

STONE LAYER



SÄÄNNÖT REGLER RULES

Dennis Merkk & Ellis Hendriksen
© 2025 Martinex Oy, All Rights Reserved.
PELIKO / MARTINEX, Kuninkaanväylä 37, 21280 RAISIO, FINLAND
martinex.fi martinex.se martinexshop.com | customersupport@martinex.fi





STONE LAYER

Sisältö

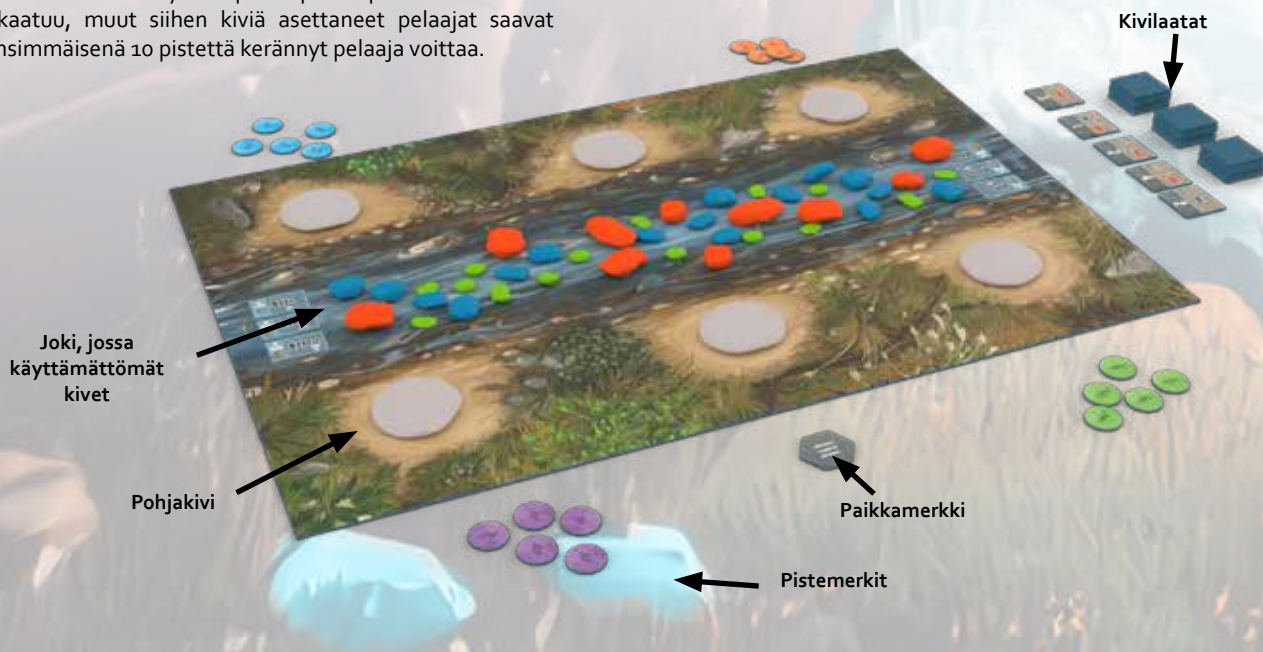
- pelilauta
- 37 kiveä (kolmea eri kokoa, joista kullakin oma värinsä)
- 6 tasaista pyöreää pohjakiveä
- 35 kivilaattaa
- 76 pyöreää pistemerkkiä (19 kutakin väriä)
- 4 viiden pisteen merkkiä
- paikkamerkki

Pelin idea

Pelissä rakennetaan yhteisiä kivipinoja erikokoisista ja -muotoisista kivistä. Pelaaja valitsee kivilaatan ja kiven ja yrittää asettaa valitsemansa kiven määrätyn kivipinon päälle pinoa kaatamatta. Jos pino kaatuu, muut siihen kiviä asettaneet pelaajat saavat pisteitä. Ensimmäisenä 10 pistettä kerännyt pelaaja voittaa.

Alkuvalmistelut

Kootkaa pelilauta keskelle pöytää ja asettakaa kuusi tasaista pohjakiveä paikoilleen alla olevan kuvan mukaisesti. Levittäkää kaikki muut kivet tasaisesti jokeen. Asettakaa paikkamerkki sattumanvaraisen pohjakiven kohdalle. Sekoittakaa kaikki kivilaatat ja pinotkaa ne pelilaudan viereen kuvapuoli alaspäin. Nostakaa sitten pinoista viisi kivilaattaa pelilaudan viereen kuvapuoli ylöspäin. Jokainen pelaaja valitsee itselleen värin ja ottaa kaikki sen mukaiset pistemerkit eteensä väripuoli ylöspäin.



Pelin kulku

Pelin aloittaa viimeksi joen rannalla käynyt pelaaja, minkä jälkeen peli etenee myötäpäivään.

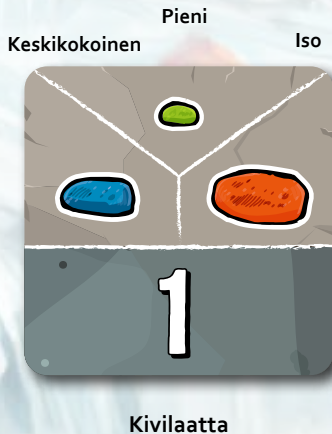
Vuorollaan pelaaja 1) valitsee yhden kivilaatan, 2) asettaa kiven paikkamerkin määräämään kivipinoon ja 3) siirtää paikkamerkkiä kivilaatan määräämien askeleiden verran.

1) Kivilaatan valitseminen

Pelaaja valitsee yhden pelilaudan vieressä kuvapuoli ylöspäin olevista kivilaatoista. Kivilaatan yläosassa on kuva, joka määrää asetettavan kiven koon. Laatassa voi olla myös kaksi tai kolme kokovaihtoehtoa, jolloin pelaaja saa valita niistä **yhden**.

Kun pelaaja on valinnut laatan, hän valitsee sen mukaisen kiven joesta. Kivet ovat eri muotoisia, mutta kiven koon tunnistaa aina sen väristä.

Jos jokin kivikoko on loppu joesta, sitä ei voi valita.



Kokovaihtoehdot,
joista pelaaja valitsee
asetettavan kiven koon

Askelmäärä, jonka pelaaja
siirtää paikkamerkkiä
kohdassa 3 Paikkamerkin
siirtäminen

2) Kiven asettaminen

Pelaaja asettaa valitsemansa kiven varovasti paikkamerkin osoittamaan pinoon. Ensimmäisillä vuoroilla kivi asetetaan pohjakiven päälle. Asetetun kiven tulee jäädä pinon päällimmäiseksi, ja se saa koskea vain pinossa edeltävänä olevaan kiveen. Pelaaja ei saa vuoronsa aikana koskea muihin pinon kiviin, vain siihen, jota hän on asettamassa.

Jos pelaaja **onnistuu asettamaan kiven** sääntöjen mukaisesti, hän asettaa yhden pistemerkinsä väripuoli ylöspäin kyseisen kivipinon viereen.

Jos **pino kaatuu**, kivi nojaa muihin kuin edelliseen kiveen, pelaaja koskee muihin pinon kiviin tai jokin muu pino kaatuu vuoron aikana, pelaaja ei saa asettaa pistemerkkiä.

Jos pino kaatuu, joko kokonaan tai osittain, kaikki pinon kivet siirretään pelilaudan keskelle jokeen. *Huom. Pyöreät pohjakivet pysyvät aina paikallaan. Niitä ei lasketa mukaan pinon kivimäärään.*

Vuorolla saa asettaa vain yhden kiven.

Korkeat pinot

Kun pelaaja asettaa kivipinon neljännen kiven (pois lukien pohjakivi), hän saa asettaa pinon viereen yhden ylimääräisen pistemerkin (yhteensä kaksi merkkiä). Viidennen kiven asettaja saa asettaa pinon viereen kaksi ylimääräistä pistemerkkiä, kuudennen ja sitä seuraavien kiven asettaja saa kolme ylimääräistä pistemerkkiä.



Kivet loppuvat virrasta

Mikäli joessa ei ole yhtään kiveä jäljellä, pinoon asetettava kivi otetaan jonkin muun kivipinon päältä. Tätä varten pelaajan on valittava sellainen kivilaatta, jonka kivivaihtoehdoista vähintään yksi on päällimmäisenä jossain kivipinoista. Pelaaja ottaa valitsemansa kiven kivipinon päältä ja asettaa sen paikkamerkin määräämään pinoon. Jos pelaaja kaataa kivipinon, josta hän on nostamassa kiveä, jaetaan siitä pisteet muille pelaajille normaalisti (ks. "Pistemerkkien kotiutus") ja pelaajan vuoro päättyy. Mikäli yhdessäkään valittavana olevista kivilaatoista ei ole sopivia kivivaihtoehtoja, ne pannaan pois ja pöydälle nostetaan viisi uutta laattaa.

3) Paikkamerkin siirtäminen ja vuoron päättyminen

Kun pelaaja on asettanut kiven ja mahdolliset pistemerkinsä, hän siirtää paikkamerkkiä kivilaatan osoittaman askelmäärän verran myötöpäivään pohjakiviä pitkin. Tämän jälkeen pelattu kivilaatta pannaan pois ja pelaajan vuoro päättyy.

Jos pelaaja otti vuorollaan viimeisen kuvapuoli ylöspäin olevan kivilaatan, pelilaudan viereen käännetään uudet viisi laattaa.

Jos laattoja ei enää riitä käännettäväksi, aiemmin pelissä käytetyt laatat sekoitetaan ja niistä muodostetaan uudet nostopinot.



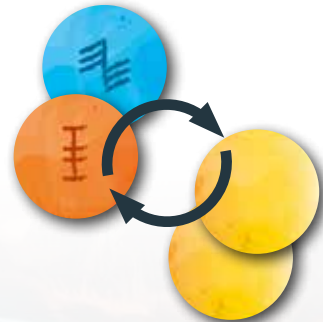
Pistemerkkien kotiutus

Jos jokin kivipinoista (pelaajan rakentama pino tai muu pino) kaatuu pelaajan vuorolla, kaikki kaatuneen pinon vieressä olleet pistemerkit palautetaan omistajilleen pisteinä. Pelaajat kääntävät palautetut merkit kultainen puoli ylöspäin ja asettavat ne eteensä. Kultaiset pistemerkit ovat ansaittuja pisteitä, eikä niitä voi enää menettää tai asettaa pelilaudalle.

Pelaaja, jonka vuorolla pino kaatui, ei saa pisteitä. Jos hänellä oli pistemerkkejä kaatuneen pinon vieressä, ne palautetaan hänelle väripuoli ylöspäin tavallisina pistemerkkeinä.

Jos pinon kaatuminen pelaajan vuorolla aiheutuu selvästi jonkun muun pelaajan toiminnasta, pisteet kaatuneesta pinosta jaetaan muille paitsi kaatumisen aiheuttajalle (myös vuorossa olevalle pelaajalle). Vuorossa oleva pelaaja jatkaa tämän jälkeen vuoroaan normaalisti.

Jos pelaajan pistemerkit uhkaavat loppua kesken, hän voi vaihtaa viisi kultaista pistettä yhteensä 5 pisteen merkkiin.



Voittaja

Pelin voittaa pelaaja, joka saa ensimmäisenä 10 pistettä.

Jos useampi pelaaja saa yhtä aikaa 10 pistettä, voittaa se pelaaja, jolla pisteitä on enemmän. Jos peli on yhä tasan, voittaa pelaaja, jolla on useampi pistemerkki pelilaudalla kivipinojen vieressä. Mikäli voittaja ei vieläkään selviä, voitto jaetaan.

Vaihtoehtoinen aloitus

Jos peliä halutaan nopeuttaa (varsinkin kahden hengen pelissä), pelilaudalle voidaan ennen pelin alkua asettaa muutamia kiviä valmiiksi. Tällöin pelaajat nostavat neljä kivilaattaa ja ottavat niiden mukaiset kivet. Kivet asetetaan laattojen askelmäärien osoittamiin paikkoihin paikkamerkistä alkaen. Lopuksi paikkamerkki jää viimeisen laatan osoittamaan paikkaan. Alkuasetelman luomisen jälkeen kaikki kivilaatat sekoitetaan ja viisi laattaa käännetään pelilaudan viereen. Tämän jälkeen peli alkaa tavalliseen tapaan.



STONE LAYER

Innehåll

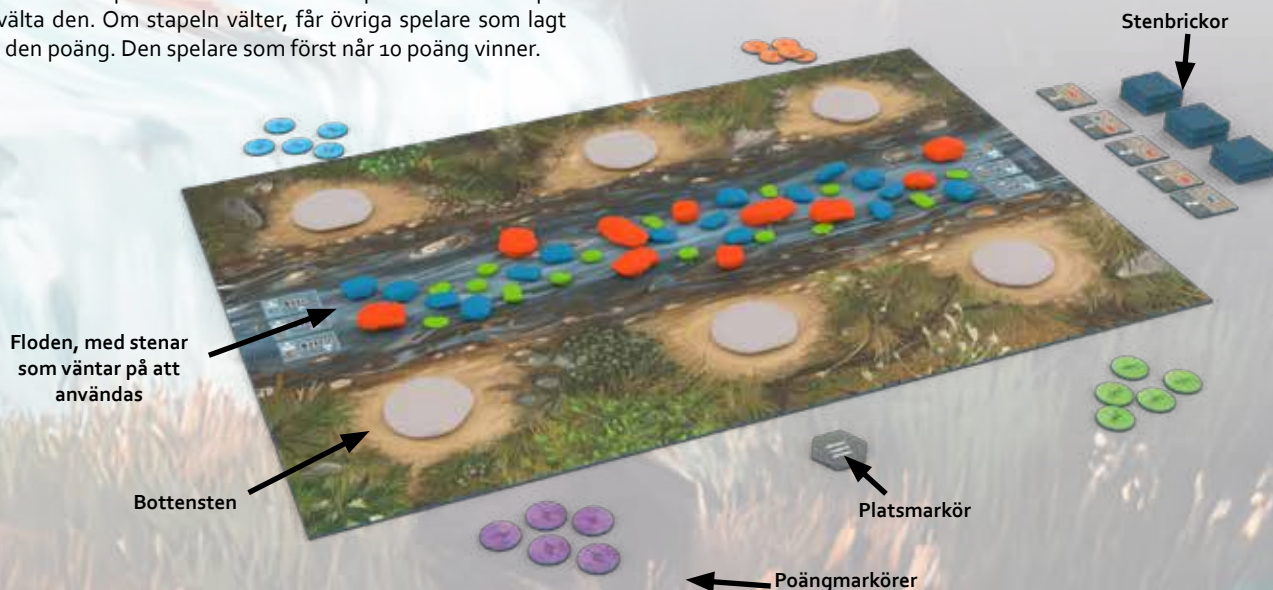
- spelplan
- 37 stenar (i 3 olika storlekar, varje storlek har sin egen färg)
- 6 jämna runda bottenstenar
- 35 stenbrickor
- 76 runda poängmarkörer (19 av varje färg)
- 4 fempoängsmarkörer
- platsmarkör

Spelets mål

Spelarna bygger sex gemensamma stenstaplar av stenar i olika storlekar och former. På sin tur väljer spelaren en stenbricka och en sten och försöker placera den valda stenen på en viss stenstapel utan att välta den. Om stapeln välter, får övriga spelare som lagt stenar på den poäng. Den spelare som först når 10 poäng vinner.

Förberedelser

Lägg spelplanen mitt på bordet och placera de sex bottenstenarna på sina platser enligt bilden nedan. Sprid ut alla de andra stenarna jämnt över floden. Placera platsmarkören bredvid någon av bottenstenarna. Blanda stenbrickorna och rada dem med bilsidan nedåt i högar bredvid spelplanen. Dra sedan fem av dem med bilsidan upp vid sidan av spelplanen. Varje spelare väljer en färg, tar de motsvarande poängmarkörerna och placerar dem framför sig med färgsidan uppåt.



Spelets gång

Den spelare som senast varit vid en flodstrand börjar och sedan fortsätter spelet medurs.

På sin tur ska spelaren 1) välja en stenbricka, 2) placera en sten på den stenstapel som platsmarkören anger och 3) flytta platsmarkören det antal steg som stenbrickan anger.

1) Välj stenbricka

Spelaren väljer en av de stenbrickor som ligger med bildsidan uppåt bredvid spelplanen. På brickan finns en bild som anger storleken på stenen som ska placeras. Vissa stenbrickor har två eller tre storleksalternativ och då får spelaren välja **ett av dem**.

När spelaren har valt en bricka, plockar hen en motsvarande sten från floden. Stenarna har olika former men man känner alltid igen storleken genom att se på färgen.

Om en viss storlek av sten är slut i floden, kan den inte väljas.



Storleksalternativ, varav spelaren väljer en storlek

Antal steg som spelaren flyttar platsmarkören

2) Placera stenen

Spelaren placerar försiktigt den valda stenen på den stapel som platsmarkören anger. Den första stenen i varje stapel placeras på bottenstenen. Stenen placeras överst i stapeln och den får endast röra den föregående stenen. Spelaren får inte röra vid de andra stenarna i stapeln under sin tur, bara den sten hen håller på att placera.

Om spelaren lyckas placera stenen enligt reglerna, lägger hen en av sina poängmarkörer bredvid den aktuella stapeln, med färgsidan uppåt.

Om stapeln välter, om stenen lutar mot andra stenar än den föregående, om spelaren rör vid andra stenar i stapeln eller om en annan stapel välter under spelarens tur, får spelaren inte placera en poängmarkör.

Om en stapel välter, helt eller delvis, flyttas alla stenar i den till floden mitt på spelplanen. *Obs! De runda bottenstenarna ligger alltid kvar. De räknas inte med i antalet stenar i stapeln.*

På sin tur får man bara placera en sten.

Höga staplar

När en spelare placerar den fjärde stenen i en stapel (exklusive bottenstenen), får hen placera en extra poängmarkör bredvid stapeln (totalt två poängmarkörer). För den femte stenen får spelaren placera två extra poängmarkörer bredvid stapeln och för den sjätte eller fler, tre extra poängmarkörer.



Alla stenar slut i floden

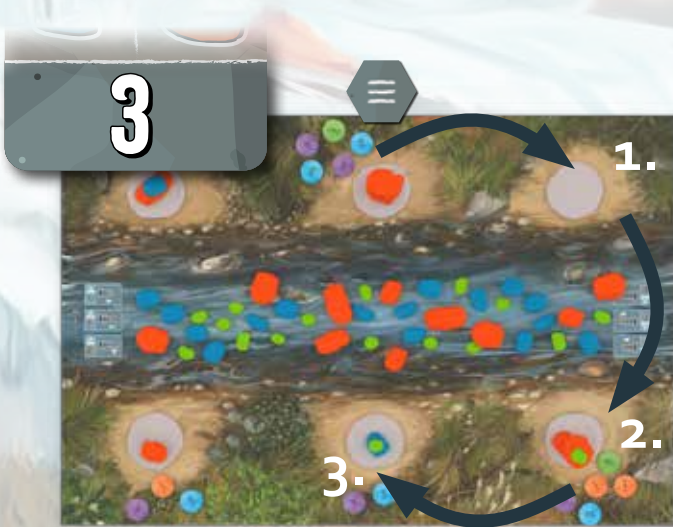
Om det inte finns några stenar alls kvar i floden, tas stenen som ska placeras på stapeln från toppen av en annan stapel. För detta syfte måste spelaren vid början av sin tur välja en stenbricka, där minst ett av stenalternativen är den översta stenen på någon av staplarna. Spelaren tar den valda stenen från stenstapeln och placerar den i stapeln vid platsmarkören. Om spelaren välter stapeln från vilken hen tog stenen, delas poäng ut till de andra spelarna enligt de vanliga reglerna (se avsnittet "Återtagning av poängmarkörer") och spelarens tur avslutas. Om ingen av de valbara stenbrickorna har lämpliga stenalternativ, läggs de åt sidan och fem nya brickor vänds upp på bordet.

3) Flytta platsmarkören och avsluta turen

När spelaren har placerat stenen och eventuella poängmarkörer, flyttar hen platsmarkören enligt det antal steg som stenbrickan visar, medurs längs bottenstenarna. Därefter läggs den spelade stenbrickan åt sidan och spelarens tur avslutas.

Om spelaren tog den sista stenbrickan med bildsidan uppåt under sin tur, vänds fem nya stenbrickor och placeras bredvid spelplanen.

Om det inte finns brickor kvar att vända, blandas de tidigare använda brickorna och nya draghögar bildas av dem.



Återtagning av poängmarkörer

Om någon av stenstaplarna (antingen den som spelaren byggt eller en annan) välter under spelarens tur, returneras alla poängmarkörer bredvid stapeln till sina ägare som poäng. Spelarna vänder sina poängmarkörer så att den gyllene sidan är uppåt och placerar dem framför sig. Dessa gyllene poängmarkörer är intjänade poäng som inte längre kan förloras eller placeras på spelplanen.



Spelaren, vars tur det var när stapeln välte, får inga poäng. Om hen hade poängmarkörer bredvid den välta stapeln, återlämnas de till hen med färgsidan uppåt som vanliga poängmarkörer.

Om en stapel välter under spelarens tur och det tydligt orsakas av en annan spelare, delas poängen från stapeln ut till alla andra än den som förorsakade kollapsen (inklusive den spelare som är på tur). Den spelare som är på tur fortsätter sedan sin tur som vanligt.

Om spelarens poängmarkörer börjar ta slut, kan hen byta fem gyllene poäng mot en fempoängsmarkör.

Vinnaren

Spelaren som först får 10 poäng vinner spelet. Om flera spelare får 10 poäng samtidigt, vinner den spelare som har flest poäng. Om spelet fortfarande är oavgjort, vinner den spelare som har flest poängmarkörer vid stenstaplarna på spelplanen. Om ingen vinnare kan utses, delas segern.

Alternativt sätt att börja

Om man vill snabba upp spelet (särskilt i tvåspelarspel), kan några stenar läggas ut på spelplanen innan spelet börjar. I så fall drar spelarna fyra stenbrickor och tar de stenar som motsvarar dessa brickor. Stenarna placeras på de platser som anges av brickornas antal steg, med start från platsmarkören. Slutligen placeras platsmarkören bredvid den bottensten som anges av den sista brickan. Efter att startläget har skapats blandas stenbrickorna och fem brickor vänds i vanlig ordning uppåt bredvid spelplanen. Därefter börjar spelet som vanligt.



STONE LAYER

Indhold

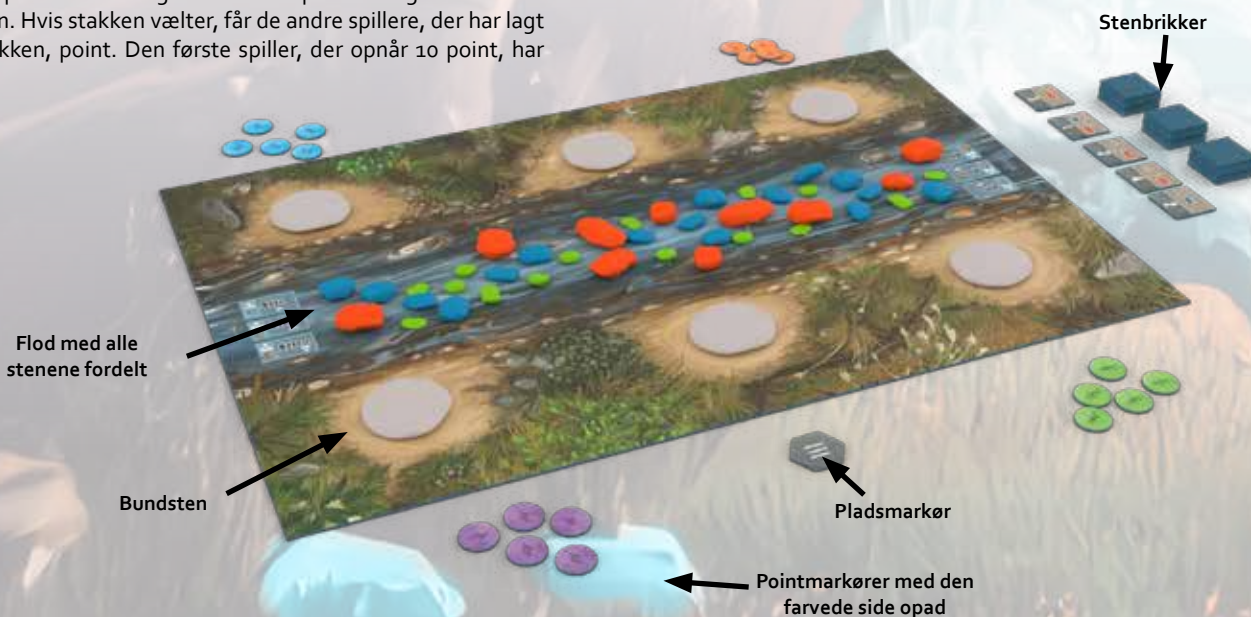
- Spilleplade
- 37 sten (3 forskellige størrelser, hver størrelse har sin egen farve)
- 6 flade, runde bundsten
- 35 stenbrikker
- 76 pointmarkører (19 i hver farve)
- 4 5-pointsmarkører
- Pladsmarkør

Målet i spillet

Spillerne bygger seks fælles stakke med sten i forskellige størrelser og former. I sin tur vælger spilleren en stenbrik og en sten og forsøger at placere den valgte sten oven på den valgte stak uden at vælte den. Hvis stakken vælter, får de andre spillere, der har lagt sten på stakken, point. Den første spiller, der opnår 10 point, har vundet.

Opsætning

Placer spillepladen midt på bordet, og placer de seks flade bundsten på pladen som vist på billedet nedenfor. Fordel alle de andre sten jævnt ud på floden. Placer pladsmarkøren ved siden af en tilfældig bundsten. Bland alle stenbrikkerne, og saml dem i en stak med billedsiden nedad ved siden af spillepladen. Træk derefter fem stenbrikker, og placer dem med billedsiden opad ved siden af spillepladen. Hver spiller vælger en farve og tager de matchende pointmarkører og placerer dem foran sig med farvesiden opad.



Sådan spiller I

Den spiller, der senest har været ved en flod, starter. Derefter fortsætter turene med uret.

I sin tur vælger spilleren 1) en stenbrik, 2) placerer en sten på den stak, der er bestemt af pladsmarkøren, og 3) flytter pladsmarkøren det antal pladser, der er vist på stenbrikken.

1) Vælg en stenbrik

Spilleren vælger en af de stenbrikker, der ligger med billedsiden opad ved siden af spillepladen. Billedet på brikken bestemmer størrelsen på den sten, der skal placeres. Nogle af brikkerne har to eller tre størrelsesmuligheder, og i så fald vælger spilleren én af dem.

Når spilleren har valgt en brik, vælger han eller hun en tilsvarende sten fra floden. Stenene har forskellige former, men størrelsen på stenen er altid vist ved hjælp af stenens farve.

Hvis der ikke er flere sten af en bestemt størrelse i floden, kan den pågældende størrelse ikke vælges.



Spillerens muligheder for at vælge størrelsen på den sten, der skal placeres.

Antallet af pladser, som spilleren flytter pladsmarkøren i trin 3. Flyt pladsmarkøren

2) Placer stenen

Spilleren placerer forsigtigt den valgte sten i den stak, der er ved pladsmarkøren. Den første sten i hver stak placeres på bundstenen. Stenen skal forblive på toppen af stakken og kan kun røre ved stenen direkte under den. Spilleren må ikke røre ved andre sten i stakken i løbet af sin tur, kun den, han tilføjer.

Hvis det lykkes spilleren at placere stenen, skal han eller hun placere en af sine markører med den farvede side opad ved siden af stakken.

Hvis stakken vælter, stenen støtter sig til andre sten end den forrige, spilleren rører ved andre sten i stakken, eller en anden stak vælter i løbet af spillerens tur, må spilleren ikke placere en pointmarkør.

Hvis stakken vælter, enten helt eller delvist, lægges alle stenene fra stakken tilbage i floden. *Bemærk: De flade bundsten tæller ikke som en del af stakken og må ikke flyttes fra deres oprindelige pladser.*

Der placeres kun én sten i hver tur.

Høje stakke

Når en spiller lægger den fjerde sten i en stak (undtagen bundstenen), kan han eller hun placere en ekstra pointmarkør ved siden af stakken (i alt to markører). Spillere, der placerer den femte sten, kan placere to ekstra pointmarkører, og spillere, der placerer den sjette eller efterfølgende sten, kan placere tre ekstra pointmarkører.



Floden løber tør for sten

Hvis der ikke er flere sten tilbage i floden, tages den sten, der skal placeres på stakken, fra toppen af en anden stenstak. Det betyder, at spilleren i starten af sin tur skal vælge en stenbrik med muligheder, hvoraf mindst én sten findes på toppen af en af stakkene. Spilleren tager den valgte sten fra toppen af stakken og placerer den på den stak, der er angivet med pladsmarkøren. Hvis den stak, som spilleren tager stenen fra, vælter, fordeles pointene fra den stak til de andre spillere som normalt (se "Indsamling af markører"), og spillerens tur slutter. Hvis ingen af de tilgængelige stenbrikker med forsiden opad har tilgængelige sten, lægges de til side, og fem nye brikker vendes på bordet.

3) Flyt pladsmarkøren

Når spilleren har placeret stenen og muligvis en eller flere pointmarkører, flytter spilleren pladsmarkøren det antal pladser, der er vist på stenbrikken, med uret langs bundstenene. Herefter lægges den spillede brik til side, og spillerens tur slutter.

Hvis spilleren tog den sidste stenbrik med billedsiden opad fra bordet, bliver fem nye brikker vendt og placeret ved siden af spillepladen.

Hvis der ikke er flere brikker tilbage at vende, blandes de tidligere brugte brikker og bruges til at danne nye stakke.



Indsamling af pointmarkører

Hvis en af stenstakkene (enten den, spilleren har bygget, eller en anden) vælter i løbet af spillerens tur, gives alle pointmarkørerne ved siden af den væltede stak tilbage til deres ejere som point. Spillerne vender den gyldne side af deres indsamlede pointbrikker opad og placerer dem foran sig. Disse gyldne markører repræsenterer optjente point, og de kan ikke længere tabes eller placeres på spillepladen.



Den spiller, der har tur, når stakken falder, får ingen point. Hvis spilleren havde pointmarkører ved siden af den væltede stak, placerer spilleren dem foran sig som normale pointmarkører med deres spillerfarve opad.

Hvis en stak vælter i løbet af en spillers tur, og det er tydeligt, at det skyldes en anden spillers handlinger, fordeles pointene fra den væltede stak til alle spillere undtagen den, der forårsagede det (inklusive den spiller, der havde turen). Herefter fortsætter den pågældende spiller sin tur som normalt.

Hvis en spiller er ved at løbe tør for pointmarkører, kan spilleren bytte fem point til en 5-pointmarkør.

Sådan vinder du

Den spiller, der først opnår 10 point, har vundet spillet. Hvis flere spillere når op på 10 point på samme tid, er det spilleren med flest point, der vinder. Hvis der stadig er pointlighed, vinder den spiller, der har flest pointmarkører på spillepladen ved siden af stenstakkene. Hvis der ikke kan findes en vinder, deles sejren ligeligt.

Alternativ måde at starte på

Hvis I gerne vil have spillet til at gå hurtigere (især i et spil med to spillere), kan nogle sten placeres på spillepladen på forhånd, før spillet begynder. I dette tilfælde trækker spillerne fire stenbrikker og tager de tilsvarende sten. Stenene placeres på de stakke, der er angivet med antallet af pladser på brikkerne, startende fra pladsmarkøren. Til sidst placeres pladsmarkøren ved siden af den stak, der er angivet med den sidste brik, og det er her, spillet begynder. Efter denne startopstilling blandes alle de resterende stenbrikker, og fem brikker vendes ved siden af spillepladen.



STONE LAYER

Innhold

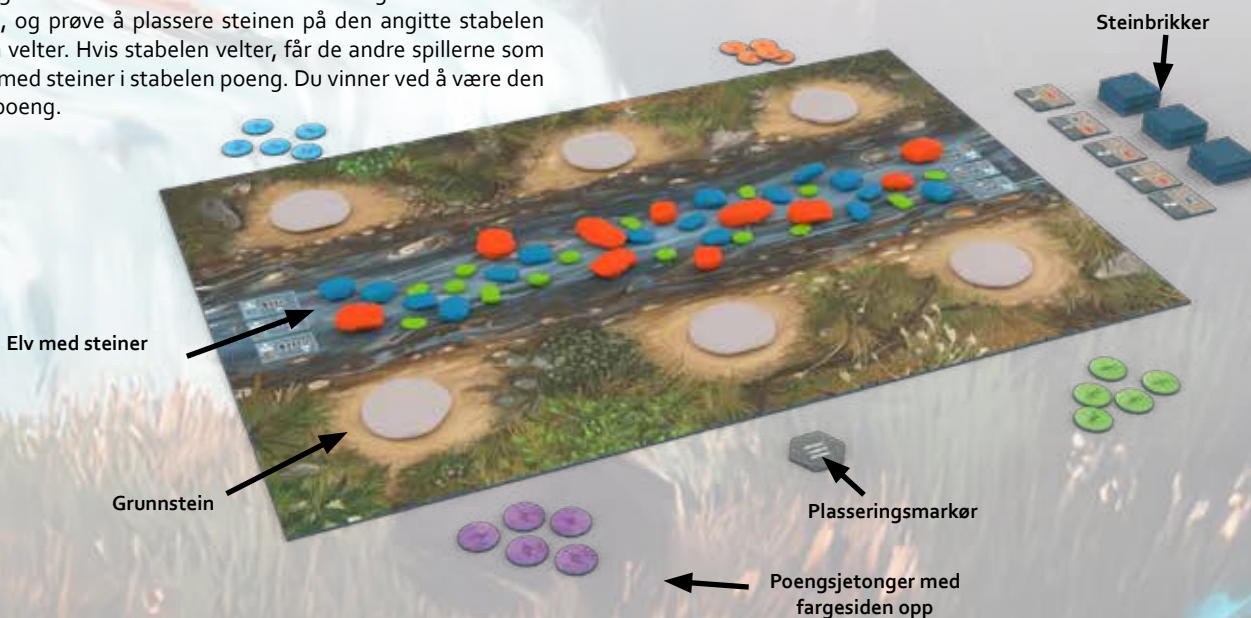
- Spillbrett
- 37 steiner (3 forskjellige størrelser, hver størrelse har sin egen farge)
- 6 flate, runde grunnsteiner
- 35 steinbrikker
- 76 poengsjetonger (19 i hver farge)
- 5 fempoengsjetonger
- Plasseringsmarkør

Spillet

Spillerne bygger seks felles steinstabler med steiner i ulike størrelser og former. Når det er din tur skal du velge en steinbrikke og en stein, og prøve å plassere steinen på den angitte stabelen uten at den velter. Hvis stabelen velter, får de andre spillerne som har bidratt med steiner i stabelen poeng. Du vinner ved å være den første til ti poeng.

Forberedelser

Plasser spillbrettet midt på bordet, og legg de seks flate grunnsteinene på brettet som angitt på bildet nedenfor. Fordel alle de andre steinene jevnt utover elven. Legg plasseringsmarkøren ved en tilfeldig grunnstein. Stakk alle steinbrikkene og legg dem med bildesiden ned ved siden av spillbrettet. Snu deretter fem brikker og legg dem med bildesiden opp ved siden av brettet. Hver spiller velger en farge og tar de tilhørende poengsjetongene. Disse skal dere ha liggende foran dere.



Slik spiller dere

Spilleren som sist sto ved en elvebredd skal begynne. Deretter går turen med klokken.

Du skal gjøre følgende når det er din tur:

- 1) Velg en steinbrikke.
- 2) Plassere en stein på den stabelen der plasseringsmarkøren ligger
- 3) Flytte plasseringsmarkøren det antallet steg som står på brikken

1) Velge en steinbrikke

Du velger en av de åpne steinbrikkene ved spillbrettet. Bildet på brikken bestemmer størrelsen på steinen som skal plasseres. Noen brikker har to eller tre størrelsesalternativer – da er valget opp til deg.

Nå tar du altså en stein fra elven. Steinens form kan variere, men størrelsen er alltid bestemt av fargen.

Du kan ikke velge en størrelse fra elven som dere har gått tomme for.



2) Plassere steinen

Du legger forsiktig den valgte steinen på stabelen ved plasseringsmarkøren. Den første steinen i hver stabel plasseres på en grunnstein. Steinen må ligge stødig på toppen og bare berøre den steinen som er rett under. Du har ikke lov til å berøre noen andre steiner i stabelen.

Etter en vellykket utplassering skal du legge en av poengsjetongene dine ved siden av stabelen, med fargesiden opp.

Du får ikke legge ut poengsjetong **dersom stabelen velter**, steinen berører flere steiner enn den rett under, en annen stabel velter i løpet av turen din eller du berører en annen stein mens du stabler.

Alle steiner fra en veltet stabel legges tilbake i elven. *NB: De flate grunnsteinene regnes ikke som del av stabelen og skal ikke flyttes.*

Du får bare plassere én stein per tur.

Høye stabler

Straks stabelen er høy nok, får du legge ut bonusjetonger hver gang du bygger den høyere. Den femte steinen i stabelen (inkludert grunnsteinen) gir deg én bonussjetong. Den sjette steinen gir to bonussjetonger, og deretter gir alle nye steiner tre bonussjetonger per stein.



Elven er tom

Hvis det ikke er flere steiner igjen i elven, skal du velge en steinbrikke som angir en stein på toppen av en av de andre stablene. Denne steinen skal du forsøke å flytte over på den stabelen som er angitt av plasseringsmarkøren. Runden din ender umiddelbart hvis du river stabelen du trekker fra. Da får de andre spillerne poeng som vanlig, før turen går videre til neste spiller.

Hvis ingen av brikkene på bordet angir en stein som er tilgjengelig for deg, skal du legge de eksisterende brikkene til side og legge opp fem nye.

3) Flytte plasseringsmarkøren

Etter at steinen og eventuelle poengsjetonger er plassert, flyttes plasseringsmarkøren det antall steg som står på brikken. Den flyttes med klokken langs grunnsteinene. Deretter legges steinbrikken til side og turen avsluttes.

Hvis du tok den siste åpne steinbrikken i turen din, legger du opp fem nye.

Hvis det ikke er flere brikker igjen å trekke fra, skal du stokke de brukte brikkene og lage en ny trekkebunke med dem.

Ta tilbake poengsjetonger

Hvis en stabel velter i løpet av en spillers tur (enten den stabelen de bygger på, eller en annen), får eierne av poengsjetongene ved stabelen poeng. Hver spiller forsyner seg med sine sjetonger og legger dem foran seg med gullsiden opp. Disse angir poeng og kan ikke lenger brukes i spillet.

Spilleren som var i turen får ingen poeng.

Hvis det er du som river en stabel, får du ikke ta tilbake sjetongene du eventuelt måtte ha liggende der. Disse blir liggende til en annen spiller eventuelt river den nye stabelen som bygges på den aktuelle grunnsteinen.

Hvis det helt åpenbart er en annen spiller som forårsaket fallet, deles poengene ut til alle andre (inkludert den som har tur), unntatt den som forårsaket det. Deretter fortsetter turen som normalt.

Hvis en spiller begynner å gå tom for sjetonger, kan fem poeng veksles inn i en fempoengsjetong.



Å vinne spillet

Du vinner ved å være den som først oppnår 10 poeng. Hvis flere får 10 poeng samtidig, vinner den med flest poeng. Er det fortsatt likt, vinner den som har flest sjetonger ute på brettet. Hvis det fortsatt er uavgjort, deles seieren.

Alternativ start

For å gjøre spillet raskere (særlig med to spillere), kan dere legge ut noen steiner på forhånd.

Forberedelsen til spillet vil da bestå i at dere trekker fire brikker og tar tilsvarende steiner. Steinene legges ut på stabler i henhold til antallet steg på brikkene, med utgangspunkt i plasseringsmarkøren. Markøren flyttes til slutt til den stabelen der dere la den fjerde steinen. Deretter stokker dere resten av resten av steinbrikkene, og snur fem av dem opp. Spillet starter nå som vanlig.





STONE LAYER

Contents

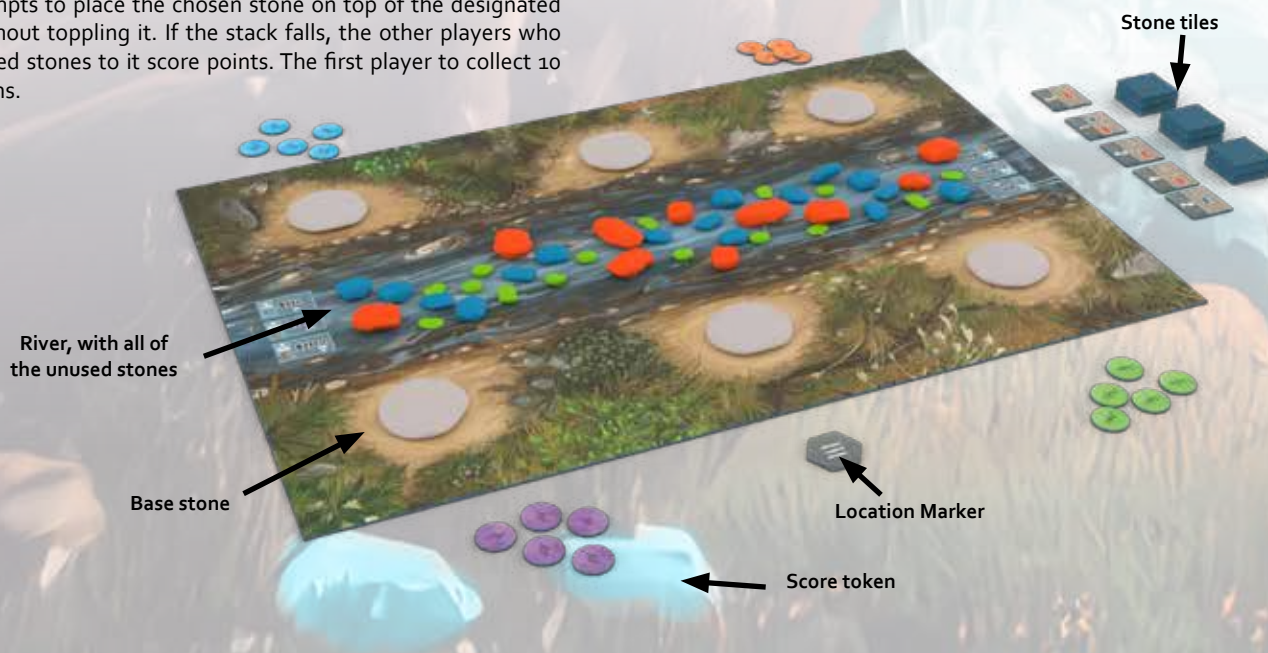
- Game board
- 37 stones (3 different sizes, each size with its own colour)
- 6 flat round base stones
- 35 stone tiles
- 76 score tokens (19 in each colour)
- 4 five-point tokens
- Location marker

Setup

Place the game board in the center of the table and place the six flat base stones on the board as shown in the picture below. Spread all the other stones evenly across the river. Place the location marker next to a random base stone. Shuffle all the stone tiles and pile them face down next to the game board. Then, draw five tiles and place them **face up** next to the game board. Each player chooses a colour and takes the corresponding score tokens, placing them in front of them with the colour side facing up.

Idea of the game

Players build six shared stone stacks with stones of various sizes and shapes. On their turn, the player selects a stone tile and a stone and attempts to place the chosen stone on top of the designated stack without toppling it. If the stack falls, the other players who have added stones to it score points. The first player to collect 10 points wins.



How to play

The player who was most recently by the river starts. After that, turns proceed clockwise.

On their turn, the player 1) selects one stone tile, 2) places a stone on the stack determined by the location marker, and 3) moves the location marker the number of steps indicated by the stone tile.

1) Selecting a stone tile

The player chooses one of the stone tiles that are face up next to the game board. The picture on the tile determines the size of the stone to be placed. Some of the tiles have two or three size options, in which case the player chooses **one** of them.

Once the player has selected a tile, they pick a corresponding stone from the river. The stones are of different shapes, but the size of the stone is always indicated by its colour.

If there are no more stones of a certain size in the river, that size cannot be selected.



Stone tile

Size options from which the player selects the size of the stone to be placed.

The number of steps by which the player moves the marker in step 3 *Moving the location marker.*

2) Placing the stone

The player carefully adds the selected stone to the stack indicated by the location marker. The first stone of each stack is placed on the base stone. The stone must remain on top of the stack and can only touch the stone directly beneath it. The player may not touch any other stones in the stack during their turn, only the one they are adding.

If the player successfully adds the stone, they place one of their score tokens, with the coloured side facing up, next to the stone stack.

If the stack falls, the stone leans on stones other than the previous one, the player touches other stones on the stack, or another stack falls during the player's turn, the player may not place a score token.

If the stack falls, either completely or partially, all the stones from the stack are returned to the river. *Note: The flat base stones are not counted as part of the stack and are not to be moved from their original places.*

Only one stone is placed during each turn.

High stacks

When a player adds the fourth stone to a stack (excluding the base stone), they can place one additional score token next to the stack (for a total of two tokens). The player placing the fifth stone can place two additional score tokens, and the player placing the sixth stone and any subsequent stones can place three additional score tokens.



The river runs out of stones

If there are no stones left in the river, the stone to be placed on the stack is taken from the top of another stone stack. This means that at the start of their turn, the player must choose a stone tile that has stone options, at least one of which can be found on top of one of the stacks. The player picks the chosen stone from the top of the stack and places it on the stack indicated by the location marker. If the stone stack from which the player takes the stone falls, the points from that stack are distributed to the other players as usual (see "Collecting the score tokens"), and the player's turn ends. If none of the available face-up stone tiles have possible stone options, they are put aside and five new tiles are turned onto the table.

3) Moving the location marker

Once the player has placed the stone and possible score tokens, they move the location marker the number of steps indicated by the stone tile, clockwise along the base stones. After this, the played stone tile is set aside and the player's turn ends.

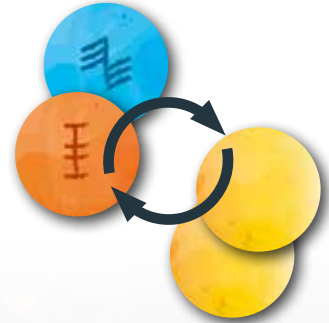
If the player took the last face-up stone tile from the table, five new tiles are flipped over and placed next to the game board.

If there are no more tiles left to flip, the previously used tiles are shuffled and used to form new draw piles.



Collecting the score tokens

If any of the stone stacks (either the one built by the player or another one) falls during the player's turn, all the score tokens next to the fallen stack are returned to their owners as points. Players flip their collected score tokens' golden side up and place them in front of them. These golden score tokens represent earned points, and they can no longer be lost or placed on the game board.



The player who is in turn when the stack falls does not receive any points. If the player had score tokens next to the fallen stack, they place them in front of them as normal score tokens with the coloured side up.

If the collapse of a stack during a player's turn is clearly caused by another player, the points from the fallen stack are distributed to all players except the one who caused it (including the player in turn). After this, the player in turn continues their turn as normal.

If a player's score tokens are running low, they can exchange five points for one 5-point token.

WINNING THE GAME

The player who first collects 10 points wins the game. If multiple players collect 10 points at the same time, the player with the most points wins. If the game is still tied, the player with the most score tokens on the game board next to the stone stacks wins. If no winner can be determined, the victory is shared.

Alternative way to start

If you want to speed up the game (especially in a two-player game), some stones can be placed on the game board in advance before the game begins.

In this case, the players draw four stone tiles and take the corresponding stones. The stones are placed on the stacks indicated by the step numbers on the tiles, starting from the location marker. Finally, the location marker is placed next to the stack indicated by the last tile, and that is where the game begins. After creating this starting setup, all the remaining stone tiles are shuffled, and five tiles are turned over next to the game board.