

Обзор

Отважные лесорубы встречаются у реки, чтобы начать традиционное состязание на титул самого быстрого сплавщика. Хитрыми маневрами они пытаются обойти соперников, чтобы вырваться вперед в гонке по реке. Иногда вам понадобится двигаться быстро вперед, иногда - мешать другим, чтобы пересечь финишную черту первым.



Цель

Каждый игрок управляет небольшой группой лесорубов и состязается с другими игроками, пытаясь первым привести свою группу к финишу.

Гонки лесорубов

Мокрая и дикая гонка для 2-5 игроков

Компоненты

- 10 лесорубов на бревнах
(по 2 женские и мужские фигурки 4х цветов, плюс черная женская и белая мужская фигурки)



- 45 бревен
- 80 карт движения (для каждого лесоруба свой набор из 8 карт) указывающих максимальную длину хода



- 5 джокеров-бобров
- 5 карт игроков (показывают, какими лесорубами управляет игрок)



- 6 двусторонних игровых полей, содержащих 12 частей реки
Каждое игровое поле имеет 2 стороны, поэтому русло реки может меняться с каждой гонкой, придавая новизну игре. Новое русло потребует новой стратегии прохождения.

Подготовка

Соедините два игровых поля так, чтобы между ними оказались пороги.
Для первой игры рекомендуем использовать поля, показанные на картинке.

Поместите по 1 бревну на каждую помеченную клетку поля.

В зависимости от числа игроков, каждый получает карты и фигурки изображенные на них. Каждый игрок берет себе так же 1 джокера.

При 2-3 игроках каждый берет 3 фигурки, по 8 карт к каждой из них и 1 джокера. Всего 25 карт.

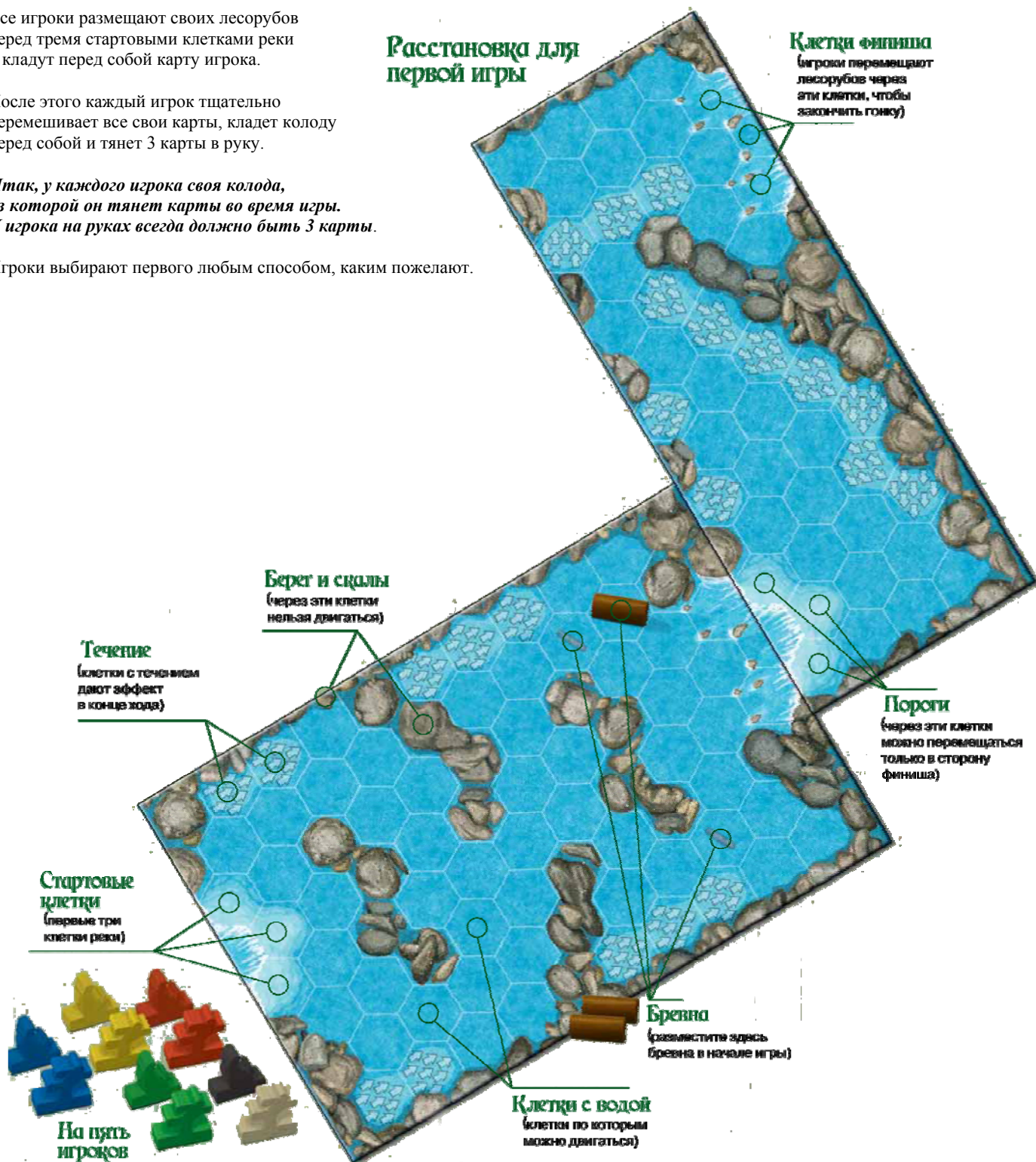
При 4-5 игроках каждый берет 2 фигурки, по 8 карт к каждой из них и 1 джокера. Всего 17 карт.

Все игроки размещают своих лесорубов перед тремя стартовыми клетками реки и кладут перед собой карту игрока.

После этого каждый игрок тщательно перемешивает все свои карты, кладет колоду перед собой и тянет 3 карты в руку.

Итак, у каждого игрока своя колода, из которой он тянет карты во время игры. У игрока на руках всегда должно быть 3 карты.

Игроки выбирают первого любым способом, каким пожелают.



Игра

Перемещение

Каждый игрок, начиная с первого, выкладывает одну из трех своих карт и передвигает указанного на карте лесоруба на любое число клеток, не превышающее числа на карте. Сыгранные карты кладутся лицом вверх возле колоды игрока.

Свой первый ход, игроки начинают с одной из трех стартовых клеток.

Игрок может двигать лесоруба на меньшее число клеток, чем указано на карте, и даже вообще не двигать. Игрок двигает лесоруба по разрешенным клеткам (не берег и не скалы) в любом направлении (если нет порогов), в том числе вверх по реке. Джокер позволяет игроку двигать любого из своих лесорубов.

Толкание

После того как игрок привел одного из лесорубов к финишу, его карты могут использоваться как джокеры для передвижения остальных лесорубов.

Игрок не может непосредственно двигать бревна и чужих лесорубов. Однако, при движении своего лесоруба, игрок может толкать 1-2 фигурки по прямой.

Заметим, что игрок не может вытолкнуть фигурку на берег или на скалы. Только одна фигурка может находиться на одной клетке.

Если в ряд стоят 3 и более фигурки, игрок не может их толкать (см. последнюю страницу с примером).

Пороги лежат между двумя частями поля. Как только фигурка пересекла пороги, она уже не сможет вернуться назад. Ни одна фигурка не может быть передвинута или вытолкнута назад через пороги. Это же правило действует для стартовых клеток.

Течение

В конце движения игрок проверяет, не оказались ли передвинутые фигурки на клетках с течением (со стрелкой). Каждая такая фигурка передвигается на одну клетку по течению. При движении эта фигурка может толкать 1-2 другие фигурки в том же направлении. В каком порядке поплывут фигурки, решает игрок, который ходил.

Если фигурка попадает на клетку с течением, то она продолжает плыть, пока не достигнет обычной клетки на реке или не окажется заблокирована.

Если перед плывущей фигуркой стоит больше двух фигурок, нет места в направлении движения, или некуда толкать стоящие впереди фигурки, то фигурка останавливается на клетке с течением. Если последующие ходы приведут к тому, что данная фигурка сможет плыть (клетки или фигуры перестали ее блокировать), то она поплывет дальше.

Если в конце хода несколько фигурок окажется на клетках с течением, то каждая из них должна завершить плавание до того, как другая начнет плыть (см. последнюю страницу с примером).

Добор карт

В конце своего хода игрок тянет карты из своей колоды, чтобы на руках оказалось 3 карты. Затем ход получает игрок, сидящий следующим по часовой стрелке.

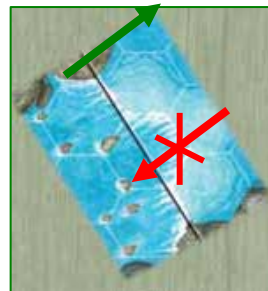
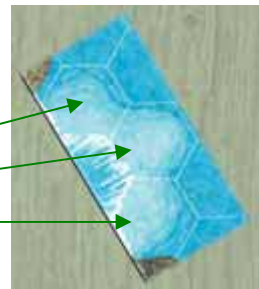
Когда колода игрока заканчивается, он перемешивает свой сброс, чтобы получить новую колоду.

Конец игры

Побеждает игрок, который первым доведет всех своих лесорубов до финиша.

Игрок может победить только в свой ход. Если у игрока вытолкнут через финиш последнего лесоруба, то игрок не считается победителем до тех пор, пока до него не дойдет ход. Конечно же, другой игрок может успеть выиграть до того как ход дойдет.

Половина клетки, лежащая за центральной финишной клеткой, находится «за» финишем и не участвует в игре.



Игрок перемещает лесоруба влево зигзагом вдоль нижнего берега. Течение, через которое проходит фигурка не оказывает влияния на движение. Лесоруб толкает бревно и желтую фигурку прямо по линии движения. Дальше вперед их сдвинуть уже нельзя, так как они уперлись в берег.

A photograph of a board game map. The map features a blue hexagonal grid representing water or a path. Scattered across the grid are numerous brown, irregularly shaped pieces representing rocks. Several colored pieces are placed on the grid: a yellow piece on the left, a red piece on the right, a blue piece in the lower right, and a green piece in the lower center. A series of orange arrows points from the right side towards the center, indicating a path or movement. A small green arrow points upwards from the bottom center. The map is bordered by a dark, textured material, possibly representing a shoreline or a frame.