

# БЕСКОНЕЧНАЯ РЕКА



# Бесконечная река

Три маленьких мага решили доказать друг другу свою храбрость и побывать в гостях у всех устрашающих ужасных существ, живущих вдоль бесконечной реки.

Возможно существа не такие уж и ужасные, как о них думают! Но что это? Лодочку, в которой сидит маленький маг, вдруг понесло в неправильном направлении. Он уже почти совсем достиг цели – огромного паука! Но бесконечная река коварна.

Однако и другим магам не так уж и сладко приходится, или кто-то лучше владеет контролем течения реки?

«Китовый криль и ноги паука!  
Река, теки, куда тебя направлю я!»

Ребята, помогите магу направить течение реки в правильном направлении, так, чтобы он мог сделать недостающую фотографию на подходящем берегу.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.

Закрепи магов в лодочках, соответствующих цвету их колпачка. Положи реку на середину стола и пришвартуй каждого из трех магов на его стартовом поле (1).

36 карточек перемешай и положи рубашкой вверх на краю стола(2).  
Дай каждому игроку по одной карточке так, чтобы никто не увидел картинку с изображением цели. Каждый держит свою карточку в тайне и никому не показывает.

\* Кубик требуется только для ускоренного варианта игры и пока остается в коробке.

Самый младший игрок начинает. Ходят по часовой стрелке.



## ХОД ИГРЫ.

Когда будет твой ход, посмотри свою карточку ещё раз. На ней изображен маг в цветном колпачке (желтом, красном или синем) и ужасное существо(1). Ты должен помочь этому магу доплыть на лодочке к месту на берегу, имеющему такой же цвет, как и существо.



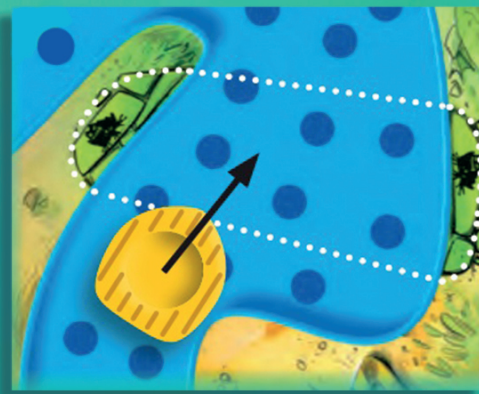
Чтобы передвигать лодочку, возьми реку двумя руками по бокам игрового поля и аккуратно толкай его в направлении, в котором должен двигаться твой маг(2).

Однако будь на стороже - при этом по реке также двигаются другие маги! Доплыви со своим магом до ужасного существа, изображенного на твоей карточке.



Как только ты окажешься со своей лодочкой точно посередине между маркировкой твоего места назначения(3), ты сделал это! Останови реку, покажи всем свою карточку и положи её уже в открытую перед собой. Теперь ты можешь втёмную вытянуть ещё одну карточку из колоды и передать ход следующему игроку по часовой стрелке.

3



Будь внимателен!

Даже если сейчас не твой ход, следи за рекой! Как только маг, изображенный на твоей карточке, доплывет до места, которое имеет такой же цвет, как и карточка, срочно кричи: «Стоп!». Игрок, который сейчас двигает поле, должен немедленно остановиться!

Покажи свою картинку другим игрокам и положи её перед собой открыто. Теперь ты должен снова вытянуть втёмную новую карточку из колоды. Ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

## Все с начала!

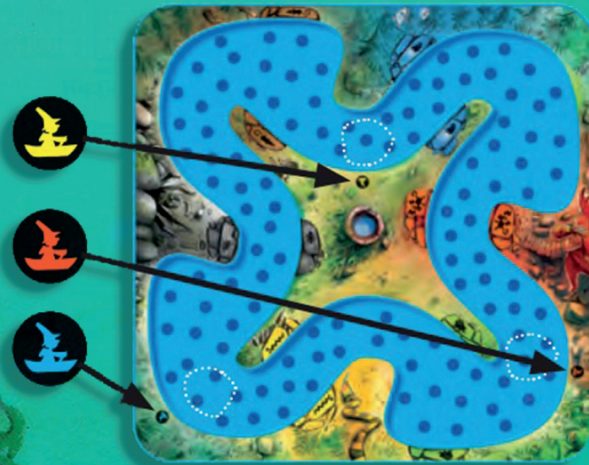
Если ты вытащил карточку, на которой изображены колпачки всех трех цветов, нужно переместить всех трех магов назад на их стартовые поля. Игра продолжается дальше(4).

4



## Конец Игры.

Выигрывает тот игрок, который первым выложит 6 карточек с выполненным заданием, не скрываясь, перед собой.



## УКАЗАНИЯ

1. В игре «Бесконечная река» ты двигаешь не игровые фигуры непосредственно, а само игровое поле! При этом маги передвигаются непосредственно движением реки. Потренируйся пару раз перед первой игрой подвигать реку, чтобы прочувствовать её.
2. Во время игры ты можешь – если, например, ты не достаешь руками или, например, стол слишком маленький – поднять реку, переставить её на другое удобное тебе место и после этого продолжить её двигать(5).
3. У тебя в игре нет собственного мага. Каждый раз, когда ты вытягиваешь новую карту, может случиться, что ты будешь помогать какому-нибудь другому магу.
4. Когда ты вытягиваешь карточку с изображением мага, который уже находится на месте, нарисованном на ней, ты должен показать эту карточку всем игрокам и положить её под низ колоды, а себе взять из колоды следующую карточку.
5. Может случиться, что два игрока вытянули одинаковую карточку. Получается, что оба игрока выполнили задание одновременно. Если это произошло, когда такая карточка становится 6-й, играют дальше, пока один из игроков перед собой не выложит 7 карточек.
6. Если маг во время движения реки падает или из-за слишком резкого движения вылетает с поля, ты теряешь ход. Поставь мага снова на место, откуда он выпал и передай ход следующему игроку.



## \*Для особенно быстрых магов.

Если ты особенно быстрый маг, введи кубик в игру. Правила игры остаются неизменными, но когда приходит твоя очередь двигать реку, игрок слева от тебя бросает кубик, пока не выбросит «1». Затем он должен выбросить «2» и, наконец, «3». При этом он всякий раз громко называет выпавшее число. Ты должен в это время двигать реку и закончить свой ход прежде, чем он произнесет «3». Если тебе не удалось, передай ход следующему игроку. Игрок, который бросает кубик, также должен держать поле во внимании, вдруг его маг достигнет цели, пока он бросает кубик.

1



2



3

