

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



www.marbushka.com

En el Río

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

River

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

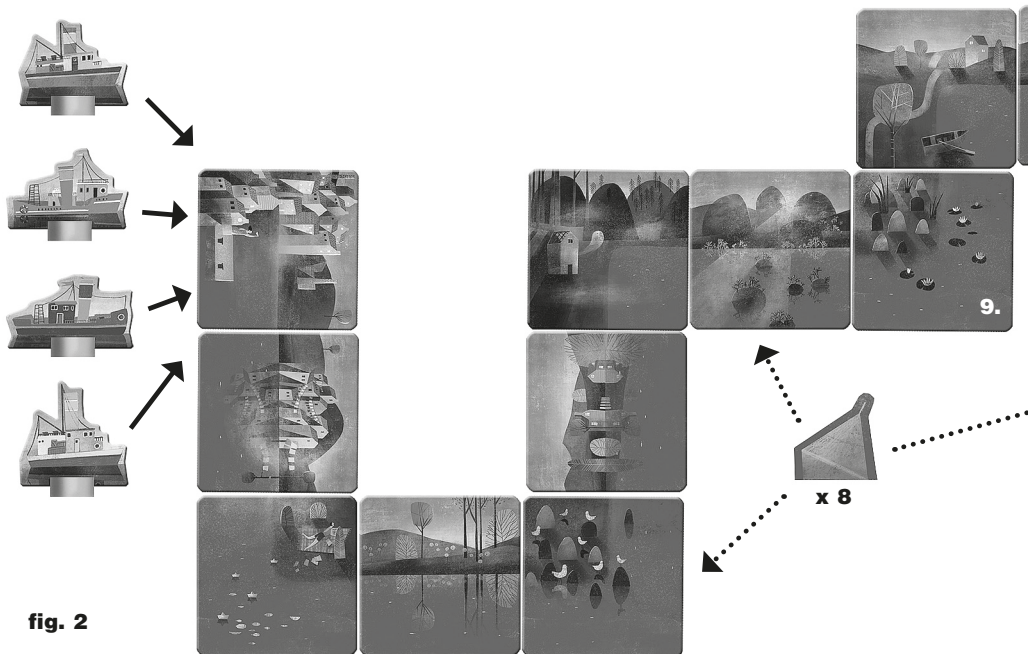
Replacement: An explorer is never satisfied and is willing to take risks in order to be more successful. Instead of publishing the discoveries immediately s/he continues searching. So when your newspaper article is full (not before!), you **must** change your discovery cards four times. In the exploration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

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

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

River appendix

fig. 1



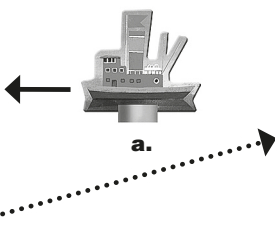
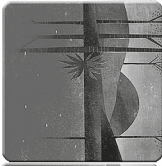


fig. 3

Warning! Contains small parts.
Choking hazard.

Achtung! Enthalt kleine Teile.
Erstickenungsgefahr.

¡Advertencia! Contiene piezas pequeñas.
Peligro de asfixia.

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

Advarsel! Indeholder små dele.
Risiko for kvælning.

Attenzione! Contiene piccole parti.
Pericolo di soffocamento.

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

Ostrzeżenie! Produkt zawiera małe części.
Ryzyko zadławienia.

Atenție! Conține piese mici.
Sufocare pericol.

Upozornění! Obsahuje malé části.
Choking Hazard.



MARBUSHKA 2019
©bohony