

THE RIVER™

Pprzed Tobą rozpościera się nowy świat, wspaniały ład nietknięty przez człowieka. Twoja łódź płynie w górę rzeki, a Ty spoglądasz na brzegi, ciesząc się z niezwykłego piękna knain, w których przyjdzie Ci osiąść. Powiększ swoje ziemie, gospodaruj nimi i wydobywaj zasoby, by wznieść najpiękniejsze budowle czyniące Twoją posiadłość najwspanialszą w regionie. Ale uważaj na swoich przeciwników! Jeśli będziesz opieszaty, może się okazać, że zajmą najbogatsze ziemie, zanim dobiedziesz do brzegu!

Ismaël Perrin

DAYS OF
WONDER®

Sébastien Pauchon

Zawartość

dwustronna plansza przedstawiająca 7 wysp



4 zestawy komponentów
(po 1 dla każdego gracza)



1 dwustronna planszeczka rzeki

1 łódka

5 odkrywców

44 drewniane znaczniki zasobów



x13

drewno



x13

glina



x13

kamień



x5

żywność

65 płytek terenów



12 pustyni



10 pustkowi



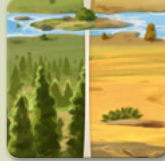
14 lasów



17 łąk



8 gór



4 tereny mieszane

20 żetonów premii



x2



x2



x2



x2



x2



x1



x9

33 karty budynków



pionek pierwszego gracza



instrukcja



symbol przygotowania rozgrywki



3 graczy



4 graczy



Przygotowanie rozgrywki



Planszę **1** należy położyć pośrodku stołu odpowiednią stroną (przeznaczoną dla 2 albo 3-4 graczy) do góry. Każdy z graczy bierze zestaw komponentów (planszетkę rzeki, łódkę, 5 odkrywców) i umieszcza przed sobą planszетkę rzeki odpowiednią stroną do góry (stroną dla 2 graczy albo dla 3-4 graczy) **2**.



2 graczy



3-4 graczy

Następnie każdy gracz umieszcza 4 odkrywców na łódce i piętego na drugim od góry okrągłym polu po prawej stronie swojej planszетki rzeki (widnieje tam symbol odkrywcy) **3**.

Płytki terenów należy potasować i umieścić zakryte na odpowiednim miejscu planszy **4**. (Zalecamy ułożenie 2 mniejszych stosów zamiast 1 wysokiego, by uniknąć przypadkowego przewrócenia go na planszę).

Należy wylosować płytki terenów i umieścić je odkryte na polach oznaczonych symbolem przygotowania rozgrywki zgodnym z liczbą graczy **5**. Będzie ich o 1 więcej niż graczy i zostaną użyte przed rozpoczęciem gry.

Karty budynków należy potasować, położyć na wyspie z prawej strony planszy i umieścić po 1 odkrytej karcie na każdym wolnym polu na tej wyspie **6**.

Na odpowiednich wyspach na planszy należy ułożyć odpowiednią liczbę zasobów zależną od liczby graczy (jeśli jest mniej niż 4 graczy, pozostałe zasoby odkłada się do pudełka, nie będą używane w tej rozgrywce) **7**.



Żetony premii (w grze dwuosobowej - tylko te, które mają 2 kropki na awersie) należy ułożyć w 2 stosy na odpowiedniej wyspie. Wszystkie żetony „0” kładzie się odkryte w stosie z prawej strony, a pozostałe (w porządku malejącym) odkryte w stosie z lewej strony (znacznik z numerem „6” będzie na górze) **8**.



Na koniec losowy gracz otrzymuje pionek pierwszego gracza **9** i można rozpocząć grę!



Cel gry

Podczas gry gracze wysyłają odkrywców w górę wielkiej rzeki, gromadząc zasoby i wznosząc nowe budynki wzdłuż swojej trasy. Gracz z najbardziej imponującym dorobkiem na koniec gry zostanie ogłoszony zwycięzcą.

Runda wstępna

Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy wybiera początkową płytkę terenu. Począwszy od ostatniego gracza (po prawej pierwszego gracza) i kontynuując przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy bierze jedną z odkrytych płytek i umieszcza ją na pierwszym polu swojej planszki rzeki (w lewym górnym rogu). Ostatnia płytkę jest usuwana z gry.

Następnie należy dobrać i odkryć taką liczbę płytek, aby zakryć wszystkie pola na wyspie z oznaczeniem dla odpowiedniej liczby graczy.

Działanie płytek będzie objaśnione dokładnie w dalszej części instrukcji. Niektóre z nich produkują zasoby (przedstawione w kółku), inne pozwalają na ich magazynowanie (symbol magazynu), a niektóre łączą oba te działania. Płytki łąk mają działania specjalne, które zostaną szczegółowo objaśnione później.



płytkę produkcji (kamień)



płytkę magazynu



płytkę produkcji i magazynu



płytkę łąki

Przebieg gry

Gra trwa kilka rund, w czasie których gracze rozgrywają (począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) swoje tury – przesuwają jednego z własnych odkrywców z łódki na jedną z wysp na planszy i wykonują przypisaną do pola akcję.

Gdy wszystkie łódki są puste, runda się kończy i następuje faza porządkowania. Gra toczy się przez kolejne rundy aż do momentu, gdy zostanie spełniony warunek końca gry.

Uwaga! W pewnym momencie gry może dojść do sytuacji, gdy gracze będą mieli różną liczbę odkrywców na łódkach. W takim przypadku, gdy dochodzi do tury gracza, którego łódka już jest pusta, kolejka po prostu przechodzi na kolejną osobę. Może dojść także do sytuacji, gdy 1 gracz na koniec rundy wykona kilka akcji z rzędu.

Tura gracza

Pierwszą rzeczą, którą gracz **może** zrobić w czasie swojej tury, jest **wymiana zasobów na żywność**. Za 1 znacznik żywności trzeba oddać do puli ogólnej 3 dowolne zasoby. Można to zrobić więcej niż raz, jeśli ma się wystarczającą liczbę zasobów i jest jeszcze dostępna żywność.

Teraz gracz **musi** przenieść odkrywcę z łódki na pole planszy i wykonać odpowiednią akcję.



Umieszczanie odkrywców

Odkrywcę można umieścić na planszy na 3 różnych rodzajach pól.



Na tym polu mieści się 1 odkrywcę dowolnego koloru.



Na tych polach mieści się 2 odkrywców każdego gracza.



Na tym polu mieści się dowolna liczba odkrywców w dowolnych kolorach.

Wszystkie akcje są obowiązkowe. Nie wolno umieścić odkrywców na polu planszy, jeśli nie można wykonać przypisanej do tego pola akcji.

Wykonywanie akcji z pola na planszy

Akcja, jaką może wykonać gracz, zależy od pola, na którym umieścił odkrywcę..



wzięcie płytki terenu

budowanie budynku

rezerwacja budynku



przejęcie pionka pierwszego gracza

zamiana miejscami płytek terenów

produkcja zasobów

Wzięcie płytki terenu



Gracz wybiera odkrytą płytkę terenu i umieszcza ją na następnym wolnym miejscu na swojej planszecie rzeki, **podążając w górę rzeki**.

Jeśli wskutek umieszczenia płytki zakryte zostały symbole magazynu lub produkcji, to przestają się liczyć. Jeśli jednak na zakrytych symbolach magazynu były jakieś zasoby, gracz może przenieść je do dowolnego dostępnego miejsca (także na własnie położoną płytkę).

❌ **Nie można wybrać tej akcji**, jeśli gracz ma już całkowicie wypełnioną planszatkę rzeki (umieszczone zostało 12 płytek terenów) albo gdy wykonał tę akcję już dwukrotnie w tej rundzie.

Uwaga! Puste pola na planszy uzupełniają się dopiero w fazie porządkowania.

Produkcja zasobów



Drewno, kamień i glina są produkowane w ten sam sposób. Gracz otrzymuje tyle odpowiednich zasobów, ile symboli produkcji danego zasobu widać na jego planszecie rzeki.

Uwaga! W grze na 3 albo 4 graczy pierwszy odkrywca umieszczony na wyspie produkcji zapewnia 1 zasób więcej, niż jest to pokazane na jego planszecie rzeki.

Otrzymane zasoby muszą być magazynowane na planszecie rzeki (każdy magazyn pozwala na magazynowanie 1 **dowolnego** zasobu). Jeśli gracz nie ma miejsca, musi zrezygnować z wzięcia nadmiarowych zasobów albo zwrócić niektóre z magazynowanych zasobów (odłożyć je z powrotem na odpowiednie wyspy), aby zrobić miejsce na nowe.



➡ Płynięcie w górę rzeki – kolejność wykładania płytek.

Rozgrywka 4-osobowa. Gracz położył odkrywcę na polu produkującym glinę. Ma na swojej planszecie rzeki 3 symbole produkcji gliny i jest pierwszym graczem w tej rundzie korzystającym z tego pola produkcji, zatem otrzymuje 4 znaczki gliny.



Niestety ma tylko 3 wolne magazyny. Może zatem wziąć 3 znaczki gliny albo zwrócić 1 kamień i wziąć wszystkie 4 znaczki gliny.





Żywność to zasób, który może być używany zamiast dowolnego innego zasobu. Gracz może otrzymać 1 znacznik żywności, kładąc odkrywcę na wyspie produkującej żywność. Warto pamiętać, że innym sposobem na zdobycie żywności jest wymiana zasobów na początku tury.

Liczba zasobów jest ograniczona. Nie można wyprodukować więcej zasobów, niż jest dostępnych na wyspie. **Jednak jeśli nie ma już dostępnej żywności, wciąż można umieścić odkrywcę na wyspie produkującej żywność, by wziąć 1 zasób dowolnego rodzaju.**

✗ Gracz może wybrać tę akcję tylko wtedy, gdy otrzymuje przynajmniej 1 zasób (albo dzięki symbolom produkcji, albo dzięki premii za umieszczenie pierwszego odkrywcy na polu).

Rezerwacja budynku



Gracz wybiera jedną z odkrytych kart budynków i umieszcza ją **zakrytą** przed sobą. Tak zarezerwowany budynek będzie mógł później zbudować po obniżonej cenie. Gracz może trzymać przed sobą maksymalnie 2 zarezerwowane budynki.

✗ Gracz, który ma przed sobą 2 zakryte karty, nie może wybrać tej akcji.

Budowanie budynku



Umieszczając odkrywcę na tym miejscu, można skonstruować 1 budynek z odkrytych kart na planszy albo 1 z zarezerwowanych wcześniej.

Aby zbudować budynek, należy zapłacić zasobami widocznymi na karcie budynku, zwracając je na odpowiednie wyspy. Warto pamiętać, że żywność to dowolny zasób. Może być wykorzystana zamiast każdego innego rodzaju zasobu.



Jeśli buduje się wcześniej zarezerwowany budynek, jego koszt jest obniżony o 1 wybrany zasób.



Kartę budynku należy wsunąć pod prawą stronę planszki rzeki, by zakryć przed innymi zdobyte punkty zwycięstwa, a następnie wziąć kolejny dostępny żeton premii o najwyższej wartości. Żeton należy położyć zakryty na najwyższym dostępnym polu planszki rzeki.

Drugi otrzymany żeton premii sprawi, że dodatkowy odkrywca dołączy do ekspedycji. Gracz, który zdobył drugi żeton premii, przesuwają odkrywcę z drugiego pola premii na swoją łódkę – od tego momentu może z niego korzystać (także w tej rundzie, nawet jeśli był ostatnim graczem).



Gdy wyczerpie się pierwszy stos żetonów premii, gracze nadal otrzymują żetony po zbudowaniu budynku, nawet gdy są warte 0 punktów – wypełnienie wszystkich pól jest jednym z warunków końca gry. Warto również wiedzieć, że jedna z płytek łąk zapewnia punkty na koniec gry za każdy żeton premii, nawet za te o wartości „0”.

Jeśli gracz nie ma już wolnych miejsc na żetony premii, wciąż może stawiać budynki, ale nie otrzymuje już żetonów.

✗ Gracz nie może wybrać tej akcji, jeśli nie posiada zasobów niezbędnych do wybudowania budynku.

Przejęcie pionka pierwszego gracza



Wykonując tę akcję, gracz bierze pionek pierwszego gracza i kładzie go przed sobą – będzie zaczynał następną rundę. Gracz może wybrać tę akcję nawet wtedy, gdy ma pionek pierwszego gracza, aby zabezpieczyć się przed jego utratą.



Jeśli żaden z graczy nie wybierze tej akcji, pionek pierwszego gracza zostaje u dotychczasowego właściciela.

Zamiana miejscami płytek terenów



Gracz zamienia miejscami 2 płytki terenów na swojej planszecie rzeki, co będzie miało wpływ na końcową punktację (zob. niżej). Jeśli na zamienianych płytkach znajdują się zasoby, pozostają w magazynach i są przenoszone razem z płytką.

Faza porządkowania



Runda się kończy, gdy wszystkie łódki są puste. Przed rozpoczęciem nowej rundy należy:

- ♦ usunąć wszystkie pozostałe płytki terenów z wyspy, po czym odkryć odpowiednią liczbę nowych. W przypadku, gdy nie ma już wystarczającej liczby płytek, należy potasować odrzucone płytki i utworzyć z nich nowy stos, by uzupełnić pozostałe miejsca;
- ♦ pozostawić odkryte karty budynków na miejscu i dobrać nowe w miejsce wybudowanych albo zarezerwowanych;
- ♦ zebrać z planszy odkrywców i umieścić ich na łódkach graczy.

Gracz, który ma pionek pierwszego gracza, rozpocznie następną rundę.

Ważne! Na planszetcach rzeki znajdują się 4 specjalnie oznaczone miejsca na płytki terenów. Jeśli zostały przykryte płytką, jeden z odkrywców decyduje osie-




dlić się w tym miejscu. W takim przypadku zamiast przekładać odkrywcę na łódkę po zakończeniu rundy należy go położyć „na plecach” na wskazanym miejscu (w kształcie odkrywcy). Zostanie tam do końca gry i nie będzie już używany.

Koniec gry

Gdy jeden z graczy ma 5 żetonów premii na swojej planszecie rzeki (4 żetony w grze dwuosobowej) albo umieścił na swojej planszecie 12 płytek terenów, następuje koniec gry. Runda jest rozgrywana do końca, wykonuje się ostatnią fazę porządkowania i podlicza punkty.

Punktacja

Gracze dodają punkty widoczne na żetonach premii i kartach budynków. Następnie otrzymują dodatkowe punkty:

- 1** 1 punkt za każde 3 dowolne zasoby, które zostały graczowi na koniec gry. 
- 2** 2 punkty za każdą kolumnę, w której 2 górne płytki terenu są tego samego rodzaju.
..... albo
- 6** 6 punktów za każdą kolumnę, jeśli wszystkie 3 płytki terenu są tego samego rodzaju.
- ?** Punkty za płytki łąk (zob. niżej).

Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę. W przypadku remisu remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Przykład punktacji



= 6

= 2

= 2

4

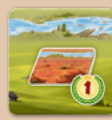
+

3

+

0

= 7



= 2



= 3



= 23

Ta planszетка rzeki jest warta 45 punktów.

Płytkę terenu z 2 kolorami jest uznawana za oba rodzaje terenów – zarówno przy punktowaniu kolumn, jak i płytek łąk.

Druga kolumna w tym przykładzie jest warta 0 punktów, jako że 2 górne płytki nie są tego samego rodzaju.



Opis płytek łąk

Płytki łąk mają specjalne działanie. Niektóre przynoszą natychmiastowe korzyści, inne są używane podczas gry, jeszcze inne dają punkty w końcowej punktacji.



Ta płytka zapewni 1 punkt za każdą płytkę danego rodzaju na Twojej planszeczce rzeki.



Ta płytka to płytka produkcji. Ponadto na koniec gry zapewnia 1 punkt za każdy symbol produkcji danego zasobu na Twojej planszeczce rzeki (łącznie z tym), ale maksymalnie 3 punkty.



W czasie fazy porządkowania weź 1 zasób (jeśli jest dostępny) i umieść go w magazynie. Uwaga! Ten zasób nie liczy się jako symbol produkcji. Na koniec gry ta płytka warta jest 2 punkty.



Natychmiast weź do 4 wskazanych zasobów (jeśli są dostępne) i umieść je w swoich magazynach (korzyść jednorazowa).



Natychmiast wykonaj dwukrotnie akcję „zamień miejscami płytki terenów” (korzyść jednorazowa).

Ta płytka jest warta 1 punkt za każdego odkrywcę na Twojej łódce na koniec gry.

Ta płytka jest warta 1 punkt za każdy żeton premii na Twojej planszeczce rzeki (także te warte 0).

Days of Wonder Online

Zarejestruj swoją grę!



Przyłącz się do społeczności graczy na stronie Days of Wonder Online, gdzie udostępniamy internetowe wersje naszych gier. Aby wykorzystać swój numer Days of Wonder Online, dodaj go do swojego istniejącego konta Days of Wonder Online bądź stwórz nowe konto na www.daysofwonder.com/the-river, klikając na przycisk „New Player Signup” na stronie głównej i postępując wedle dalszych wskazówek. Możesz także dowiedzieć się o pozostałych grach Days of Wonder albo odwiedzić nas na:

www.daysofwonder.com

Opracowanie

Projekt Gry:

Ismaël Perrin i Sébastien Pauchon

Ilustracje: Andrew Bosley

Projekt Graficzny: Cyrille Daujean

Tłumaczenie i redakcja: zespół Rebel

Autorzy chcieliby podziękować wszystkim graczom z Vevey, którzy pomagali przy testach gry! TESTERZY: Andréa, Anne-Valérie, Antoine, Aurore, Benjamin, Catherine, Céline, Christophe, Coraly, Éric-André, Laurent, Lucas, Maëlle, Myriam, Nini, Salomé, Sandro i Sélène.

Specjalne podziękowania dla Marca-Antoine'a za jego wkład i niezliczone rozgrywki.

Days of Wonder and the Days of Wonder Logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2018 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.