

# Река

Много непознати същества се крият в дългата и мързелива река.

Изследователите се нуждаят от подходящо оборудване и много късмет, за да ги открият. Това е трудно състезание; победителят е този, който публикува най-забележителните резултати в края на експедицията. Очаква ви забавна и възбуждаща игра с изненадващи открития.

Съдържание на играта: 18 речни плочки, 8 буя, 4 жетона със символи/персонажи, 4хб жетона за движение, 4 кораба, 1 товарен кораб, 74 карти, 4 вестникарски статии.

Игра: Плавайте по реката и се опитайте да откриете най-ценните неизвестни същества. Можете да закупите нови инструменти от товарния кораб, за да направите търсенето си по-успешно и да имате най-сензационната публикация в края на играта.

Подготовка за играта: Създайте река от 18-те плочки, започвайки с пристанището и завършвайки със залив (фиг.2). Поставете 8-те буя/шамандури върху 8 различни плочки, а червеният товарен кораб (а.) Върху деветата плочка на реката. Разделете картите за оборудване (b.) и картите за открития (c.) на две колоди (фиг. 1). Всеки играч избира един инструмент от картите с екипировка, а останалите карти трябва да бъдат поставени до реката - това е запасът на товарния кораб. Разбъркайте картите за открития и поставете тестето също до реката с инструмента нагоре. Всеки играч взема страница от вестник, жетон с персонаж, кораб в съвпадащ цвят и б жетона за движение. Поставете кораба си в пристанището (фиг. 2) и жетона с персонаж в заглавието на вестникарската статия (фиг. 3).

Как да играете: Когато е ваш ред да играете, можете да преместите кораба си (или товарния кораб) и след това да предприемете действие. В началото на всеки рунд играчите избират от своите жетони за движение този, който има номер, показващ колко далеч искат да се придвижат. Всички играчи поставят избрания жетон с лицето надолу върху правилната рамка (фиг. 3) в собствената си вестникарска статия. Когато всички са направили това, обърнете жетоните наведнъж! **Важно!** Винаги оставяйте използвания маркер за движение върху вестника! Не можете да го използвате повторно докато не сте използвали всички останали символи за движение. След това можете да ги вземете обратно.

Движение на корабите: Играчът, който има жетон за движение с най-малък номер ще бъде първи. Играчът с най-голям номер е последният, който стартира. Ако двама или повече играчи имат жетони с един и същ номер, първи е този, чийто кораб е най-близо до пристанището. Ако все още не е възможно да се реши приоритетът стартира най-младия играч.

*Исключение: Играчът, който реши да използва звездния жетон е този, който се движи и изпълнява първи своето действие.*

- *Жетони за движение (1-5): Можете да движите кораба си напред или назад по реката според показанието на жетона (1 плочка - 1 стъпка). Играчите трябва да използват точния брой стъпки, както е показано на техния жетон! Повече от една лодка може да акустира върху една и съща речна плочка.*

- *Звезда (I): Ако имате жетон със звезда, можете да преместите товарния кораб (напред или назад) вместо собствения си кораб. Звездният знак няма номер върху себе си. Броят стъпки, които можете да предприемете е най-малкият брой на жетоните за движение на останалите играчи в този кръг. Ако двама или повече от вас изберат да използват звезден жетон този, чийто кораб е най-близо до пристанището се движи първи или най-младият играч, ако има равенство. (Ако всеки играч избере звезда, товарният кораб премества 2 речни плочки в описания по-горе ред.)*

*Игра: След преместване на вашия кораб или товарен кораб действието, което ще предприемате зависи от това на коя речна плочка се намирате.*

1. *Ако вашият собствен кораб е върху плочка с шамандура, можете да направите малко проучване*
2. *Ако вашият собствен кораб е на същата плочка като товарния кораб, трябва да си купите инструмент*
3. *Когато стигнете до празно поле не можете да извършите действие*

*След като завършите хода си идва ред на следващия играч.*

*Буйовете маркират зоните за проучване, където можете да откриете непознати същества ако имате инструмент за съвпадение. Ако вашият кораб попадне върху плочка с буй/шамандура погледнете картата в горната част на тестето за откриване:*

- *ако картата показва инструмент, който притежавате, имате късмет! Запазете картата. Това е краят на вашия ход.*

- *ако картата показва инструмент, който не притежавате, имате още един шанс! Поставете картата до тестето без да я обръщате! Погледнете следващата карта в горната част на тестето. Ако показва инструмент, който имате можете да го запазите. Ако не, трябва да оставите картата в горната част на тестето. Сега е ред на следващия играч. От другата страна на картата можете да видите новото си откритие. Поставете картата върху едно от сивите полета във вашия вестник (фиг. 3). (Картите имат различни оценки, които показват стойността на откритието. Тези резултати трябва да се добавят в края на играта.)*

*Кarti с късмет: Карта с детелина с четири листа на гърба не зависи от никакви инструменти; можете да го вземете веднага щом стигнете до зоната за проучване*

*Среща с товарния кораб: Независимо дали вие попаднете там, където е товарният кораб или той е преместен там, където е вашият кораб, трябва да си купите един инструмент от палубата с карти за оборудване в замяна на един от вашите жетони за движение (дори за звездата)! Можете да плащате само с неизползвани жетони. Трябва да поставите избраният жетон обратно в кутията и да използвате останалите жетони за движение по време на играта. **Важно!** Ако попаднете в зона за проучване с товарен кораб, можете да изберете дали да си купите инструмент или първо да изберете карта за откритие, защото инструментът, който купувате, може да се използва незабавно. Всички кораби могат да бъдат на една и съща речна плочка, така че тези правила са валидни за всички тях!*

*Замяна: Изследвателят никога не е доволен и е готов да поеме рискове, за да бъде по-успешен. Вместо да публикува откритията веднага той /тя продължава да търси. Така че, когато статията ви във вестника е готова (не преди!), трябва да смените картите си за открития четири пъти. В зоната за изследване трябва да изтеглите карта, както е описано по-горе и да замените едната карта в статията с новата. В статията могат да се обменят само карти с различна стойност. Една и съща стойност не трябва да се заменя със същата дори ако обменът е по-неблагоприятен. Вземете картата, която сте разменили от статията и я запазете като напомняне колко пъти сте правили замяна.*

*Край на играта: Изследвателят, който е подменил картите си четири пъти трябва да отплава до залива. Ако той /тя попадне в зона за проучване по време на пътуването си, не може да сменя повече карти! Когато достигне залива останалите играчи могат да завършат своя ход без да отбележат точки. Съберете стойността на 4-те снимки във вестникарската статия. (Не броят снимките, които вече не са във вестника!) Първият играч, който влезе в залива получава 2 допълнителни точки. Играчите, които са сменили по-малко от четири карти (или не са заменяли изобщо) в статията си, губят две точки. Играчът с най-висок резултат печели играта.*