

Левада

За течією



Книга правил

Доповнення «Левада. За течією» – це нова мандрівка вздовж узбережжя річок, озер і струмків, що дає змогу гравцям просто з човна побачити дивовижні водойми та їхніх мешканців. У пошуках натхнення гравці фотографуватимуть нових тварин і рослини, відкриватимуть захопливі краєвиди й навіть знаходитимуть пам'ятні сувеніри. Протистояння на річці підсилить змагальний дух і прагнення здобути титул найвправнішого дослідника, відкриє цікаві можливості та нові шляхи досягнення омріяних цілей.

Компоненти



4 двобічні початкові карти місцевості (водойми)



55 карт річкової колоди



4 карти заходу сонця

12 карт, зокрема:

3 карти колоди **N** 3 карти колоди **W** 3 карти колоди **S** 3 карти колоди **E**



Додатковий жетон цілі



8 додаткових жетонів доріг



4 маркери човна (по 1 кожного з чотирьох кольорів)



Збірний тримач річкової колоди



4 жетони сплаву (по 1 кожного з чотирьох кольорів)



2 жетони водоспаду



Конверт (містить 6 карт)

Компоненти для соло-режиму:



6 карт соло-режиму



Компоненти для режиму гри
«Тиха річка»



Двобічне річкове поле



4 карти греблі



4 додаткових
жетони нагород
(по 1 кожного
з чотирьох кольорів)



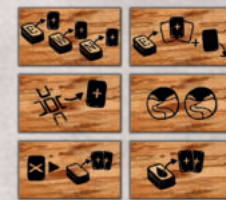
Компоненти для режиму гри
«Бурхливі пороги»



Двобічне річкове поле




6 жетонів наметів



6 жетонів причалів



Доповнення «За течією» пропонує два режими гри: «Тиха річка» та «Бурхливі пороги». Деякі компоненти з доповнення «За течією» використовуються в обох режимах. Їх описано на сторінках 4-7 цієї книги правил. Ба більше, на сторінках 8 і 9 описано, які відмінності має кожен режим порівняно з базовою грою. На сторінках 10-14 наведено детальний опис ігрової гради обох режимів – «Тиха річка» та «Бурхливі пороги».


Доповнення «За течією» передбачає, що карти з конверту **U** («Великі зустрічі») з базової гри додані до гри. Перед тим як грати в будь-який з варіантів, переконайтесь, що карти з конверту **U** затасовано у відповідні колоди. Пам'ятайте про жетон цілі з символом , який необхідно додати до набору жетонів цілей (див. «Підготовка до гри» у книзі правил базової гри).





Компоненти



■ Річкове поле

Це доповнення містить двобічне річкове поле з відведеними місцями для карт річкової колоди . Перед тим як розпочати, гравці повинні спільно вирішити, який бік поля використовувати. Кожен бік передбачає різні правила гри:

 – ігровий режим «Тиха річка» описано на сторінках 10-11.

 – ігровий режим «Бурхливі пороги» описано на сторінках 12-14.

Вітаю, я рибалочка!

Я допоможу вам дізнатися деякі цікаві факти про доповнення «За течією». Слухайте мене уважно, і гра стане значно простішою.


Яка моя перша порада?

Якщо граєте із цим доповненням уперше, то найкраще буде вибрати режим «Тиха річка».



На кожному боці ігрового поля є дві окремі ділянки.

● **Річковим треком** ви переміщатимете свій човен. Переміщення маркера човна на поділку з символом дії надасть змогу виконати додаткову дію. Що далі ви просунетеся річковим треком, то більше переможних балів здобудете.

● На ділянці **річкових карт** ви розміщуватимете карти річкової колоди . З країв цієї ділянки поля є виїмки. Ви розігруватимете свої жетони сплаву (та «?» жетони стежок), щоб отримати ці карти.



Річковий трек

Ділянка річкових карт



■ Жетони сплаву

На додачу до жетонів стежок з базової гри кожен гравець також отримує жетон сплаву. На відміну від жетонів стежок цей жетон дає змогу виконати лише 1 вид дії і його можна розмістити лише у виїмці річкового поля. Коли ви розміщуєте цей жетон (і берете карту), можете розіграти 1 карту з руки на ділянці левади або на ділянці околиць (як і під час розігрування жетона стежки). Ви можете розмістити жетон лише в незайнятій виїмці. Жетон залишається у виїмці до завершення раунду (так само, як жетон стежки у базовій грі).





Символ «?» на жетонах стежок

Жетони стежок із цим символом використовують при грі вдвох або втрьох. Правила розміщення такого жетона на основному ігровому полі залишаються незмінними.

Важливо! Жетон стежки із символом «?» можна розміщувати у виймці річкового поля так само, як жетон сплаву.



Важливо! Ви не можете розмістити у виймці річкового поля жетони стежок із базової гри зі значеннями 1-4.

■ Нові початкові карти місцевості

Кожен гравець отримує ще одну двобічну початкову карту місцевості (водойма). Отже, усі розпочинають гру з 2 початковими картами місцевості. До початку першого раунду, але після того, як усі отримають по 5 карт під час підготовки (за правилами базової гри), кожен гравець вибирає, яким боком початкових карт місцевості гратиме. Обидві карти гравці кладуть поряд вибраним боком догори.

Приклад розміщення карт місцевості



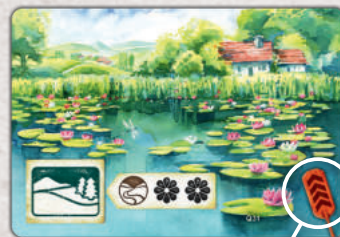
На вашій ділянці левади все ще може бути щонайбільше 10 карт місцевості.

■ Річкова колода

Ця колода містить карти місцевості, спостережень, краєвидів і знахідок, які пов'язані з водоймами. Правила розміщення цих карт не відрізняються від правил базової гри.

На відміну від карт із базової гри, карти з річкової колоди не дають переможних балів. Натомість вони містять унизу символ весла.

Коли ви розіграєте карту із символом весла на ділянці левади або на ділянці околиць, перемістіть свій маркер човна річковим треком вперед відповідно до кількості стрілок на веслі.



Символ весла



Символи весла надають змогу переміщати ваш човен уперед на 1-4 поділки, залежно від зображеної кількості стрілок.



Приклад 1. Катерина розіграє карту «Ряскова вогнівка» на своїй ділянці левади. Ця карта не дає їй жодних переможних балів, але містить символ весла з 2 стрілками. Одразу після розігрування цієї карти Катерина просуває свій маркер човна річковим треком вперед на 2 поділки.

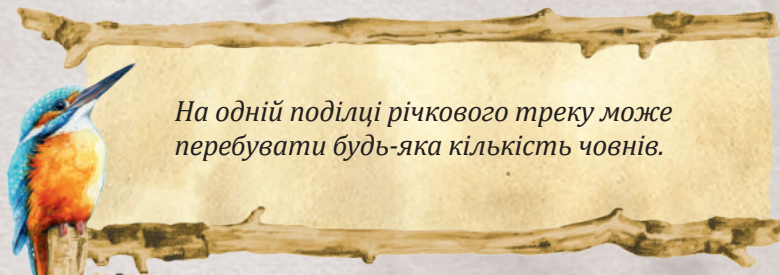


Приклад 2. Катерина розіграє карту «Верба біла», яка містить символ весла з 2 стрілками. Катерина просуває свій маркер човна на дві поділки вперед. На її шляху є розвилка, тому вона повинна вибрати шлях, яким вирушить далі.



Важливо! Ви можете переміщати свій човен лише вперед на річковому полі (ви не можете пересуватись назад за жодних умов). На розвилці ви вибираєте, яким шляхом плисти далі.

На одній поділці річкового треку може перебувати будь-яка кількість човнів.




Важливо! У разі, якщо карти в річковій колоді закінчились, натомість використовуйте колоду S. Якщо після цієї заміни ви скидаєте річкову карту 🗑️, приберіть її з гри (замість того щоб класти під низ цієї колоди).



■ Додаткові карти для колод базової гри

Це доповнення містить 12 додаткових карт, які треба затасувати у відповідні колоди з базової гри (по 3 карти в кожну колоду: N, W, S та E).

Важливо! Нові карти слід використовувати лише під час гри з доповненням «За течією».

Ці карти позначено символом , який розташовано біля номера карти. Завдяки цьому можна легко розпізнати карти з доповнення, щоб за потреби відокремити їх від базової колоди.

Нові символи карт

Кarti з доповнення «За течією» містять нові символи. Ці символи доповнюють символи з базової гри та мають свої відмінності, наведені далі.


Водойма



У доповненні «За течією» з'являється новий тип місцевості – водойма. Правила розігрування карт із цим символом не відрізняються від правил розігрування карт місцевості в базовій грі.




Пам'ятка природи



Кarti із символом  в колодах S та N не лише дають переможні бали, але й містять символ весла, завдяки якому можна просунути маркер човна річковим треком. Також цей символ може трапитись на річковому полі. Правила його розігрування залежать від поточного боку поля (див. «Тиха річка» на с. 10 та «Бурхливі пороги» на с. 12).



Риба




Кarti із символом , треба розіграти безпосередньо на незайняту карту місцевості  (решту вимог також треба задовольнити) або на іншу карту спостереження, розміщену зверху стосу, який містить символ місцевості .



Поряд із символом цієї карти зображено символ водойми, аби ви не забували це правило.

Приклад 3. Карта «Лин» потребує, щоб символи місцевості  та  були на видноті на ділянці левади, яка належить гравцеві.

Цю карту можна розіграти лише зверху на стос, який містить карту з  символом місцевості.



■ Жетони водоспаду

Розмістіть жетони водоспаду на полі привалу між каменями треку раундів. Коли маркер раунду проміне жетон водоспаду, замініть усі карти на ділянці річкових карт.

Місця, де треба розмістити жетони водоспаду, залежно від кількості гравців.

2 або 3 гравці



4 гравці



Двічі під час гри, коли маркер раунду проминатиме жетон водоспаду, ви повинні замінити карти на річковому полі (див. «Завершення раунду» на с. 9).

Перебіг гри



Як і базова гра, «За течією» триває 6 раундів для 2 і 3 гравців або 8 раундів для 4 гравців. Під час свого ходу ви повинні виконати дію: розмістити свій жетон в одній виїмці. Кожен тип жетона має свої правила розміщення:

- жетони стежок, які містять 1, 2, 3, 4 та ?, можна розмістити у виїмці на основному ігровому полі або на полі привалу, так само, як у базовій грі;
- жетони сплаву (і жетони із символом «?») можна розмістити у виїмці на річковому полі. Це дасть вам змогу взяти карту з ділянки річкових карт і (за бажанням) розіграти одну карту на ділянці левади або на ділянці околиць.

Ці жетони залишаються у виїмках до завершення раунду.



Дії річкового поля

Якщо ви розмістили свій жетон сплаву або жетон стежки із символом «?» в одній із виїмок річкового поля, виконайте таке:

- ви **повинні** вибрати і взяти 1 карту з рядка чи колонки, на які вказує ваш жетон. Спорожнілу позицію негайно заповніть картою з річкової колоди ♣;
- ви **можете** після цього розіграти 1 карту з руки на ділянці левади або на ділянці околиць (не обов'язково карту з річкової колоди ♣).

Приклад 4. Катерина кладе свій жетон сплаву в незайнятій виїмці річкового поля. Її жетон вказує на колонку, з якої вона повинна взяти карту. Катерина вибирає карту, а спорожніле місце заповнює новою картою з річкової колоди ♣. Тепер вона може розіграти 1 карту з руки.



Особливі дії жетонів базової гри

Подальші особливі дії, вказані на жетонах стежки з базової гри, було змінено.



Візьміть будь-яку відкриту карту з основного ігрового поля **або** з ділянки річкових карт і заповніть спорожніле місце верхньою картою з відповідної колоди. Ви не можете розіграти карту під час цього ходу.

Приклад 5. Ігор кладе жетон стежки у виїмці поля привалу. Дія цього жетона дає йому змогу взяти будь-яку відкриту карту з основного ігрового поля або з ділянки річкових карт. Ігор вирішує взяти карту з ділянки річкових карт.



Подивіться 3 верхні карти однієї з колод на основному ігровому полі **або** на річковому полі. Візьміть одну з цих карт у руку та покладіть інші 2 карти в довільному порядку під низ цієї колоди. Ви не можете розіграти карту під час цього ходу.

Приклад 6. Катерина кладе жетон стежки у виїмці поля привалу. Дія цього жетона дає їй змогу подивитися 3 верхні карти будь-якої колоди (доступної у грі) та взяти одну з них у руку. Катерина вирішує поглянути на 3 верхні карти річкової колоди, після чого бере одну з цих карт у руку, а потім кладе 2 карти, які залишились, під низ цієї колоди.



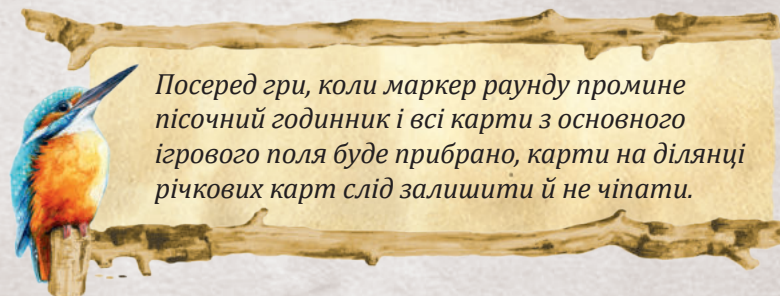
■ Завершення раунду

Коли гравці розмістили всі свої жетони стежок, раунд завершено. Після цього гравці збирають назад усі свої жетони стежок (зокрема й жетони сплаву).

Гравець, котрий розпочинав раунд, передає маркер першого гравця сусідові ліворуч. У наступному раунді той буде першим гравцем. Перемістіть маркер раунду на наступну поділку.

Коли маркер раунду промине жетон водоспаду, виконайте таке:

- приберіть усі карти з ділянки річкових карт, перетасуйте їх і покладіть під низ річкової колоди;
- заповніть усі відведені місця на ділянці річкових карт новими картами з річкової колоди.



Посеред гри, коли маркер раунду промине пісочний годинник і всі карти з основного ігрового поля буде прибрано, карти на ділянці річкових карт слід залишити й не чіпати.



Тиха річка



Розмістіть річкове поле на столі символом догори.

■ Підготовка до гри

2

Перед тим як розмістити жетони цілей на полі привалу, додайте додатковий жетон цілі до запасу жетонів цілей. Затасуйте карти N, W, S та E з доповнення «За течією» у відповідні колоди.

Далі здійсніть підготовку до гри за правилами базової гри (пам'ятайте про жетони водоспаду, які описано на с. 7 цієї книги правил).

3

Кожен гравець отримує жетон сплаву, додатковий жетон нагороди відповідного кольору та двобічну початкову карту місцевості (водойма). Покладіть невикористані карти й жетони в коробку.



Розмістіть карти греблі та заходу сонця горілиць на місця, позначені відповідними символами (у порядку зменшення балів, розташувавши карту з найбільшою кількістю балів зверху колоди).



4

Кожен гравець отримує жетон сплаву, додатковий жетон нагороди відповідного кольору та двобічну початкову карту місцевості (водойма). Покладіть невикористані карти й жетони в коробку.

6

У випадковий спосіб візьміть 2 доступні жетони цілей з тих, які залишилися (для 4 гравців це будуть останні 2 жетони цілей), і розмістіть їх горілиць поряд із пам'ятками природи .

7

Розмістіть маркери човнів, які відповідають кольорам гравців, на стартову поділку річкового поля.



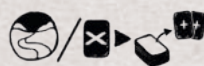
■ Правила режиму «Тиха річка»

Деякі поділки річкового треку містять символ додаткової дії. Коли ваш маркер човна проминає таку поділку або зупиняється на ній, ви можете виконати цю дію. Якщо активуєте більш ніж одну додаткову дію, виконайте їх у тому порядку, в якому їх було активовано.

■ Види додаткових дій



Візьміть верхню карту з річкової колоди або з колоди E.



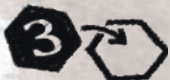
Візьміть 1 жетон дороги або скиньте будь-яку карту з руки (покладіть її під низ відповідної колоди) і візьміть 2 верхні карти з будь-якої однієї колоди з основного або річкового полів .



Візьміть будь-яку відкриту карту з основного ігрового поля або з ділянки річкових карт. Заповніть спорожніле місце верхньою картою з відповідної колоди.



Візьміть верхню карту греблі з річкового поля.



На цій поділці є 2 пари цілей – кожна містить символ ▲. Коли ваш човен активує дію цієї поділки та якщо у вашій ділянці левади на видноті є символи, які відповідають принаймні одній із цих цілей, можете розмістити тут свій додатковий жетон нагороди. Цей жетон дає 3 переможні бали наприкінці гри. На відміну від поля привалу, розмістити жетон нагороди на річковому полі може більш ніж один гравець. Ви можете проминути цю поділку без досягнення вказаної цілі (але втратите можливість розмістити додатковий жетон нагороди).

Приклад 6. Степан переміщує свій маркер човна. Його ділянка левади містить щонайменше один символ ▲ та один символ 🌳, що відповідає вимогам однієї з цілей. Він кладе додатковий жетон нагороди на відведене місце. Катерина раніше вже поклала тут свій жетон нагороди, але це не заважає Степанові розмістити його жетон також.



Візьміть 1 жетон дороги.



Візьміть верхню карту заходу сонця.



Можете розіграти карту з руки на ділянці левади або на ділянці околиць.

3

5

8

10

13

17

20

Цифри біля поділок річкового треку вказують на число переможних балів, які буде нараховано наприкінці гри. Під час підрахунку беріть до уваги лише останнє значення біля поділки, на якій перебуває або яку проминув ваш човен.

■ Кінець гри та підрахунок переможних балів

Гра добігає кінця, коли завершено останній раунд (так само, як у базовій грі). Підрахуйте переможні бали на картах, які розіграли на ділянках левади й околиць, бали з жетонів нагород на полі привалу, після чого додайте до них:

- 3 переможні бали, якщо ви розмістили додатковий жетон нагороди на річковому полі;
- переможні бали з останньої поділки, на якій перебуває або яку проминув ваш маркер човна.


Переможцем стає гравець, який здобув найбільшу кількість переможних балів. У разі нічиєї застосуйте правила з базової гри щодо розв'язання цієї ситуації.



Приклад 8. Гру закінчено. Гравці підраховують переможні бали, як у базовій грі, після чого додають бали з доповнення «За течією». Степан (жовтий човен) здобуває 8 переможних балів за останню поділку із вказаними балами, яку проминув на річковому полі, і 3 переможні бали за додатковий жетон нагороди – отже, він додатково здобуває 11 переможних балів. Ігор (фіолетовий човен) здобуває 10 переможних балів за поділку, на якій зупинився. Ігореві не вдалося досягнути цілі, тому він має лише 10 додаткових балів. Катерина (зелений човен) здобуває 13 балів за поділку на річці, яку вона проминула, і 3 переможні бали за додатковий жетон нагороди – загалом вона додатково має 16 переможних балів.



Бурхливі пороги

Підготовка до гри

1 Розмістіть річкове поле на столі символом  догори.

5 Перетасуйте річкову колоду  і покладіть її долілиць у тримач колоди на річковому полі. Відведені місця ділянки річкових карт  заповніть картами з річкової колоди, виклавши їх горілиць.




6 У випадковий спосіб візьміть жетони наметів у кількості, яка дорівнює кількості гравців. Потім розмістіть їх горілиць у відповідній зоні. Покладіть решту жетонів у коробку.



7 У випадковий спосіб візьміть жетони причалів у кількості, яка дорівнює кількості гравців. Потім розмістіть їх горілиць у відповідній зоні. Покладіть решту жетонів у коробку.

2

Перед тим як розмістити жетони цілей на полі привалу, додайте додатковий жетон цілі  до запасу жетонів цілей. Затасуйте карти N, W, S та E з доповнення «За течією» у відповідні колоди.

Далі здійсніть підготовку до гри за правилами базової гри (пам'ятайте про жетони водоспаду, які описано на с. 7 цієї книги правил).

3 Кожен гравець отримує жетон сплаву та двобічну початкову карту місцевості (водойма). Покладіть невикористані карти й жетони в коробку.



4 Розмістіть карти заходу сонця горілиць на місце, позначене відповідним символом (у порядку зменшення балів, розташувавши карту з найбільшою кількістю балів зверху колоди).

4

6

7

8

8 Розмістіть маркери човнів, які відповідають кольорам гравців, на стартову поділку річкового поля.

Правила режиму «Бурхливі пороги»

Деякі поділки річкового треку містять символ додаткової дії. Коли ваш маркер човна проминає таку поділку або зупиняється на ній, ви можете виконати цю дію. Якщо активуєте більш ніж одну додаткову дію, виконайте їх у тому порядку, в якому їх було активовано.

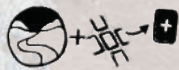
Види додаткових дій



Візьміть верхню карту з колоди S або з колоди W.



Подивіться 2 верхні карти колоди N. Візьміть одну з них собі в руку та покладіть другу під низ цієї колоди.



Візьміть 1 жетон дороги та будь-яку відкриту карту з основного ігрового поля або з ділянки річкових карт. Заповніть спорожніле місце верхньою картою з відповідної колоди.



Можете розіграти карту з руки на ділянці левади або на ділянці околиць.




Візьміть 1 жетон із зони причалу та негайно виконайте його дію. Потім покладіть цей жетон у коробку.

Дії жетона причалу



Візьміть верхню карту з колод **E**, **W** та **N**.



Візьміть 2 верхні карти з річкової колоди .



Візьміть 2 жетони доріг.




Подивіться 3 верхні карти колоди **E**.

Візьміть одну з цих карт у руку та покладіть інші 2 карти в довільному порядку під низ цієї колоди. Після цього можете розіграти карту з руки на ділянці левади або на ділянці околиць.



Візьміть будь-яку відкриту карту з основного ігрового поля або з ділянки річкових карт і заповніть спорожніле місце верхньою картою з відповідної колоди.



Скиньте будь-яку карту з руки (під низ відповідної колоди) та візьміть 2 верхні карти з будь-якої однієї колоди з основного або річкового полів .




Візьміть 1 жетон дороги.




Візьміть верхню карту заходу сонця.



Короткий шлях

Для того щоб ви могли скористатися коротким шляхом, на вашій ділянці левади повинен бути на видноті символ .

Приклад 9. Ділянка левади в Катерини містить на видноті символ , тому вона під час переміщення свого човна може скористатися коротким шляхом.



Візьміть 1 жетон із зони намету. Якщо він містить дію, виконайте цю дію. Якщо він містить переможні бали, зберігайте його на своїй ділянці околиць, інакше – покладіть жетон у коробку.

Жетони наметів



Цей жетон дає 4 переможні бали наприкінці гри.



Цей жетон дає 3 переможні бали наприкінці гри.



Візьміть будь-яку відкриту карту з основного ігрового поля або з ділянки річкових карт. Заповніть спорожніле місце верхньою картою з відповідної колоди. Після цього можете розіграти карту з руки на ділянці левади або на ділянці околиць. Цей жетон дає 1 переможний бал наприкінці гри.



Можете розіграти карту з руки на ділянці левади або на ділянці околиць. Цей жетон дає 2 переможні бали наприкінці гри.



Візьміть будь-яку відкриту карту з основного ігрового поля або з ділянки річкових карт. Заповніть спорожніле місце верхньою картою з відповідної колоди. Після цього можете розіграти карту з руки на ділянці левади або на ділянці околиць.



Можете розіграти до 2 карт з руки на ділянці левади або / і на ділянці околиць.

3 5 8 11 13 15 17 20

Цифри біля поділок річкового треку вказують на число переможних балів, які буде нараховано наприкінці гри. Під час підрахунку беріть до уваги лише останнє значення біля поділки, на якій перебуває або яку проминув ваш човен.

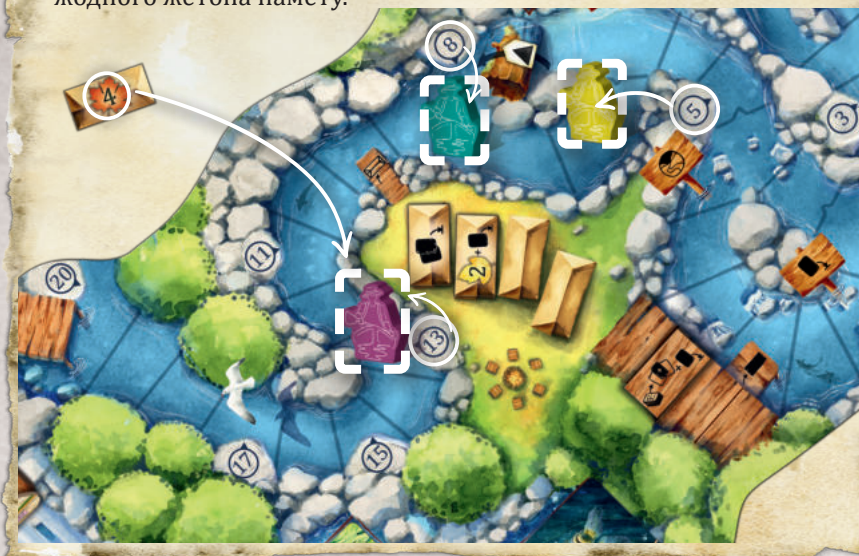
■ Кінець гри та підрахунок переможних балів

Гра добігає кінця, коли завершено останній раунд (так само, як у базовій грі). Підрахуйте переможні бали на картах, які розіграли на ділянці левади й на ділянці околиць, бали з жетонів нагород, які розміщено на полі привалу, після чого додайте до них:

- переможні бали з жетонів наметів;
- переможні бали з останньої поділки, на якій перебуває або яку проминув ваш маркер човна.

Переможцем стає гравець, який здобув найбільшу кількість переможних балів. У разі нічиєї застосуйте правила з базової гри щодо розв'язання цієї ситуації.

Приклад 10. Гру закінчено. Гравці підраховують переможні бали, як у базовій грі, після чого додають бали з доповнення «За течією». Ігор (фіолетовий човен) здобуває 13 переможних балів за останню поділку, яку проминув на річковому полі, і 4 переможні бали за жетон намету – отже, він додатково здобуває 17 переможних балів. Степан (жовтий човен) здобуває 5 переможних балів за останню поділку, яку проминув на річковому полі, а Катерина (зелений човен) здобуває 8 переможних балів за поділку, на якій вона зупинилася. Степанові та Катерині не вдалося отримати жодного жетона намету.



Конверт Z

У коробці з грою є конверт із додатковими картами. На кожній такій карті біля номера зображено літеру Z. Після того як конверт буде відкрито, затасуйте ці карти в річкову колоду.



Конверт Z – «Понад водою». Відкрийте після того, як здійснили мандрівку до річки або озера. Карти із цього доповнення тематично пов'язані з картами, які поміщено в конвертах з базової гри.

Соло-режим



Цей варіант гри відбувається так само, як для 2 гравців, за правилами з базової гри та змінами з доповнення «За течією». Але ваш єдиний суперник – уявний гравець на ім'я Ровер.

■ Підготовка до гри

Розмістіть поле привалу знизу від ігрового поля символом догори. Покладіть маркер раунду на перший камінь треку раундів.

Додайте додатковий жетон цілі до запасу жетонів цілей. У випадковий спосіб виберіть 3 жетони цілей (долілиць). По одному розмістіть їх горілиць на відповідні квадратні позиції довкола багаття на полі привалу.

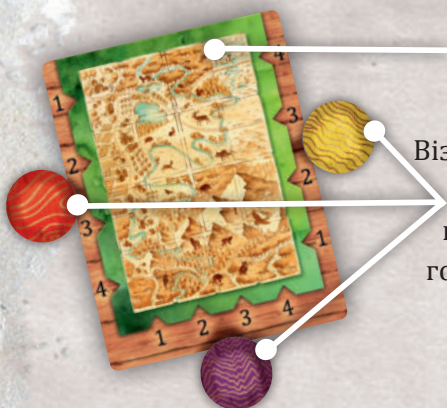
Розмістіть 2 жетони водоспаду за правилами цього доповнення.

Розмістіть 2 жетони блокування у виїмках на полі привалу.





Виберіть колір і візьміть усі компоненти цього кольору за правилами базової гри та доповнення «За течією». А також візьміть 2 початкові карти місцевості.



Розмістіть тайл соло-режиму біля ігрового поля.

Візьміть по 1 кольоровому маркеру кожного з решти кольорів й у випадковий спосіб розташуйте їх горілиць, як показано на малюнку.

Перемішайте всі жетони стежок (із символами 1, 2, 3, 4 та ?) і викладіть їх долілиць у стос поруч із тайлом соло-режиму.



Розмістіть жетони сплаву решти кольорів біля річкового поля.

Перетасуйте 6 карт соло-режиму з доповнення «За течією» та розмістіть їх колодою долілиць біля річкового поля.



У Ровера нема своєї ділянки левади або ділянки околиць, тому карти, які він зібрав протягом гри, треба складати в колоду біля тайла соло-режиму.

Візьміть свої початкові карти й заповніть спорожнілі місця на полі картами з відповідних колод. Потім візьміть усі карти з 1-го ряду, розташованого під тримачами колод, і 1 карту з колоди N, покладіть їх у колоду Ровера. Повторно заповніть спорожнілі місця на полі.

Якщо граєте в режимі «Бурхливі пороги», то у випадковий спосіб візьміть по 2 закритих жетони причалу і намету. Не дивлячись на них, покладіть їх у відповідні зони на річковому полі, після чого розкрийте по 1 жетону кожного типу. Під час активації зони причалу чи намету ви можете вибрати відкритий жетон або ризикнути й вибрати закритий. Після цього розіграйте дію вибраного жетона.



■ Зміни в правилах гри

У соло-режимі Ровер завжди є першим гравцем. Ходи треба виконувати по черзі, поки у вас не закінчатся жетони стежок. Під час ходу Ровера переверніть верхній жетон стежки в його стосі.

- Якщо це жетон із символами 1, 2, 3 або 4, розмістіть його за правилами соло-режиму з базової гри.
- Якщо це жетон із символом «?», розмістіть його в будь-якій незайнятій виїмці на полі привалу. Якщо всі виїмки зайняті, скиньте цей жетон. Потім відкрийте верхню карту соло-режиму та розмістіть 1 із жетонів сплаву із запасу Ровера у виїмці, яку вказано на цій карті. Якщо виїмку, на яку вказано на карті соло-режиму, уже зайнято, використайте найближчу за годинниковою стрілкою незайняту виїмку.

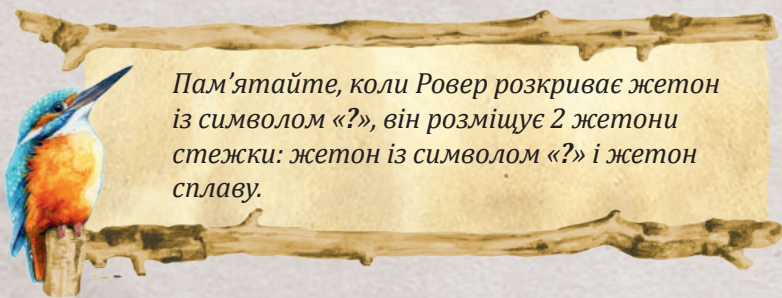
Скиньте всі карти з ряду чи колонки, на які вказує цей жетон сплаву, і заповніть спорожнілі місця новими картами з річкової колоди. Покладіть скинуті карти в довільному порядку під низ річкової колоди.



Раунд буде завершено, коли ви розмістите свій останній жетон стежки.

Зберіть усі свої жетони стежок (зокрема й жетон сплаву). Потім зберіть усі жетони сплаву, котрі зіграв Ровер у цьому раунді, та помістіть їх біля річкового поля. Після цього зберіть решту жетонів стежок (і ті, котрі Ровер зіграв у цьому раунді, і невикористані), змішайте їх і сформуєте новий стос долілиць. Перемістіть маркер раунду треком раундів на наступну поділку.

Коли маркер раунду промине жетон водоспаду або символ пісочного годинника, дійте за звичайними правилами гри для декількох гравців.



Пам'ятайте, коли Ровер розкриває жетон із символом «?», він розміщує 2 жетони стежки: жетон із символом «?» і жетон сплаву.

■ Завершення гри та підрахунок переможних балів

Гра добігає кінця, коли завершено 6-й раунд – настає час підрахунку переможних балів.

Якщо ви граєте в соло-режимі з доповненням «За течією», ви не підраховуєте бали Ровера. Підрахуйте свої переможні бали за стандартними правилами та перевірте наведену далі таблицю, щоб оцінити свої здобутки.

Таблиця результатів для соло-режиму

<49	Сьогодні течія була непривітною. Вам вдалося помітити лише кілька поширених видів тварин і рослин.
50–65	Вітаємо! У вашому альбомі для замальовок тепер чимало нових цінних знахідок.
66–79	Течія вам сприяла, тому ви зуміли спостерегти рідкісні види. Оце так плідний день!
80+	Дивовижна мандрівка! Інші можуть лише позаздрити тому, які ви були спостережливі та скільки знахідок відшукали.

Картотека

звичайна
назва

наукова назва

цікавий факт

місце та дата
спостереження

 SQ1-SQ4	Ряскова вогнівка (личинка)	<i>Cataclysta lemnata</i>	Гусінь ряскової вогнівки не здатна пережити холод, тому зимує в порожнинах, які виїдає у стеблах водяних рослин, або в утворених із фрагментів листя та ряски будиночках.	
SQ1-SQ4	Жаба їстівна	<i>Rana esculenta</i>	Їстівну жабу названо так через те, що її використовують у гастрономії. Це найпоширеніший вид жаб, які потрапляють на наші столи у вигляді делікатесу.	
 Q01	Плітка звичайна	<i>Rutilus rutilus</i>	За період нересту плітка здатна відкласти 40 000 ікринок! Однак зазвичай відкладає лише декілька тисяч.	
Q02	В'юн звичайний	<i>Misgurnus fossilis</i>	Якщо у воді стає замало кисню, то в'юн здатен випірнати на поверхню за ковтком свіжого повітря.	
Q03	Короп звичайний	<i>Cyprinus carpio</i>	Короп звичайний з'явився в Китаї ще в V столітті до н. е., а найдавніші згадки про розведення риби датовано приблизно 350 роком до н. е.	
Q04	Йорж звичайний	<i>Gymnocephalus cernua</i>	Йорж належить до стагнофілів, тобто це риба, яка надає перевагу стоячій воді. Іноді може траплятися в річках.	
Q05	Карась звичайний	<i>Carassius carassius</i>	Карась погано ладнає з іншими видами риб. Тому найбільше карасів живе саме в тих водоймах, де менше інших риб.	
Q06	Колючка триголкова	<i>Gasterosteus aculeatus</i>	Самці триголкової колючки споруджують тунелоподібні гнізда в піщаних або глинистих берегах. Для цього вони використовують рослини як матеріал, склеюючи їх своїм нирковим секретом.	
Q07	Муха зелена м'ясна (личинка)	<i>Lucilia sericata</i>	За допомогою цих личинок лікують рани, які важко загоюються. Вони перетравлюють відмерлі тканини, що пришвидшує загоєння, водночас знезаражуючи рану бактерицидними речовинами, які виділяються під час харчування.	
Q08	Лелека чорний	<i>Ciconia nigra</i>	Чорним лелекам, на відміну від білих, більше до вподоби жити в безлюдних місцинах. Це можуть бути заболочені території, а іноді вони гніздяться в гушавині лісів.	
Q09	Ропуха очеретяна	<i>Epidalea calamita</i>	Ці земноводні мають маленькі задні лапки, тому їх ще називають коротконогими. Відомо, що очеретяні ропухи не стрибають, а радше плентаються.	
Q10	Бобер європейський	<i>Castor fiber</i>	Бобри чудово пристосовані до життя біля води. Мають густе масне хутро й пласкі лускаті хвости. Пальці задніх лап у них з'єднано перетинками. Бобри здатні затуляти вуха й ніздрі шкірними мембранами, а на очах у них є прозорі повіки – для захисту під водою.	
Q11	Болотна черепаха європейська	<i>Emys orbicularis</i>	Кілька польських науковців 1998 року помітили черепах, на чиїх панцирах було нанесено дати, що сягали XIX століття. З'ясували, що їх викарбували місцеві пастухи. Завдяки цьому ми довідались, що черепахи можуть гніздитися на одній території протягом багатьох десятиліть.	
Q12	Водяний млин		Колесо млина мусило бути особливо міцним, тому його зазвичай виготовляли з твердої деревини – дуба чи граба. Завдяки дерев'яним брусам і шестерням колесо рухало привод, який задіював жорна, а ті вже мололи зерно.	
Q13	Щука звичайна	<i>Esox lucius</i>	Щука – хижак, який харчується дрібношою рибою, а також жабами та раками.	
Q14	Видра річкова	<i>Lutra lutra</i>	Видри переважно ведуть нічний спосіб життя. Вуса дають їм змогу орієнтуватися у воді, а ще допомагають під час полювання.	
Q15	Латаття біле	<i>Nymphaea alba</i>	Біле латаття тримається на поверхні води завдяки тому, що його листя та стебла містять губчасту тканину, відому як аеренхіма.	
Q16	Гірська річка		Гірські річки та струмки змінюють форму русла силою падаючої води та кам'янистого матеріалу, який несе течія, утворюючи таким чином мальовничі місця: водоспади, каскади, скелясті виступи та глибокі басейни.	

Q17	Крех великий	<i>Mergus merganser</i>	Крех великий має тонкий, гачкуватий червоний дзьоб, на якому є невеликі зазубрені краї, схожі на зуби. Це допомагає птахові утримувати здобич.
Q18	Орлан-білохвіст	<i>Haliaeetus albicilla</i>	Харчуються переважно рибою та іншими птахами, іноді полюють парами.
Q19	Ряскова вогнівка (імаго)	<i>Cataclysta lemnata</i>	Щоб відкласти яйця, самка цього метелика сідає на товстий шар ряски на поверхні води. Вона відкладає від 100 до 500 напівпрозорих яєць, діаметром приблизно 0,5 мм, в основу листків, які пізніше стануть їжею для прийдешнього потомства.
Q20	Чапля сіра	<i>Ardea cinerea</i>	Чаплі нерідко звивають гнізда близько одне до одного. Таке скупчення чаплиних гнізд називають колонією.
Q21	Верба біла	<i>Salix alba</i>	Деревина верби м'яка й швидко гниє, тому тварини легко створюють у ній дупла. За народними переказами, у цих деревах часто оселялися всілякі демони.
Q22	Пісочник малий	<i>Charadrius dubius</i>	Щоб віднайти хижака від свого гнізда, пісочник вдає, що поранений. Коли ворог відволікається на таку легку здобич, та несподівано злітає геть.
Q23	Окунь звичайний	<i>Perca fluviatilis</i>	Окунь вирізняється серед риб доволі незвичайною поведінкою. Це поліандричний вид: кількість самців, з якими спаровується самка, може сягати числа 25.
Q24	Єнот-полоскун	<i>Procyon lotor</i>	У єнотів дуже спритні лапи: завдяки цьому вони можуть навіть відмикати замки, аби дістатися до людських припасів.
Q25	Рибальський поплавок		Раніше замість поплавків під час риболовлі використовували кору, гілки або пір'я. Нині їх виготовляють із матеріалів різної плавучості, завдяки чому поплавки стали універсальніші.
Q26	Бабка плоска	<i>Libellula depressa</i>	Самка бабки відкладає яйця в стоячій або повільній воді. Якщо водойма пересихає, її личинки самотужки зариваються в мул і впадають у сплячку.
Q27	Лин	<i>Tinca tinca</i>	Лин поїдає все, що знайде в намулі на дні водойми: равликів, молюсків та інші організми. Ця риба часто впадає у сплячку, зариваючись у мул.
Q28	Білозубка мала	<i>Crocidura suaveolens</i>	Ці дрібні ссавці не впадають у сплячку. Взимку білозубки перебувають у своїх гніздах невеликими групами до десятка особин.
Q29	Мересниця річкова	<i>Phoxinus phoxinus</i>	Дуже маленька рибка. Вона є популярною мешканкою акваріумів.
Q30	Рак широкопалий	<i>Astacus astacus</i>	Багато хто вважає, що раки у водоймі – ознака чистої води. Утім це не завжди так, адже не всім видам раків потрібна така чиста вода, як цьому шляхетному виду.
Q31	Краєвид з лататтям		Краса водяних лілій завжди була джерелом натхнення для художників. В історії живопису латаття прославлено завдяки серії картин імпресіоніста Клода Моне.
Q32	Краєвид з мостом		Найдавніший у Європі критий дерев'яний пішохідний міст, який добре зберігся, – Капельбрюкке (від нім. Капличний міст). Він з'єднує береги річки Ройс у швейцарському місті Люцерн.
Q33	Гнізда на схилах		Берегова ластівка створює характерні гнізда на схилах – земних уступах. Тунелі, що вона видзьобує в піску, можуть сягати 100 см завдовжки.
Q34	Стежка біля річки		Стежки вздовж озера або річки – ідеальне місце для прогулянок. Ходіння, навіть у повільному темпі, дуже корисне і для фізичного, і для психічного здоров'я.
Q35	Перлина в мушлі		Коли в певний вид устриць проникає подразник, такий як пісок, то подразнюється шар внутрішньої мантиї мушлі. Від цього виробляються речовини арагоніт і конхіолін, які вкривають подразник. Згодом, шар за шаром, покриття твердне, і в такий спосіб утворюється перлина.
Q36	Великий водоспад		Краплинки води, вивільнені великим водоспадом, можуть залишатися в повітрі, утворюючи туман.
Q37	Будинок біля греблі		Греблі будують, щоб запобігти повеням. Але, на жаль, такі споруди завдають шкоди річковим екосистемам.
Q38	Амоніт		Амоніди – вимерлі головоногі молюски в спіральних раковинах, які мільйони років тому населяли мілководдя всієї планети. Це важливі скам'янілості, що дають змогу визначити вік порід, у яких їх знаходять.

Q39	Риболовля на світанку		Багато видів риб шукає їжу саме перед сходом сонця. Тому світанок вважають найліпшим часом для риболовлі.
Q40	Вир на річці		У природних умовах вир утворюється завдяки рельєфу місцевості та течії води.
Q41	Рибалочка блакитний	<i>Alcedo atthis</i>	Неймовірно затятий птах: він змагатиметься за територію навіть зі своїми партнерами чи нащадками. Під час битви рибалочка намагається схопити супротивника за дзьоб і втримати під водою.
Q42	Вугор європейський	<i>Anguilla anguilla</i>	Кров вугра токсична для ссавців, бо містить небезпечну речовину, яка призводить до м'язової судоми та серцевого паралічу. Однак після нагрівання до 58 °C вона втрачає шкідливі властивості.
Q43	Пірнікоза велика	<i>Podiceps cristatus</i>	Коли бракує харчів, пірнікози їдять власне пір'я.
Q44	Суниці лісові	<i>Fragaria vesca</i>	Лісові суниці використовують у народній медицині. Вони зміцнюють організм і чинять незначну сечогінну дію.
Q45	Тварини на водопої		Лісові водойми важливі для екосистеми з різних причин. Це джерело води й домівка для багатьох видів, орієнтир для перелітних птахів. А ще сприяють утриманню води в екосистемі.
Q46	Сом звичайний	<i>Silurus glanis</i>	Соми – найбільші хижачи європейських річок. Вони не агресивні, утім, коли зголодніють, з'їдять усе, що поміститься в рот – не тільки рибу, а й навіть качок.
Q47	Судак звичайний	<i>Sander lucioperca</i>	Судаки мають великі очі зі значною кількістю пігментів на сітківці, за якою ще є світловідбивна мембрана. Тому ці риби-хижачи добре бачать навіть за слабкого освітлення, наприклад, у каламутній воді.
Q48	Стрілка-дівчина	<i>Coenagrion puella</i>	Ці бабки живуть усього один рік. Більшість цього часу вони проводять під водою у вигляді личинок.
Q49	Лунь очеретяний	<i>Circus aeruginosus</i>	Луні споруджують наземні гнізда, що нехарактерно для таких великих хижих птахів.
Q50	Ставковик звичайний	<i>Lymnaea stagnalis</i>	Черепашка ставковика може мати до 7 обертів. Цей вид має найтовстішу черепашку серед усіх равликів.
Q51	Верба біла (омолоджена)	<i>Salix alba</i>	Стовбурування – це метод обрізання дерев, коли задля омолодження видаляють усі гілки. Молоді білі верби що п'ять років треба стовбурувати, щоб сформувати потрібну привабливу крону й регулювати висоту дерева.
Q52	Ондатра	<i>Ondatra zibethicus</i>	Ондатри потрапили у Європу 1905 року як хутрові звірі. Європейська популяція походить від тварин, котрі втекли з ферм.
Q53	Глечики жовті	<i>Nuphar lutea</i>	Підводне і надводне листя жовтих глечиків має різну будову. У водоймах із проточною водою це суто підводна рослина.
Q54	Колючка триголова	<i>Gasterosteus aculeatus</i>	Під час шлюбного періоду самці споруджують гнізда й змінюють забарвлення, аби привабити самок. Живіт у них стає яскраво-червоним, а очі – блакитними.
Q55	Лебідь-шипун	<i>Cygnus olor</i>	Лебеді символізували красу задовго до того, як Ганс Крістіан Андерсен написав «Гидке каченя». У грецькій міфології лебеді асоціювалися з Афродітою, богинею кохання та краси.
Q56	Плавунець облямований	<i>Dytiscus marginalis</i>	Ці жуки багато часу перебувають під водою, хоча дихають повітрям. Перед пірнанням плавунці набирають повітря під крила. Час від часу вони виринають, щоб поповнити повітряні запаси.
Q57	Вільха чорна	<i>Alnus glutinosa</i>	Деревина вільхи дуже стійка до води. Щойно зрізана чорна вільха має помаранчеву деревину, а з часом колір темнішає.
Q58	Кам'яниста річка		Річкові камені часто мають овальну форму, адже їх згладжує течія.
Q59	Сосна звичайна (реліктова сосна)	<i>Pinus sylvestris</i>	Реліктова сосна – рідкісний вид сосни звичайної, яка має інакший вигляд завдяки місцю проростання та клімату. Її річне зростання дуже повільне. Гілки напрочуд своєрідно звиваються й надають кроні цікавої форми.
Q60	Мох і лишайники на скелі		Лишайники є симбіонтами грибів і водоростей.

Q61	Інзельберг		Інзельбергом називають узвишся посеред загалом рівнинної місцевості. Часто має круті скелясті схили, утворені внаслідок вивітрювання та ерозії. Інзельберги – це рештки більших скельних масивів.
Q62	Муфлон європейський	<i>Ovis aries musimon</i>	Ієрархію серед муфлонів-самців визначає розмір їхніх рогів.
Q63	Лісовий струмок		Не варто пити воду з лісового струмка, адже вона може бути забрудненою.
Q64	Меховські печери		Меховські печери – одні з нечисленних печер Північної Польщі. Вони утворені з піщаника. У печерах можна натрапити на сталактити й унікальні карстові утворення.
Q65	Рибальська хатина на палях		Будинки на палях існують у всьому світі. Такі спорудження використовують на морі й болотах, а подекуди на суші та посеред вічної мерзлоти. Палі захищають хатину від впливу різних небезпек, як-от волога або шкідники.
Q66	Аметист		Слово «аметист» походить від давньогрецького «amethystos», що можна перекласти як «не п'яний». Існує вірування: якщо пити з аметистового келиха, то це захистить від сп'яніння.
Q67	Підвісні сітки		Форма й розмір вічка сітки залежать від виду риби, на яку збираються полювати. Буває, що параметри вічка регулюються законом, аби запобігти вилову риби, яка перебуває під охороною.
Z01	Віслинська затока		Віслинська затока – це майже закрита водойма, відокремлена від Балтійського моря піщаною Віслинською косою. Через неї під час сильних штормів надходять морські води.
Z02	Козиця татранська	<i>Rupicapra rupicapra tatrica</i>	Копита козиці мають відточений край, який взимку твердне, що дає змогу безпечно пересуватися снігом і кригою. Улітку копита стираються на кам'янистому ґрунті та оголюють м'яку внутрішню частину стопи. Це забезпечує тварині краще зчеплення.
Z03	Окунь-підкамінник	<i>Romanichthys valsanicola</i>	Навдивовижу рідкісний вид риби. Його відкрили нещодавно – 1957 року в Румунії. Окунь-підкамінник належить до категорії видів, які зникають.
Z04	Калюжниця болотяна	<i>Caltha palustris</i>	Калюжниця болотяна є небезпечною рослиною, адже містить речовину, яка подразнює травну систему. Після збирання шкідливий вплив поступово слабшає.
Z05	Чернь чубата	<i>Aythya fuligula</i>	Перш ніж пірнути, ця качка вистрибує з води, щоб збільшити швидкість занурення.
Z06	Тюлень звичайний	<i>Phoca vitulina</i>	Під шкірою в тюленя міститься товстий шар жиру, який забезпечує теплоізоляцію, збільшує плавучість, а це – це запас енергії.
Q68-Q71	Боброва гребля		Побуває загальна думка, що бобри будують греблі, аби ловити рибу. Це неправда, адже бобри траводіні.
Q72-Q75	Захід сонця		Повітря найкраще розсіює синє світло. Протягом дня сонячні промені проникають крізь тонкий шар повітря, тому ми переважно бачимо синє небо. Під час заходу і сходу сонця сонячні промені долають довший шлях. Синє світло здебільшого розсіюється, і ми спостерігаємо червоні, жовті та помаранчеві небесні відтінки.

Картотека: Агнешка Можейко

Дякуємо Маї Гручі за допомогу.

Творці гри

Автор: Клеменс Каліцкі

Ілюстраторка: Кароліна Кіяк

Графічний дизайн: Артур Мікуцкі

Розробники гри: Пжемек Войтков'як, Анджей Олєярчик

Книга правил: «Rebel studio»

Координатор проекту: Славек Гацал

Переклад і редагування: Браян Гердінг, Tabletop Polish, Расс Вільямс

Верстка: Артур Мікуцкі

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено.
www.igromag.ua. Версія правил 1.0



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»

Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко

Перекладач з англійської: Іван Максимів

Редакторка: Ірина Коломієць

Головна редакторка: Оксана Квасняк

Дизайнерка логотипа: Ольга Страшевич

Апробація перекладу: А. Ільченко, Л. Бірук, С. Ніконенко

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl