



Автор игры  
Грэйм Джанн

## ПРАВИЛА ИГРЫ

Ежегодно бобры со всего леса собираются, чтобы принять участие в соревновании на звание лучшего строителя плотин. Чем больше плотина, тем больше шансов на победу. Но участникам придётся потрудиться, чтобы вытащить самые крупные ветки из реки для возведения своей плотины и вместе с ними не схватить проплывающий мимо мусор.

### КОМПОНЕНТЫ

- 66 карт реки (42 карты древесины, 12 карт бобра-мусорщика, 12 карт мусора)
- 15 карт плотин
- 16 чёрных кристалликов (камешков)

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

С умом набирайте карты реки, с помощью которых вы сможете получить карты плотин, приносящие победные очки. Остерегайтесь карт мусора! Игрок, набравший больше всех победных очков, будет объявлен победителем.

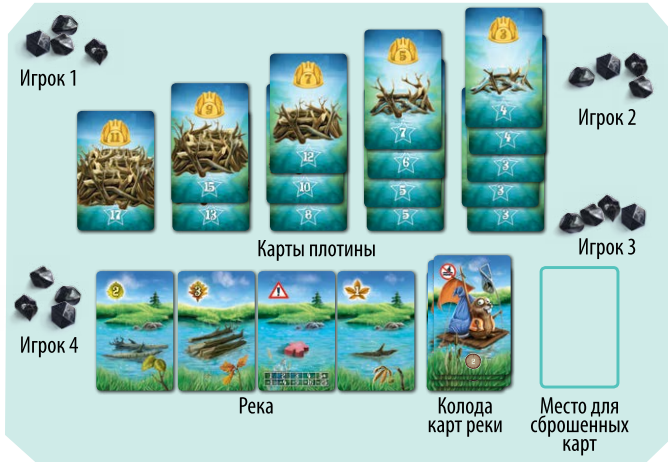
### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Для подготовки к игре посмотрите на рисунок на следующей странице. Разделите карты плотин на 5 стопок по их указанной на каске стоимости (11, 9, 7, 5, 3). Поместите стопки на стол лицевой стороной вверх, чтобы игроки могли их видеть. Расположите все карты лесенкой по убыванию стоимости, а в каждой стопке так, чтобы карта с наивысшим значением (в звёздочке) была наверху, а с наименьшим — внизу.
- 2) Перемешайте все карты реки и положите колоду на стол лицевой стороной вверх.
- 3) Выложите 4 карты реки в ряд слева от колоды. Они образуют «реку».
- 4) Каждый игрок получает по 4 кристаллика — это камешки, по которым будут передвигаться бобры по реке. Если в игре участвует меньше 4 человек, уберите лишние камешки в коробку — они вам не понадобятся.

Самый младший игрок делает ход первым.

1

### Пример подготовки к игре с 4 участниками



### ХОД ИГРЫ

В свой ход вы можете совершить **одно из двух действий**:

- 1) **взять карту из реки**
- ИЛИ
- 2) **построить плотину.**

#### 1) Взять карту из реки

В свой ход вы можете взять себе в руку карту из реки.

Первая карта реки (дальше всего от колоды) — бесплатная. Если вы хотите взять карту, расположенную ближе к колоде, то положите по одному камешку из своего запаса на каждую карту, которую хотите «перепрыгнуть». Чтобы взять верхнюю карту из колоды, положите по камешку на все карты реки.

Если вы берёте из реки карту, на которой есть один или несколько камешков, то забираете их вместе с картой и добавляете в свой запас (неважно, кто положил их на карту).

**Пример:** Лена положила по 1 камешку на первые две карты реки, чтобы забрать третью. Следующий игрок, Миша, забирает первую карту реки и лежащий на ней камешек. Он пригодится Мише позже.

2

### Карты реки:

#### • Карты древесины

Древесина бывает 7 видов, и каждая имеет своё значение: **клён (1), берёза (1), сосна (1), каштан (1), тополь (2), рябина (2) и дуб (3)**.

Если вы вытащили карту древесины из реки, то забираете её себе в руку. Эту карту вы позже сможете использовать для обмена на карту плотины.

#### • Карты мусора

Если вы взяли карту мусора, вам придётся положить её перед собой, и сбросить её больше нельзя. В конце игры чем больше у вас на руках этих карт, тем больше очков вы потеряете (смотрите таблицу на карте и в конце этих правил).

Но если у вас есть карта бобра-мусорщика, вы можете скинуть и её, и только что взятую карту мусора в сброс. Ура! Вы избежали попадания мусора в вашу плотину.

Внимание! Ранее полученный мусор с взятым потом бобром-мусорщиком скинуть нельзя.

#### • Карты бобра-мусорщика

Если вы вытащили эту карту из реки, то забираете её себе. Потом вы сможете применить карту бобра-мусорщика, чтобы избежать получения карты мусора или использовать бобра-мусорщика при строительстве плотины (значение карты равно 2).

Как только вы берёте карту из реки, то сдвигаете все карты в направлении от колоды, а на освободившееся место в реке кладёте верхнюю карту из колоды. Если игрок забрал карту из колоды, то карты из реки перемещать не нужно.



3

## 2) Построить плотину

Если вы собрали карты реки с древесиной и/или бобром-мусорщиком, сумма которых больше или равна стоимости карты плотины, то вы можете сбросить их и взять карту плотины. Запомните, что все карты древесины должны быть разных видов. Можно использовать и карту бобра-мусорщика, но тоже только 1 раз.

Полученную карту плотины положите перед собой рубашкой вверх.

**Пример:** у Лены есть 4 карты древесины. Две из них одинаковые, поэтому она может использовать только одну из них. В свой ход она сбрасывает 3 разные карты, общее значение которых равно 5, и берёт верхнюю карту плотины с числом «5» (она написано на каске). В конце игры эта плотина принесёт ей 7 победных очков.



4

## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается немедленно, если:

- 1) реку нечем пополнять, то есть осталось меньше 5 карт реки, ИЛИ
- 2) игрок забирает последнюю карту плотины.

Игроки подсчитывают свои победные очки.

Карты плотин приносят игрокам столько очков, сколько указано в нижней части карты. Также игроки получают по 1 очку за каждые 2 камешка, оставшиеся у них на руках.



Игроки вычитают очки за собранные карты мусора:

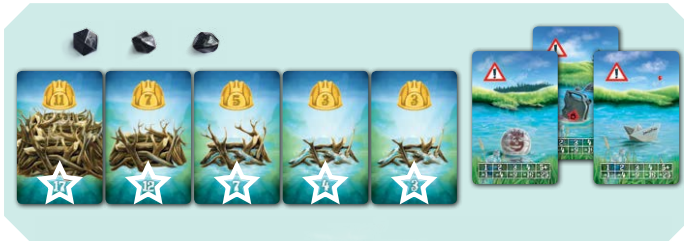
- за 1 карту вычитается 1 очко,
- за 2 карты — 4,
- за 3 карты — 9,
- за 4 карты — 16,
- за 5 или более карт — 25.



Игрок, который набрал больше всех победных очков, выигрывает. В случае ничьей игроки считают оставшиеся у них на руках карты древесины и добавляют их значения к уже имеющимся очкам. Побеждает игрок, у которого больше всех очков. Если снова получается ничья, то игроки разделяют победу.

5

**Пример:** в конце игры Миша подсчитывает очки за свои карты и камешки. 5 карт плотин приносят ему 43 очка, за 3 камешка он получает ещё 1 очко, а из-за 3 карт мусора лишается 9 очков. Итого:  $43 + 1 - 9 = 35$  очков.



Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни» [www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!



© 2017 HUCH!  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

6