

Iquazú

ИНСТРУКЦИЯ

СОДЕРЖИМОЕ

Народ Инокс жили в мире в Землях Водопадов на протяжении долгого времени. Но теперь им грозит большая опасность: злые Руясы рыщут вокруг, они хотят захватить сокровища Иноксов. Чтобы уберечь свои сокровища, Иноксы решили спрятать их в самом труднодоступном и опасном месте: в скалах за водопадом Иквацу. Водяной дракон Сайлон может остановить водопад так, чтобы храбрые Иноксы могли спуститься вниз по скале и спрятать там сокровища. Потом Сайлон пускает воду, и Руясы не могут пробраться через опасные потоки, ниспадающие с большой высоты.

Кто из игроков при помощи своих карточек сможет разместить драгоценные камни в лучших точках? Выигрывает тот, кто наберет больше всех очков, которые подсчитываются в каждом раунде по большинству, с учетом стоимости самих точек, и также учитываются бонусные раунды.



1 игровое поле состоит из 4 частей, на котором размещаются 5 сменных лент для камней



2 пластиковые направляющие

2 панели очков



45 бонусных частичек (35 со светлым оборотом и 10 с темным)



50 капелек воды



60 карт



1 рамка Водного дракона

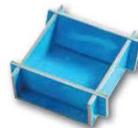
8 лент водопада



140 драгоценных камней

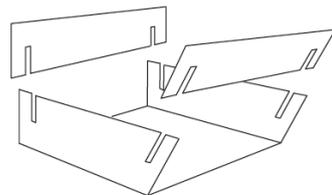


1 коробочка для драгоценностей



1 коробочка для воды

До начала игры нужно сложить две коробочки следующим образом: стороны со стрелками нужно вложить в слоты так, чтобы стрелки оказались видны внутри коробки



УСТАНОВКА

1 Игровое поле

Сложите игровое поле и положите его так, чтобы каждый игрок сидел у угла игрового поля.

Направляющие

Положите пластиковые направляющие в длинные слоты. Высокие бортики направляющих должны быть направлены на внешнюю часть игрового поля.

Ленты с камнями

Положите ленты в произвольном порядке. Водяные змеи должны находиться в нижней части поля.

Панели очков

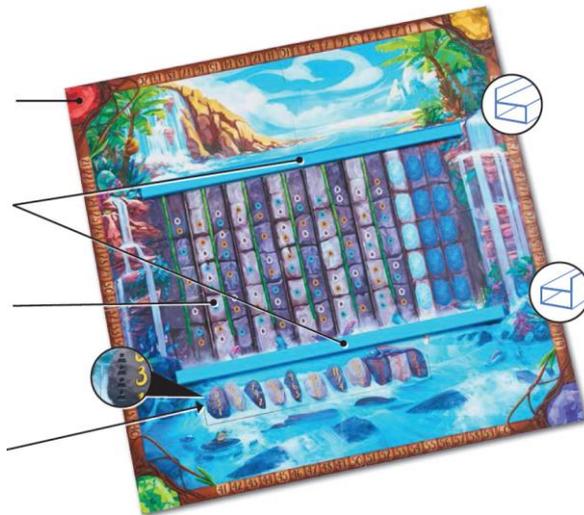
Положите панели очков, которые соответствуют количеству игроков:



2 Бонусные карточки

Бонусные карточки перемешиваются и выкладываются лицом вниз. Разложите частички с темно-синей оборотной стороной на темно-синие отметки игрового поля справа.

Положите бонусные частички со-светло синей оборотной стороной на светло-синие отметки игрового поля справа, а также на соседние поля с камнями, как показано на рисунке.



3

Рамка водопада (водного дракона)

Положите рамку водопада (водного дракона) в левой части, вставив ее в пластиковые направляющие.

Ленты водопада

Выложите ленты водопада справа от рамки, вставив их в пластиковые направляющие.

Бонусные частички лицом вверх

Один ряд бонусных частичек будет видим в рамке водопада. Переверните эти карточки лицом вверх.



4

Очки

Углы игрового поля показывают, какой игрок играет каким цветом. Каждый игрок берет камушек своего цвета и кладет перед номером 1 панели отсчета очков. Камушек станет вашим маркером очков (фишкой).

Драгоценные камни

Сложите остальные камни в коробку для драгоценных камней. Договоритесь о том, кто ходит первым, и поставьте коробку с драгоценностями перед ним.

Карточки

Перемешайте все карточки лицом вниз и раздайте их следующим образом:

Первый игрок получает 4 карточки, следующий игрок по часовой стрелке получает 5 карточек, еще следующий по часовой стрелке получает 6 карточек, еще следующий по часовой стрелке получает 7 карточек (если играет 2 игрока, раздайте 4 и 5 карточек, если играет 3, раздаете 4/5/6 карточек).

Каждый берет карточки и держит так, чтобы не видели другие. Оставшиеся карточки складываются лицом вниз в рабочую колоду. Колода отбоя формируется возле рабочей колоды в процессе игры.

Капли воды

Сложите капли воды в коробку для капелек воды и поставьте коробку напротив игрока, справа от начинающего.



Играем по часовой стрелке по очереди. Стартовый игрок начинает.

Ход игрока состоит из трех частей. В самом начале вашего хода, вам нужно будет решить и сделать одно из двух действий:

1 из 3

А. Вытянуть еще 4 карточки.

Вытяните 4 карточки из рабочей колоды, добавьте к руке, чтобы другие не видели, какие карты вы вытянули. К концу вашего хода у вас есть лимит в 12 карт, которые вы можете оставлять в руках. Если у вас карт больше, то вам необходимо отложить лишние карты в отбой. Вы сами можете выбрать, от каких карт избавиться.

Если рабочая колода пуста? Перемешайте колоду отбоя и сформируйте из нее рабочую колоду.

ИЛИ

В. Положить драгоценный камень

На игровом поле светлые и темные колонки внутри рамки водопада. В каждой колонке изображены галочки на скалах различных цветов.

Драгоценные камни можно складывать на эти галочки. Для того, чтобы иметь возможность положить камень, вы должны иметь определенные карты на руках:

1. **Выберите галочку:** поищите незанятую галочку на камне.
2. **Выложите карты:** Цветные края галочки показывают цвет карт, которые вы должны положить. Колонка, на которой изображена галочка, покажет вам, сколько карточек этого цвета вы должны выложить. Пример:

Колонка 1 – 1 карточка, Колонка 2 – 2 карточки, Колонка 3 – 3 карточки, Колонка 4 – 4 карточки, Колонка 5 – 5 карточек

Карточки замены: любая карта может быть заменена двумя любыми другими карточками.

Положите нужные карточки лицом вверх на колоду отбоя.

3. **Кладите драгоценный камень:** Теперь вы можете взять камушек вашего цвета из коробки и положить его на скалу.



Чтобы положить камень здесь, вы должны положить белую карту.

Чтобы положить камень здесь, вы должны выложить 5 оранжевых карт

Чтобы положить камень здесь, вы должны выложить 4 синих карты



Положите капельку воды

Коробка с капельками сейчас находится напротив вас?

Нет? Пропустите этот шаг

Да? Значит, вы должны положить капельку воды из коробки на следующую галочку на скале: в первой колонке в рамке водопада на первую не занятую галочку на скале, считая сверху. Заметьте: вода ниспадает сверху вниз.

Никто не сможет теперь положить здесь драгоценный камень. Коробка с каплями стоит перед вами.



В этом примере капельку воды нужно положить на это место на скале

Передайте коробку с драгоценными камнями

Передавайте коробку с камнями следующему игроку по часовой стрелке (смотрите стрелку в коробке). Это заканчивает ваш ход.

Подсказка: «дорогие» места

Зачем вам класть драгоценные камни в «дорогие» колонки?

В «дорогих» колонках у вас больше выбора галочек, и вы можете предусмотрительно разместить свои драгоценности на будущее, повышая свой промежуточный счет в будущих более ценных раундах – и, до того, как другой игрок схватит лакомые точки. Кроме этого: драгоценные камни из «дорогих» колонок останутся дольше в игре, тогда как камни в первой колонке исчезают в водопаде уже после следующего промежуточного подсчета очков между раундами.

КАК ИГРАТЬ**Промежуточный подсчет очков – Пример**

Как только последняя галочка в первой колонке заполнена или драгоценным камнем, или каплей воды, происходит подсчет результатов этой колонки:

Очки камней

Определитесь, кто получает какие очки, которые указаны на каменной панели под подсчитываемой колонкой (смотрите панель очков). Тут действует принцип большинства:

Если играют 4 игрока: игрок, выложивший наибольшее количество камней своего цвета в этой колонке, получает верхние очки, игрок со вторым результатом по драгоценностям в этой колонке, получает средние очки, и третий получает нижние очки (передвиньте соответственно ваш камень подсчета очков по шкале на соответствующее количество единиц). Четвертый игрок переходит дальше с пустыми руками (это касается также любого, кто вообще не положил ни одного камушка в этой колонке). Если играет 2 или 3 игрока, то действуют те же правила, просто вам будет легче делить. В любом случае, один из игроков должен завершить раунд без очков.

Равенство: если у двух игроков равное количество камней в колонке, игрок, разместивший свои камни ниже (ближе к опасным змеям) получает преимущество.

Распределение бонусных карточек:

Бонусные карточки распределяются соответственно большинству по горизонтальным рядам: игрок, у кого больше камней его цвета в ряду, получает бонусную карточку этого ряда и кладет перед собой (лицом вверх или вниз – по желанию).

Равенство: В случае равенства в ряду, игрок, у кого камни расположены правее (ближе к бонусной карточке), имеет преимущество. Если все еще ничья, то игрок, у которого камень лежит ниже в этом ряду, получает бонусную карточку.

Если в этом ряду нет камней вообще, бонусная карточка просто изымается из игры.

ВАЖНО

Подсчет очков происходит, только если все галочки в первой колонке заполнены камнями или каплями воды. Может случиться, что первым заполнились вторая, третья, четвертая или пятая колонка, но в первой колонке все еще имеются пропуски. В таком случае, вы продолжаете играть, пока не заполнится первая колонка.

Обратите внимание: Только первая колонка в рамке подсчитывается до окончания игры.

После промежуточного подсчета очков

А) Возьмите ленту водопада с крайней правой части выложенных лент в направляющих, и переставьте в крайнюю левую колонку, передвинув рамку водопада на одну колонку вправо. Теперь вторая колонка становится первой, и так далее.

Б) Теперь у вас открылось 5 новых бонусных карточек в рамке водопада. Переверните эти карточки.

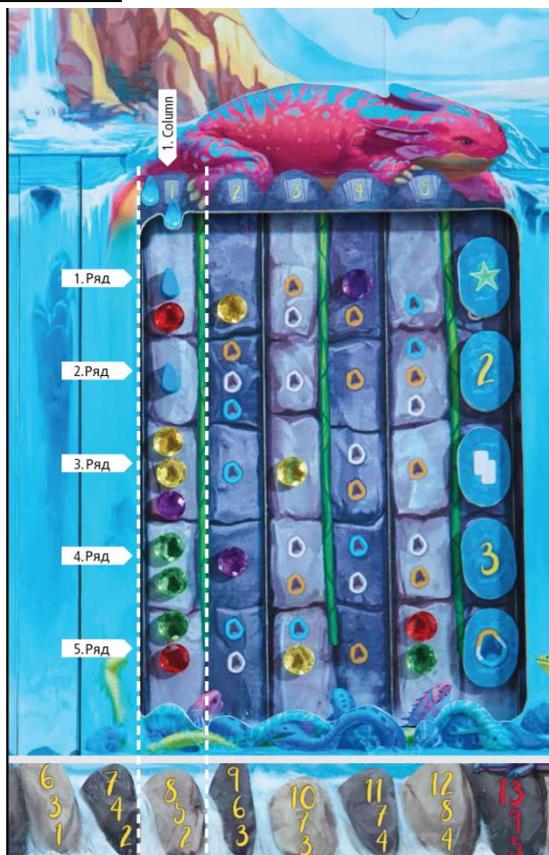
*** Особый случай: может случиться, что после «а» (сдвигания рамки водопада), вторая колонка уже заполнена. В этом случае вы сразу же проводите подсчет промежуточного итога этой колонки до того, как приступить к пункту «в» и «г».

В) Коробка с капельками передается следующему игроку против часовой стрелки (смотрите стрелку в коробке).

*** Особый случай: если колонка заполнилась драгоценным камнем, который положил игрок, напротив которого находится коробка с каплями, значит, он не кладет капельку, а только передает коробку с капельками следующему игроку после подсчета промежуточных итогов.

Г) Коробка с драгоценными камнями передается следующему игроку по часовой стрелке (смотрите стрелку в коробке). Этот игрок ходит следующим.

*** Особы случай: игрок, напротив которого сейчас находится коробка с драгоценными камнями, хочет использовать одну (или несколько) из своих бонусных карточек для «двойного хода»? У игрока есть такая возможность до того, как он передаст коробку следующему игроку. Функции бонусных карточек будут описаны дальше.



Первая колонка в рамке водопада заполнилась. Можно подсчитать очки:

Очки камней:

Игрок с зелеными камнями имеет большинство в колонке и получает 8 очков. Желтый и красный имеют одинаковое количество камней. 5 очков достаются красному, поскольку его камень разместили ниже. Желтый получает 2 очка. Фиолетовый не получает ничего, поскольку у него здесь наименьшее количество камней.

Распределение бонусных карточек:

1. Ряд: Желтый, красный и фиолетовый игроки имеют одинаковое количество очков. Но бонусная карточка достается фиолетовому, поскольку его камень разместили правее.

2. Ряд: эта бонусная карточка изымается из игры.

3. Ряд: У желтого игрока большинство - он получает бонусную карточку

4. Ряд: У зеленого игрока большинство - он получает бонусную карточку.

5. Ряд: зеленый и красный игрока оба положили по 2 драгоценных камня в этом ряду. Значит, у них все еще ничья в вопросе получения бонусной карточки. Стало быть, игрок, положивший камень ниже, получает бонусную карточку - это зеленый игрок.



Бонусные карточки

Есть 4 типа бонусных карточек:



Карточки, которые учитываются в конце игры:

Эти карточки дают дополнительные очки. Собирайте эти бонусные карточки и складывайте перед собой. Вы получите указанные очки в конце игры.



Карточки, которые можно использовать, когда придет ваша очередь ходить:

Используйте одну из этих карточек и можете взять 2, 3 или 4 карточки из рабочей колоды. Помните, что здесь также действует правило 12 карт на руках к концу вашего хода (или вы должны использовать эти карточки на руках по вашему выбору).



Эта карточка может быть использована, если вы хотите положить драгоценный камень ваш ход. Вы можете использовать карточки любого цвета на ваш выбор вместо требуемого. Это означает: важно только количество карточек, а не цвет.



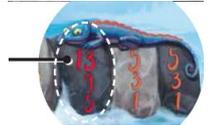
Карточка двойного хода: после того, как вы выполните одно действие по вашему ходу, немедленно выполните еще одно: вытяните 4 карточки или положите 1 камень, в независимости от того, каким было ваше первое действие.

Во время вашего хода вы можете использовать столько разных или одинаковых бонусных карточек, сколько хотите – или вначале вашего хода, или в конце. Только после этого, с выкладыванием капельки и передачей коробки с драгоценными камнями, ваш ход заканчивается.

Окончание Игры



Игра заканчивается подсчетом результатов заполненной третьей колонки с конца: теперь уже не осталось ходов и проводится финальный подсчет очков:



Финальный подсчет

Для начала подсчитываются очки на скале, как обычно, и распределяются бонусные карточки.

Сразу после этого, подсчитываются результаты второй с конца и последней колонки – в независимости от того, заполнились они или нет. Здесь подсчитываются только очки на скале. Бонусных карточек здесь нет.

Теперь переставьте вашу фишку на соответствующее количество очков по результатам ваших бонусных карточек.

Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает. В игре может быть несколько победителей.

FAQ

Часто задаваемые вопросы

Почему в начале игры игроки получают не одинаковое количество карт?

Начинающий игрок имеет некоторое преимущество, поскольку все галочки на скале все еще не заполнены, и у первого есть шанс выбрать любую галочку. Это преимущество компенсируется тем, что другие игроки получают на руки больше карт. Также, в конце игры раунд не завершается полностью.

Можете ли вы выложить больше одного камня в один ход?

Нет, вы можете выложить лишь один камень за ход. Но «двойной ход» благодаря бонусной карточке может дать вам возможность положить второй камень.

Почему коробку драгоценными камнями нужно передавать от игрока к игроку?

Передача коробки от игрока к игроку помогает вам следить за тем, кто ходит следующим, в чем особенно не сложно запутаться особенно после подведения промежуточных итогов.

Что случается, когда ничья у всех игроков?

Тогда все очки на скале распределяются по правилам ничьей. Для четверых игроков: игрок, чей камень ниже в колонке, получает верхний показатель очков на панели очков в соответствующей колонке. Игрок со следующим по высоте камнем, получает среднее число очков. Игрок, чей камень еще чуть выше, получает нижние очки. Четвертый игрок остается с пустыми руками.

Что происходит, если коробка с капельками опустошается во время игры, или же, когда больше нет драгоценных камней нужного цвета?

В этом редком случае вы должны взять пару лент водопада в самой левой части игрового поля, заполнить соответствующую коробку с каплями или камнями из этих колонок (счет по которым уже был подбит). Затем вставить ленты водопада обратно.

Что случается, если у игрока насчитывается больше 80 очков?

Просто переставьте вашу фишку в самое начало, продолжайте отсчитывать очки, но в финале добавьте 80 к своему показателю.

Что делать, если после прочтения правил и этих ответов, у вас все еще есть вопросы?

Тогда мы рады будем помочь. Отправляйте ваши вопросы на spieleredaktion@haba.de или hanzel.and.gretel@gmail.com

Краткие правила

Цель игры: Игрок с большим количеством очков к концу игры выигрывает.

Подготовка к игре:

- Сложите игровое поле и лентами камней, пластиковыми направляющими, а также панелью очков, которая соответствует количеству игроков.
- Каждый игрок садится у выбранного угла игрового поля.
- Бонусные карточки перемешиваются лицом вниз и выкладываются на игровое поле.
- Вставьте рамку водопада и потоки воды в направляющие, переверните лицом вверх первую колонку с бонусными карточками (5 штук).
- Каждый ставит по драгоценному камню своего цвета перед панелью отсчета очков.
- Перемешайте карты лицом вниз и раздайте:

Для 4х игроков – 4 / 5 / 6 / 7 карт

Для 3х игроков – 4 / 5 / 6 карт

Для 2 игроков: 4 / 5 игроков

Положите остальные карты в колоду, сформировав рабочую колоду.

- Дайте коробку с драгоценными камнями начинающему игроку, а коробку с каплями игроку справа от него.
- Подготовьте панель отсчета очков.

Как играть:

Играйте по часовой стрелке, ходите по очереди.

- Вытяните 4 карточки или выложите карточки и положите 1 драгоценный камень (карты цвета соответствующего выбранной галочке на скале, количество соответствующее колонке)
- Игрок с коробочкой с каплями: выложите капельку воды (на первую пустую галочку, считая сверху, в первой колонке слева)
- Передайте карточки следующим игрокам

Промежуточный подсчет очков

Как только первая колонка заполнена в рамке водопада:

- Очки на камнях распределяются по большинству драгоценных камней в колонке. В случае ничьей, игрок, чей драгоценный камень разместился ниже, в приоритете.
- Бонусные карточки распределяются по большинству драгоценных камней в ряду. В случае ничьей, игрок, чей драгоценный камень разместился правее, в приоритете.

После промежуточного подсчета очков:

- Возьмите ленту водопада справа, переместите в левую заполненную колонку, сдвигая рамку водопада.
- Переверните 5 новых бонусных карточек.
- Передайте коробку с каплями против часовой стрелки следующему игроку.
- Передайте коробку с драгоценными камнями по часовой стрелке следующему игроку.

ДРУГИЕ ПРАВИЛА:

Карточки на замену: 2 идентичные карточки заменяют любую другую карточку на ваш выбор.

Лимит карточек на руках: 12 штук.

Окончание игры

Игра заканчивается, когда пришел черед подсчитать очки в третьей с конца колонке:

- Подсчитайте очки в колонке, затем тут же подсчитайте очки во второй с конца и последней колонке.
 - Переставьте ваши фишки по панели отсчета на то количество пунктов, сколько у вас дополнительных очков на бонусных карточках.
- Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает (возможна ничья и несколько победителей).

