

REKA

V dolgi in počasni reki se skriva mnogo neznanih bitij. Raziskovalci potrebujejo ustrezno opremo in obilo sreče, da jih odkrijejo. Tekma je zahtevna; zmaga tisti, ki ob koncu ekspedicije objavi najosupljivejše izsledke svojega raziskovanja. To je zabavna in vznemirljiva igra, v kateri vas čakajo presenetljiva odkritja.

Vsebina igre: 18 rečnih ploščic, 8 boj, 4 žetoni z liki, 4 x 6 žetonov za premike, 4 ladje, 1 tovorna ladja, 74 kartic, 4 časopisne strani.

Cilj igre: Plujete po reki in skušate odkriti najdragocenejša neznana bitja. Na tovorni ladji lahko kupite nova orodja in tako poskrbite za uspešnejše iskanje in najbolj senzacionalno novico ob koncu igre.

Priprava na igro: Z 18 ploščicami oblikujte reko. Na začetku naj bo pristanišče, na koncu pa zaliv (slika 2). Na osem različnih ploščic postavite osem boj. Na deveto ploščico reke postavite rdečo tovorno ladjo (a.). Pripravite dva kupčka kartic (slika 1); na enem naj bodo kartice z opremo (b.), na drugem pa kartice z odkritji (c.).

1. Vsak igralec izbere eno orodje s kupčka kartic z opremo. Preostale kartice položite ob reki – to je zaloga s tovrne ladje.
2. Premešajte kartice z odkritji in tudi ta kupček položite ob reki. Stran, ki prikazuje orodje, naj bo obrnjena navzgor.

Vsak igralec vzame časopisno stran, žeton z likom, ladjo v enaki barvi in šest žetonov za premike. Svojo ladjo postavite v pristanišče (slika 2), žeton z likom pa na naslov časopisnega članka (slika 3).

Kako poteka igra: Ko ste na vrsti, lahko premaknete svojo ladjo (ali tovorno ladjo) in nato izvedete dejanje. Na začetku vsakega igralnega kroga med žetoni za premike izberite enega s številko, ki prikazuje, za koliko mest ga je mogoče premakniti. Vsi igralci položijo izbrane žetone s prednjo stranjo navzdol na ustrezen okvir (slika 3) na svojih časopisnih člankih. Ko to naredijo vsi, obrnite vse žetone naenkrat! *Pomembno! Uporabljen žeton za premike vedno pustite na časopisu! Tega žetona ne morete več uporabiti, dokler vam ne zmanjka drugih žetonov za premike. Nato lahko vse vzamete nazaj.*

Premikanje ladij: Prvi se premakne in dejanje izvede igralec, ki ima žeton za premike z najnižjo številko. Zadnji začne igralec z najvišjo številko. Če imata dva ali več igralcev žeton z enako številko, se prvi premakne igralec, katerega ladja je najbližje pristanišču. Če prednostnega vrstnega reda še vedno ni mogoče določiti, začne najmlajši igralec. *Izjema: Igralec, ki se odloči uporabiti žeton z zvezdico, se prvi premakne in izvede svoje dejanje.*

- Žetoni za premike (1–5): Svoje ladje lahko premikate po reki naprej ali nazaj, kot prikazujejo izbrani žetoni (1 ploščica = 1 korak). Igralci morajo narediti točno toliko korakov, kot je prikazanih na njihovem žetonu. Na eni rečni ploščici lahko pristane več ladij hkrati.
- Zvezdica (✦): Če imate žeton z zvezdico, lahko namesto svoje ladje (naprej ali nazaj) premaknete tovorno ladjo. Žeton z zvezdico nima številke. Z njim se lahko premaknete za toliko mest, kolikor je najnižja številka na žetonih za premike drugih igralcev v tem igralnem krogu. Če se za žeton z zvezdico odločita dva ali več igralcev, se prvi premakne tisti, katerega ladja je najbližje pristanišču. Če sta obe ladji na istem mestu, se premakne najmlajši igralec. Če žeton z zvezdico izberejo vsi igralci, se tovorna ladja premakne za dve rečni ploščici v zgoraj opisanem vrstnem redu.

Dejanja: Po premiku ladje ali tovrne ladje je dejanje, ki ga izvedete, odvisno od tega, na kateri rečni ploščici ste pristali.

1. Če je vaša ladja na ploščici z bojo, lahko malce raziskujete.
2. Če je vaša ladja na isti ploščici kot tovorna ladja, **morate** kupiti orodje.
3. Ko prispete na prazno polje, ne morete izvesti dejanja.

Ko izvedete dejanje, je na vrsti naslednji igralec.

1. Boje prikazujejo območja za raziskovanje. Če imate ustrezno orodje, lahko tu odkrijete neznana bitja. Če vaša ladja pristane na ploščici z bojo, pogledajte kartico na vrhu kupčka z odkritji:

- Če kartica prikazuje orodje, ki ga imate, imate srečo! Obdržite to kartico. To pomeni, da niste več na vrsti.
- Če kartica prikazuje orodje, ki ga nimate, imate še eno priložnost! Položite kartico ob kupček, ne da bi jo obrnili. Pogledajte naslednjo kartico na vrhu kupčka. Če prikazuje orodje, ki ga imate, jo obdržite. Če prikazuje orodje, ki ga nimate, jo pustite na vrhu kupčka. Na vrsti je naslednji igralec.

Na drugi strani kartice lahko vidite svoje naslednje odkritje. Položite kartico na eno izmed sivih polj na vašem časopisu (slika 3). Kartice imajo različne točke, ki prikazujejo vrednost odkritja. Te točke seštejete na koncu igre.

Srečne kartice: Kartica s štiriperesno deteljico na hrbtni strani ni odvisna od nobenega orodja; lahko jo pobereate takoj, ko prispete do območja za raziskovanje.

2. Srečanje s tovorno ladjo: Če se premaknete k tovorni ladji ali se tovorna ladja premakne k vaši, morate kupiti eno orodje s kupčka kartic z opremo v zameno za en žeton za premike (vključno z zvezdico)! Plačate lahko le z neuporabljenimi žetoni. Izbrani žeton vrnite v škatlo in med igro uporabite preostale žetone za premike.

Pomembno! Če pristanete na območju za raziskovanje, na katerem je tovorna ladja, lahko najprej kupite orodje ali izberete kartico s kupčka kartic z odkritji, saj lahko kupljeno orodje takoj uporabite.

Ker so lahko vse ladje na isti rečni ploščici, ta pravila veljajo za vse!

Zamenjava: Raziskovalec ni nikoli zadovoljen in je voljan tvegati za še večji uspeh. Namesto da bi takoj objavil svoja odkritja, nadaljuje z raziskovanjem. Ko je torej vaš časopisni članek poln (in nič prej!), **morate** štirikrat zamenjati svoje kartice z odkritji. Na območju za raziskovanje morate izvleči kartico, kot je opisano zgoraj, in eno kartico v članku zamenjati z novo. Kartico v članku lahko zamenjate le s **kartico drugačne vrednosti**. Kartic z enako vrednostjo se ne sme menjavati, čeprav gre morda za manj ugodno menjavo. Vzemite zamenjano kartico iz članka in jo obdržite, da ne pozabite, koliko menjav ste izvedli.

Konec igre: Raziskovalec, ki je svoje kartice zamenjal štirikrat, odpluje v zaliv.

Če med potovanjem prispe v območje za raziskovanje, kartic ne sme več menjavati. Ko prispe v zaliv, se zvrstijo še ostali igralci, nato pa seštejejo točke. Seštejte vrednost štirih sličic v časopisnem članku. (Ne štejte sličic, ki jih ni več v članku!)

Prvi igralec, ki pripluje v zaliv, dobi še dve dodatni točki. Igralci, ki so zamenjali manj kot štiri kartice (ali pa jih sploh niso zamenjali) v svojem članku, izgubijo dve točki. Zmaga igralec z največ točkami.