

1-5
25'
8+

РІЧКОВА ДОЛИНА

ФАБРИКА МОЗАЇКИ

Вітаємо у Річковій Долині! Гарнесенькі скельця у місцевій річці привернули увагу найзавзятіших підприємців з тутешнього лісу. Час запустити виробництво мозаїки!



ВМІСТ

- A** 1 торбинка
- B** 1 плитка озера
- B** 6 плиток річки
- G** 5 жетонів «мішечків»
- G** 5 планшетів фабрик мозаїки
- D** 5 маркерів запасу
- E** 1 маркер першого ходу
- E** 132 скельця*

* (22 білих, 22 фіолетових, 17 блакитних, 17 темно-синіх, 12 світло-зелених, 12 темно-зелених, 12 чорних, 9 жовтих, 9 помаранчевих)

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1** Покладіть всі **скельця** (крім чорних) у торбинку та добре їх перемішайте. **Чорні скельця додаються тільки у грі на 5 гравців.**
- 2** Викладіть **6 плиток річки** в лінію у довільному порядку. Покладіть по 1 чи 2 скельця на кожен плитку в залежності від кількості **камінців** (), зображених на плитках.
- 3** Покладіть **плитку озера** в кінці річки. Витягніть з торбинки **5 скельця** та покладіть їх на цю плитку.
- 4** Кожен гравець кладе перед собою жетон **«мішечок»** (далі – мішечок) та планшет **фабрики мозаїки** (далі – фабрика) стороною із символом долілиць, а маркер запасу – біля цифри 0 на шкалі підрахунку запасу. Потім кожен гравець виймає **3** скельця з торбинки та кладе у свій мішечок.
- 5** Гравець, який нещодавно бачив річку, отримує **маркер першого ходу.**



МЕТА ГРИ

Зберіть колекцію різнобарвних скельця на вашій фабриці для здобуття переможних очок (ПО) наприкінці гри. Вдумливо розміщуйте скельця на плитках річки, щоб потім зібрати саме ті, якими ви вдало заповните рядки та стовпчики на фабриці та отримаєте більше ПО. Гравець з найбільшою кількістю ПО здобуває перемогу!



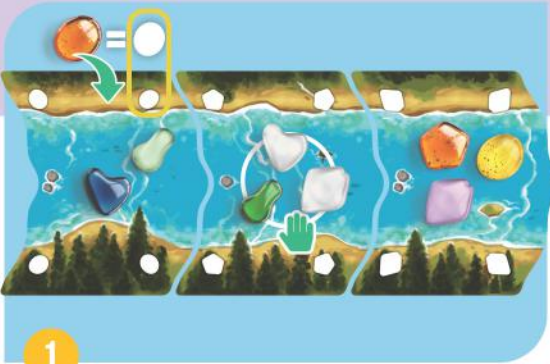
ХІД ГРИ

Гравці ходять за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця із маркером першого ходу. У свій хід треба виконати **одну** з двох дій (А або Б). В подальших розділах описані деталі кожної дії.

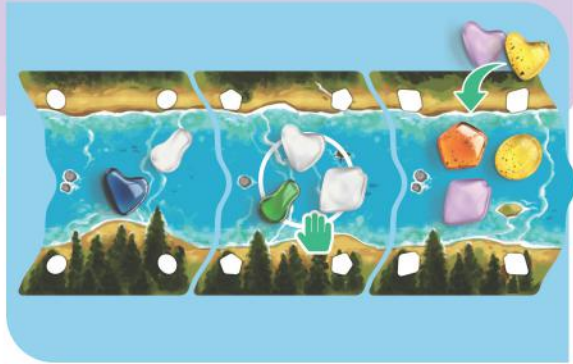
- А Збір:** покладіть скельця з вашого мішечка на плитку **річки**, потім зберіть скельця для вашої **фабрики**.
- Б Поповнення:** поповніть запас вашого мішечка скельцями з **озера**.

ЗБІР СКЕЛЕЦЬ У РІЧЦІ

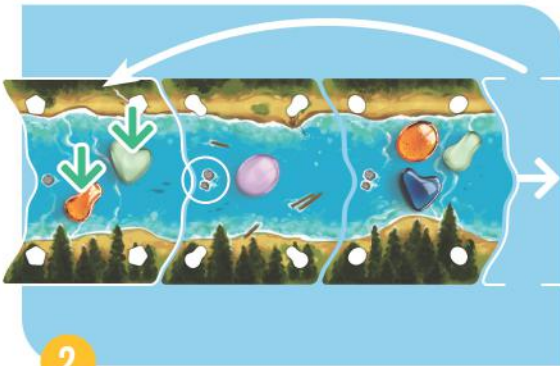
Виконайте наступні кроки для викладення та збору скельця. Під час викладення і збору має значення лише **форма**, а не кольори.



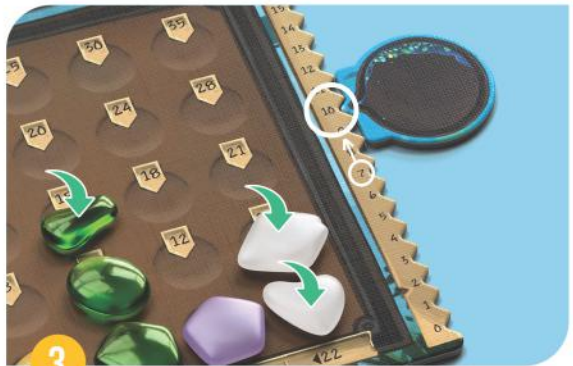
1
Виберіть скельце зі свого мішечка та покладіть його на плитку річки із зображеннями **такої самої форми** у кутках плитку. Виберіть 1 **сусідню** плитку річки та заберіть **всі** скельця з неї. *Озеро не вважається плиткою річки.*



Або викладіть 2 скельця **однакової** форми на **будь-яку** плитку річки, а потім заберіть всі скельця із сусідньої плитку річки, як описано зліва.



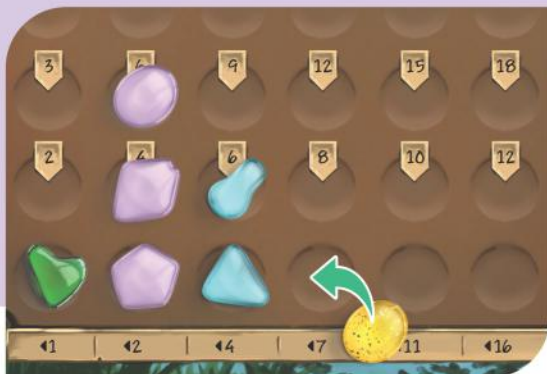
2
Перемістіть порожню плитку річки на **початок** річки (найдалі від озера) і посуňte плитку вперед, щоб заповнити проміжок. Перевірте кількість камінців (), зображених на **сусідній** плитці річки і покладіть таку саму кількість скельця з торбинки на порожню плитку.



3
Розмістіть скельця, які ви зібрали, на своїй **фабриці** (див. наступний розділ). Перемістіть свій **маркер запасу** на цифру, що показує загальну кількість скельця на вашій фабриці (без урахування зони відходів).

ЗАПОВНЕННЯ ФАБРИКИ

Всі скельця, зібрані у річці, потрапляють на вашу фабрику. При заповненні фабрики беруться до уваги лише **кольори**, а не форми.

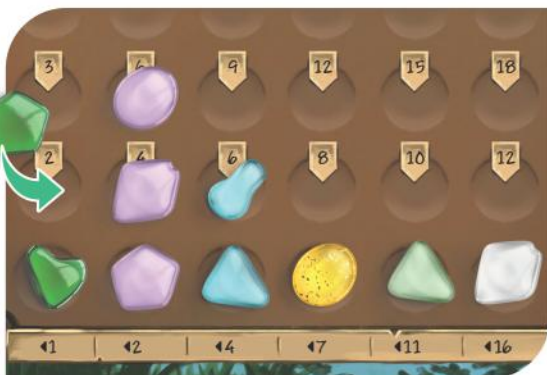


Коли ви додаєте скельце нового кольору на фабрику, покладіть його у наступний **порожній стовпчик** на планшеті.

Стовпчики заповнюються зліва направо.



Якщо ви витягнули з річки скельця різних кольорів, **виберіть** послідовність, в якій будете їх викладати на фабриці. *Діаграма кольорів на вашому планшеті підкаже, наскільки часто чи рідко певний колір зустрічається у грі.*



Коли ви викладаєте колір, який вже є на фабриці, розміщуйте його у **відповідному стовпчику**, заповнюючи його знизу вгору.



Якщо для скельця певного кольору не вистачає місця, тому що всі місця у стовпчику цього кольору зайняті, або на планшеті вже викладено 7 інших кольорів, покладіть скельце у **зону відходів**.

ПОПОВНЕННЯ ЗАПАСІВ З ОЗЕРА

Для того, щоб взяти скельця з озера, виконайте наступні кроки.



1. Виберіть **4** скельця з озера та покладіть їх у ваш мішечок (**НЕ** на склад фабрики).



2. У мішечку може знаходитись лише **5** скельць. Надлишкові скельця за вашим вибором покладіть у **зону відходів**.



3. Поповніть запас в озері скельцями з торбинки, щоб їхня загальна кількість дорівнювала 5.

КІНЕЦЬ ГРИ

Коли маркер запасу будь-якого гравця вкаже на цифру **17** або вище на шкалі запасу, розпочинається завершальний етап гри. При цьому всі гравці, у чий мішечках знаходиться **менше 3 скельця**, одразу беруть з торбинки додаткові скельця, щоб їхній запас дорівнював 3. Гравці дограють поточний раунд (так, щоб кожен гравець зробив однакову кількість ходів), а потім кожен робить **1 фінальний хід**. Після цього гравці підраховують здобуті очки. Гравець із найбільшою кількістю **переможних очок (ПО)** здобуває перемогу!

КІНЦЕВИЙ ПІДРАХУНОК ОЧОК

- 1** Перевірте всі рядки, йдучи знизу вгору. Кожен рядок приносить очки в залежності від кількості заповнених комірок зліва направо **без проміжків**. ПО рядків вказані в нижній частині планшета. Якщо перша комірка в рядку порожня, цей рядок не приносить ПО.
- 2** Перевірте найвищі стовпчики і отримайте ПО лише за 2 найвищі стовпчики на вашій фабриці. Якщо у вас є стовпчики однакової висоти, спочатку отримайте ПО за **крайній лівий** з них. ПО у стовпчиках додаються за найвищі заповнені комірки.
- 3** Підрахуйте надлишкові скельця і відніміть **3 ПО** за кожне.



Примітка: гравці із однаковою кількістю очок розділяють перемогу.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК

Всі рядки 35 ПО
 $22 + 11 + 2 + 0 + 0$

Найвищі стовпчики 26 ПО
 $10 + 16$

Відходи -6 ПО
 $2 * (-3)$

Разом 55 ПО

НАГАДУВАННЯ ТА ПОРАДИ

- Скельця, зібрані у річці, завжди потрапляють на вашу **фабрику**. Скельця з **озера** завжди потрапляють у ваш **мішечок**.
- Зазвичай варто брати скельця з озера, коли у вашому мішечку залишається 0 або 1 скельце. Але іноді є сенс взяти надлишкові скельця, щоб отримати скельця потрібної форми!
- Будування високих стовпчиків чим далі праворуч на вашій фабриці принесе вам більше ПО за них. Але заповнення порожніх клітинок у кожному рядку принесе більше ПО за ці рядки. Намагайтеся збалансувати ці два види отримання ПО!
- Якщо ви намагаєтесь зібрати найбільше ПО за стовпчики, зазвичай бажано уникати таких стовпчиків однакової висоти, оскільки ви отримаєте ПО за той, що знаходиться лівіше (принесе менше ПО).
- На планшетах є лише 7 стовпчиків для збору скельця, а кольорів скельця - 8 (9 - у грі на 5 гравців). Щойно ви заповните рядок сімома кольорами, кожен новий колір прямує одразу у зону відходів.

ТВОРЦІ ГРИ

Дизайн: Бен Пінчбек, Метт Ріддл, Адам Гіл

Ілюстрації: Ендрю Бослі

Графічний дизайн: Метт Пакет та Ко,
Анка Гавріл

ЗД художник: Філіп Гавріл

Редактор правил: Джеф Фрейзер

Розробка: Велгус, Джон Брігер, Майкл Дансмор

Тестувальники гри: Крістоф Діерлав, Мартін Гайгем, Росс Інґліс, Кевін Джеклін, Кріс Лосон

Творча розробка: Бенета Каур

Переклад українською мовою: ТОВ Бельвіль

