

РІЧКОВА ДОЛИНА

ФАБРИКА МОЗАЇКИ

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



ВМІСТ

- А** 1 торбинка
- Б** 1 плитка озера
- В** 6 плиток річки
- Г** 5 жетонів «мішечків»
- Г** 5 планшетів фабрик мозаїки
- Д** 5 маркерів запасу
- Е** 1 маркер першого ходу
- Є** 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.



Виберіть скельце зі свого мішечка та покладіть його на плитку річки із зображеннями **такої самої форми** у кутках плитки. 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 плитки річки, як описано зліва.



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



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.

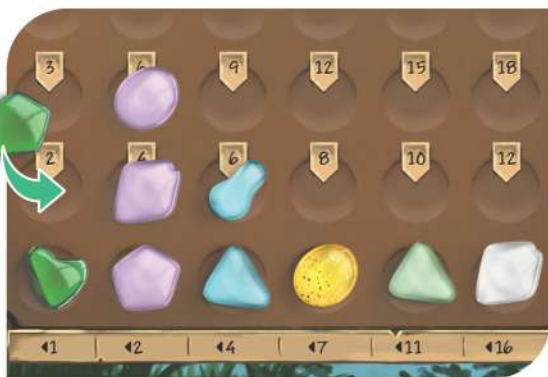


Коли ви додаєте скельце нового кольору на фабрику, покладіть його у наступний **порожній стовпчик** на планшетах.

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 планшетах 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 планшетах вже викладено 7 інших кольорів, покладіть скельце у **зону відходів**.

ПОПОВНЕННЯ ЗАПАСІВ З ОЗЕРА

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



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



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



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 чиїх 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 лівише (принесе менше ПО).
- На планшеті є лише 7 стовпчиків для збору скелець, а кольорів скелець - 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