



7+
лет

2-6
игроков

40+
мин.

RU

GO GO ESKIMO

ПРАВИЛА

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

Игровое поле, 6 айсбергов, 6 фигурок путешественников, 1 фигурка белого медведя, 18 карточек рыб, 24 жетона рыб, 54 карты, 45 картонных монет.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Примите участие в арктическом приключении и гонке за победу! Перемещайте путешественников так, чтобы они могли наловить и продать на рыночной площади как можно больше рыбы. Внимательно планируйте свои ходы, так как в конце каждого раунда оплачивается рыба только одного вида! Берегитесь морозов и надейтесь, что вам повезёт с уловом!

ПОДГОТОВКА

- * Перед тем, как играть в первый раз, аккуратно отделите жетоны рыб и монеты от картонных рамок и извлеките из поля картонные детали, помеченные крестиком (их можно отбросить в сторону).
- * Соберите игровое поле. Установите айсберги на столе и соедините их с игровым полем так, чтобы они прошли через вырезы в картоне.
- * Перемешайте жетоны рыб картинкой вниз, поместите их на проруби на игровом поле и переверните.
- * Две монеты достоинством «1» и белого медведя поместите на рыночной площади в центре поля, а каждого из путешественников — в палатку соответствующего цвета. Остальные монеты оставьте в коробке. Они будут нужны только в конце каждого раунда.
- * Раздайте каждому игроку по 3 разные карточки рыб. Оставшиеся карточки рыб не будут использоваться в игре.
- * Перемешайте игровые карточки, раздайте каждому игроку по 6 штук, а остаток стопки положите рядом с игровым полем. Не показывайте свои карточки другим игрокам!
- * Начинает игрок, который последним поймал рыбу. Далее очередь хода переходит по часовой стрелке.



ХОД ИГРЫ

Любой игрок может перемещать на своём ходу любого путешественника, если у него есть карточка соответствующего цвета!

1. Для этого возьмите такую карточку и положите её на стол перед собой. Если у вас несколько карточек одного цвета с одинаковым количеством шагов, их можно разыграть одновременно!

2. Переместите путешественника на общее количество шагов, указанное на одной или нескольких карточках. Если путешественник проходит через один или несколько жетонов рыб или заканчивает ход на таком жетоне, вы можете собрать их.



БЕЛЫЙ МЕДВЕДЬ

Если вы разыгрываете карточку, на которой помимо количества шагов имеется символ белого медведя, **вы должны переместить** фигурку белого медведя на другой айсберг и уже затем сделать ход путешественнику. Каждый айсберг соединён с одной из тропинок путешественников, и тот путешественник, тропинку которого сторожит белый медведь, **не может двигаться!**

Если у вас нет карточек с символом белого медведя, **вы всё равно можете переместить его**, если дадите ему один из собранных



ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В игре есть рыбы трёх видов, а также моллюски-джокеры, которых можно считать как рыбу любого вида. Чтобы выиграть раунд, постарайтесь собрать как можно больше рыбы одного вида.

Когда наступит время подсчёта очков, выберите, какую рыбу вы будете

3. Теперь отложите использованную карточку (или карточки) в стопку сброса и возьмите столько же новых карточек. **Когда основная стопка закончится, стопка сброса не используется повторно**, но игроки продолжают разыгрывать раунд как обычно.

4. Раунд заканчивается, когда один из путешественников достигнет рыночной площади в центре игрового поля!

5. Игрок, который приведёт его туда, получает две монеты с рыночной площади. Каждый игрок подсчитывает свои очки и получает соответствующую сумму игровыми деньгами (см. Подсчёт очков).

6. Чтобы начать следующий раунд, верните жетоны рыб на игровое поле и подготовьтесь к новой игре. Первый ход делает игрок, который должен был ходить, когда закончился предыдущий раунд.



Перемещаем жёлтого путешественника на два шага! То, что на одной карточке изображён белый медведь, а на другой — нет, не имеет значения.

жетонов рыб (такой жетон следует затем отложить в сторону). После этого вы можете разыграть свою карточку и переместить путешественника, как обычно.

Если вы перемещаете путешественника, которого сторожит белый медведь, то должны отдать тот из своих жетонов, на котором указано самое большое количество рыб. Если у вас есть несколько жетонов с одинаковым максимальным количеством рыб, вы сами выбираете, какой из них отдать и отложить в сторону. Возьмите назад разыгранную карточку, верните путешественника на место, откуда вы его переместили, и начните свой ход заново.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается после третьего подсчёта очков, когда будут использованы последние карточки рыбы. Игроки подсчитывают деньги, полученные за три раунда. Выигрывает тот, кто окажется богаче всех!



7+
years

2-6
players

40+
min.

UK

GO GO ESKIMO

RULES

CONTENTS

Game board, 6 icebergs, 6 Adventurer figures, 1 polar bear figure, 18 fish tiles, 24 fish tokens, 54 cards, 45 cardboard coins.

AIM OF THE GAME

Join this arctic adventure and race for victory! Move the adventurers to hook the most fish and sell them at the Market Place. Choose your moves carefully, because at the end of each round, you will be paid for just one type of fish! Watch out for frostbite and hope for the catch of the century!

SETUP

- * Before the first game, carefully remove the fish tokens and coins from the cardboard frames, and remove the cardboard pieces marked 'X' from the game board (they can be discarded).
- * Assemble the game board. Place the icebergs on the table, and slot the game board on them so that they come through the holes in the board.
- * Shuffle the fish tokens face down, place them on the ice holes on the game board, and turn them over.
- * Place two coins marked "1" and the polar bear in the Market Place, in the middle of the game board, and place each Adventurer on a tent of the same colour. Keep the rest of the coins in the game box, as they are only needed at the end of each round.
- * Give 3 different Fish tiles to all the players. The tiles that are left over are not used in the game.
- * Shuffle the cards, deal 6 to each player and place the deck next to the game board. Don't show your cards to the other players!
- * The last player to have caught a fish starts the game and the turns pass clockwise.



HOW TO PLAY

Any player can move any adventurer on their turn as long as they have a card of that colour!

1. To move an Adventurer, pick a card from your hand that matches its colour, and place it in front of you on the table. If you have several cards with the same colour and the same number of steps, you can play them at the same time!
2. Move the Adventurer according to the total number of steps shown on the card or cards. If the Adventurer passes one or more fish tokens or ends up on one, you can collect them.
3. Now, put the used card or cards in a discard pile and draw as many cards as you played, from the deck. **The discard**

pile is not used again after the draw deck is gone, but the players continue the round as normal.

4. When one of the Adventurers is moved into the Market Place in the middle of the game board, the round ends!
5. The player who moved the Adventurer into the Market Place receives the two coins placed there. Each player counts their score and receives the corresponding amount of game money (see Scoring).
6. To start a new round, return the fish tokens to the game board and set up the game again. The player, who would have been in turn when the round ended, plays first.



Moving the yellow Adventurer!
It doesn't matter, if one of the cards has a picture of a polar bear and the other one doesn't.

THE POLAR BEAR



If you play a card that has a Polar Bear symbol in addition to the movement number, **you have to move** the Polar Bear figure onto another iceberg and then move the Adventurer. Each iceberg is connected to one of the Adventurer paths and an Adventurer that is on the path the Polar Bear is guarding **cannot be moved!**

If you don't have any cards with a Polar Bear symbol, **you can also move the**



Bear by giving her one of the fish tokens you have collected (that fish token is then set aside). Then, play a card and move the Adventurer as normal.

If you move an Adventurer guarded by the Polar Bear, you have to give up the token with the highest number of fish you have collected. If several tokens have the same highest value, you can choose which one you give up and set aside. Take back the card you played, return the Adventurer to the space you moved it from, and restart your turn.

SCORING



There are three kinds of fish as well as clam jokers that count as any kind of fish during the scoring. To win a round, try to collect as much fish of a single kind as possible.

When it's time for the scoring, choose which type of fish you want to sell, take one unit of money for each fish of that

type as well as each clam you collected, and discard that Fish tile.

That Fish tile will now be out of the game for the rest of the game, so you can still collect that type of fish later in the game but you can't earn more money by selling it!

THE END OF THE GAME

The game ends after the third scoring when the last Fish tiles have been used. The players tally up their money from all three rounds and the player with the most money wins the game!