Shivering Bird (8):** Pick a frost token!

Use these cards immediately or keep them for later, but always discard them after using:

- **Fire (9):** All your frost tokens are melted! Flip them to the waterdrop side!
- **Wizard (10):** You may change **one** of you boat part for any of the same type from the pile. (*Even in the very last round.*) Browse all three piles and pick the tile you want! Return the unwanted one to the bottom of the appropriate pile.
- **Village (11):** Move your character to the village and exchange a token if you wish!
- **Doubling (12):** This card allows you to pick 2 material tokens on any field of your choice. The card is also valid in the Village to exchange 2 material tokens instead of 1.
- **Lucky Beetle (13):** can be used instead of any material token.
- **Magical Tools (14):** You may browse all the boat part tiles in your turn and buy the part for which you have all the material tokens pictured on the tile. If there is none you could buy, keep the card for later.
- **Magical glasses (16):** This little creature (with his magical glasses) notices when Flox tries to steal. When you meet Flox, you may decide to risk your luck with the Flox tiles **or** hand over this card for absolute success. (=you may choose a material token from Flox's cart immediately).

Keep the following cards, and reveal them only at the end of the game:

- **Passengers (18):** worth victory points if your boat is completed at the end of the game. If you can't sail out, you will lose your passenger cards.
- **Chaos goblin (15):** loves variety. If your completed boat consists of 3 different styles he rewards it with three stars! **If not, this card worth nothing!**

3. Boat parts and spyglasses:

You may buy boat parts **and/or** spyglasses for material tokens at any time during your turn. (before or after drawing a card)

- Boat parts: If you have all the materials pictured on a boat part tile, take the materials from your supply and return them on the board to the appropriate fields! (wood token to the wood tokens pile...etc.) Then, take the boat part and place it in front of you! **Important:** Only the top tile of the deck can be bought, (except using the Magical Tools card - see above) Each player must build **one** boat which must consist of a front, a back, and a fairy dust container.
- A spyglass costs 1 waterdrop and 1 grass token. Take the tokens from your supply, return them on the board to the appropriate fields and pick a spyglass tile! A spyglass is needed for the player who wishes to announce the end of the game. (It is not necessary for the other players, but keep in mind: the stars on the spyglasses are victory points!) **Important:** You may buy multiple spyglasses in one turn.

The end of the game: When a player stops at the harbour, **owning a complete boat and at least one spyglass**, receives the Summer Island card (17). Then s/he announces the end of the game and calls on the other players to sail out. The first player has no more action left except Flox moves there. (S/he has to deal with him.) The other players have to complete their last turn and after, put their figure in the harbour to start the final scoring. If Flox is in the harbour when the other players get there they also have to deal with him. The earned building materials may still be exchanged for spyglasses or boat parts before the final scoring.

Important: The players have to complete their boat to be able to sail out. If a boat is not fully completed, the player is allowed to discard passengers or spyglasses in the value of 3 stars and take the missing boat part from the **top** of the deck.

The scoring (fig.3):

- A completed boat worth 9 stars.
- If a boat has two parts in the same style, it worth +2 stars
- If a boat consists of parts in exactly the same style, it worth +4 stars!
- If a player has the Chaos card **and** all 3 boat parts have a different style, it worth +3 stars!
- In addition to these, sum up all stars on your cards and spyglasses.

The player with the most stars is the winner.

Have a good trip! See you next spring!

'Heb je ooit gehoord van het onaantastbare meer? Zelfs de ferme wind durft geen golven op zijn donkere oppervlak te veroorzaken. Je moet door dit eigenaardige, mysterieuze water varen om het Zomereiland te bereiken. Er moet een betrouwbare boot worden gebouwd die boven het water drijft. Gebruik alle schatten van het bos om daarin te slagen. Waar zijn deze schatten? Precies daar, waar dit verhaal begint: Onder de bladeren.

Leeftijd: 6+ • Aantal spelers: 2-4 • Duur: 45 minuten

Inhoud van het spel: 1 speelbord, 1 Flox's kar, 5 boten (elke boot bestaat uit 3 onderdelen), 5 personages, 1 actieve spelersschijf, 6 Flox-kaarten, 8 verrekijker fiches, 45 tokens, 64 kaarten

Korte beschrijving van het spel: spelers verplaatsen hun personage over het bord en verzamelen zo verschillende materialen om deze tijdens het spel in te wisselen voor bootonderdelen om de boot te bouwen. Elke speler moet zijn boot bouwen die uit drie verschillende delen bestaat: voorkant, achterkant en een feeënstofcontainer. De voltooide boot levert sterren (= overwinningpunten) op, net als de verrekijkers en de passagiers. De speler met de meeste sterren/punten wint het spel.

Opzetten van het spel (fig. 1): plaats het spelbord en de kar van Flox (6) in het midden van het speelveld. Schud de volgende kaarten en fiches en leg ze met de afbeelding naar beneden, elk op hun eigen stapel naast het bord: Flox-kaarten (3), verrekijker-fiches (10) en Avonturenkaarten (1)

Sorteer de bootonderdelen op type (de voorkant, achterkant en de feeënstofcontainers). Schud de boottdelen in elke stapel (11) en plaats ze met de beeldzijde naar boven, elk op hun eigen stapel. Leg de Zomereilandkaart (2) naast het bord. Leg de vorstfiches (7) op het met ijs bedekte veld met de sneeuwvlokken naar boven. Scheid de materiaal fiches (5) en stapel ze op type op de andere lege materiaalvelden (*behalve Dorp en Haven*). Breng **uiteindelijk 1** materiaal fiche van elke stapel over naar de kar van Flox!

Elke speler kiest een personage (9) en neemt de bijbehorende personagekaart. Plaats je figuren / karakters op het dorp en het figuur van Flox (4) op de haven! De overbodige personagekaarten en figuren moeten in de doos worden teruggelegd. Kies een speler die mag beginnen, hij / zij krijgt de actieve spelersschijf (8). Spelers spelen om de beurt met de klok mee. Laten we beginnen met spelen!

Elke speler voert in zijn beurt de volgende handelingen uit:

1. Gooit de dobbelsteen en verplaatst zijn personage of Flox.
2. Trekt een kaart en voltooit de instructie.
3. Ruilt materiaal fiches in voor een bootonderdeel **en/of** verrekijker wanneer ze aan de beurt zijn.
4. Geeft de actieve speler-disc door aan de volgende speler.

1. Een karakter of Flox verplaatsen:

Rol de dobbelsteen! Wat staat erop?

- Een aantal punten: verplaats je personage het aantal velden met de klok mee, dat staat aangegeven op de dobbelsteen. Je moet de volledige telling van de dobbelsteenworp gebruiken, **tenzij** je ervoor kiest om in het dorp of de haven te stoppen, je resterende stappen gaan dan verloren.
- Als je een zak hebt gegooid, verplaats Flox dan een veld tegen de klok in. Rol vervolgens de dobbelsteen opnieuw totdat je je eigen figuur kunt verplaatsen!

In één veld mogen meerdere figuren staan.

Als je personage op ... belandt:

- Een materiaalveld: neem een fiche van de bijbehorende stapel!
- Het bevroren veld: kies een vorstfiche en leg deze voor je neer met de sneeuwvlok naar boven! Je mag niet meer dan twee vorstfiches hebben met deze kant naar boven! Als je de derde krijgt, moet je al je materiaal **en** vorstfiches op het bord terugleggen. *Tactische opmerking: wissel de vorstfiches in het dorp in of smelt ze **op tijd** om tot water bij het kampvuur!*

- Het dorp: je mag een materiaal- **of** vorstfiche uit je voorraad ruilen voor ander materiaal **of** een vorstfiche op het bord (niet op de kar!). Neem de fiche die je wilt en leg het fiche die je ruilt terug op de bijbehorende stapel op het bord! Je mag slechts één fiche per beurt wisselen! (*Uitzondering: Verdubbelingskaart - zie later.*) **De waterdruppelfiche kan niet worden ingewisseld!**
- De haven: verplaats de bovenste kaart van een deelstapel van een boot naar beneden. (Deze actie is optioneel maar handig om de bootdeelonderdelen te blijven draaien.)
- Op het veld Vuur kun je je vorstfiches smelten. op jouw beurt, in plaats van de dobbelsteen te gooien, verplaats je personage op dit veld en draai je vorstfiches om naar hun waterdruppelzijde! Je beurt eindigt, er is geen andere actie meer toegestaan. In de volgende ronde keer je terug naar het pad en mag je je stappen tellen vanaf het dorp.

Je komt Flox tegen!: als je Flox ontmoet, moet je controleren of hij iets van je steelt of niet. Neem de 6 Flox-kaarten, schud ze (met de afbeelding naar beneden) en draai drie kaarten om, om het resultaat te zien:

- Als de meerderheid vrolijke Flox-kaarten (20) zijn tussen de drie gekozen kaarten, dan heeft Flox gewonnen en moet je een materiaalfiche uit je voorraad naar de kar van Flox verplaatsen.
- Als er meer droevige Flox-kaarten zijn (19), heb je gewonnen: kies een fiche uit de kar van Flox en leg deze in je eigen voorraad. Als er geen token meer in de kar ligt, kun je er geen krijgen.

Belangrijk: als er meerdere spelers op hetzelfde veld met Flox zijn, moeten ze allemaal één voor één deze regel volgen. Als Flox op jouw veld landt in de beurt van een andere speler, moet de actieve speler wachten tot je het resultaat hebt voordat hij/zij zijn/haar beurt voortzet. *Tactische opmerking: Als je Flox tegenkomt op een materiaalveld, beproef dan eerst je geluk en kies dan het materiaalfiche.*

2. Nadat je je figuur hebt verplaatst en je acties hebt voltooid, trek je een kaart! (Figuur 2)

Gebruik deze kaarten en Leg ze vervolgens direct af:

- **Geschenken (1):** kies de materiaalfiche die op de kaart staat van het bord en stop deze in je voorraad!
- **Dierenkaarten (2):** huisdieren eten een materiële fiche uit je voorraad op. Geef het token terug dat wordt weergegeven op de kaart naar de juiste stapel op het bord. Als je dat materiaal niet in je eigen voorraad hebt, dan heb je geluk!
- **Buik (3):** Flox is niet kieskeurig! Al je materiële fiches zijn goed voor haar. Retourneer de gekozen token naar de juiste stapel op het bord. Als je geen tokens hebt, blijft ze hongerig!
- **Reus (4):** verplaats het bovenste onderdeel van elk bootdek naar de onderkant van de stapel!
- **Spyglass (5):** kies een spyglass-fiche (verrekijker)
- **Verrekijker-ongeluk! (6):** Leg een verrekijker uit je voorraad terug op de stapel verrekijkers! (*open kant naar beneden*)
- **Je komt Flox tegen! (7):** Flox gaat onmiddellijk naar het veld waar je personage is.
- **Shivering Bird (8):** kies een vorstfiche!

Gebruik deze kaarten onmiddellijk of bewaar ze voor later, maar gooi ze altijd weg na gebruik:

- **Vuur (9):** al je vorstfiches zijn gesmolten! Draai ze naar de waterdruppelzijde!
- **Wizard (10):** je kunt **één** van je bootonderdelen wijzigen voor hetzelfde type vanaf de stapel. (*Zelfs in de allerlaatste ronde.*) Blader door alle drie de stapels en kies het onderdeel wat je wilt! Draai de ongewenste naar onderkant van de juiste stapel.
- **Dorp (11):** verplaats je personage naar het dorp en wissel een fiche in als je dat wilt!
- **Verdubbeling (12):** met deze kaart kun je 2 materiaalfiches kiezen op een willekeurig veld naar keuze. De kaart is ook geldig in het dorp om 2 materiaalfiches in te wisselen in plaats van 1.
- **Lucky Beetle (13):** kan worden gebruikt in plaats van elk materiaalfiche.
- **Magisch gereedschap (14):** je mag in je beurt door alle bootonderdelen bladeren en het onderdeel kopen waarvoor je alle materiaalfiches op de bootonderdeel bezit. Als er geen is die je kan kopen, bewaar de kaart dan voor later.
- **Magisch bril (16):** deze kaart kun je gebruiken als je Flox ontmoet, je mag dan besluiten om je geluk te riskeren met de Flox-kaarten **of** overhandig deze kaart voor absoluut succes. (= je mag direct een materiaalfiche kiezen uit de winkelwagen van Flox).

Bewaar de volgende kaarten en onthul ze pas aan het einde van het spel:

- **Passagiers (18):** deze passagiers zijn overwinningpunten waard als je boot aan het einde van het spel is voltooid. Als je niet kunt uitvaren, verlies je je passagierskaarten.
- **Chaos kabouter (15):** houdt van afwisseling. **Als** je voltooide boot uit 3 verschillende stijlen bestaat, belooft hij dit met drie sterren! **Zo niet**, dan is deze kaart niets waard!

3. Bootonderdelen en verrekijkers

Je kunt op elk moment tijdens je beurt bootonderdelen **en / of** verrekijkers kopen voor materiaal fiches. Voor of na het trekken van een kaart.

- Bootonderdelen: als je alle materialen die op een bootonderdeel staan bezit, neem dan de materialen uit je voorraad en leg ze op het bord terug op de daarvoor bestemde velden! (houtfiche naar de stapel houtfiches ... enz.) Neem dan het bootgedeelte en plaats het voor je! **Belangrijk:** alleen het bovenste onderdeel van de stapel kan worden gekocht (behalve met de Magical Tools-kaart - zie hierboven). Elke speler moet één boot bouwen die moet bestaan uit een voorkant, een achterkant en een feeenstofcontainer.
- Een verrekijker kost 1 waterdruppel en 1 gras fiche. Neem de fiches uit je voorraad, leg ze terug op het bord naar de juiste velden en kies een kijker fiche! Een verrekijker is nodig voor de speler die het einde van het spel wil aankondigen. (Het is niet nodig voor de andere spelers, maar onthoud: de sterren op de kijkers zijn overwinningpunten!) **Belangrijk:** je mag meerdere kijkers in één beurt kopen.

Het einde van het spel: als een speler stopt in de haven en **een complete boot en minstens één verrekijker bezit**, ontvangt hij de Zomereilandkaart (17). Vervolgens kondigt hij / zij het einde van het spel aan en roept de andere spelers op uit te zeilen. De eerste speler heeft geen actie meer, behalve dat Flox daarheen verplaatst. Hij / zij moet met hem afrekenen. De andere spelers moeten hun laatste beurt voltooien en daarna hun figuur in de haven zetten om de puntenberekening te starten. Als Flox in de haven is als de andere spelers daar aankomen, moeten ze ook met hem afrekenen. De verdiende bouwmaterialen mogen nog voor de eindwaardering worden ingewisseld voor kijkers of bootonderdelen.

Belangrijk: de spelers moeten hun boot afmaken om te kunnen uitvaren. Als een boot niet volledig is voltooid, mag de speler passagiers of kijkers ter waarde van 3 sterren weggooiden en het ontbrekende bootgedeelte van de **bovenkant** van de stapel pakken.

De Puntentelling (fig.3):

- Een voltooide boot met een waarde van 9 sterren.
- Als een boot uit twee delen in dezelfde stijl bestaat, is hij +2 sterren waard
- Als een boot uit onderdelen in exact dezelfde stijl bestaat, is hij +4 sterren waard!
- Als een speler de Chaos-kaart heeft en alle 3 bootdelen een andere stijl hebben, is deze +3 sterren waard!
- Tel daarnaast alle sterren op je kaarten, je passagiers en je kijkers bij elkaar op.

De speler met de meeste sterren is de winnaar.

Goede reis! Tot volgend voorjaar!

De spelregels kun je altijd downloaden van www.marbushka.com. Soms zijn er wijzigingen of aanvullingen die daar dan steeds direct worden bijgewerkt. Heb je tips of suggesties, we horen het graag!

Hast du jemals von dem Unberührbaren See gehört? Sogar der kühnste Wind würde es nicht wagen, Wellen auf seiner dunklen Oberfläche aufzubauen. Du musst immer auf diesem sonderbaren, geheimnisvollen See weitersegeln, um die Sommerinsel zu erreichen. Dazu sollte ein ordentliches Boot gebaut werden, das über dem Wasser schwebt. Um das zu erreichen solltest du alle Schätze des Waldes benutzen. Wo befinden sich diese Schätze? Gerade dort, wo diese Geschichte anfängt: Unter den Blättern!

Alter: 6+ • Anzahl der Spieler: 2-4 • Spieldauer: 45 Minuten

Inhalt des Kartons: 1 Spiel Brett, 1 Karre von Flox, 5 Boote (jeweils 3 Teile umfassend), 5 Spielfiguren, 1 Aktive Spielerscheibe, 6 Flox-Karten, 8 Fernrohr-Marken, 45 Marken, 64 Karten

Kurze Beschreibung des Spiels: Die Spieler verschieben Ihre Spielfigur übers Brett und sammeln so diverse Materialien, um diese während des Spiels für Bootteile zu tauschen, um das Boot zu erbauen. Jeder Spieler muss sein Boot bauen, das drei unterschiedliche Teile umfasst: Vorderseite, Rückseite und ein Feenstoffbehälter. Das fertiggestellte Boot bringt Sterne, ebenso wie die Fernrohre und die Passagiere. Der Spieler mit den meisten Sternen/Punkten gewinnt das Spiel.

Spielaufbau (Abb. 1): Platziere das Spielbrett und die Karre von Flox (6) in der Mitte der Spielfläche. Mische die folgenden Karten/Marken und lege sie mit der Abbildung nach unten, jede auf ihren jeweiligen Stapel neben dem Spielbrett: Flox-Karten (3), Fernrohr-Marken (10) und Abenteuerkarten (1)

Sortiere die Bootteile nach Typ (Vorderseite, Rückseite und die Feenstoffbehälter). Mische die Bootteile in jedem Stapel (11) und lege sie mit der Abbildung nach oben, jeweils auf ihren eigenen Stapel. Lege die Sommerinselkarte (2) neben dem Brett. Lege die Frostmarken (7) auf dem mit Eis bedecktem Feld mit der Schneeflockenseite nach oben. Trenne die Materialmarken (5) und staple sie nach Typ auf den anderen, leeren Materialfeldern (ausgenommen der Felder Dorf und Hafen). **Nimm zum** Schluss 1 Materialmarke jedes Typs und lege sie in die Karre von Flox!

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur (9) und nimmt die dazugehörige Figurenkarte an sich. Platziere deine Figuren/Charakter auf dem Dorf und die Figur von Flox (4) auf dem Hafen! Die restlichen Spielfigurkarten und Spielfiguren sollen in den Karton zurückgelegt werden. Wähle einen Spieler, der anfangen darf, dieser bekommt die aktive Spielerscheibe (8). Die Spieler spielen der Reihe nach in den Uhrzeigersinn. Los geht's!

Jeder Spieler sollte in seinem Spielzug folgende Aktionen durchführen:

1. Werfe den Würfel und verschiebe die eigene Spielfigur oder Flox.
2. Ziehe eine Karte und befolge die Anweisung.
3. Tausche Materialkarten für ein Bootsteil und oder Fernrohr.
4. Gebe die aktive Spielerscheibe an den nächsten Spieler weiter.

1. Einen Charakter oder Flox verschieben:

Rolle den Würfel! Was zeigt er?

- Eine Anzahl Augen: verschiebe deine Spielfigur im Uhrzeigersinn über die Anzahl der Felder, die der Würfel angibt. Du musst die Gesamtzahl des Würfels nutzen, **es sei denn** du entscheidest dich beim Dorf oder Hafen anzuhalten, du verzichtest dann auf deine restlichen Schritte.
- Wenn du einen Sack geworfen hast, musst du Flox gegen den Uhrzeigesinn verschieben. Würfle dann erneut, um deine eigene Figur verschieben zu können!

Auf einem Feld dürfen sich mehrere Spieler befinden.

Wenn deine Spielfigur auf ... landet:

- Einem Materialfeld: nimm eine Marke aus dem dazugehörigen Stapel!
- Dem gefrorenen Feld: Wähle eine Frostmarke und lege diese vor dir mit der Schneeflockenseite nach oben! Du darfst nicht mehr als zwei Frostmarken mit dieser Seite nach oben besitzen! Wenn du die dritte erhältst, musst du dein komplettes Material und alle

Frostmarken auf dem Brett zurücklegen. *Taktischer Hinweis: tausche die Frostmarken im Dorf oder schmelze sie **rechtzeitig** um in Wasser beim Lagerfeuer!*

- Dem Dorf: du darfst eine Material- **oder** Frostmarke aus deinem Vorrat tauschen für ein anderes Material **oder** eine Frostmarke auf dem Spielbrett (nicht auf der Karre!). Nimm die Marke, die du wünschst und lege die Marke, die du tauschen möchtest, zurück auf den dazugehörigen Stapel auf dem Spielbrett! Du darfst nur eine Marke je Spielzug tauschen 1 (*Ausnahme: Verdoppelungskarte – siehe später.*) **Die Wassertropfenmarke kann nicht getauscht werden!**
- De Hafen: verlege die obere Karte eines Stapels mit Bootteilen nach unten. (Diese Aktion ist freiwillig, aber sehr praktisch, um die Bootteile drehen zu lassen.)
- Auf dem Feuer-Feld kannst du deine Frostmarke schmelzen. Bei deinem Spielzug verschiebst du dann deine Spielfigur auf dieses Feld, anstatt zu würfeln, und drehst du deine Frostmarken auf ihre Wassertropfenmarke! Dein Spielzug endet jetzt, keine andere Aktion ist mehr erlaubt. In der nächsten Runde kehrst du zurück auf das den Weg und darfst du deine Schritte vom Dorf an zählen.

Du triffst auf Flox!: Wenn du Flox triffst, musst du überprüfen, ob er etwas von dir stiehlt oder nicht. Nimm die 6 Flox-Karten, mische sie (mit dem Bild nach unten) und drehe drei Karten um, um das Ergebnis zu sehen;

- Wenn der größte Teil der drei gewählten Karten heitere Flox-Karten (20) sind, hat Flox gewonnen und musst du eine Materialkarte aus deinem Vorrat in die Karre von Flox legen.
- Wenn es mehr traurige Flox-Karten (19) sind, hast du gewonnen: Wähle eine Marke aus der Karre von Flox und lege diese in deinen eigenen Vorrat. Wenn sich keine Marken mehr in der Karre von Flox befinden, kannst du keine erhalten.

Wichtig: Wenn sich mehrere Spieler gleichzeitig auf dem gleichen Flox-Feld befinden, müssen sie alle, einer nach dem anderen, diese Regel befolgen. Wenn Flox auf deinem Feld landet, während des Spielzugs eines anderen Spielers, muss der aktive Spieler warten, bis du dein Ergebnis hast, bevor er mit seinem Spielzug fortfahren kann. *Taktischer Hinweis: wenn du Flox auf einem Materialfeld treffen solltest, versuche dann erst dein Glück und wähle danach die Materialkarte.*

2. Nachdem du deine Figur verschoben hast und du deine Aktionen beendet hast, ziehst du eine Karte! (Abb. 2)

Verwende diese Karten und lege sie danach sofort auf den Stapel:

- **Geschenke (1):** Nehme die Materialkarte, die auf der Karte beschrieben ist, vom Spielbrett und lege diese in deinen Vorrat!
- **Tierkarten (2):** Haustiere essen eine Materialkarte aus deinem Vorrat auf. Gebe die Marke, die auf der Karte beschrieben wird, zurück in den betreffenden Stapel auf dem Spielbrett. Wenn sich dieses Material nicht in deinem Vorrat befindet, hast du Glück!
- **Bauch (3):** Flox ist nicht wählerisch! Sie mag alle deiner Materialmarken. Lege die gewählte Marke auf betreffenden Stapel auf dem Spielbrett zurück. Wenn du keine Marken hast, bleibt sie hungrig.
- **Riese (4):** Verlege die obere Karte jedes Bootteilstapels nach die Unterseite des Stapels!
- **Fernrohr (5):** Wähle eine Fernrohr-Marke!
- **Fernrohr-Unfall! (6):** Lege ein Fernrohr aus deinem Vorrat zurück auf den Fernrohr-Stapel! (mit der offenen Seite nach unten)
- **Du triffst auf Flox! (7):** Flox geht sofort auf das Feld, auf dem sich deine Spielfigur befindet.
- **Der zitternde Vogel (8):** Nimm eine Frostmarke!

Gebrauche diese Karten sofort oder hebe sie für später auf, aber lege sie immer ab nachdem du sie gebraucht hast:

- **Feuer (9):** Alle deine Frostmarken sind geschmolzen! Drehe sie auf die Wassertropfenmarke!
- **Zauberer (10):** Du kannst **eine** deiner Bootteile tauschen für den gleichen Typ vom Stapel. (sogar in der allerletzten Runde.) Schau durch alle drei der Stapel und suche dir die Karte aus, die du brauchst! Lege die unerwünschte Karte unten in den Stapel.
- **Dorf (11):** Verschiebe deine Spielfigur ins Dorf und tausche eine Marke, wenn du dies möchtest!
- **Verdoppelung (12):** Mit dieser Karte kannst du zwei Materialmarken wählen auf einem willkürlichen Feld deiner Wahl. Die Karte gilt auch im Dorf, um 2 Materialmarken anstatt einer zu tauschen.
- **Glückskäfer (13):** Dieser kann anstelle einer jeden Materialmarke genutzt werden.

- **Magisches Werkzeug (14):** Du darfst in deinem Spielzug durch alle Bootteile schauen und das Teil kaufen, wofür du alle Materialmarken auf der Karte besitzt. Wenn keine Teile mehr vorhanden sind, hebe dann diese Karte für später auf.
- **Magische Brille (16):** Diese Karte kannst du einsetzen, wenn du auf Flox triffst. Du kannst dann entscheiden, ob de dein Glück probieren möchtest mit den Flox-Karten **oder** ob du diese Karte einsetzt für einen garantierten Erfolg. (=du darfst sofort eine Materialmarke wählen aus der Karre von Flox).

Halte folgende Karten zurück und enthülle sie erst am Ende des Spiels:

- **Passagiere (18):** Diese Passagiere sind Siegpunkte wert, wenn dein Boot am Ende des Spiels fertiggestellt ist. Wenn du nicht mit dem Schiff fahren kannst, verlierst du deine Passagierkarten.
- **Chaos-Zwerg (15):** Liebt Abwechslung. **Wenn** dein fertiggestelltes Boot aus drei unterschiedlichen Stile besteht, belohnt er dies mit 3 Sternen! **Falls nicht, ist diese Karte nichts wert!**

3. Bootteile und Fernrohre:

Du kannst an jedem Moment während deines Spielzuges Bootteile **und/oder** Fernrohre kaufen für Materialmarken. Vor oder nach dem Ziehen einer Karte.

- Bootteile: Wenn du alle Materialien, die auf einem Bootteil stehen, besitzt, nimm diese dann aus deinen Vorrat und lege Sie aufs Spielbrett auf den dafür bestimmten Feldern zurück! (Holzmarke auf dem Holzstapel usw.) Nimm dann das Bootteil und lege es vor dir! **Wichtig:** nur die obere Karte eines Stapels kann gekauft werden (mit Ausnahme der Magisches-Werkzeug-Karte – siehe oben). Jeder Spieler muss ein Boot bauen, das eine Vorderseite, eine Rückseite und **einen** Feenstoffbehälter enthält.
- Ein Fernrohr kostet 1 Wassertropfen und 1 Grasmarke. Nimm die Marken aus deinen Vorrat, lege sie auf die richtige Felder im Spielbrett zurück und nimm eine Fernrohrmarke! Der Spieler, der das Ende des Spiels ankündigen möchte, benötigt dieses Fernrohr. (Die anderen Spieler benötigen dieses Fernrohr nicht, aber nicht vergessen: die Sterne auf den Fernrohren sind Siegpunkte) **Wichtig:** du kannst mehrere Fernrohre in einem Spielzug kaufen.

Spielende: Wenn ein Spieler im Hafen ankommt und **ein komplettes Boot sowie mindestens ein Fernrohr besitzt**, erhält er die Sommerinselkarte (17). Er/sie kündigt dann das Ende des Spiels an und fordert die anderen Spieler auf, um aufzufahren. Der erste Spieler hat jetzt keine Aktion mehr, außer dass Flox dorthin kommt. Er/sie muss mit ihm abrechnen. Die anderen Spieler müssen ihren letzten Spielzug beenden und dann ihre Spielfigur in den Hafen stellen, um die Punktezahlung zu starten. Wenn sich Flox im Hafen befindet, wenn die anderen Spieler dort ankommen, müssen sie auch mit ihm abrechnen. Die verdienten Baumaterialien müssen noch vor der Endberechnung eingetauscht werden für Fernrohre oder Bootteile.

Wichtig: Die Spieler müssen ihr Boot fertigstellen, um ausfahren zu können. Wenn ein Boot nicht vollendet wurde, darf der Spieler Passagiere oder Fernrohre im Wert von 3 Sternen ablegen und das fehlende Bootteil von der **Oberseite** des Stapels nehmen.

Die Punktezahlung (fig.3):

- Ein fertiggestelltes Boot hat einen Wert von 9 Sternen
- Wenn ein Boot aus zwei Teilen im gleichen Stil besteht, ist es +2 Sterne wert.
- Wenn ein Boot nur Teile des exakt gleichen Stils enthält, ist dieses +4 Sterne wert!
- Wenn ein Spieler die Chaos-Karte besitzt **und** alle Bootteile einen anderen Stil haben, ist dieses Boot +3 Sterne wert!
- Addiere dann alle Sterne auf deinen Karten, Passagieren und Fernrohren.

Der Spieler mit den meisten Sternen gewinnt das Spiel!

Gute Reise! Bis zum nächsten Frühling!

Die Spielregeln kannst du jederzeit herunterladen bei www.marbushka.com. Eventuelle Änderungen und Ergänzungen werden dort sofort aktualisiert.

Has de llegar a la Isla del Verano, para pasar allí el frío invierno. Pero para llegar, deberás poder cruzar el Lago Intocable. Un lago en el que incluso el viento más fuerte no es capaz de levantar olas en su oscura superficie de aguas extrañas y misteriosas. Antes tendrás que construir una barca adecuada, que flote sobre estas aguas gracias a la magia. Para ello deberás ir al bosque en busca de materiales, auténticos tesoros para tu barca. ¿Dónde encontrarlos? Aquí mismo, donde empieza esta historia: Bajo las Hojas (Under the Leaves).

Edad: 5+ • Número de Jugadores: 2-4 • Duración del juego: 45 minutos

Contenido del juego: 1 tablero de juego, 1 Carro de Flox, 5 barcas (cada una se construye con 3 piezas), 5 personajes, 1 disco, 6 fichas de Flox, 8 fichas Catalejo, 45 fichas, 64 cartas.

Breve descripción del juego: Los personajes (jugadores) se mueven por el tablero para conseguir materiales y utilizarlos para comprar las diferentes piezas de sus barcas. Su construcción consta de tres piezas diferentes: proa (anterior), popa (posterior) y un contenedor de polvo de hadas. Cuando un jugador completa la barca gana estrellas (= puntos de victoria) al igual que con los catalejos y los pasajeros. El jugador con más estrellas gana el juego.

Preparación del juego (fig. 1): Situada el tablero en la mesa y el Carro de Flox (6) al lado del tablero. Mezclad cada uno de los diferentes tipos de fichas/cartas: fichas de Flox (3), fichas Catalejo (10) y cartas de Aventura (1) y colocadlas cada una en su pila, boca abajo, junto al tablero.

Clasificad las piezas de las barcas por tipos (proa, popa y contenedores de polvo de hadas). Mezclad las piezas en cada pila (11) y colocadlas boca arriba. Situada la tarjeta Isla del Verano (2) junto al tablero en la zona de El Embarcadero.

Colocad las fichas de escarcha (7) en el campo cubierto de escarcha con el copo de nieve hacia arriba. Separad las fichas de material (5) y apiladlas por tipos en los otros campos vacíos (*excepto La Aldea y El Embarcadero*). **Finalmente**, ¡colocad 1 ficha de material de cada pila en el carro!

Cada jugador elige un personaje (9) y toma su carta correspondiente. ¡Colocad vuestras figuras / personajes en La Aldea y la figura de Flox (4) en El Embarcadero! Las cartas y figuras que no vayan a ser utilizadas deben devolverse a la caja. Escoged un jugador para empezar, a él o ella se le da el disco (8). Los jugadores se pasan el turno y el disco en el sentido de las agujas del reloj. ¡Vamos a jugar!

Cada jugador en su turno:

- Lanza el dado y mueve a su personaje o a Flox.
- Roba una carta y completa la instrucción que aparece.
- Cambia las fichas de materiales por piezas de una barca **y/o** catalejo durante su turno.
- Pasa el disco al siguiente jugador.

1. Movimiento de los personajes o de Flox:

¡Tira el dado! ¿Qué aparece en él?

- Si aparece un número de puntos, haz avanzar tu personaje en el sentido de las agujas del reloj el número de campos que indique el dado. Debes contar todos los pasos de la tirada del dado a menos que elijas detenerte en La Aldea o en El Embarcadero, en ese caso se perderán los pasos restantes.
- Si aparece un saco, desplaza a Flox un campo en el sentido contrario a las agujas del reloj y vuelve a lanzar el dado hasta que puedas mover tu personaje.

Puede haber más de un personaje en un mismo campo.

Si tu personaje cae en...:

- Un campo de material: toma una ficha de la pila correspondiente.
- El campo congelado: ¡toma una ficha de escarcha y colócala frente a ti con el copo de nieve hacia arriba! ¡No puedes tener más de dos fichas de escarcha con este lado hacia arriba! Si obtienes una tercera, debes devolver todo tu material **y** fichas de escarcha al tablero.

Consejo: intercambia las fichas de escarcha en La Aldea o derrítelas en el campo de la hoguera ¡¡a tiempo!!

- La Aldea: Puedes intercambiar una ficha de material o de escarcha de las que tienes por otra ficha de material o de escarcha en el tablero (¡no en el carro!). ¡Toma una ficha y devuelve la que no necesitas a la pila correspondiente! ¡Solo se permite cambiar una ficha por turno! (*Excepción: carta duplica - ver más adelante*). **¡La ficha de gota de agua no se puede cambiar!**
- El Embarcadero: Mueve la carta superior de cualquier pila de piezas de barco y colócala abajo. (*Esta acción es opcional pero útil para ir rotando las piezas de las barcas*).
- En la hoguera, puedes derretir tus fichas de escarcha. En tu turno, en lugar de tirar el dado, mueve a tu personaje hacia la hoguera y da la vuelta a tus fichas de escarcha a su lado de gota de agua. Tu turno termina, no puedes realizar ninguna otra acción. En la siguiente ronda, colócate directamente en La Aldea y empieza tu turno.

¡Te encuentras con Flox! Si te encuentras con Flox, debes comprobar si te roba algo o no. Toma las 6 fichas de Flox, barájalas (boca abajo) y da la vuelta a tres fichas para ver el resultado:

- Si hay más fichas de Flox sonriente (20) entre las tres elegidas, Flox gana y tienes que mover una de tus fichas de material al Carro de Flox.
- Si hay más fichas de Flox triste (19), ganas: elige una ficha del carro y añádela a las que ya tienes. Si no queda ninguna ficha en el carro, no podrás obtener ninguna.

Importante: Si hay varios jugadores en el mismo campo con Flox, todos deben seguir esta regla uno por uno. Si Flox cae en tu campo en el turno de otro jugador, el jugador activo debe esperar hasta que obtengas el resultado antes de continuar su turno. *Consejo: si te encuentras con Flox en un campo de material, primero prueba suerte y luego elige la ficha de material.*

2. Después de mover tu personaje y haber completado tus acciones, ¡roba una carta de aventura! (Figura 2)

Utiliza y deja estas cartas en un montón de descarte inmediatamente:

- **Regalos (1):** ¡Toma del tablero una ficha del material que se muestra en la tarjeta y colócala con tus otras fichas!
- **Tarjetas Mascota (2):** Las mascotas se comen una de tus fichas de material. Devuelve a la pila correspondiente en el tablero la ficha que se muestra en la tarjeta. Si no tienes ese tipo de material, ¡tienes suerte!
- **Belly (3):** ¡No es nada quisquillosa! Se lo come todo, cualquier material es bueno para ella. Devuelve la ficha de material que tú elijas a la pila correspondiente en el tablero. Si no tienes fichas, ¡ella sigue hambrienta!
- **Gigante (4):** ¡Obliga a mover la pieza superior de cada una de los montones de piezas de barca a la parte inferior de su montón!
- **Catalejo (5):** ¡Toma una ficha Catalejo!
- **¡Accidente con el Catalejo! (6):** ¡Devuelve un catalejo al montón de catalejos! (boca abajo).
- **¡Flox! (7):** Colocarás a Flox allí donde está tu personaje.
- **Pájaro Friolero (8):** ¡Toma una ficha de escarcha del tablero!

Utiliza estas tarjetas inmediatamente o guárdalas para más tarde, y déjalas en el montón de descarte después de usarlas:

- **Hoguera (9):** ¡Todas tus fichas de escarcha se derriten! ¡Dales la vuelta hacia el lado de la gota de agua!
- **Mago (10):** Puedes cambiar una de las piezas de la barca que ya tengas por cualquiera del mismo tipo. (*Incluso en la última ronda.*) ¡Examina los tres montones y toma la pieza que desees! Devuelve la pieza descartada a la parte inferior del montón correspondiente.
- **La Aldea (11):** ¡Lleva tu personaje a La Aldea e intercambia una ficha si lo deseas!
- **Duplica (12):** Esta carta te permite tomar 2 fichas de material en cualquier campo de tu elección. La tarjeta también es válida en La Aldea para intercambiar 2 fichas de material en lugar de 1.
- **Escarabajo Lucky (13):** Se puede utilizar como si fuera el equivalente a una ficha de material.
- **Herramientas Mágicas (14):** En tu turno, con esta carta podrás escoger, y comprar, cualquier pieza de barca del montón (y no únicamente la primera), y si no hay ninguna pieza que puedas comprar guarda la carta para más tarde.

- **Escarabajo A.Lerta (16):** Cuando Flox te intenta robar, A.Lerta te avisa. Cuando te encuentres con Flox, puedes decidir arriesgar tu suerte con las fichas de Flox o entregar esta carta para un éxito seguro (podrás elegir una ficha de material del carrito de Flox inmediatamente).

Conserva las siguientes cartas y enséñalas solo al final del juego:

- **Pasajeros (18):** Si has logrado completar la barca al final del juego, estas cartas valen puntos de victoria. Si no lo has logrado las perderás.
- **Goblin el Caos (15):** ama la variedad. **Si** completas tu barca con piezas de 3 estilos diferentes, ¡ganarás tres estrellas! **Si no, ¡esta tarjeta no vale nada!**

3. Piezas de barcas y catalejos:

Durante tu turno, con las fichas de materiales puedes comprar piezas para construir tu barca **y/o** catalejos en cualquier momento (antes o después de sacar una carta).

- Piezas de barca: Si tienes fichas de todos los materiales representados en una ficha de pieza de barca, cómprala y devuelve las fichas de materiales al tablero en los campos correspondientes. (ficha de madera a la pila de fichas de madera... etc.) ¡Luego, toma la pieza de la barca y colócala frente a ti! **Importante:** Solo se puede comprar la pieza que aparece en la parte superior de la pila (excepto de que dispongas de la carta de Herramientas Mágicas, ver más arriba). Cada jugador debe construir **una** barca con las tres piezas: proa, popa y contenedor de polvo de hadas.
- Un catalejo cuesta 1 gota de agua y 1 ficha de hierba. ¡Deja las fichas en sus campos correspondientes sobre el tablero y toma una ficha Catalejo! Para anunciar el final del juego necesitarás tener un catalejo y haber completado tu barca. (No es necesario para ganar, para los otros jugadores, pero ten en cuenta: ¡las estrellas en los catalejos son puntos de victoria!) **Importante:** Puedes comprar varios catalejos en un turno.

Fin del juego: Cuando un jugador se detiene en El Embarcadero **y ha construido una barca y dispone al menos de un catalejo**, recibe la tarjeta de la Isla del Verano (17). Luego, anuncia el final del juego. Para este jugador ya ha acabado el juego y no le queda ninguna acción por realizar, excepto que Flox se mueva allí donde esté. (Él / ella tiene que enfrentarse a él). Los otros jugadores deben completar su último turno y luego, colocar su figura en El Embarcadero para comenzar la puntuación final. Si Flox está en El Embarcadero cuando los otros jugadores lleguen, también tendrán que enfrentarse a él. Los materiales conseguidos aún se podrán cambiar por catalejos u otras piezas antes del recuento.

Importante: Los jugadores deben completar su barca para poder sumar sus puntos. Si un jugador no ha conseguido completar una barca, puede descartar pasajeros o catalejos por valor de 3 estrellas y tomar las piezas de la barca que le falten de la parte superior de la pila para acabarla.

La puntuación (fig.3):

- Una barca terminada vale 9 estrellas.
- Si una barca tiene dos piezas del mismo estilo, vale +2 estrellas.
- Si un barco consta de partes exactamente del mismo estilo, ¡vale +4 estrellas!
- Si un jugador tiene la carta Goblin el Caos **y** las 3 partes del barco tienen un estilo diferente, ¡vale +3 estrellas!
- Además de estas, suma todas las estrellas que aparezcan en tus tarjetas y catalejos.

¡Gana el jugador que haya completado la barca y tenga más estrellas!

¡Buen viaje! ¡Nos vemos a la vuelta de La Isla del Verano!

Ste že slišali za Nedotakljivo jezero? Tudi najpogumnejši vetrovi si ne drznejo vzburkati njegove temne gladine. Vaša naloga je prepluti to nenavadno, skrivnostno vodo in pristati na Otoku poletja, kjer boste prezimili. V ta namen je treba zgraditi primeren čoln, ki bo s pomočjo čarovnije lebdel nad vodo. Uporabite vse zaklade gozda, da boste uspešno opravili to nalogo! Kje pa se skrivajo ti zakladi? Prav na mestu, kjer se začne ta zgodba: Pod listjem.

Starost: 6+ • Število igralcev: 2–4 • Trajanje: 45 min

Vsebina igre: 1 igralna plošča, 1 ploščica s Floxovim vozom, 5 čolnov (vsakega sestavljajo tri ploščice), 5 likov, 1 plošček aktivnega igralca, 6 ploščic s Floxom, 8 ploščic z daljnogledom, 45 žetonov, 64 kartic s pustolovščinami.

Kratek opis igre: Igralci premikajo svoje figurice po igralni plošči in nabirajo različne materiale, ki jih porabijo za gradnjo delov čolna med igro. Vsak igralec mora zgraditi svoj čoln iz treh različnih delov, in sicer prednjega in zadnjega dela ter rezervoarja z vilinskim prahom, ki služi kot gorivo. Z zgrajenim čolnom si igralec prisluži zvezdice (zmagovalne točke), ki pa jih zbira tudi z daljnogledi in potniki. Zmaga igralec z največ zvezdicami.

Priprava igre (slika 1): Igralno ploščo in Floxov voz (6) postavite na sredino igralne površine. Premešajte naslednje ploščice oz. kartice in jih s prednjo stranjo navzdol zložite v ločene kupčke ob igralni plošči: ploščice s Floxom (3), ploščice z daljnogledi (10) in kartice s pustolovščinami (1).

Razvrstite dele čolnov glede na vrsto (prednji deli, zadnji deli, rezervoarji z vilinskim prahom). Premešajte posamezne kupčke z deli čolnov (11) in jih položite s prednjo stranjo navzgor, vsak kupček posebej. Kartico z Otokom poletja (2) položite ob igralno ploščo.

Žetone zmrzali (7) položite na z ivjem prekrito polje, s snežinko navzgor. Ločite žetone za material (5) in jih nakopičite glede na vrsto materiala na druga prazna polja za material (*razen na polji za vas in pristanišče*). **Na koncu** prenesite po en žeton za material z vsakega kupčka na voz.

Vsak igralec si izbere en lik (9) in vzame kartico za ta lik. Postavite svoje figurice oz. like na polje za vas. Figurico Floxa (4) postavite na polje za pristanišče. Kartice z liki in figurice, ki jih ne potrebujete, pospravite v škatlo. Izberite igralca, ki bo začel igro – ta dobi plošček aktivnega igralca (8). Igra poteka v smeri urnega kazalca. Pa začnimo z igro!

Igralec, ki je na vrsti, stori naslednje:

1. Vrže kocko in premakne svojo figurico ali figurico s Floxom.
2. Izvleče kartico s pustolovščinami in izvede navodilo na njej.
3. Ko je na vrsti, zamenja žetone za material za del čolna **in/ali** daljnogled.
4. Plošček aktivnega igralca poda naslednjemu igralcu.

1. Premikanje lika ali Floxa:

Vrzite kocko. Kaj vam pokaže?

- Število pik: Premaknite svoj lik v smeri urnega kazalca za toliko polj, kolikor je pik na kocki. Narediti morate vse korake, kolikor jih nakazujejo pike, razen če se ustavite v vasi ali pristanišču, pri čemer pa izgubite preostale korake.
- Če dobite vrečo premaknite figurico Floxa za eno polje v nasprotni smeri urnega kazalca in mečite kocko tako dolgo, da lahko premaknete svojo figurico.

Na enem polju lahko stoji več figuric.

Če vaš lik pristane na...

- polju za material: Vzemite žeton z ustreznega kupčka.
- z ivjem prekritem polju: Vzemite žeton zmrzali in ga položite predse tako, da bo stran s snežinko obrnjena navzgor. Dovoljeno je imeti le dva žetona zmrzali s to stranjo navzgor. Če dobite še tretjega, morate vrniti ves svoj material in žetone zmrzali na igralno ploščo. *Strateški nasvet: Pravočasno zamenjajte žetone zmrzali v vasi ali jih stalite na Ognjenem polju.*
- vasi: Žeton za material ali žeton zmrzali iz svoje zaloge lahko zamenjate za drug žeton za material ali žeton zmrzali na plošči (a ne na vozu!). Vzemite žeton in tistega, ki ga ne potrebujete.

jete, vrnite na ustrezen kupček. Igralec sme v igralnem krogu zamenjati le en žeton. *(Izjema: Podvojitvena kartica – razloženo v nadaljevanju)* **Žetona z vodno kapljico ni mogoče zamenjati.**

- pristanišču: Premaknite vrhno kartico katerega koli kupčka z deli čolnov na dno. To dejanje ni obvezno, vendar je koristno, saj z njim omogočite kroženje ploščic z deli čolnov.
- Na Ognjenem polju lahko stalite svoje žetone zmrzali. Ko pridete na vrsto, lahko namesto meta kocke premaknete svoj lik na to polje in žetone zmrzali obrnete tako, da je navzgor obrnjena stran z vodno kapljico. Nato je na vrsti naslednji igralec. V naslednjem krogu se boste vrnili na pot in pri tem šтели korake od vasi.

Naleteli ste na Floxa! Če srečate Floxa, morate preveriti, ali vam skuša kaj ukrasti. Vzemite šest ploščic s Floxom, jih premešajte (s prednjo stranjo navzdol), obrnite tri ploščice in si oglejte rezultat:

- Če je na teh treh izbranih ploščicah več veselih Floxov (20), je Flox zmagal, vi pa morate en žeton za material iz svoje zaloge položiti na njegov voz.
- Če izbrane ploščice prikazujejo več žalostnih Floxov (19), ste zmagali vi; izberite žeton z voza in ga položite na svoj kupček. Če na vozu ni nobenega žetona več, ne dobite nič.

Pomembno: Če je na polju s Floxom več igralcev hkrati, morajo eden za drugim vsi upoštevati opisano pravilo. Če Flox pristane na vašem polju, medtem ko je na vrsti drug igralec, mora aktivni igralec počakati, dokler vi ne dobite svojega rezultata, nato pa nadaljuje z igro. *Strateški nasvet: Če na Floxa naletite na polju za material, preizkusite najprej svojo srečo: obrnite tri od šestih ploščic s Floxom in ravnajte v skladu z rezultatom - če zmagate vi (ker ste obrnili več ploščic z žalostnim Floxom), vzamete en žeton za material. Nato vzamete še en žeton, ker stojite na polju za material. Če zmaga Flox (obrnili ste več ploščic z veselim Floxom), vzamete samo en žeton, ki vam pripada, ker stojite na polju za material.*

2. Ko premaknete svojo figurico in izvedete svoje dejanje, izvedete kartico s pustolovčinami. (slika 2)

Naslednje kartice uporabite in nato takoj zavrzite:

- **Darila (1):** Vzemite na kartici prikazan žeton za material z igralne plošče in ga položite na svoj kupček.
- **Kartice z ljubljenčki (2):** Ljubljenčki pohrustajo žeton za material iz vaše zaloge. Vrnite na kartici prikazan žeton na ustrezen kupček na igralni plošči. Če prikazanega materiala nimate v svoji zalogi, imate srečo.
- **Trebuška (Belly) (3):** Trebuška ni prav nič izbirljiva! Z veseljem bo pohrustala kateri koli vaš žeton za material. Vrnite izbrani žeton na ustrezen kupček na igralni plošči. Če nimate nobenih žetonov, bo Trebuška ostala lačna.
- **Velikan (4):** Premaknite vrhno ploščico z vsakega kupčka z deli čolnov na dno kupčka.
- **Daljnogled (5):** Vzemite ploščico z daljnogledom.
- **Nesreča z daljnogledom! (6):** Enega od daljnogledov iz svoje zaloge vrnite na kupček z daljnogledi. Obrnjen naj bo s prednjo stranjo navzdol.
- **Srečali ste Floxa! (7):** Flox se takoj premakne na polje, kjer stoji vaš lik.
- **Drgetajoči drozg (8):** Vzemite žeton zmrzali.

Naslednje kartice porabite takoj ali pa jih shranite za kasneje, po uporabi pa jih vedno zavrzite:

- **Ogenj (9):** Vsi vaši žetoni zmrzali so se staili! Obrnite jih tako, da bo navzgor obrnjena stran z vodno kapljico.
- **Čarovnik (10):** Enega od svojih delov za čoln lahko zamenjate za kateri koli del enake vrste s kupčka. *(To je dovoljeno tudi v čisto zadnjem krogu.)* Oglejte si vse tri kupčke in si izberite ploščico, ki si jo želite. Ploščico, ki je ne želite, vrnite na dno ustreznega kupčka.
- **Vas (11):** Premaknite svoj lik v vas in po želji zamenjajte žeton.
- **Podvojitve (12):** S to kartico lahko izberete dva žetona za material na katerem koli polju. Kartica je v vasi veljavna tudi za zamenjavo dveh žetonov za material namesto enega.
- **Hrošček sreče (13):** Uporabite ga lahko namesto katerega koli žetona za material.
- **Čarobna orodja (14):** Ko ste na vrsti, si lahko ogledate vse ploščice z deli čolnov in kupite del, za katerega imate vse žetone za material, prikazane na ploščici. Če ne morete kupiti nobenega, shranite kartico za pozneje.
- **Čarobna očalca (16):** To bitjece s čarobnimi očalci opazi, kadar Flox skuša kaj ukrasti. Ko srečate Floxa, lahko tvegate s preobračanjem treh ploščic s Floxom ali pa se odločite za zagotovljen uspeh in predate to kartico, saj lahko takoj izberete žeton za material s Floxovega voza.

Obdržite naslednje kartice in jih odkrijte šele na koncu igre:

- **Potniki (18):** Te kartice prinašajo zmagovalne točke, če je vaš čoln ob koncu igre v celoti zgrajen. Če ne morete izpluti, izgubite svoje kartice s potniki.
- **Goblin Khaos (15):** Goblin ceni raznolikost. Če je vaš čoln zgrajen v treh različnih slogih, vas bo nagradil s tremi zvezdicami. **V nasprotnem primeru ta kartica nima vrednosti.**

3. Deli čolnov in daljnogledi:

Dele čolnov **in/ali** daljnogleda lahko kupite z žetoni za material kadar koli ste na vrsti (preden izvlčete kartico ali po tem).

- Deli čolna: Če imate vse materiale, prikazane na ploščici določenega dela čolna, vzemite materiale iz svoje zaloge in jih vrnite na ustrezna polja na igralni plošči (žeton za les na kupček z žetoni za les itd.). Nato vzemite ta del čolna in ga položite predse. **Pomembno:** Kupiti je mogoče le vrhno ploščico s kupčka (razen kadar uporabite kartico s čarobnim orodjem – glejte zgoraj). Vsak igralec mora zgraditi **en** čoln, ki ga sestavljajo prednji del, zadnji del in rezervoar z vilinskim prahom.
- Daljnogled stane en žeton z vodno kapljico in en žeton s travo. Vzemite žetone iz svoje zaloge in jih vrnite na ustrezna polja na igralni plošči, nato pa izberite ploščico z daljnogledom. Daljnogled potrebuje igralec, ki želi naznaniti konec igre. Drugi igralci ga ne potrebujejo, a upoštevajte, da zvezdice na daljnogledih prinašajo zmagovalne točke! **Pomembno:** Kupiti je mogoče več daljnogledov naenkrat.

Konec igre: Ko se igralec ustavi v pristanišču **in ima cel čoln in vsaj en daljnogled**, prejme kartico Otoka poletja (17). Nato oznani konec igre in druge igralce pozove k izplutju. Prvemu igralcu ne preostane nobeno drugo dejanje. Če se sem premakne figurica Floxa, se mora prvi igralec soočiti z njim. Drugi igralci morajo zaključiti svoj zadnji igralni krog, nato pa svoje figurice položijo v pristanišče in opravijo končno točkovanje. Če je ob prihodu drugih igralcev v pristanišču tudi Flox, se morajo tudi oni soočiti z njim. Prislužen gradbeni material je pred končnim štetjem točk še vedno mogoče zamenjati za daljnogleda ali dele čolna.

Pomembno: Če želijo igralci izpluti, morajo do konca zgraditi svoj čoln. Če čoln ni povsem dokončan, sme igralec odvreči potnike ali daljnogleda v vrednosti treh zvezdic in vzeti manjkajoči del čolna z vrha kupčka.

Točkovanje (slika 3):

- Dokončan čoln je vreden devet zvezdic.
- Če sta dva dela čolna v enakem slogu, prištejte dve dodatni zvezdici.
- Če so vsi deli čolna v enakem slogu, prištejte štiri dodatne zvezdice.
- Če ima igralec kartico goblina Khaosa, vsi trije deli čolna pa so v različnih slogih, prištejte tri dodatne zvezdice.
- Seštejte tudi vse zvezdice na svojih karticah in daljnogledih.

Zmaga igralec z največ zvezdicami.

Želimo vam uspešno potovanje! Na svidenje do naslednje pomladi!

Hallottál már az érinthetetlen tőről, amelynek sötét nyugalmát még a szél sem meri megzavarni? Ezen a furcsa, sejtelmes vízen át juthatsz csak el az Örök nyár szigetére. Még a fagy beálta előtt olyan hajót kell építened az erdő kincseiből, ami egyetlen hullámot sem vet... Hogy hol rejtőznek ezek a kincsek? Ott, ahol ez a történet játszódik: a levelek alatt.

Korosztály: 6+ • 2-4 játékos részére • Játékidő: 45 perc

A játék tartalma: 1 játéktábla, 1 kordé tábla, 5 db 3 lapkából álló hajó, 5 játék figura, 1 aktív játékos jelző, 6 Flox lapka, 8 távcső lapka, 45 token, 64 kártya

A játék rövid leírása: A játékosok körben haladva a táblán építőanyag tokeneket gyűjtenek, amelyeket különböző kombinációban hajórészletekre tudnak beváltani a játék során. Minden játékosnak meg kell építeni a saját hajóját, ami pormeghajtóból, első- és hátsó részből kell, hogy álljon. A befejezett hajóért csillag(=győzelmi pont) jár csakúgy, mint a távcsövekért és az utasokért. A játékot az nyeri, aki a legtöbb csillagot szerezte.

A játék előkészítése: (fig.1.): Helyezzétek a játéktáblát és Flox kordéját (6) egymás mellé a játéktér közepére! Keverjétek meg jól és helyezétek mellé képes oldalával lefelé külön-külön kupacba a Flox manó lapkákat (3), a távcső lapkákat (10) és a kaland kártyákat (1)!

Keverjétek meg és képes oldalával felfelé tegyétek a tábla mellé fajtánként különválasztva három pakliba a hajó részleteket (11) és a Nyár sziget kártyát (2)!

A fagy tokeneket (7) tegyétek a dérepte mezőre a hópelyhes oldalukkal felfelé! Az építőanyag tokeneket (5) válasszátok szét és tornyozzátok fel az üres mezőkre fajtánként (*kivéve falu és kikötő*) úgy, hogy egy mezőre csak egyféle építőanyag kerüljön! **Végül** minden kupacból 1-1 építőanyag tokenet tegyetek át a kordéra!

Válasszatok magatoknak figurát (9) és vegyétek magatokhoz a hozzá tartozó karakter kártyát! Azokat a kártyákat és bábuakat tegyétek vissza a dobozba, amelyek nem játszanak! A karakteretekhez tartozó bábu helyezzétek a faluba, Flox figuráját (4) pedig a kikötőbe!

Válasszatok kezdő játékos, aki magához veszi az aktív játékos jelző korongot (8)! Indulhat a játék!

Minden játékos a saját körében:

1. dob a dobókockával és eszerint mozdítja a saját bábuját vagy Flox-ot
2. húz egy kártyát és teljesíti a rajta látható akciót (vagy megtartja lsd. később).
3. az építőanyag tokenjeiért hajórészletet **és/vagy** távcsövet vehet a köre során.
4. átadja az aktív játékos jelző korongot a következő játékosnak, és ezzel a köre lezárul.

1. Lépés/Flox mozgatása:

Dobj a dobókockával! Ha a kockán:

- pöttyököt látsz, a figuráddal lépj annyit az óramutató járásával megegyező irányban, amennyit a kocka mutat. A lépéseket mindig pontosan le kell lépni! **Kivéve** falu és kikötő esetében: ezeken a helyeken bármikor megállhatsz, de a további lépéspontjaid elvesznek.
- zsákot látsz, akkor Flox-ot léptesd egy mezőt az óramutató járásával ellenkező irányban és dobj újra mindaddig, amíg nem tudsz lépni a figuráddal.

Egy mezőn több játékos is állhat.

Ha a lépésseddel...:

- építőanyag mezőre érsz, vegyél egy építőanyag tokenet a mezőhöz tartozó kupacból!
- fagy mezőre érsz, vegyél egy fagy tokenet és a hópelyhes oldalával felfelé tedd magad elé! A játék során sosem lehet nálad kettőnél több ebben az állapotában! Ha a harmadikat is megkapod, sajnos az összes építőanyag és fagy tokenedet vissza kell adnod. *Tipp: cseréld be időben a fagy tokeneket a faluba, vagy lépj a tűz mezőre, hogy megoldadjanak.*
- a faluba érkezel, akkor egy építőanyag **vagy** fagy tokenet cserélhetsz a készletedből. Válassz egy tokenet a tábláról (nem a kordéról!) és azt, amire nincs szükséged, tedd vissza a

tablára a megfelelő kupacba! Egy körben csak egy tokenet cserélhetsz (*kiv.: duplázó kártya, lsd. később*). **A vízcsepp oldalára fordított fagy korongot nem lehet cserélni.**

- a kikötőbe érkezel, akkor a hajó részlet lapkák közül az egyik kupac legfelső lapkáját a pakli aljára teheted. (nem kötelező, de szerencsés, ha mindig újabb lapka kerül játékba.) Ha kész hajóval és legalább egy távcsővel felszerelve lépsz oda, akkor bejelentheted a játék végét.
- A tűz mezőn megolvaszthatod a fagy tokenjeidet. Dobás nélkül lépj erre a mezőre, ha rád kerül a sor, és forgasd át a fagy tokenjeidet a vízcseppet ábrázoló oldalukra! A köröd véget ért, más akciód nem lehet. A következő körben a Falu mezőről térhetsz vissza és számolhatod a lépéseid.

Találkozás Flox-szal:

Ha Flox-szal találkozol, ellenőrizned kell, hogy elcsent-e tőled valamit! Vedd magad elé a manó paklit és lefordítva keverd meg! Fordíts fel belőle három lapkát!

- Ha a felforgatott lapkákon a vidám manóból (20) van több, Flox nyert, és egy építőanyag tokenet a készletedből a kordéjára kell tenned.
- Ha a szomorú manó lapkáiból (19) van több, akkor te nyertél és választhatsz a kordéjáról egy tokenet. Ha a kordén nincs már egy sem, akkor nem kapsz tokenet, de legalább nem veszítettél el semmit!

Fontos: Ha több játékos találkozik egyszerre Flox-szal, mindannyiójuknak így kell tennie egymás után! Ha egy másik játékos körében történik a találkozó, az aktív játékosnak meg kell várnia, amíg ellenőrzitek, Flox elcsent-e tőletek valamit, és csak utána folytathatja a körét. *Tipp: Ha olyan építőanyag mezőre érkezel a figuráddal, ahol Flox áll, először forgasd fel a manó lapkákat és csak utána vedd magadhoz az építőanyag tokenet.*

2. A figurád mozgatása és a szükséges akció végrehajtása után húzz egy kaland kártyát! (fig.2)

Azonnal felhasználandó kártyák, amelyek a dobópakliba kerülnek, amint végrehajtottad a rajtuk szereplő akciót:

- **Ajándékok (1):** Tegyél a készletedbe a tábláról egy tokenet, amit kártyán látsz!
- **Házikedvenc kártyák (2):** a házikedvencek befalják egy hozzávalódat: a kártyán látható építőanyag tokenet a készletedből vissza kell tenned a táblára a megfelelő kupacba. Ha nincs olyan építőanyag a birtokodban, amire a jószág éhezik, szerencséd van.
- **Mindenevő (3):** Neki bármi megfelel! Egy tetszőleges építőanyag tokenedet tedd vissza a táblára. Ha éppen nincs egyetlen tokened sem, éhen marad!
- **Óriás (4):** Minden hajórészlet pakli felső lapkáját tedd a pakli aljára!
- **Távcső (5):** húzz egy távcső lapkát!
- **Távcső baleset! (5):** Tönkrement a távcsőved. Dobj el egy távcső lapkát!
- **Flox (7):** A kordés manó rögtön arra a mezőre lép, ahol állsz!
- **Didergő madár (8):** Kapsz egy fagy token!

Megtartható kártyák. Amikor az akciót felhasználtad, akkor tedd a dobópakliba.

- **Tűz (9):** Megolvadtak a fagy tokenjeid! Forgasd át őket a vízcsepp oldalukra!
- **Varázsló (10):** A hajód **egyik** részét kicserélheted bármelyik ugyanolyan típusú hajórészletre a kupacból. (*Még a legeslegutolsó körben is.*) Tedd vissza a megfelelő pakliba a hajórészletedet és válaszld ki azt, amire szükséged van!
- **Falu (11):** Lépj a faluba és cseréld, ha akarsz!
- **Duplázás (12):** Bármelyik következő építőanyag mezőn ahová lépsz, két tokenet is felvehetsz, vagy a faluban két építőanyagot is becserélhetsz a kártyáért cserébe.
- **Szerencsebogár (13):** bármelyik építőanyag token helyett felhasználhatod.
- **Varázs szerszámok (14):** Átnézheted az összes hajórészletet és megvásárolhatod azt a lapkát, amihez minden építőanyag tokened megvan. Ha nincs számodra megfelelő hajórészlet lapka, akkor a kártyát tartsd magadnál, legközelebb talán szerencsésebb leszel.
- **Csodabogár (16):** Rögtön észreveszi, ha Flox csenni próbál. Ha legközelebb találkozol a manóval, eldöntheted, hogy a kártyapaklival kockáztatod a szerencsédet, vagy beadod ezt a kártyát és már nyertél is. Természetesen azonnal választhatsz a kordéjáról egy építőanyagot.

A következő kártyákat tartsd meg, de ne mutatsd meg senkinek a játék végéig!

- **Utasok (18):** különféle lények szeretnének veled tartani a szigetre, és értékes pontokkal hálálják meg a fuvart. Csak akkor kapod meg a kártyákon látható csillagokat, ha elkészült a hajód. Ha nem tudsz kihajózni, az utaskártyákat elveszíted.
- **Khaos manó (15):** szereti a változatosságot. **Ha** a hajód kizárólag különböző stílusú részekből áll, akkor azt három csillaggal jutalmazza. **Ha a hajód nem áll különböző részekből, akkor a kártya nem ér semmit!**

3. A hajórészletek és távcsövek:

Minden játékos a saját körében a megszerzett építőanyag tokenjeiért hajórészletet **és/vagy** távcsövet vásárolhat, akár többet is egy alkalommal.

- Hajórészletek: Ha minden építőanyag tokenet sikerült összegyűjteni, amit a hajórészlet lapkán látsz, akkor megveheted azt! Tedd vissza a tokeneket a táblára a megfelelő kupacba és vedd el a pakli tetejéről a hajórészletet, amit megvásároltál. **Fontos:** Mindig csak a pakli legfelső kártyját lehet megvásárolni, (kiv. Varázs szerszámok kártya.) Minden játékos csak **egy** hajót építhet, ami első, hátsó részből és a portartályból kell, hogy álljon.
- A távcső 1 vízcsepp és 1 fű tokenedbe kerül. A két hozzávalót tedd vissza a táblára a megfelelő mezőkre és húzz egy távcső lapkát a kupacból. A távcsőre leginkább akkor lesz szükséged, ha elsőként végzel, mert csak az a játékos jelentheti be a játék végét, akinek elkészült a hajója és legalább egy távcsőve van. (A többieknek nem szükséges távcsövet szerezni a kihajózáshoz, de érdemes észben tartani, hogy a távcsöveken szereplő csillag győzelmi pontot ér!) **Fontos:** egy körben akár több távcsövet is vehetsz.

A játék vége: Az a játékos, akinek elsőként **elkészült a hajója és egy távcsővel felszerelve megáll a kikötőben**, bejelentheti a játék végét. Megkapja a Nyár sziget kapuja kártyát és kihajózásra szólítja fel a többieket. Több akciója nem lehet, hacsak Flox a kikötőbe nem érkezik. A többi játékos még befejezheti a körét, majd a figuráját a kikötőbe kell tennie, hogy elkezdődhetessen a győzelmi pontok (csillagok) összeszámolása. Ha Flox a kikötőben áll, amikor a többi játékos a figuráját oda helyezi, nekik is ellenőrizniük kell, hogy elcsent-e valamit, és az így szerzett építőanyagok még felhasználhatók hajórészlet- vagy távcsővásárlásra a végső elszámolás előtt.

Fontos: Csak azok a játékosok hajózhatnak ki, akiknek befejezett hajója van. Akinek nem készült el a hajója, 3 csillagért cserébe megveheti a hiányzó hajórészt. Nem választhat, csak a pakli **legfelső** lapkáját veheti meg! Ez után kezdheti a pontjainak az összeszámolását.

A végső elszámolás (fig.3):

- A befejezett hajó 9 csillagot/győzelmi pontot ér.
- Ha a hajód kizárólag egyforma stílusú részekből áll, akkor +4 csillag a jutalmad!
- Ha csak két egyforma stílusú hajórészleted van, akkor +2 csillagot kapsz.
- Ha minden hajórészleted különböző, nem jár plusz csillag, **kivéve**, ha van Khaos manó kártyád, mert az +3 csillagot jelent.
- Ezeken felül adjátok hozzá a csillagokat amiket az utas kártyáitokon és a távcsöveiteken láttok.

A játékot az nyerte meg akinek a legtöbb csillaga van!

Most pedig jó utat! Viszontlátásra tavasszal!

Czy słyszałeś kiedyś o Nietykalnym Jeziorze? Nawet najodważniejszy wiatr nie ośmieli się wzniecić fal na jego ciemnej powierzchni. Twoim zadaniem w tej wyprawie jest przepłynąć przez dziwną, tajemniczą tafel jeziora Nietykalnego aby dotrzeć do Letniej Wyspy, gdzie spędzisz zimę. Aby tego dokonać musisz zbudować odpowiednią łódź, która będzie unosiła się nad wodą. Wykorzystaj wszystkie skarby lasu, aby odnieść sukces! Gdzie są ukryte te skarby? Oczywiście tam, gdzie rozpoczyna się nasza historia: POD LIŚCMI.

Wiek: 6+ • Liczba graczy: 2-4 • Czas rozgrywki: 45 minut

Zawartość gry: 1 plansza do gry, 1 plansza z wózkiem, 5 łodzi (każda składa się z 3 płytek), 5 postaci, 1 dysk aktywnego gracza, 6 płytek do wózka, 8 płytek z lunetą, 45 żetonów, 64 karty

Krótki opis gry: Gracze przesuwają swoje figurki po planszy tak, by zbierać różne materiały potrzebne do budowy łodzi. Każdy gracz musi zbudować swoją łódź, która będzie składała się z trzech elementów: przedniej części, tylnej oraz pojemnika na magiczny pyłek wróżki. Ukończona łódź zarabia gwiazdki (= czyli punkty zwycięstwa), podobnie jak lunety i pasażerowie. Gracz z największą liczbą gwiazdek wygrywa pojedynek.

Przygotowanie do gry (rys.1): Umieść planszę oraz kartę z wozem (6) na środku planszy do gry. Potasuj płytki oraz karty i umieść je zakryte na stosach obok planszy: płytki z wozem (3), płytki z lunetą (10) i karty przygód (1).

Posortuj części łodzi według elementów (przód, tył, pojemniki na czarodziejski pyłek). Przetasuj wszystkie karty wg rodzaju i umieść na osobnym stosie (11). Karty muszą być odkryte (obrazkiem do góry). Umieść kartę z Letnią Wyspą (2) obok planszy. Żetony mrozu (7) umieść na polu pokrytym szronem, stroną z płatkami śniegu do góry. Oddziel żetony materiałów (5) i ułóż je wg rodzaju na innych pustych polach z materiałami (z wyjątkie Wioski i Portu). **Na koniec** przenieś jeden żeton materiału z każdego stosu do wózka.

Każdy gracz wybiera jedną postać (9) i bierze odpowiednią kartę. Następnie umieście swoje postaci w Wiosce i postać Woźniczy(4) w Porcie. Niepotrzebne karty postaci i figurki należy odłożyć z powrotem do pudełka. Wybierz gracza, który rozpocznie grę oraz otrzyma dysk aktywnego gracza (8). Kolejka przechodzi na kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Każdy gracz po kolei:

1. Rzuca kostką i przesuwa swoją postać oraz Woźnicę.
2. Wyciąga kartę z talii i wypełnia przedstawioną instrukcję.
3. Wymienia żetony materiałów na elementy łodzi **i/lub** lunetę w dowolnym momencie swojego ruchu.
4. Przekazuje dysk aktywnego gracza do kolejnej osoby.

1. Poruszanie się swoją postacią lub Woźnicą:

Rzuć kostką ! Co się na niej pojawia?

- Liczba kropek: przesuń swoją postać zgodnie z ruchem wskazówek zegarka zgodnie z liczbą wskazanych oczek na kostce. Musisz wykorzystać cały wynik rzutu kostką chyba, że zdecydujesz się zatrzymać w Wiosce lub Porcie; wtedy pozostałe kroki zostaną utracone'
- Jeśli masz worek przesuń Woźnicę o jedno pole w lewo i rzucaj kostką aż będziesz mógł się poruszyć;

Na jednym polu może znajdować się więcej niż jeden gracz.

Jeśli Twoja postać wylądzuje na ...:

- polu materiału: wybierz żeton z odpowiedniego stosu z materiałami!
- zamrożonym polu: weź żeton mrozu i umieść go przed sobą płatkim śniegu do góry! Nie możesz mieć więcej niż dwóch żetonów mrozu obrazkiem do góry. Jeśli zdobędziesz trzeci, musisz zwrócić wszystkie swoje żetony materiałów i mrozu na planszę. *Uwaga taktyczna: Wymień żetony mrozu w Wiosce lub przetop je **na czas** na Polu Ognia.*
- Wioska: możesz wymienić żeton mrozu **lub** materiału, który posiadasz na inny materiał **lub** żeton mrozu znajdujący się na planszy (ale nie na wózku!). Weź wówczas żeton i zwróć ten, którego nie potrzebujesz do odpowiedniego stosu. Można wymienić tylko jeden żeton

na każdą rundę ! (Wyjątek: *Podwójna karta - patrz dalej*). **Żetonu z kroplą wody nie można wymieniać!**

- Port: przesuń górną kartę dowolnego stosu części łodzi na dół (ta czynność jest opcjonalna, ale przydatna do ciągłego obracania płytek części łodzi)
- Na Polu Ognia możesz stopić swoje żetony mrozu. W swojej rundzie, zamiast rzucać kostką, przesuń swoją postać na to pole i odwróć swoje żetony mrozu na stronę z kroplą wody. Twoja runda się kończy, a żadna inna akcja nie jest dozwolona. W następnej rundzie powrócisz do poruszania się po ścieżce z Wioski.

Kiedy spotkasz Woźnicę: jeśli spotkasz Woźnicę musisz sprawdzić czy coś Ci ukradł czy nie. Weź 6 płytek Woźnicy i potasuj je (obrazki zakryte), a następnie odwróć trzy płytki aby ujrzeć wynik:

- Jeśli wśród wybranych trzech są bardziej radosne płytki Woźnicy (20), Woźnica wygrał i musisz przenieść żeton materiału ze swoich zasobów do wózka Woźnicy.
- Jeśli jest więcej smutnych płytek z wizerunkiem Woźnicy (19), wygrałeś: wybierz żeton z koszyka i weź go dla siebie. Jeśli w wózku nie ma żetonu, niestety nie możesz go zdobyć.

Ważne: Jeżeli na tym samym polu w Woźnicą jest wielu graczy wszyscy muszą przestrzegać opisanych zasad jeden po drugim. Jeżeli Woźnica wyłduje na Twoim polu w turze innego gracza, aktywny gracz musi poczekać na Ciebie dopóki Ty nie uzyskasz wyniku przed kontynuowaniem swojego ruchu. *Jeśli spotkasz Woźnicę na polu z materiałem, spróbuj najpierw swojego szczęścia, a potem wybierz żeton materiału.*

2. Po przesunięciu swojej postaci i wykonaniu wszystkich czynności odbierz odpowiednią kartę (rys.2).

Użyj i natychmiast odłóż te karty:

- **Prezenty (1):** wybierz z planszy żeton materiału pokazany na karcie i połóż go do swoich zasobów!
- **Karty zwierzaków (2):** Zwierzak pożerają żeton materiału z Twoich zasobów. Zwróć żeton pokazany na karcie do odpowiedniego stosu na planszy. Jeżeli nie masz takiego materiału w swoich zapasach, jesteś szczęściarzem ! Nic nie tracisz.
- **Pożeraczka (3):** Ona nie jest zbyt wybredna ! Każdy z Twoich żetonów przedstawiających materiał jest dla niej dobry. Zwróć wybrany żeton na odpowiedni stos na planszy. Jeżeli nie masz danego żetonu, jesteś szczęściarzem! Pożeraczka pozostanie głodna
- **Olbrym (4):** Przesuń górną płytkę z każdej części łodzi na spód stosu!
- **Luneta (5):** Wybierz kartę lunety !
- **Wypadek lunety (6):** Odłóż jedną lunetę z zapasów do stosu lunet! (obrazkiem w dół)
- **Spotkanie Woźnicy (7):** Woźnica natychmiast przenosi się do pola na którym się znajduje Twoja postać
- **Marznący Ptak (8):** Wybierz żeton mrozu !

Użyj tych kart natychmiast lub zachowaj je na później, ale zawsze odłóż je po użyciu:

- **Ogień (9):** Wszystkie twoje żetony mrozu ulegają stopieniu! Odwróć je na bok!
- **Czarodziej (10):** Możesz zamienić **jeden** ze swoich elementów łodzi na inną, dowolną tego samego typu ze stosu. (*Nawet w ostatniej rundzie*). Płytkę, którą wymieniasz połóż na spód odpowiedniego stosu.
- **Wioska (11):** Przenieś swoją postać do Wioski i wymień żeton, jeśli chcesz!
- **Podwojenie (12):** Ta karta pozwala ci wybrać 2 żetony materiałów na dowolnym wybranym polu. Karta jest również ważna w Wiosce, aby wymienić 2 żetony materiałów zamiast 1.
- **Szczęśliwy Ludek (13):** można użyć zamiast dowolnego żetonu materiału.
- **Magiczne Narzędzia (14):** Możesz przejrzeć wszystkie elementy części łodzi w swojej turze i kupić część za które masz wszystkie żetony materiałów przedstawione na kafelku. Jeśli nie ma żadnego elementu, który chciałbyś kupić - zachowaj kartę na później.
- **Uważny Ludek (16):** Zauważa, że Woźnica próbuje coś ukraść. Kiedy spotkasz Woźnicę, możesz zaryzykować swoje szczęście z kafelkami Woźnicy **lub** oddaj tę kartę, aby uzyskać absolutny sukces (możesz natychmiast wybrać żeton materiału z koszyka Woźnicy).

Zachowaj następujące karty i ujawnij je dopiero na koniec gry:

- **Pasażerowie (18):** wartość punktów zwycięstwa, jeśli twoja łódź zostanie ukończona na koniec gry. Jeśli nie możesz wypłynąć na jezioro, stracisz karty pasażerów.
- **Goblin Chaos (15):** uwielbia różnorodność. **Jeśli** twoja ukończona łódź składa się z 3 różnych elementów, on nagradza go trzema gwiazdkami! **Jeśli nie**, ta karta nic nie jest warta!

3. Elementy łodzi i lunety:

Możesz kupić elementy łodzi i / lub lunety za żetony materiałów w dowolnym momencie swojej tury. (przed lub po wylosowaniu karty):

- Elementy łodzi: jeśli masz wszystkie materiały przedstawione na karcie z częściami łodzi, weź je ze swoich zasobów i odłóż je na planszę do odpowiednich pól! (żeton drewna na drewno stos żetonów... itd.) Następnie weź część łodzi i umieść ją przed sobą! **Ważne:** tylko wierzchnią płytkę talii można kupić (z wyjątkiem użycia karty Magicznych narzędzi - patrz wyżej) gracz musi zbudować **jedną** łódź, która musi składać się z przodu, tyłu i pojemnika na pyłek wróżek.
- Luneta kosztuje 1 kroplę wody i 1 żeton trawy. Weź żetony ze swoich zasobów i połóż je z powrotem na planszy do odpowiednich pól i wybierz kafelek lunety! Potrzebna jest luneta dla gracza, który chce ogłosić koniec gry. (W przypadku drugiego nie jest to konieczne, ale pamiętaj: gwiazdy na lunetach to punkty zwycięstwa!) **Ważne:** Możesz kupić kilka lunet w jednej turze

Koniec gry: gdy gracz zatrzymuje się w porcie, **posiadając kompletną łódź i ma przynajmniej jedną lunetę**, wtedy otrzymuje kartę Letniej Wyspy (17). Następnie ogłasza koniec gry i wzywa innych graczy do wypłynięcia. Pierwszy gracz nie ma już akcji poza Woźnicą. Pozostali gracze muszą dokończyć swoją ostatnią turę, a potem, umieścić swoje figurki w porcie, aby rozpocząć ostateczne zliczanie punktów. Jeśli Woźnica jest w porcie, gdy inni gracze tam też są, muszą sobie z nim poradzić. Zdobyte materiały budowlane nadal można wymienić na lunety lub części łodzi przed końcową punktacją

Ważne: gracze muszą ukończyć swoją łódź, aby móc wypłynąć na jezioro. Jeśli łódź nie jest w pełni ukończona, gracz może odrzucić pasażerów lub lunety o wartości 3 gwiazdek i zabrać brakującą część łodzi z **górnej** części pokładu.

Punktacja (rys. 3):

- Ukończona łódź warta jest 9 gwiazdek.
- Jeśli łódź ma dwie części w tym samym stylu, jest ona warta +2 gwiazdki
- Jeśli łódź składa się z części w dokładnie tym samym stylu, jest warta +4 gwiazdki!
- Jeśli gracz ma kartę Chaosu i wszystkie 3 części łodzi mają inny styl, to jest warte +3 gwiazdki!
- Oprócz tego zsumuj wszystkie gwiazdki na swoich kartach i lunetach.

Gracz z największą liczbą gwiazdek wygrywa.

Miłej podróży! Do zobaczenia następną wiosną!

Slyšeli jste někdy o nedotknutelném jezeře? Ani nejdovzábňější vítr se neodváží zvedat vlny na jeho tmavém povrchu. Musíš se plavit touto podivnou, záhadnou vodou, abys našel letní ostrov, kde se chystáš strávit zimu. Je nutné postavit silnou loď, která bude klouzat pomocí magie po vlnách. Abys to zvládl, použij všechny poklady lesa! Kde jsou ty poklady? Právě tam, kde tento příběh začíná: Pod vlnami.

Věk: 6+ Počet hráčů: 2-4 Doba trvání: 45 min

Obsah hry: 1 herní deska, 1 Floxův vozík, 5 lodí (každá se skládá ze 3 částí), 5 postav, 1 žeton aktivního hráče, 6 kartiček Floxe, 8 kartiček dalekohledů, 45 žetonů a 64 karet

Krátký popis hry: Hráči posunují svou figurku po herní desce a sbírají různý materiál na stavbu lodí. Každý hráč musí postavit svou loď, která obsahuje 3 různé části: příď, zád a kontejner s vílím prachem. Hotová loď vydělává hvězdičky (=vítězné body), dalekohledy a cestující. Hráč s největším počtem hvězdiček vyhrává hru.

Příprava hry: umístěte herní desku a Floxův vozík (6) doprostřed hrací plochy. Zamíchejte karty, rozdělte je na hromádky a položte je obrázkem dolů vedle herní desky: Floxovy kartičky (3), karty dalekohledů (10) a karty dobrodružství (1).

Roztříďte díly lodí podle typu (zád, příď a kontejnery s vílím prachem). Umístěte je na hromádky dle typu obrázkem nahoru. Kartu letního ostrova umístěte vedle herní plochy. Umístěte zmrzlé žetony (7) na zamrzlé pole na herní desce obrázkem vložky nahoru. Oddělte žetony s materiálem (5) a roztříďte je podle typu na hromádky a umístěte je na políčka materiálu na herní desce (*kromě vesnice a přístavu*). **Nakonec**, odeberte od každého materiálu jeden žeton a umístěte je na Floxův vozík.

Každý hráč si vybere svou postavu (9) a kartičku své postavy. Umístěte herní postavy do vesnice a Floxe (4) umístěte do přístavu. Nepotřebné postavy a kartičky vraťte zpět do krabice. Vyberte hráče, který začne hrát jako první, tomu dejte žeton aktivního hráče (8). Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček. Tak pojďte hrát!

Tah každého hráče:

- Hoď kostkou a posuň svoji figurku nebo Floxe.
- Vezmi si kartičku a splň pokyny
- Vezmi si žeton materiálu pro stavbu lodí nebo dalekohled
- Posuň žeton aktivního hráče dalšímu hráči

1. Posuň figurkou nebo Floxem

Hoď kostkou! Copak ti padlo?

- Počet bodů: posuň svou postavu ve směru hodinových ručiček o hozený počet políček. Svou figurku posunuješ o hozený počet bodů **v případě**, že se nerozhodneš zastavit se ve vesnici nebo v přístavu. Pokud se rozhodneš zastavit, ostatní hozené body propadají.
- Pokud ti padne pytel, posuň o jedno políčko Floxe a házej do té doby než budeš moci hrát svou figurkou!

Na jednom políčku může být více než jedna figurka.

Pokud tvoje figurka stoupla na....:

- Políčko s materiálem: vezmi si žeton z hromádky
- Zamrzlé políčko: vezmi si žeton a polož ho obrázkem vložky nahoru před sebe. Můžeš mít max. dva zmrzlé žetony. Pokud dostaneš třetí žeton, musíš vrátit všechny žetony s materiálem **a** všechny zmrzlé žetony zpět na herní plochu. *Taktická poznámka: včas vyměň zmrzlé žetony ve vesnici a nebo je nech roztát na políčku s ohněm*
- Vesnice: tady můžeš vyměnit materiál nebo zmrzlé žetony za jiný materiál na herní desce (ne na vozíku!) Vezmi si nový žeton a ten, který nepotřebuješ umísti na příslušnou hro-

mádku. Je možné vyměnit pouze jeden žeton v jednom tahu. (*Vyjma karty Zdvojení - bude vysvětlena později*). **Žeton s kapkou vody není možné měnit!**

- Přístav: Vezmi horní kartičku z libovolné hromádky s díly lodí a dej ji dospodu. (Tento tah je dobrovolný ale je potřebný, aby se promíchaly díly lodí).
- Na políčku s ohněm můžeš nechat roztát své zmrzlé žetony. Při své tahu nebudeš házet kostkou, ale postavíš svou figurku na toto políčko a otočíš zmrzlý žeton na stranu s kapkou vody. V tuto chvíli tvůj tah končí, není možné vykonat jakoukoli jinou akci. V dalším kole se vrátíš zpět na cestičku a začneš své kroky počítat z políčka vesnice.

Střetnutí s Floxem! Pokud se potkáš s Floxem, musíš zkontrolovat, zda ti něco ukradl či nikoli. Vezmi si 6 karet s Floxem, zamíchej je obrázkem dolů a vyber si z nich 3 karty, abys zjistil výsledek:

- Pokud je mezi tvými 3 kartami víc těch, kde se Flox směje (20), vyhrál Flox a ty musíš všechnen svůj materiál přesunout na Floxův vozík.
- Pokud je mezi tvými 3 kartami víc těch, kde je Flox smutný (19), vyhrál jsi ty a můžeš si vzít všechny materiál z Floxova vozíku k sobě. Pokud na vozíku žádný materiál není, nemůžeš si vzít nic.

Důležité: Pokud je na políčku při setkání s Floxem na jednom políčku více hráčů, musí oba dva podstoupit výše uvedené pravidlo. Pokud na tvé políčko přijde Flox tahem jiného hráče. *Musí aktivní hráč počkat, až zjistíš výsledek Floxova počínání a pak teprve může aktivní hráč pokračovat ve hře.*

2. Ve chvíli, kdy jsi posunul svou figurku a dokončil akci, vezmi si kartičku (fig. 2)

Kartu odkryj a použij ihned po otočení:

- **Dárek (1)** - vezmi si z herní plochy žeton materiálu vyobrazený na kartě
- **Karta s mazlíčkem (2)** - mazlíčkové ujídají materiálové zásoby. Odevzdej žeton s vyobrazenou materiálovou zásobou zpět na příslušné políčko na herní desku. Pokud nemáš ve své zásobě tento materiál, máš štěstí a nemusíš nic odevzdávat.
- **Belly (3)** - není vybíravá, chutná jí jakýkoli materiál z tvé zásoby. Odevzdej tedy jakýkoli jeden žeton s materiálem na příslušné políčko na herním plánu. Pokud nemáš žádný žeton, nemusíš nic odevzdávat.
- **Obr (4)** - přesuň horní kartičku z každé hromádky obsahující části lodi dospod hromádky.
- **Dalekohled (5)** - vezmi si kartičku s dalekohledem
- **Dalekohled - nehoda (6)** - odevzdej jednu kartičku s dalekohledem obrázkem dolů na hromádku dalekohledů
- **Setkání s Floxem (7)** - přesuň Floxe na políčko, kde se nachází tvoje figurka
- **Třesoucí se ptáček (8)** - vezmi si jeden zamrzlý žeton

Kartu odkryj a použij ihned, nebo si ji uchovej pro pozdější použití:

- **Oheň (9)** - všechny tvé zmrzlé žetony roztály, otoč je na stranu s vodou
- **Čaroděj (10)** - vyměň si jakoukoli část své lodi za jinou z herní desky. Můžeš si vybrat část lodi, jakou chceš. Kartičku s lodí, kterou nechceš, vrať zpět nahoru na příslušnou hromádku.
- **Vesnice (11)** - posuň svou figurku na políčko vesnice a vyměň si žeton, pokud chceš!
- **Zdvojení (12)** - tato karta ti umožňuje vzít si 2 žetony s materiálem dle tvého výběru. Tato karta platí i ve vesnici a můžeš si tudíž vyměnit 2 žetony místo jednoho.
- **Šťastný brouk (13)** - může být použit místo jakéhokoli materiálového žetonu
- **Kouzelné nářadí (14)** - prohlédni si všechny části lodí na herním plánu, pokud je tam některá, kterou si můžeš díky své materiálové zásobě koupit, kup si ji. Pokud tam žádná taková není, nech si kartu na později.
- **Výstraha (16)** - tuto kartu můžeš použít při setkání s Floxem, za každé situace ti zaručí nad Floxem vítězství = můžeš si vzít materiál z Floxova vozíku ihned.

Vezmi si tyto karty a odkryj je až na konci hry:

- **Cestující (18)** - body vítězství, pokud máš na konci hry postavenou loď. Pokud nemůžeš vyplout, ztrácíš i karty cestujících
- **Khaos (15)** - pokud tvá loď na konci hry obsahuje 3 různé styly, dostaneš od Khaose 3 hvězdy navíc. **Pokud ne, nezískáváš nic.**

3. Části lodi a dalekohledy

Kdykoli v průběhu svého tahu si můžeš koupit část lodi nebo dalekohled za své žetony materiálu.

- Části lodi: pokud máš všechny materiál vyobrazený na dílu lodi, který si chceš koupit. Vezmi tyto žetony a vrať je na příslušné políčko na herní desce. Poté si vezmi příslušný díl lodi a umísti jej před sebe. **Důležité:** Koupit si můžeš vždy pouze vrchní kartičku z hromádky (vyjma použití karty Kouzelné nářadí (14)). Cílem každého hráče je postavit loď, která obsahuje příď, zád a kontejner s vílím prachem.
- Dalekohled stojí jeden žeton s vodou a jeden žeton s trávou. Odevzdejte žetony na příslušná políčka na herní desku a vezměte si kartičku s dalekohledem. Dalekohled potřebuje každý hráč, který chce oznámit konec hry. Pro ostatní hráče není dalekohled podmínkou, ale hvězdy na kartě dalekohledu jsou vítězné body. **Důležité:** V jednom tahu si hráč může koupit i více dalekohledů.

Konec hry: Pokud hráč doputuje se svou figurkou do přístavu, má hotovou kompletní loď a vlastní jeden dalekohled, získává kartu Letního ostrova (17). Poté oznámí konec hry a zavolá na ostatní hráče, aby vypluli. Ostatní hráči dohrají svůj poslední tah vyjma začínajícího hráče, ten již nemá tah žádný. Všichni hráči postaví své figurky do přístavu a začíná konečné sčítání. Pokud je Flox v přístavu než tam přijdou ostatní hráči, musí se ostatní hráči vyrovnat nejdříve s Floxem. Případný získaný materiál je možné ještě použít na nákup dalekohledů nebo částí lodi.

Důležité: Aby mohl hráč vyplout musí mít hotovou kompletní loď. Pokud hráč nemá hotovou loď, může odkrýt kartu cestujícího nebo dalekohled v hodnotě 3 hvězd a vzít si chybějící část lodi z příslušné hromádky. Musí si vzít pouze vrchní kartičku.

Sčítání bodů (fig. 3):

- Kompletní loď získává 9 hvězd
- Pokud má loď dvě části ve stejném stylu, znamená to pro hráče +2 hvězdy
- Pokud má loď všechny části ve stejném stylu, znamená to pro hráče +4 hvězdy
- Pokud má hráč kartu Khaose a všechny 3 části lodi jsou v jiném stylu, získává +3 hvězdy
- Nakonec je nutné přičíst hvězdy ze všech karet dalekohledů

Hráč s největším počtem hvězd se stává vítězem.

Šťastnou cestu! Uvidíme se příští jaro.

Už ste niekedy počuli o nedotknuteľnom jazere? Ani najodvážnejší vietor si nedovolí viať nad jeho tmavým povrchom. Musíte sa preplaviť cez túto neznámu, tajomnú vodu, aby ste sa dostali na Letný ostrov, kde strávite zimu. Je potrebné postaviť poriadnu loď, ktorá sa bude vznášať ponad vodu prostredníctvom kúzla. Aby ste uspeli, využite poklady lesa. Kde sú tieto poklady? Presne tam, kde začína príbeh - pod listami.

Vek: 6+ • Počet hráčov: 2-4 • Trvanie: 45 min.

Obsah hry: 1 hracia doska, 1 kartička škriatkov vozík, 5 lodí (každá sa skladá z 3 dlaždičiek), 5 charakterových postavičiek, 1 dlaždička aktívneho hráča, 6 kartičiek škriatka, 8 ďalekohľadov, 45 žetónov, 64 kartičiek

Krátky popis hry: Hráči posúvajú svoje figúrky po doske zbierajúc rôzne materiály, ktoré počas hry použijú na stavbu jednotlivých častí lode. Každý hráč musí postaviť svoju loď skladajúcu sa z 3 odlišných častí: predná strana, zadná strana a zásobník na kúzelný prach. Za hotovú loď získavajú hviezdy (víťazné body) rovnako ako aj ďalekohľady a cestujúci. Hráč, ktorý získa najviac hviezd, vyhráva.

Príprava hry (obr. 1): Hraciu dosku a kartičku so škriatkovým vozíkom(6) umiestnite do stredu hracej plochy. Kartičky škriatka (3), ďalekohľady (10) a dobrodružné kartičky (1) premiešajte a umiestnite ich tvárou nadol, každé na vlastnú kôpku vedľa hracej dosky.

Jednotlivé časti lode (predné strany, zadné strany a zásobníky na kúzelný prach) roztriedte. Každú kôpku (11) premiešajte a umiestnite tvárou nahor. Kartičku Letný ostrov (2) umiestnite vedľa dosky. Žetóny mrazu (7) položte na pole pokryté ľadom, tak aby vložka bola tvárou nahor. Roztriedte žetóny s materiálom (5) a podľa jednotlivých typov ich umiestnite na prázdne materiálové políčka (okrem dediny a prístavu). **Nakoniec** z každej kôpky s materiálom zoberte jeden žetón a dajte ho do vozíka.

Každý hráč si vyberie jednu postavičku (9) a zoberie si k nej prislúchajúcu kartičku. Postavičky umiestnite do dediny a postavičku škriatka (4) do prístavu. Nepotrebné charakterové kartičky a figúrky vráťte do krabice. Vyberte hráča, ktorý pôjde prvý a ten dostane dlaždičku aktívneho hráča (8). Hrá sa v smere hodinových ručičiek. A hra môže začať!

Každý hráč vo svojom ťahu:

1. Hodí kockou a posunie svoju figúrku alebo figúrku škriatka
2. Potiahne si kartičku a splní úlohu
3. Materiálové žetóny vymení za časť lode **a/alebo** ďalekohľad - kedykoľvek počas svojho ťahu
4. Posunie dlaždičku aktívneho hráča ďalšiemu v poradí.

1. Posun postavičky alebo škriatka:

Hodte kockou! Čo na nej je?

- Počet guľičiek: posuňte svoju postavičku v smere hodinových ručičiek o daný počet políčok. Musíte sa posunúť presne o toľko políčok, koľko vám ukázala kocka, iba ak by ste sa rozhodli zastaviť sa v dedine alebo prístave a vtedy stratíte zvyšný počet krokov.
- Ak kocka ukázala vrece, posuňte škriatka o jedno políčko proti smeru hodinových ručičiek a znovu hádžte kockou až kým budete môcť posunúť svoju postavičku.

Na políčku môže stáť viac ako jedna postavička.

Ak vaša postavička zastane na:

- Materiálovom políčku: zoberte si žetón z príslušnej kôpky
- Zamrznutom políčku: zoberte si žetón mrazu a položte ho pred seba vložkou smerom nahor. Nemáte dovolené mať viac ako 2 tieto žetóny otočené vložkou nahor. Ak dostanete tretiu, musíte vrátiť všetok materiál a žetóny mrazu na kôpky na doske. *Taktická poznámka: vymeňte žetóny mrazu v dedine alebo ich roztopte na políčku ohňa dostatočne včas.*
- Dedina: môžete vymeniť materiál **alebo** žetón mrazu za iný materiál **alebo** žetón mrazu na doske (nie z vozíka). Zoberte si žetón a vráťte ten, ktorý nepotrebujete na príslušnú

kôpku. Je dovolená výmena len jedného žetónu v danom ťahu (*Výnimka: zdvojnásobujúca kartička - viac neskôr*). **Žetón s kvapkou vody nemôže byť vymenený!**

- Prístav: premiestnite vrchnú kartičku akejkoľvek kôpky časti lode naspodok. (Tento krok je voliteľný, ale prospešný kvôli udržaniu rotácie kartičiek časti lode)
- Na políčku ohňa môžete rozraziť žetóny mrazu. Vo svojom ťahu, namiesto hodu kockou, premiestnite svoju postavičku na toto políčko a otočte svoje žetóny mrazu na stranu kvapky. Váš ťah končí, nie sú dovolené ďalšie kroky. V ďalšom kole sa vrátite na chodníček počítajúc kroky z dediny.

Stretnutie so škriatkom: Ak narazíte na škriatka, musíte skontrolovať či vám niečo ukradol alebo nie. Zoberte si 6 kartičiek škriatka, premiešajte ich (tvárou nadol) a na zistenie výsledku otočte tri kartičky:

- Ak je medzi vybranými tromi kartičkami viac tých s usmievajúcim sa škriatkom (20), vyhral on a vy musíte dať do jeho vozíka materiálový žetón zo svojej zbierky
- Ak je však viac tých so smutným škriatkom (19), vyhrali ste a môžete si do svojej zásoby vybrať žetón z vozíka. Ak vo vozíku už nie je žiaden žetón, nedostanete nič.

Dôležité: ak je na políčku so škriatkom niekoľko hráčov, každý jeden sa musí riadiť podľa spomenutých pravidiel. Ak škriatok zastane na vašom políčku počas ťahu iného hráča, hráč, ktorý je na ťahu, musí počkať, kým si to vybavíte so škriatkom a až potom môže pokračovať v ťahu.

Taktická poznámka: Ak sa stretnete so škriatkom na materiálovou políčku, najprv vyskúšajte šťastie s kartičkami a až potom si vyberte materiálový žetón.

2. Po posunutí figúrky a ukončení požadovaných krokov si potiahnite kartičku! (obr. 2)

Tieto kartičky použite a ihneď sa ich zbavte:

- **Darčeky (1):** vyberte si materiálový žetón zobrazený na kartičke a uložte do svojej zásoby!
- **Kartičky zvierat'a (2):** zvierat' zjedlo tvoj materiálový žetón. Vráťte žetón zobrazený na kartičke na príslušnú kôpku na doske. Ak takýto žetón nemáte, máte šťastie!
- **Belly (3):** Nie je vyberavá. Akýkoľvek materiálový žetón je pre ňu dobrý. Vráťte vami zvolený žetón na príslušnú kôpku na doske. Ak nemáte žiadne žetóny, ostane hladná!
- **Silák (4):** premiestnite každú vrchnú dlaždičku jednotlivých častí lode na spodok kôpky!
- **Dalekohľad (5):** zoberte si dlaždičku ďalekohľadu!
- **Nehoda s ďalekohľadom (6):** vráťte jeden ďalekohľad zo svojej zásoby (tvárou nadol)!
- **Stretnutie so škriatkom! (7):** škriatok sa okamžite presúva na políčko, kde stojí tvoja postavička
- **Chvejúci sa vtáčik (8):** zoberte si žetón mrazu

Tieto kartičky použite alebo si ich nechajte na neskôr, ale po použití sa ich zbavte:

- **Oheň (9):** všetky žetóny mrazu sú roztopené! Otočte ich na stranu kvapky!
- **Čarodejník (10):** môžete vymeniť jednu z častí lode za akúkoľvek inú rovnakého typu (*Aj v poslednom kole*). Prejdite všetky tri kôpky a vyberte si takú dlaždičku, akú chcete. Nechcenú dlaždičku vráťte na spodok príslušnej kôpky.
- **Dedina (11):** presuňte svoju postavičku do dediny a ak chcete, vymeňte si žetón!
- **Zdvojnásobenie (12):** táto kartička vám umožňuje vybrať si 2 materiálové žetóny na políčku podľa vášho výberu. Táto kartička tiež platí v dedine na výmenu 2 žetónov namiesto 1.
- **Šťastný chrobák (13):** môže byť použitý namiesto akéhokoľvek materiálového žetónu
- **Magické náradie (14):** môžete prejsť všetky kôpky s časťami lode a kúpiť tú časť, na ktorú máte všetky materiálové žetóny zobrazené na dlaždičke. Ak nie je taká, ktorú by ste si kúpili, nechajte si kartičku na neskôr.
- **Pozorný chrobák (16):** všimne si, keď sa škriatok pokúša krahnúť. Keď stretnete škriatka, môžete sa rozhodnúť či risknete svoje šťastie s kartičkami **alebo** uprednostníte túto kartičku absolútneho úspechu (okamžite si môžete zobrať materiálový žetón zo škriatkovho vozíka).

Tieto kartičky si nechajte a odhaľte ich až na konci hry:

- **Cestujúci (18):** hodná víťazných bodov, ak na konci hry zostavíte svoju loď. Ak nemôžete vyplávať, kartičku strácate.
- **Chaos škriatka (15):** miluje variácie. **Ak** sa vaša víťazná loď skladá z troch odlišných štýlov, ocení to tromi hviezdikami. **Ak nie, táto kartička nemá hodnotu!**

3. Časti lode a ďalekohľady:

Za materiálové žetóny si môžete kúpiť časti lode **a/alebo** ďalekohľady a to kedykoľvek počas vášho ťahu (pred alebo po potiahnutí kartičky)

- Časti lode: ak máte všetky materiály, ktoré sú znázornené na kartičke časti lode, zoberte si materiály zo svojej zásoby a vráťte ich na dosku na príslušné políčko (drevený žetón na kôpku drevených žetónov a pod.). Potom si zoberte časť lode a umiestnite ju pred seba. **Ďôležité:** Len vrchná dlaždička lode môže byť kúpená (výnimkou je použitie kartičky magické náradie - pozri vyššie). Každý hráč musí postaviť **jednu** loď skladajúcu sa zo zadnej, prednej časti a zásobníka na kúzelný prach.
- Ďalekohľad stojí 1 žetón kvapky vody a 1 žetón trávy. Zoberte žetóny zo svojej zásoby, vráťte ich na dosku na príslušné políčko a zoberte si ďalekohľad. Ďalekohľad je potrebný pre hráča, ktorý chce ohlásiť koniec hry. (Nie je potrebný pre ostatných hráčov, ale majte na pamäti, že hviezdy na ďalekohľade znamenajú víťazné body!) **Ďôležité:** V jednom ťahu môžete kúpiť niekoľko ďalekohľadov.

Koniec hry: keď hráč zastane v prístave a má kompletnú loď a aspoň jeden ďalekohľad, dostane kartičku Letného ostrova (17). Potom ohlási koniec hry a vyzve ostatných hráčov, aby vyplávali. Prvý hráč už nemusí vykonať žiadne kroky, okrem faktu, že škriatok sa blíži a musí to s ním vybaviť. Ostatní hráči musia ukončiť ich posledný ťah a potom posunúť ich figúrku do prístavu, aby sa mohlo začať finálne skórovanie. Ak je škriatok v prístave v čase, keď tam prídu ostatní hráči, musia si to s ním vybaviť aj oni. Zarobené materiálové žetóny môžu byť ešte vymenené za ďalekohľady alebo časti lode pred finálnym sčítaním skóre.

Ďôležité: Hráči musia skompletizovať svoje lode, aby mohli vyplávať. Ak loď nie je kompletná, hráč môže vrátiť kartičky cestujúcich alebo ďalekohľady v hodnote troch hviezd a zobrať si chýbajúcu časť lode z vrchu kôpky.

Skórovanie (obr. 3):

- Skompletizovaná loď má hodnotu 9 hviezd
- Ak má loď 2 časti v rovnakom štýle, tak má hodnotu +2 hviezdy
- Ak sú všetky časti lode v rovnakom štýle, tak má hodnotu +4 hviezdy
- Ak má hráč kartičku Chaos škriatka a všetky tri časti lode sú odlišné, má hodnotu + 3 hviezdy
- K tomu všetkému ešte prirátajte aj všetky hviezdy na vašich kartičkách a ďalekohľadoch

Hráč s najväčším počtom hviezd vyhráva.

Pekný výlet! Vidíme sa na jar!

Чи доводилося вам чути дивовижні легенди про Недоторканне озеро? Навіть сміливий вітер не наважується здіймати хвилі на його темній поверхні. А вам доведеться проплисти цими таємничими водами, щоб дістатися до Літнього острова, де ви зможете перечекати зиму. Для цього слід побудувати такий човен, який плаватиме над водою за допомогою магії. Щоб успішно виконати цю задачу, використовуйте всі скарби лісу! І де ж вони? Ось тут, де й починається наша історія: Під листям.

Вік: 6+ • Кількість гравців: 2-4 • Тривалість: 45 хв.

Гра містить: 1 ігрове поле, 1 карту-візок Флокса, 5 човнів (кожен складається з 3 частин), 5 фігурок персонажів, 1 диск активного гравця, 6 карток Флокса, 8 підзорних труб, 45 жетонів, 64 карти.

Короткий опис гри: Під час гри персонажі переміщуються полем і збирають матеріали, необхідні для побудови човнів і збирання підзорних труб. Остерігайтеся Флокса, адже це відомий крадій – ви можете недолічити чогось цінного після зустрічі з ним. Завершений човен приносить своєму власнику зірки (бали перемоги) так само як підзорні труби та пасажери. Виграє той, хто збере найбільше зірок.

Підготовка до гри (мал. 1): Помістіть ігрове поле та карту-візок Флокса (6) у центр столу. Перетасуйте картки Флокса (3), жетони-підзорні труби (10) й карти пригод (1) та складіть їх в окремі стопки донизу лицьовою стороною поруч із полем.

Сортуйте частини човнів (11) за типами (передня, задня частина та контейнер для чарівного пилку фей). Перемішайте картки кожного типу і складіть їх лицьовою стороною догори в окремі стопки. Помістіть карту Брама Літнього острова (2) біля ігрового поля. Заморожені жетони (7) помістіть стороною з зображенням сніжинки догори на вкриту інешм локацію. Сортуйте за типами жетони матеріалів (5) і викладіть їх в окремі стопки на вільні локації (*крім Містечка та Гавані*). **Після цього** викладіть по 1 жетону матеріалу з кожної стопки на візок Флокса!

Кожен гравець вибирає свого персонажа (9) і бере відповідну карту персонажа. Розмістіть фігурки своїх персонажів у Містечку, а фігурку Флокса (4) – у Гавані! Решту карт персонажів і фігурок поверніть до коробки. Оберіть гравця, який ходитиме перший – він отримує диск активного гравця (8). Черга до наступного гравця переходить за годинниковою стрілкою. Почнемо гру!

Кожен гравець у свій хід:

1. Кидає кубик і переміщує фігурку – свою або Флокса.
2. Бере карту пригод і виконує інструкцію.
3. У будь-який момент під час свого ходу обмінює жетони-матеріали на деталі човна та/або підзорну трубу.
4. Передає диск активного гравця наступному гравцеві.

1. Переміщення свого персонажа або Флокса:

Киньте кубик! Що на ньому випало?

- Крапки: перемістіть вашого персонажа за годинниковою стрілкою на відповідну кількість локацій. Ви повинні використати всі кроки, що випали, однак можете раніше зупинитися у Містечку або Гавані – при цьому решта ваших кроків згоряє.
- Якщо випав Мішок, перемістіть фігурку Флокса на одну локацію проти годинникової стрілки та знов кидайте кубик, поки не випадуть крапки і ви зможете перемістити фігурку свого персонажа!

На одній локації може одночасно знаходитись декілька фігурок.

Якщо ваш персонаж зупиняється на ...

- локації з матеріалами: візьміть жетон зі стопки!
- морозному полі: візьміть заморожений жетон і покладіть його перед собою сніжинкою догори! Ви не можете мати більш як два заморожених жетони, викладених догори сні-

жинкою! Щойно ви отримаєте третій, вам доведеться повернути всі свої жетони матеріалів **та** заморожені жетони на ігрове поле. *Тактична порада: **вчасно** обмінійте заморожені жетони у Містечку або розтопіть їх на Вогняному полі!*

- Містечко: ви можете обміняти жетон-матеріал **або** заморожений жетон зі свого резерву на інший матеріал або заморожений жетон з ігрового поля (не з візка Флокса!). Візьміть потрібний вам жетон і натомість поверніть будь-який жетон з вашого резерву у відповідну стопку! За один хід можна обміняти лише один жетон! (*Виняток: карта Подвоєння – див. нижче*). **Жетон краплі води не можна обмінювати!**
- Гавань: перемістіть верхню картку з будь-якої стопки з частинами човна у самий низ стопки. (Ця дія не є обов'язковою, але корисна для того, щоб забезпечити постійну зміну доступних частин човнів).
- На Вогняному полі ви можете розтопити заморожені жетони. У свій хід, замість того, щоб кидати кубик, перемістіть фігурку свого персонажа на цю локацію та переверніть свої заморожені жетони догори стороною з краплиною води! На цьому хід закінчено, інші дії вам тепер недоступні. У наступному раунді ваш персонаж почне рух з Містечка.

Ви зустрічаєте Флокса! Якщо ви зустрінете злодюжку Флокса, вам слід перевірити, чи не вкрав він у вас нічого. Візьміть 6 карток Флокса, перемішайте їх (зображенням донизу) і переверніть три будь-які картки, щоб побачити результат:

- Якщо 3-поміж відкритих карток більше зображень задоволеного Флокса (20), він таки у вас щось поцупив, тож вам потрібно перемістити 1 жетон-матеріал зі свого резерву до візка Флокса.
- Якщо зображень засмученого Флокса більше (19), ви ввіймали його на крадіжці та виграли: візьміть будь-який жетон з візка Флокса і покладіть його перед собою. Якщо у візку не залишилося жодного жетона, ви нічого не отримаєте.

Важливо: Якщо на одній локації з Флоксом кілька гравців, вони всі по черзі повинні виконати ці інструкції. Якщо Флокс зупиняється на локації з вашим персонажем під час ходу іншого гравця, активний гравець повинен дочекатися, поки ви розберетеся з Флоксом, перш ніж продовжувати свій хід. *Тактична порада: Якщо ви зустрічаєте Флокса на локації з матеріалами, спочатку спробуйте піймати його на крадіжці, а вже потім візьміть жетон-матеріал.*

2. Після переміщення фігурки та виконання дій візьміть карту пригод! (мал. 2)

Одразу розіграйте ці карти та скиньте у відбій:

- **Подарунки (1):** Візьміть з ігрового поля жетон-матеріал, зображений на карті, і покладіть перед собою!
- **Карти домашніх улюбленців (2):** домашній улюбленець з'їдає жетон-матеріал з вашого резерву. Поверніть зображений на карті жетон у відповідну стопку на полі. Якщо у вас немає цього матеріалу, пощастило!
- **Ненажера (3):** Вона невибаглива! Її влаштує будь-який з ваших жетонів-матеріалів. Поверніть вибраний жетон до відповідної стопки на полі. Якщо у вас взагалі немає жетонів-матеріалів, бідолашна залишиться голодною!
- **Велетень (4):** перемістіть верхню картку з кожної стопки з частинами човнів у низ стопок!
- **Підзорна труба (5):** Візьміть підзорну трубу!
- **Вихід з ладу підзорної труби! (6):** Поверніть одну підзорну трубу з вашого резерву до стопки підзорних труб (зображенням донизу)!
- **Ви зустрічаєте Флокса! (7):** Флокс одразу перебирається на локацію з вашим персонажем.
- **Тремтячий птах (8):** Візьміть заморожений жетон!

Розіграйте ці карти одразу або збережіть на майбутнє, але завжди скидайте у відбій після використання:

- **Вогонь (9):** Усі ваші заморожені жетони розтоплені! Переверніть їх догори стороною з краплинами води!
- **Чаклун (10):** Ви можете замінити **одну** з частин свого човна на іншу того ж типу з резерву (навіть в останньому раунді). Перегляньте всі картки-частини човна в усіх трьох стопках і оберіть ту, яка вам потрібна. Після цього поверніть картку, яку ви обмінюєте, у самий низ відповідної стопки.
- **Містечко (11):** Перемістіть свого персонажа до Містечка. Якщо хочете, обміняйте тут жетон!

- **Подвоєння (12):** Ця карта дозволяє взяти 2 жетони матеріалу з будь-якої локації. Карта також діє у Містечку – тут вона дає можливість обміняти одразу 2 жетони матеріалу.
- **Кузька-щасливчик (13):** може використовуватися замість будь-якого жетона матеріалу.
- **Магічні інструменти (14):** Ви можете у свій хід переглянути всі картки частин човна та придбати будь-яку з них, якщо у вас є всі жетони-матеріали, зображені на цій картці. Якщо нічого не можна купити, залиште карту на майбутнє.
- **Жук Застук А.В. (16):** Пильнує за Флоксом і повідомляє, коли той намагається щось вкрасти. Зустрінувшись з Флоксом, ви можете вирішувати – чи спробувати зловити злодюжку на гарячому з картками Флокса, чи розіграти цю карту і гарантовано вплинути Флокса на крадіжці (в цьому випадку ви можете одразу взяти будь-який жетон з його візка).

Зберігайте наступні карти та розіграйте їх лише у кінці гри:

- **Пасажири (18):** принесуть вам бали перемоги лише за умови, що ваш човен у кінці гри добудований. Якщо ви не можете відплисти, то втратите свої карти пасажирів.
- **Гоблін Хаос (15):** він шанувальник безладу. Якщо ваш човен складається з частин у трьох різних стилях, Хаос нагороджує вас трьома зірками! **У противному разі ця карта нічого не варта.**

3. Частини човна та підзорні труби:

Ви можете придбати деталі човна та/або підзорні труби за жетони-матеріали у будь-який момент під час вашого ходу (до або після розіграшу карти).

- Частини човна: Якщо у вас є всі матеріали, зображені на картці-частині човна, поверніть матеріали зі свого резерву на відповідні локації ігрового поля! (жетон-листок до стопки жетонів-листя ... і т.д.) Потім візьміть зі стопки частину човна і покладіть перед собою! Важливо: Можна придбати лише верхню в колоді картку (крім випадку, коли розіграно карту «Магічні інструменти» – див. вище). Кожен гравець повинен побудувати один човен, який повинен складатися з передньої, задньої частини та контейнера для пилку фей.
- Підзорна труба коштує 1 краплину води та 1 жетон-травинку. Візьміть ці жетони зі свого резерву, поверніть їх на відповідні локації ігрового поля та візьміть підзорну трубу! Вона знадобиться гравцеві, який оголошує кінець гри. (Для інших гравців це не обов'язково, але майте на увазі: зірки на підзорних трубах приносять бали перемоги!) Важливо: Ви можете придбати кілька підзорних труб за один хід.

Кінець гри: Коли гравець, який має повністю побудований човен і принаймні одну підзорну трубу, зупиняється у Гавані, він отримує карту Брама Літнього острова. Після цього він оголошує про закінчення гри та закликає інших гравців відпливати. У першого гравця більше немає можливості виконувати жодних дій, крім того випадку, коли він зустрічає Флокса (гравцеві доведеться розібратися з ним). Інші гравці повинні виконати свій останній хід, а після того поставити свою фігурку в Гавань і розпочати фінальний підрахунок. Якщо Флокс перебуває в Гавані на той час, коли інші гравці туди дістануться, їм також доведеться мати з ним справу. Отримані матеріали все ще можна обміняти на підзорні труби або частини човна до початку фінального підрахунку.

Важливо: Для того, щоб мати можливість відплисти на Літній острів, гравці повинні побудувати свої човни. Якщо човен не завершений, гравцеві дозволяється скинути у відбій карти пасажирів або повернути до резерву підзорні труби вартістю 3 зірки й натомість узяти потрібну частину човна з **верхньої частини** стопки.

Підрахунок балів (мал. 3):

- Готовий човен приносить вам 9 зірок.
- Якщо човен містить 2 частини в одному стилі, це приносить +2 зірки!
- Якщо човен складається з трьох частин в одному стилі, це приносить +4 зірки!
- Якщо у гравця є карта Хаосу, а всі 3 частини човна у різних стилях, він отримує +3 зірки!
- На додаток до цього, підсумуйте всі зірки на своїх картах та підзорних трубах.

Гравець з найбільшою кількістю зірок переможець.

Гарної подорожі! До зустрічі наступної весни!

Под листво́й – путешествие на Летний остров

Слышали ли вы когда-нибудь о Неприкасаемом озере? Самый смелый ветер и тот не решится разбудить волны на его темной глади. Но именно через эти загадочные, неспокойные воды лежит ваш путь на Летний остров – место, где можно укрыться от самой страшной зимней стужи. Без хорошей лодки вам не обойтись, согласны? А получится у вас построить такую лодку, которая сможет плыть над водой при помощи магии? Не забывайте про лесные сокровища: они обязательно выручат в трудную минуту! Как их найти? Так вот же они, прямо у вас под ногами!

Возраст: 6+ • Количество игроков: 2-4 • Продолжительность: 45 минут

В составе игры: 1 игровое поле, 1 поле с повозкой Флокса, 5 лодок (каждая состоит из трех частей), 5 персонажей, жетон игрока, 6 карточек Флокса, 8 плиток с подозрной трубой, 45 жетонов, 65 карточек приключений.

Краткое описание игры: игроки передвигают своих персонажей по игровому полю для того, чтобы собрать необходимые материалы и построить из них лодки. Каждый игрок должен построить лодку, состоящую из трех частей: нос (передняя часть), корма (задняя часть) и трюм для хранения волшебной пыльцы. Построенная лодка приносит вам звездочки (или победные баллы) так же, как и подозрные трубы, и пассажиры на борту. Побеждает игрок с максимальным количеством баллов (звездочек) на момент окончания игры.

Подготовка к игре (рис.1): расположите игровое поле и поле с повозкой Флокса (6) в центре вашего игрового пространства. Далее перемешайте указанные плитки/карточки и расположите картинкой вниз в соответствующую стопочку рядом с игровым полем: карточки Флокса (3), плитки подозрные трубы (10) и карточки приключений (1).

Разделите части лодок на три стопки (нос, корма и трюм), тщательно перемешайте каждую по отдельности (11), а затем расположите рядом с игровым полем картинками вверх. Летний остров (2) также необходимо расположить рядом с игровым полем.

Заснеженные жетоны (7) следует разместить на покрытой инеем земле, снежной стороной вверх. Отделите от прочих жетоны-материалы (5) и разложите по типам на пустых полях для материалов (*кроме Деревни и Гавани*). **И, наконец**, переместите по одному жетону-материалу из каждой стопки в повозку!

Каждый игрок выбирает себе одного персонажа (9) и берет соответствующую этому персонажу карточку. Расположите своих персонажей в Деревне, а фигурку Флокса (4) в Гавани! Карточки и фигурки с неиспользованными персонажами верните в коробку. Выбираем счастливого, который будет ходить первым, и выдаем Жетон игрока (8) (так вы всегда сможете видеть, чей ход). Очередь переходит по часовой стрелке. Приступим к самому интересному?

В рамках своего хода каждый игрок:

1. кидает кубик и двигает фигурку Флокса
2. тянет карточку и выполняет действие
3. меняет жетоны-материалы на части лодок **и/или** на подозрные трубы в любой момент во время своего хода
4. передает Жетон игрока следующему игроку, когда ход закончится.

1. Передвижение персонажа или Флокса:

Кидай кубик скорей! Что ты видишь?

- Определенное число точек: передвигай своего персонажа на соответствующее количество шагов по часовой стрелке. Ты должен использовать полное количество, выпавших на кубике шагов, **если только** не решишь остановиться в Деревне или Гавани - тогда оставшиеся шаги просто сгорают.
- Если выпадает мешочек, то следует передвинуть Флокса на 1 шаг против часовой стрелки и перебрасывать кубик до тех пор, пока не сможешь передвинуть собственного персонажа в соответствии с алгоритмом в предыдущем пункте.

На одном поле может располагаться более двух фигур.

Если ваш персонаж приземляется на ...:

- Поле с материалом, то вы смело можете выбрать себе жетон-материал из соответствующей стопочки!
- Покрытой инеем земле, то вы берете заснеженный жетон и кладете его перед собой снежной стороной вверх. Обратите внимание, что перед вами может лежать не более двух таких жетонов снежной стороной вверх! Если вам попадется третий снежный жетон, то все жетоны-материалы **и** снежные жетоны придется вернуть на игровое поле. *Тактическая подсказка: **вовремя** обменивайте снежные жетоны в Деревне или растопите их на поле с Огнем!*
- Поле с Деревней, то вы можете обменять жетоны материалов **или** снежные жетоны на другие жетоны-материалы **или** снежные жетоны на игровом поле (не в повозке!) Просто верните ненужный вам жетон на соответствующее место на игровом поле. За ход можно обменивать не более одного жетона! (*исключение: карточка Двойная удача, смотри далее*). **Жетон с водной капелькой обмену не подлежит!**
- Поле с Гаванью, то переместите верхнюю плитку из любой стопки с частями лодок вниз (данное действие не обязательно, но это полезная опция, которая помогает обновлять плитки с частями лодок)
- Поле с Огнем, вы можете растопить свои снежные жетоны. В свою очередь вместо того, чтобы бросать кубик, переместите своего персонажа на данное поле и переверните снежные жетоны оттаявшей стороной вверх. На этом ваш ход завершен и прочие действия не предусмотрены. В свой следующий ход вы вернетесь на тропинку, отсчитывая шаги от Деревни.

Вы столкнулись с Флоксом! если вы повстречали на своем пути Флокса, то стоит проверить, украл ли он у вас что-либо или нет. Для этого возьмите 6 карточек Флокса, тщательно перемешайте (карточки должны быть обращены рисунком вниз) и переверните 3 карточки:

- Если среди данных карточек больше тех, где Флокс злорадствует (20), то он побеждает, и вам необходимо переложить один жетон-материал в его повозку.
- Если среди данных карточек больше тех, где Флокс грустит (19), то ура-ура – победа ваша! Забирайте любой жетон из его повозки! Если повозка пуста, то жетона вы не получаете.

Важно: если на поле с Флоксом приземляется сразу несколько игроков, то они должны руководствоваться правилами, описанными в пункте выше, по очереди. Если же Флокс приземляется на вашем поле в ход другого игрока, то активный игрок должен дожидаться, пока вы определите свой результат, прежде чем начинать свой подсчет. *Тактическая подсказка: если вы повстречались с Флоксом на поле с материалом, то сперва испытайте удачу и подсчитайте карточки Флокса, а уже затем берите жетон-материал.*

2. После передвижения своего персонажа и завершения действий в рамках хода тяните карточку! (рис. 2)

Используйте и сбросьте эти карты немедленно:

- **Подарки (1):** выберите жетон-материал, изображенный на карточке, и заберите с игрового поля в ваши запасы!
- **Питомцы (2):** питомцы съедают жетоны-материалы из ваших запасов. Верните жетон-материал, соответствующий данному питомцу, на игровое поле. Если у вас нет материалов, вам повезло!
- **Обжорка (3):** этой вечно голодной малышке все равно, какой из ваших материалов съесть - все сойдется! Верните любой жетон-материал на игровое поле. Если у вас нет материалов в запасе, то бедная Обжорка остается голодной.
- **Великан (4):** переместите верхнюю плитку из каждой стопки с частями лодок вниз!
- **Подзорная труба (5):** выбирайте себе плитку с подзорной трубой!
- **Подзорная труба сломалась (6):** верните одну подзорную трубу из ваших запасов в стопку с подзорными трубами рисунком вниз.
- **Встреча с Флоксом! (7):** Флокс перемещается на поле, где на данный момент стоит ваш персонаж.
- **Озябшая птичка (8):** берите заснеженный жетон!

Используйте эти карты немедленно или сохраните до последующего хода, но не забудьте сбросить после использования!

- **Огонь (9):** все ваши снежные жетоны растоплены! Переверните их оттаявшей стороной вверх.
- **Волшебник (10):** вы можете обменять **одну** часть вашей лодки на другую часть аналогичного типа из стопки на игровом поле (даже в самый последний раунд). Внимательно рассмотрите все 3 части лодки и выберите подходящую вам часть, а ненужную верните в соответствующую стопку на игровом поле.
- **Деревня (11):** переместите своего персонажа в Деревню и обменяйте жетон, если захотите.
- **Двойная удача (12):** эта карточка дарит вам возможность выбрать 2 любых жетона-материала с любого поля. Также эту карточку можно использовать в Деревне, обменяв 2 жетона-материала вместо одного.
- **Жук удачи (13):** может быть использован вместо любого жетона-материала.
- **Волшебные инструменты (14):** в свой ход вы можете просмотреть все составные части лодок и при наличии у вас всех необходимых материалов (изображены на частях лодок), купить их. Если на момент хода у вас нет всех необходимых материалов, то сохраните карточку на будущее.
- **Жук-глазастик (16):** от его зорких глаз не ускользнет воришка Флокс! При следующей встрече с Флоксом вы можете рискнуть и проверить удачу, подсчитав карточки Флокса **или** воспользоваться данной картой, чтобы точно победить (используя данную карту, вы можете незамедлительно переместить жетон-материал из повозки Флокса в свои запасы).

Храните данные карточки и используйте только в конце игры:

- **Пассажиры (18):** добавляют вам победные баллы, если на момент окончания игры ваша лодка достроена. Если лодка не готова, то вы теряете карточки с пассажирами.
- **Гоблин Хаоса (15):** обожает разнообразие, **если** на момент окончания игры ваша лодка состоит из кусочков трех разных стилей, то вы получаете 3 звезды. **Если нет – то звезды вам не полагаются.**

3. Части лодки и подзорные трубы:

Вы можете покупать части лодок и/или подзорные трубы в любой момент в рамках вашего хода (до или после вытягивания карточки), используя жетоны-материалы.

- Части лодки: если в ваших запасах есть все материалы, изображенные на выбранной части лодки, то возьмите данные материалы и верните их на соответствующие поля игрового поля (жетон с деревом на поле с деревом и так далее). Далее возьмите часть лодки и расположите перед собой! **Важно:** купить можно только ту плитку-лодку, которая расположена в самом верху соответствующей стопки (кроме того случая, когда вы являетесь счастливым обладателем карточки Волшебные инструменты, описана выше). Каждый игрок должен построить **одну** лодку, которая должна состоять из носа, кормы и трюма.
- Стоимость 1 подзорной трубы равна 1 растаявшему + 1 травяному жетонам. Возьмите данные жетоны из своих запасов и расположите на соответствующих полях на игровом поле, а затем выберите подзорную трубу! Подзорная труба необходима игроку, который хочет объявить окончание игры (это условие не обязательно для других игроков, помимо объявляющего окончание игры, но не держите в уме: звездочки на подзорных трубах добавляют победные баллы!) **Важно:** вы можете приобретать несколько подзорных труб за ход.

Окончание игры: Когда игрок останавливается в Гавани, и на этот момент обладает **целой лодкой и хотя бы одной подзорной трубой**, он получает карточку Летний остров (17). Затем он/она объявляет окончание игры и дает сигнал другим игрокам об отплытии. Первому игроку остается лишь одно действие – передвижение Флокса (игрок взаимодействует с Флоксом в соответствии с правилами выше). Остальные игроки совершают последние ходы и размещают персонажей в Гавани для подсчета баллов. Если Флокс находится в Гавани на момент прибытия туда остальных игроков, то все они должны встретиться с ним в соответствии с правилами выше. Заработанный игроками строительный материал можно обменять на подзорные трубы или части лодок до начала финального подсчета баллов.

Важно: игроки должны завершить строительство своих лодок для возможности отплытия. Если лодка не достроена, то игрок может обменять карточки пассажиров или подзорных труб стоимостью 3 звезды для приобретения недостающей части лодки, расположенной **сверху** соответствующей стопки.

Подсчет баллов (рис. 3):

- Достроенная лодка стоит 9 баллов.
- Если у лодки есть 2 части в одном стиле + 2 балла!
- Если все части лодки выполнены в одном стиле + 4 балла!
- Если у игрока есть карточка Гоблин Хаоса **и** все части лодки в разных стилях + 3 балла!
- Также в дополнение сложите баллы за звездочки на подзорных трубах и карточках.

Побеждает игрок с максимальным количеством баллов.

Замечательного вам путешествия, друзья!

Avez-vous déjà entendu parler du lac Intouchable ? Même le vent le plus courageux n'ose soulever des vagues sur sa surface sombre. Vous devez naviguer dans cette eau étrange et mystérieuse pour atteindre l'île d'été où vous allez passer l'hiver. Construisez un vrai bateau, qui flottera au-dessus de l'eau par le biais de la magie. Utilisez tous les trésors de la forêt pour réussir ! Où sont ces trésors ? Juste là, où commence cette histoire : sous les feuilles.

Âge : 6+ • Nombre de joueurs : 2-4 • Durée : 45 min

Contenu du jeu : 1 plateau de jeu, 1 plateau de chariot Flox, 5 bateaux (chacun composé de 3 tuiles), 5 personnages, 1 disque de joueur actif, 6 tuiles Flox, 8 tuiles longue-vue, 45 jetons, 64 cartes action, 1 dé.

Breve description du jeu : les joueurs déplacent leur figurine sur le plateau pour collecter différents matériaux et les dépenser pour construire des pièces de bateau au cours de la partie. Chaque joueur doit fabriquer son bateau, composé de trois parties différentes : avant, arrière et un récipient de poussière féérique. Le bateau terminé rapporte des étoiles (points de victoire) tout comme les longues-vues et les passagers. Le joueur avec le plus d'étoiles remporte la partie.

Mise en place du jeu (fig. 1) : Placez le plateau de jeu et le chariot de Flox (6) au centre de l'aire de jeu. Mélangez les tuiles/cartes et placez-les face cachée, chacune sur leur pile à côté du plateau : tuiles Flox (3), tuiles Spyglass (10) et cartes Aventure (1).

Triez les pièces du bateau par type (les avants, les arrières et les conteneurs à poussière de fée). Mélangez les pièces de bateau dans chaque pile (11) et placez-les face visible, chacune dans leur pile. Placez la carte Summer Island (2) à côté du plateau.

Placez les jetons Givre (7) sur le terrain couvert de givre, face flocon de neige vers le haut. Séparez les jetons Matériel (5) et empilez-les par type sur les autres champs Matériel vides (sauf Village et Port). **Enfin**, transférez 1 jeton Matériel de chaque pile dans le chariot.

Chaque joueur choisit un personnage (9) et prend la carte de personnage correspondante. Placez vos figurines/personnages sur le Village et la figurine de Flox (4) sur le Port. Les cartes de personnage et les figurines inutiles doivent être remises dans la boîte. Choisissez le joueur qui commence, il obtient le disque du joueur actif (8). Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Commençons à jouer !

Chaque joueur à son tour :

1. Lance le dé et déplace sa figurine ou Flox, ou déplace sa figurine sur la case Feu.
2. Pioche une carte, exécute l'action.
3. Échange des jetons de matériel contre une pièce de bateau et/ou une longue-vue à tout moment pendant le déroulement de son tour.
4. Passe le disque du joueur actif au suivant.

1. Pour déplacer un personnage ou Flox :

Lancez le dé ! Qu'est-ce qui apparaît dessus ?

- Un nombre de points : déplacez votre personnage dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de champs indiqué. Vous devez utiliser le compte exact du jet de dé à moins que vous ne choisissiez de vous arrêter dans le village ou le port. Vos points restants sont perdus.
- Si vous avez un sac, déplacez Flox d'une case dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et relancez le dé jusqu'à ce que vous puissiez déplacer votre figurine.

Plusieurs personnages peuvent être présents sur le même emplacement.

Si votre personnage atterrit sur... :

- Un champ matériel : piochez un jeton dans la pile.
- Le champ gelé : ramassez un jeton givre et placez-le devant vous face flocon vers le haut. Vous n'êtes pas autorisé à avoir plus de deux jetons Givre avec cette face visible. Si vous obtenez le troisième, vous devez remettre tous vos jetons Matériel **et** Givre sur le plateau.

Un conseil : échangez les jetons Givre dans le Village ou faites-les fondre sur le Champ Feu à temps.

- Le Village : vous pouvez échanger un jeton Matériel **ou** Givre de votre réserve contre d'autres jetons Matériel **ou** Givre sur le plateau (pas sur le chariot !). Prenez un jeton et remettez celui dont vous n'avez pas besoin sur la pile appropriée. Vous ne pouvez changer qu'un seul jeton par tour (Exception : carte de double ment – voir plus loin.) **Le jeton goutte d'eau ne peut pas être échangé.**
- Le port : déplacez la carte du dessus de n'importe quelle pile de pièces de bateau sous la pile. (Cette action est facultative mais utile pour continuer à faire tourner les tuiles de la partie bateau.)
- Sur le terrain Feu, vous pouvez faire fondre vos jetons Givre. A votre tour, au lieu de lancer le dé, déplacez votre personnage sur ce terrain et retournez vos jetons Givre sur leur face goutte d'eau ! Votre tour se termine, aucune autre action n'est autorisée. Au tour suivant, vous retournerez sur le chemin en comptant vos pas depuis le Village.

Vous rencontrez Flox ! : si vous rencontrez Flox, vous devez vérifier s'il vous vole quelque chose ou non. Prenez les 6 tuiles Flox, mélangez-les (face cachée) et retournez trois tuiles pour voir le résultat :

- S'il y a plus de tuiles Flox gaies (20) parmi les trois choisies, Flox a gagné et vous devez déplacer un jeton Matériel de votre réserve vers le chariot de Flox.
- S'il y a plus de tuiles Flox tristes (19), vous avez gagné : choisissez un jeton dans le chariot et mettez-le dans votre réserve. S'il n'y a plus de jeton dans le chariot, vous ne pouvez pas en obtenir.

Important : S'il y a plusieurs joueurs sur le même terrain avec Flox, ils doivent tous suivre cette règle un par un. Si Flox atterrit sur votre terrain pendant le tour d'un autre joueur, le joueur actif doit attendre que vous obteniez le résultat avant de continuer son tour. *Un conseil : si vous rencontrez Flox sur un terrain matériel, tentez d'abord votre chance, puis choisissez le jeton matériel.*

2. Après avoir déplacé votre figurine et terminé vos actions, piochez une carte ! (fig.2)

Utilisez et défaussez les cartes suivantes immédiatement :

- **Cartes Cadeaux (1)** : prenez sur le plateau le jeton Matériel indiqué sur la carte et placez-le dans votre réserve !
- **Cartes de familier (2)** : les familiers mangent un jeton de matériel de votre réserve. Remettez le jeton indiqué sur la carte sur la pile appropriée du plateau. Si vous n'avez pas ce matériel dans votre stock, vous avez de la chance !
- **Carte Ventre (3)** : Il n'est pas difficile ! N'importe lequel de vos jetons de matériel est bon pour lui. Remettez le jeton choisi dans la pile appropriée du plateau. Si vous n'avez pas de jeton, il reste affamé !
- **Carte Géant (4)** : déplacez la tuile supérieure de chaque partie de bateau en dessous de la pile !
- **Carte Longue-vue (5)** : prenez une tuile de longue-vue !
- **Carte Accident de longue-vue (6)** : Remettez une longue-vue de votre réserve sur la pile de tuiles longues-vues ! (face cachée)
- **Carte Flox (7)** : Flox se déplace immédiatement sur le terrain où se trouve votre personnage. Vérifiez immédiatement s'il vous vole quelque chose !
- **Carte Oiseau grelottant (8)** : prenez un jeton Givre !

Utilisez les cartes suivantes immédiatement ou conservez-les pour plus tard, mais défaussez les toujours après utilisation :

- **Carte Feu (9)** : tous vos jetons Givre fondent ! Retournez-les du côté goutte d'eau.
- **Carte Assistant (10)** : vous pouvez remplacer l'une des pièces de votre bateau par n'importequelle pièce du même type à partir de la pile. (Même au tout dernier tour.) Choisissez la tuile de votre choix et remettez la tuile que vous défaussez en dessous de la pile correspondante.
- **Carte Village (11)** : déplacez votre personnage au village et échangez un jeton si vous le souhaitez.
- **Carte Doublement (12)** : cette carte vous permet de piocher 2 jetons Matériel sur n'importe quel terrain de votre choix. La carte est également valable au Village pour échanger 2 jetons Matériel au lieu de 1.

- **Carte Scarabée porte-bonheur (13)** : peut remplacer n'importe quel jeton Matériel.
- **Outils Magiques (14)** : Vous pouvez choisir dans l'ensemble des tuiles de pièces de bateau et acheter la pièce pour laquelle vous avez tous les jetons de matériel représentés sur la tuile. S'il n'y en a pas que vous puissiez acheter, conservez la carte pour plus tard.
- **Carte Lunettes magiques (16)** : Cette petite créature (avec ses lunettes magiques) remarque quand Flox essaie de voler. Lorsque vous rencontrez Flox, vous pouvez décider de risquer votre chance avec les tuiles Flox **ou** jouer cette carte pour être sûr de l'emporter. Vous pouvez alors choisir immédiatement un jeton de matériel dans le chariot de Flox.

Conservez les cartes suivantes et ne les révélez qu'à la fin de la partie :

- **Passagers (18)** : valent des points de victoire si votre bateau est terminé à la fin de la partie. Si vous ne pouvez pas naviguer, vous perdrez vos cartes de passager.
- **Gobelin du chaos (15)** : aime la variété. **Si** votre bateau terminé se compose de 3 styles différents (bordures de couleur différente), attribuez-lui trois étoiles ! **Si non, cette carte ne vaut rien !**

3. Pièces de bateau et longue-vue :

Vous pouvez acheter des pièces de bateau et/ou des longues-vues contre des jetons Matériel à tout moment pendant votre tour. (avant ou après avoir tiré une carte)

- Pièces de bateau : si vous avez tous les matériaux représentés sur une tuile de pièce de bateau, prenez les matériaux de votre réserve et remettez-les sur le plateau dans les champs appropriés ! (jeton bois sur la pile de jetons bois...etc.) Ensuite, prenez la partie bateau et placez-la devant vous ! **Important** : Seule la tuile supérieure de chaque pile peut être achetée, (sauf en utilisant la carte Outils Magiques - voir ci-dessus). Chaque joueur doit construire **un** bateau qui doit se composer d'un avant, d'un arrière et d'un conteneur à poussière féérique.
- Une longue-vue coûte 1 Goutte d'eau et 1 jeton Herbe. Prenez les jetons de votre réserve, remettez-les sur le plateau dans les champs appropriés et choisissez une tuile longue-vue ! Une longue-vue est nécessaire pour le joueur qui souhaite annoncer la fin de la partie. (Ce n'est pas nécessaire pour les autres joueurs, mais gardez à l'esprit que les étoiles sur les longues-vues sont des points de victoire). **Important** : Vous pouvez acheter plusieurs longues-vues au cours d'un même tour.

La fin du jeu : Lorsqu'un joueur s'arrête au port **en possédant un bateau complet et au moins une longue-vue**, il reçoit la carte Summer Island (17). Puis il annonce la fin de la partie et laisse les autres joueurs finir leur tour. Le premier joueur n'agit plus sauf si Flox se déplace sur sa case. Il doit alors vérifier s'il le vole. Les autres joueurs terminent leur tour et ensuite, déplacent leur figurine sur le port pour effectuer le décompte final. Si Flox est dans le port lorsque les autres joueurs y arrivent, ils doivent vérifier s'il les vole. Les matériaux de construction gagnés peuvent toujours être échangés contre des longues-vues ou des pièces de bateau avant le décompte final.

Important : les joueurs doivent terminer leur bateau pour pouvoir naviguer. Si un bateau n'est pas entièrement terminé, le joueur est autorisé à échanger des passagers ou des longues-vues d'une valeur de 3 étoiles et à prendre la partie de bateau manquante au **sommet** de la pile.

Le décompte final (fig.3) :

- Un bateau terminé vaut 9 étoiles.
- Si un bateau a deux parties du même style, il obtient un bonus de 2 étoiles
- Si un bateau est composé de pièces exactement du même style, il obtient un bonus de 4 étoiles
- Si un joueur possède la carte Chaos **et** que les 3 parties du bateau ont un style différent, il obtient un bonus de 3 étoiles !
- En plus de cela, additionnez toutes les étoiles de vos cartes et longue-vue.

Le joueur avec le plus d'étoiles est le gagnant.

Bon voyage et rendez-vous au printemps prochain !

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 2021

©bohony