



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Wildwasser SOS



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010

SOS Wildwasser



Ein wackliges Geschicklichkeitsspiel für 2 – 4 Spieler von 5 – 99 Jahren.

Spielidee: Christoph Behre
Illustration: Oliver Freudenreich
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Die Rafting-Tiere treten zur Paddeltour an und jeder will zuerst mit dem Schlauchboot fahren. Deshalb drängen sich alle auf einmal in das kleine Boot. Es dauert nicht lang, da werden schon die ersten Tiere über Bord geschubst, und das, bevor die Fahrt überhaupt beginnt! Wer schafft es, die Tiere auf dem Schlauchboot unterzubringen, ohne dass ein anderes herunterfällt?

Spielinhalt

- 16 Tiere (Holzsteine)
- 48 runde Tierplättchen aus Pappe
- 1 Schlauchboot
- 1 Stoffbeutel
- 1 Bogen mit 16 Tier-Aufklebern
- 1 Anleitung



*ein Tier auf das
Schlauchboot legen,
ohne dass andere Tiere
herunterfallen*

*Schlauchboot in Tisch-
mitte stellen, Plättchen
sortieren, Tiere in Beutel
stecken, drei Tiere offen
auslegen*

*Tier auswählen und
auf das Boot legen*

Spielidee

Es werden drei Runden gespielt. Die Spieler versuchen, in jeder Runde möglichst viele Tiere auf das Schlauchboot zu schieben, ohne dabei andere Tiere vom Boot zu drängen. Achtung: das ist eine sehr wacklige Angelegenheit! Wem dieser Balanceakt gelingt, der kann sich ein entsprechendes Tierplättchen als Belohnung nehmen. Merkt euch gut, welche Tierplättchen ihr in einer Runde ergattert, denn am Ende jeder Runde werden sie verdeckt und in der nächsten Runde müsst ihr versuchen ein zweites Tier der gleichen Tierart zu sammeln. Es zählen am Spielende nur Tierpaare.

Vor dem ersten Spiel

Klebt auf jeden Holzstein einen Tier-Aufkleber. Das sind die Tiere, die später auf das Boot gelegt werden.

Spielvorbereitung

Stellt das Schlauchboot in die Tischmitte. Sortiert die Tierplättchen und stapelt jede Tierart separat. Gebt die Holzsteine in den Beutel und mischt sie, indem ihr kräftig schüttelt. Danach zieht ihr **drei** Tiere aus dem Beutel und legt sie offen **neben** das Schlauchboot.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt mit einem Boot gefahren ist, ist Startspieler der ersten Runde. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und wählt eins der drei ausliegenden Tiere.

Versuche jetzt dieses Tier auf das Schlauchboot zu legen oder zu schieben.

Wichtige Wildwasser-Regeln

- Ihr dürft weder die Tiere auf dem Schlauchboot noch das Schlauchboot festhalten.
- Wenn ein Tier auf das Schlauchboot gelegt wird, dürfen dabei die anderen Tiere vorsichtig verschoben werden.
- Es dürfen keine Tiere gestapelt werden.
- Tiere derselben Art **müssen** so auf das Schlauchboot gelegt werden, dass sie sich berühren.
- Wenn ein Spieler kein Tier auf das Schlauchboot legen möchte, kann er auch passen.



Schaffst du es, das Tier auf das Boot zu legen, ohne dass dabei ein anderes Tier herunterfällt?

- **Ja?**
Toll gemacht! Nimm dir vom Stapel dieser Tierart ein Plättchen und lege es offen vor dir ab. Das Tier bleibt auf dem Boot liegen.
- **Nein?**
Schade! Du kannst leider kein Tierplättchen sammeln und musst zur Strafe alle heruntergefallenen Tiere zu dir nehmen.

Wichtig: Du musst deinen Zug auf jeden Fall zu Ende führen. Dein Tier muss auf dem Schlauchboot liegen bleiben.

Nach deinem Spielzug musst du ein neues Tier aus dem Beutel ziehen und die ausliegenden Tiere wieder auf drei ergänzen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Rundenende

Eine Runde endet, wenn alle Spieler passen oder kein Tier mehr neben dem Schlauchboot liegt. Der Spieler, dem in dieser Runde die meisten Tiere heruntergefallen sind, muss ein Tierplättchen aus dieser Runde abgeben und in die Schachtel legen. Bei Gleichstand geben mehrere Spieler ein Plättchen ab.

Merkt euch die Tiere auf euren Tierplättchen gut und verdeckt sie dann. Ihr dürft sie jetzt nicht mehr anschauen.

Eine neue Runde beginnt. Wer bisher die wenigsten Plättchen gesammelt hat, ist Startspieler der nächsten Runde.

Tipp: Überlegt gut, welches Tier ihr als nächstes auf das Boot legen möchtet, da ihr am Ende der drei Runden möglichst viele Tierpaare gesammelt haben solltet.

Spielende

Das Spiel endet nach der dritten Runde. Jetzt bildet jeder Spieler Paare aus seinen gesammelten Tierplättchen. Von einer Tierart können das auch mehrere Paare sein. Einzelne Tiere werden nicht gewertet.

Wer die meisten Tierpaare hat, gewinnt das Spiel und sichert sich einen Ehrenplatz bei der nächsten Paddeltour.

Plättchen nehmen

heruntergefallene Tiere nehmen

Tier aus Beutel ziehen

kein Tier liegt aus oder alle Spieler passen

Verlierer gibt ein Plättchen ab

alle merken sich ihre Plättchen und verdecken sie

Paare bilden

Gewinner: hat die meisten Tierpaare

Beispiel für die Wertung:

Max hat vier Frösche, zwei Mäuse und drei Biber gesammelt. Er besitzt also vier Tierpaare.

Laura hat drei Eisbären, zwei Pinguine und drei Hasen. Sie konnte nur drei Paare sammeln.

Max gewinnt das Spiel.

Varianten

- Das Spiel wird einfacher, wenn sich die Tiere einer Art nicht berühren müssen.
- Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn am Ende der Spieler mit den meisten unterschiedlichen Tierarten zwei Zusatzpunkte bekommt.

Der Autor



Christoph Behre wurde 1974 geboren, ist Arzt und entwickelt in seiner Freizeit gerne eigene Spielideen. Er lebt mit seiner Frau Katharina, seinen drei Kindern Emilie, Jule und Paul in Kehl am Rhein (Deutschland). *SOS Wildwasser* ist sein erstes HABA-Spiel

gewidmet, Emilie und Katharina als Dankeschön für unzählige Testrunden.

Der Illustrator



Oliver Freudenreich illustriert seit mehr als zwölf Jahren Spiele. Das Zeichnen von Tieren in menschlichen Verhaltensweisen macht ihm besonders viel Spaß.

Nach z.B. *Schnapp die Wurst* und *Elefantös* ist *SOS Wildwasser* schon das sechste Spiel, das er für HABA illustriert hat.

Ich widme dieses Spiel Felix und Sandra, die mich immer wieder in meiner Arbeit bestärken. Am schönsten ist es, wenn wir das fertige Spiel gemeinsam ausprobieren.

SOS Whitewater



A wobbly game of skill for 2 – 4 players ages 5 – 99.

Author: Christoph Behre
Illustrations: Oliver Freudenreich
Length of the game: approx. 20 minutes

The rafting animals are standing in line for the canoeing trip. Everyone wants to be the first to ride on the rubber raft, so soon they are all shoving and pushing to get a place on the raft. It doesn't take long and soon the first animal is nudged off and that is before the ride even starts. Who can place animals on the rubber raft without pushing off any others?

Contents

- 16 wooden counters (animals)
- 48 round animal cardboard tiles
- 1 rubber raft
- 1 fabric bag
- 1 sheet with 16 animal stickers
- Set of game instructions



*place animal on raft
without pushing off
another animal*

*rubber raft in center of
table, sort tiles,
animals into bag, three
animals face up*

*choose animal and
place on raft*

Game Idea

You play three rounds. In each round the players try to place as many animals as possible on the raft without pushing off any other animals. But watch out: it is quite a wobbly task! Whoever manages this balancing act receives a corresponding animal tile as a reward. Remember which animal tiles you collect in one round as they are turned over after each round and you have to try to collect an animal of the same kind in the next round. At the end of the game, it is only the animal pairs that count!

Before starting to play

Peel and stick an animal sticker on each wooden counter. These are the animals which will be placed on the raft.

Preparation of the Game

Place the rubber raft in the center of the table. Sort the animal tiles and place them into different piles according to the type of animal. Place the animal counters into the bag and mix them up by shaking the bag vigorously. Then pull out **three** animals and place them face up **next** to the rubber raft.

How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever has most recently been on a boat is the starting player in the first round. If you cannot agree the youngest player starts and chooses one of the three animal counters next to the raft.

Now try to place or push this animal onto the rubber raft.

Important Wildwater Rules

- You may not hold either the animals on the rubber raft or hold onto the raft itself.
- While placing an animal onto the raft you may carefully nudge the other animals already there.
- You may not pile the animals atop of one another.
- Animals of the same kind **have to** be placed so that they touch.
- Whenever a player doesn't want to place an animal on the raft, he can pass on his turn.

Have you managed to place an animal without pushing another animal off the raft?

- **Yes**

Well done! Take a tile from the pile of that kind of animals and place it faceup in front of you. The animal placed on the raft stays there.

- **No**

Pity! There is no tile for you. Instead you have to take all of the animals that fell off of the raft and place them in front of you.

Important: You still have to finish your turn as your animal must lie on the raft even if that means even more animals are pushed off the raft

After your turn pull another animal out of the bag and place it next to the raft so that there are again three animals. Then it's the turn of the next player.

End of Round

A round ends when either all players pass on their turn or there is no animal left next to the rubber raft.

The player who has pushed off the most animals in this round has to return an animal tile he won in this round and return it to the game box. In case of a draw various players have to return a tile.

Remember the animals shown on your tiles, then turn them over. You may not look at them again.

A new round starts. Whoever has collected the fewest tiles up until now starts the new round.

Important: Think carefully about which animal you want to try to place next on the raft. As you know at the end of the three rounds only the animal pairs will score.

End of the Game

The game ends after the third round. Each player sorts out the pairs of animals he has collected. Players can have more than one pair of one kind of animals.

Whoever has the most pairs wins the game and gets a place of honor in the next rafting round.

take tile

take animals that fell off

pull animal out of the bag

no animal left next to the raft or all players pass on their turn

loser returns tile

all players remember which tiles they have and then turn them over

sort pairs of animals, each pair scores one point





Scoring example:

Max has collected four frogs, two mice and three beavers. So he has four pairs.

Laura has collected three polar bears, two penguins and three rabbits. So she only has three pairs.

Max wins the game.

Variations

- The game is easier to play if animals of one and the same kind do not have to touch on the raft.
- The game is trickier if at the end the player who collected the most different pairs of animals gets two additional points.

The author



Christoph Behre was born in 1974, he is a doctor and in his leisure time designs game ideas. He lives with his wife Katharina and his three children Emilie, Jule and Paul in Kehl upon the Rhine (Germany). *SOS Whitewater* is his first game for HABA.

For Emilie and Katharina thanks for all those endless testing

The illustrator



Oliver Freudenreich has illustrated games for more than 12 years now. He particularly likes drawing animals imitating human behavior. After *Catch the sausage!* and *Elephantastic*, among others, *SOS Whitewater* is the sixth game he has illustrated for HABA.

I dedicate this game to Felix and Sandra who constantly encourage me in my work. The nicest moment comes when together we test the finished game.



Rafting Party !



Un jeu d'adresse périlleux, pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Christoph Behre
Illustration : Oliver Freudenreich
Durée de la partie : env. 20 minutes

Les animaux qui participent à la descente en rafting se préparent à prendre le départ. Comme chacun d'eux veut être le premier sur le radeau pneumatique, c'est la pagaille et tous se retrouvent d'un seul coup sur le radeau. A peine installés et déjà les premiers passent par-dessus bord avant que la descente n'ait commencé ! Qui va réussir à caser les animaux sur le radeau pneumatique sans qu'un autre animal ne tombe ?

Contenu du jeu

- 16 pions en bois (animaux)
- 48 plaquettes rondes en carton représentant les animaux
- 1 radeau pneumatique
- 1 sac en tissu
- 1 feuille avec 16 autocollants d'animaux
- 1 règle du jeu



poser un animal sur le radeau sans en faire tomber d'autres

radeau au milieu de la table, trier les plaquettes, mettre les animaux dans le sac, en poser trois de manière visible

choisir un animal et le poser sur le radeau

Idée

On joue trois tours. Les joueurs essaient à chaque tour de caler le plus possible d'animaux sur le radeau pneumatique sans en faire tomber d'autres. Attention : c'est une tâche très périlleuse !

Celui qui réussit cet exercice d'équilibre prend en récompense une plaquette d'animal correspondante. Gardez bien en mémoire quelles plaquettes d'animaux ont été récupérées pendant un tour, car elles sont retournées, faces cachées, à la fin de chaque tour et au tour suivant, vous devez essayer de récupérer un deuxième animal de la même espèce. A la fin de la partie, seules les paires d'animaux rapporteront des points.

Avant de jouer pour la première fois

Sur chacun des pions en bois, collez un autocollant d'animal. Ce sont les animaux qui seront posés plus tard sur le radeau.

Préparatifs

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a fait un tour en canot pneumatique en dernier peut démarrer le premier tour. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en choisissant l'un des **trois** animaux posés à **côté** du radeau.

Déroulement de la partie

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a fait un tour en canot pneumatique en dernier peut démarrer le premier tour. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en choisissant l'un des trois animaux posés à côté du radeau.

Essaye alors de poser cet animal sur le radeau ou de l'y pousser.

Règles importantes de rafting

- Vous n'avez pas le droit de tenir ni les animaux qui se trouvent sur le radeau ni le radeau.
- Quand tu poses ton animal sur le radeau, tu as le droit de pousser légèrement les autres animaux.
- On n'a pas le droit d'empiler les animaux.
- Les animaux d'une même espèce **doivent** être posés sur le radeau de manière à ce qu'ils se touchent.
- Si un joueur ne veut pas poser d'animal sur le radeau, il peut passer son tour

As-tu réussi à poser l'animal sur le radeau sans en faire tomber un autre ?

- **Oui**

Formidable ! Prends une plaquette dans la pile d'animaux correspondante et pose-la devant toi de manière visible. L'animal reste sur le radeau.

- **Non**

Domage ! Tu ne récupères pas de plaquette et comme sanction, tu prends tous les animaux tombés du radeau.

N. B. : tu dois en tout cas terminer ton tour. Ton animal doit rester sur le radeau même si d'autres animaux passent par-dessus bord.

Après ton tour, tu tires un autre animal du sac pour qu'il y en ait de nouveau trois à côté du radeau. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

Fin d'un tour

Un tour est terminé lorsque tous les joueurs passent leur tour ou quand il n'y a plus d'animaux à côté du radeau.

Le joueur qui a fait tomber le plus d'animaux pendant ce tour doit redonner une plaquette d'animal remportée pendant ce tour et la remettre dans la boîte. En cas d'égalité, plusieurs joueurs redonnent une plaquette.

Observez bien les animaux représentés sur vos plaquettes et retournez-les, faces cachées. A partir de maintenant, vous n'avez plus le droit de les regarder.

Un nouveau tour commence. Celui qui a récupéré le moins de plaquettes commence à jouer au tour suivant.

N. B. : réfléchissez bien quel animal vous allez poser maintenant sur le radeau, car à la fin des trois tours, vous devrez avoir récupéré le plus possible de paires d'animaux.

Fin de la partie

La partie se termine après le troisième tour, la descente en rafting est finie.

Chacun forme des paires avec les plaquettes d'animaux qu'il a récupérées. On peut avoir plusieurs paires d'une même espèce. Les animaux seuls ne sont pas comptés.

Celui qui a le plus grand nombre de paires d'animaux gagne la partie et s'assure ainsi la place d'honneur sur le radeau pour la première descente en rafting.

prendre une plaquette

prendre les animaux tombés

tirer un animal du sac

plus d'animaux ou tous passent leur tour

le perdant redonne une plaquette

tous gardent en mémoire leurs plaquettes puis les retournent

former des paires, un point par paire

Exemple pour compter les points :

Max a récupéré 4 grenouilles, 2 souris et 3 castors. Il a donc 4 paires d'animaux.

Laura a récupéré 3 ours blancs, 2 pingouins et 3 lapins.

Elle n'a récupéré que trois paires. Max gagne la partie.

Variantes

- Le jeu sera plus facile si les animaux d'une espèce ne sont pas obligés de se toucher.
- Le jeu sera plus intéressant si, à la fin de la partie, le joueur qui aura le plus grand nombre d'espèces animales remporte deux points supplémentaires.

L'auteur



Christoph Behre est né en 1974. Il est médecin et, pendant ses loisirs, il aime bien développer des idées de jeu. Il vit avec sa femme Katharina, ses trois enfants Emilie, Jule et Paul à Kehl am Rhein (Allemagne). *Rafting Party !* est son premier jeu HABA.

A Emilie et Katharina, pour les innombrables parties de test.

L'illustrateur



Oliver Freudenreich illustre des jeux depuis plus de 12 ans. Dessiner des animaux à l'allure humaine est son plus grand plaisir.

Après, par ex., *A moi la saucisse* et *Elephantesque*, *Rafting Party !* est le 6ème jeu qu'il a illustré pour HABA.

Je dédie ce jeu à Felix et Sandra qui m'encouragent dans mon travail. Notre plus grand plaisir, c'est de tester ensemble le jeu quand il est terminé.

SOS wildwater



Een wankel behendigheidsspel voor 2 – 4 spelers van 5 – 99 jaar.

Spelidee: Christoph Behre
Illustraties: Oliver Freudenreich
Speelduur: ca. 20 minuten

De wildwaterdieren zijn op komen draven voor een kanotochtje en iedereen wil als eerste met de rubberboot gaan varen. Daarom staan ze allemaal tegelijk in de kleine boot te dringen. Het duurt niet lang voordat de eerste dieren overboord worden geduwd, zelfs voordat er pas echt gevaren gaat worden. Wie lukt het om de dieren op de rubberboot te plaatsen zonder dat er een ander naar beneden valt?

Spelinhoud

- 16 houten stenen (dieren)
- 48 ronde dierenkaartjes van karton
- 1 rubberboot
- 1 stoffen zakje
- 1 vel met 16 dierenstickers
- spelregels



*een dier op de rubberboot
leggen zonder dat andere
dieren naar beneden vallen*

*rubberboot in het midden
op tafel, kaartjes
uitzoeken, dieren in
het zakje, drie dieren
open neerleggen*

*dier uitkiezen en
op de boot leggen*

Spelidee

Er worden drie ronden gespeeld. De spelers proberen in elke ronde zoveel mogelijk dieren op de rubberboot te schuiven zonder hierbij andere dieren van de boot te duwen. Maar pas op, want dat is een heel wankele aangelegenheid.

Wie in deze evenwichtsoefening slaagt, mag een bijpassend dierenkaartje als beloning pakken. Onthoud goed welke dierenkaartjes jullie tijdens een ronde in de wacht slepen, want aan het eind van iedere ronde worden ze omgekeerd en moeten jullie in de volgende ronde proberen een tweede dier van dezelfde diersoort te verzamelen. Aan het eind tellen alleen de dierenparen.

Voor het eerste spel

Plak op iedere houten steen een dierensticker. Dit zijn de dieren die straks op de boot worden gelegd.

Spelvoorbereiding

Zet de rubberboot in het midden op tafel. Zoek de ronde dierenkaartjes uit en leg iedere diersoort op een aparte stapel. Doe de houten stenen in het zakje en schud het flink heen en weer. Daarna halen jullie **drie** dieren uit het zakje en leggen ze open **naast** de rubberboot.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie het laatst met een boot heeft gevaren, is in de eerste ronde de startspeler. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en kiest een van de drie dieren die op tafel liggen.

Probeer nu dit dier op de rubberboot te leggen of te schuiven.

Belangrijke wildwaterregels

- Je mag noch de dieren op de rubberboot, noch de rubberboot zelf vasthouden.
- Als je je dier op de rubberboot legt, mag je hierbij de andere dieren voorzichtig verschuiven.
- Er mogen geen dieren op elkaar worden gestapeld.
- Dieren van dezelfde soort **moeten** zodanig op de rubberboot worden gelegd dat ze elkaar aanraken.
- Als een speler geen dier op de rubberboot wil leggen, kan hij/zij ook passen.

Lukt het je om het dier op de boot te leggen zonder dat er een ander dier naar beneden valt?

- **Ja**
Goed zo! Pak van de stapel met deze diersoort een rond kaartje en leg het open voor je neer. Het dier blijft op de boot liggen.
- **Nee**
Jammer! Je krijgt helaas geen dierenkaartje en moet voor straf alle naar beneden gevallen dieren pakken en voor je leggen.

Belangrijk: je moet in ieder geval je beurt afmaken. Je dier moet op de rubberboot blijven liggen, ook als hierbij nog meer dieren van de boot vallen.

Na je beurt moet je een nieuw dier uit het zakje halen zodat er opnieuw drie dieren op tafel liggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Einde van de ronde

Een ronde is voorbij als alle spelers passen of er geen dier meer naast de rubberboot ligt.

De speler die in deze ronde de meeste dieren naar beneden heeft laten vallen, moet een rond dierenkaartje uit deze ronde afstaan en in de doos leggen. Bij gelijke stand geven meerdere spelers een kaartje terug.

Onthoud de dieren op jullie dierenkaartjes goed en keer ze vervolgens om. Jullie mogen ze nu niet meer bekijken.

Er begint een nieuwe ronde. Wie tot nu de minste kaartjes heeft verzameld, is de startspeler van de volgende ronde.

Belangrijk: je moet goed nadenken over het volgende dier dat je op de boot wilt leggen, omdat je aan het eind van de derde ronde zoveel mogelijk dierenparen moet hebben verzameld.

Einde van het spel

Het spel is na drie ronden afgelopen. Nu vormt iedere speler met zijn/haar verzamelde dierenkaartjes paren. Van elke diersoort mogen er meerdere paren zijn. Afzonderlijke dieren leveren geen punten op.

Wie de meeste dierenparen heeft, wint het spel en verzekert zich van een ereplaats bij het volgende kanotochtje.

kaartje pakken

*naar beneden gevallen
dieren pakken*

dier uit het zakje pakken

*er ligt geen dier op tafel of
iedereen past*

*verliezer geeft een kaartje
terug*

*iedereen onthoudt zijn/
haar kaartjes, daarna
omkeren*

*paren vormen,
ieder paar één punt*

Punten tellen: voorbeeld

Max heeft 4 kikkers, twee muizen en drie bevers verzameld.

Hij heeft dus vier dierenparen.

Laura heeft drie ijsberen, twee pinguïns en drie hazen.

Ze heeft dus maar drie paren kunnen verzamelen.

Max wint het spel.

Varianten

- Het spel wordt eenvoudiger als de dieren van dezelfde soort elkaar niet hoeven aan te raken.
- Het spel wordt ingewikkelder als aan het eind de speler met de meeste verschillende diersoorten twee extra punten krijgt.

De auteur



Christoph Behre werd in 1974 geboren, is arts en hij ontwerpt in zijn vrije tijd met plezier eigen spelideeën. Hij woont met zijn vrouw Katharina en zijn drie kinderen Emilie, Jule en Paul in Kehl aan de Rijn (Duitsland).

SOS wildwater is zijn eerste HABA-spel.

Voor Emilie en Katharina voor ontelbare testronden.

De illustrator



Oliver Freudenreich illustreert sinds meer dan 12 jaren spellen. Het tekenen van dieren met menselijke eigenschappen vindt hij altijd bijzonder leuk.

Na bv. *Worsthappen* en *Olifantastisch* is *SOS wildwater* al het zesde spel dat hij voor HABA heeft geïllustreerd.

*Ik draag dit spel op aan Felix en Sandra die mij altijd weer in mijn werk steunen.
Het mooiste is wanneer we het uiteindelijke spel met z'n allen uit kunnen proberen.*

S.O.S. Aguas bravas



Un tambaleante juego de habilidad para 2 – 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autor: Christoph Behre
Ilustraciones: Oliver Freudenreich
Duración de una partida: aprox. 20 minutos

Los animales del descenso en balsa ya están preparados con sus palas y cada uno de ellos quiere ser el primero en montar en el bote neumático. Por eso se apretujan todos de golpe en el pequeño bote. Al cabo de poco rato empiezan a caer los primeros animales a empujones por la borda, y eso sin haber comenzado siquiera el viaje. ¿Quién será capaz de colocar a los animales en el bote neumático sin que caiga ningún otro?

Contenido del juego

- 16 fichas de madera (animales)
- 48 fichitas de animales redondas, de cartón
- 1 bote neumático
- 1 bolsa de tela
- 1 pliego con 16 adhesivos de animales
- 1 instrucciones del juego



poner un animal en el bote neumático sin que caiga ningún otro

bote neumático en el centro de la mesa, clasificar las fichitas, animales en la bolsa, poner tres animales boca arriba

elegir animal y colocarlo en el bote

El juego

Se juegan tres rondas. Los jugadores intentan montar en cada ronda el mayor número posible de animales en el bote neumático, sin tirar a otros animales del bote. Atención: se trata de un asunto muy tambaleante.

Quien consiga dominar el balanceo podrá quedarse de premio una fichita del animal correspondiente. Retened bien en la memoria qué fichitas de animales habéis conseguido en una ronda, pues al final de cada ronda se les da la vuelta y en la siguiente ronda tenéis que intentar reunir un segundo animal de la misma especie. Al final sólo cuentan las parejas de animales reunidas.

Antes de jugar por primera vez

Pegad en cada ficha de madera un adhesivo de animal. Éstos serán los animales que habrá que colocar después en el bote.

Preparativos

Ordenad el bote neumático en el centro de la mesa. Ordenad las fichitas de animales y apilad cada especie animal por separado. Meted las fichas de madera en la bolsa de tela y mezcladlas agitándolas enérgicamente. A continuación extraed **tres** animales de la bolsa y colocadlos boca arriba **al lado del** bote neumático.

¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que inicie la primera ronda será aquél que haya viajado más recientemente en un bote. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven eligiendo uno de los tres animales expuestos.

Intenta ahora poner o hacer resbalar ese animal en el bote neumático.

Importantes reglas para las aguas bravas

- No está permitido sujetar el bote ni los animales que están en él.
- Cuando coloques tu animal en el bote, puedes empujar a los demás animales con cuidado.
- No está permitido apilar animales.
- Los animales de la misma especie **tienen que** estar colocados de manera que se rocen.
- Si un jugador no quiere poner ningún animal, puede pasar o ceder su turno.

¿Has conseguido colocar el animal en el bote sin que cayera otro?

- **Sí**
¡Muy bien hecho! Coge una fichita del montón correspondiente a ese animal y colócatela delante, boca arriba. El animal se quedará en el bote.
- **No**
¡Lástima! Te quedaste sin fichita y, como penalización, tendrás que quedarte con todos los animales caídos.

Importante: Pase lo que pase, tienes que terminar tu tirada. Tu animal tiene que quedarse en el bote neumático aunque se hayan caído del bote otros animales.

Después de tu tirada debes sacar otro animal de la bolsa para que sean de nuevo tres los animales expuestos. A continuación es el turno del siguiente jugador.

Final de una ronda

Una ronda acaba cuando todos los jugadores pasen o cuando ya no quede ningún animal más junto al bote neumático. El jugador a quien se le hayan caído el mayor número de animales debe entregar una fichita de esa ronda y ponerla en la caja. En caso de empate, serán varios los jugadores que entregarán una fichita.

Retened bien en la memoria los animales de vuestras fichitas y ponedlas a continuación boca abajo. Ya no os está permitido mirarlas otra vez.

Da comienzo una nueva ronda. Inicia la siguiente ronda el jugador que haya reunido el menor número de fichitas.

Importante: Pensad bien qué animal queréis poner en el bote, ya que al final de las tres rondas deberíais haber reunido el mayor número de parejas posible.

Final del juego

La partida acaba después de la tercera ronda. Ahora, cada jugador forma parejas con las fichitas conseguidas. Puede haber varias parejas de una misma especie animal. Los animales desparejados no cuentan.

Gana la partida quien tenga el mayor número de parejas. Es el ganador y se asegura un puesto de honor en el siguiente descenso por las aguas bravas.

coger una fichita

coger los animales caídos

sacar un animal de la bolsa

no quedan animales o todos pasan

perdedor entrega una fichita

todos retienen en la memoria sus fichitas, luego boca abajo

formar parejas, un punto por cada pareja

Ejemplo para la valoración:

Max tiene cuatro ranas, dos ratones y tres castores. Así pues, tiene cuatro parejas de animales.

Laura tiene tres osos polares, dos pingüinos y tres conejos. Sólo ha podido reunir tres parejas.

Max gana la partida.

Variantes

- El juego resulta más sencillo si los animales de una especie no tienen que rozarse en el bote.
- El juego resulta más exigente si, al final, el jugador con el mayor número de especies animales diferentes recibe dos puntos extra.

El autor



Christoph Behre nació en 1974, es médico y le gusta desarrollar sus propias ideas para juegos. Vive con su esposa Katharina y sus tres hijos Emilie, Jule y Paul en Kehl, a orillas del Rin (Alemania). *S.O.S. Aguas bravas* es su primer juego para la casa HABA.

Para Emilie y Katharina, por esas innumerables rondas poniendo a prueba el juego. a prueba el juego.

El ilustrador



Oliver Freudenreich ilustra juegos desde hace más de 12 años. Le divierte especialmente dibujar animales comportándose como seres humanos. Después de, por ejemplo, *Schnapp die Wurst (Atrapa la salchicha)* y *Elefantös (Elefantástico)*, el juego *S.O.S. Aguas bravas* es el sexto que ilustra para la casa HABA.

Dedico este juego a Felix y Sandra que me apoyan incondicionalmente en mi trabajo. Lo más bonito de todo es cuando probamos juntos el juego acabado.

S.O.S. Rafting



Un barcollante gioco d'abilità per 2 – 4 giocatori da 5 a 99 anni.

Ideazione: Christoph Behre
Illustrazioni: Oliver Freudenreich
Durata del gioco circa 20 minuti

Gli avventurosi animali vogliono praticare il rafting e si preparano per la gita in gommone accalcandosi sulla riva perché tutti vogliono salirvi per primi. E così si ritrovano tutti ad affollare la piccola imbarcazione. Ma non dura a lungo: ecco che i primi animali si ritrovano spinti in acqua ancor prima di iniziare la discesa. Chi riesce a collocare gli animali nel gommone senza farne cadere nessuno?

Contenuto del gioco

- 16 pedine in legno (animali)
- 48 dischetti-animale in cartone
- Gommone
- Sacchetto di stoffa
- Foglio con 16 adesivi di animali
- Istruzioni per giocare



*collocare un animale sul
gommone senza far
cadere gli altri animali*

*gommone al centro del
tavolo, ordinare dischetti,
animali nel sacchetto,
disporre tre animali
scoperti*

*scegliere animale e
metterlo sul gommone*

Ideazione

Si giocano tre partite. Ad ogni turno i giocatori cercano di far entrare spingendo nel gommone il maggior numero di animali senza far cadere dall'imbarcazione quelli già a bordo. Attenzione: si tratta di un'operazione molto delicata.

Chi riesce a portare a termine questo esercizio di equilibrio riceve in premio un dischetto-animale corrispondente.

Osservate bene quali dischetti-animali riceverete perché alla fine di ogni turno andranno coperti e al turno successivo dovrete cercare un secondo animale della stessa specie. Alla fine si conteggiano solo coppie di animali.

Prima di giocare per la prima volta

Incollate un adesivo animale su ogni pedina in legno. Sono gli animali che poi si mettono sul gommone.

Preparativi del gioco

Mettete il gommone al centro del tavolo. Ordinate i dischetti-animali e ammuochiate ogni specie separatamente. Infilate le pedine in legno nel sacchetto e scuotetelo ben bene per mescolarle. Estraete poi **tre** animali dal sacchetto e metteteli scoperti **accanto** al gommone.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia il bambino che per ultimo ha messo piede in una imbarcazione. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo che sceglie uno dei tre animali esposti e cercherà di metterlo o spingerlo sul gommone.

Importanti regole rafting

- Non si possono tener fermi gli animali sul gommone e neppure bloccare il gommone.
- Quando si mette il proprio animale sul gommone si possono spostare con cautela gli altri animali.
- Non si possono accatastare gli animali.
- Gli animali della stessa specie **devono** essere collocati sul gommone in modo da toccarsi.
- Se non vuole, un giocatore può rinunciare a mettere l'animale sul gommone.

Riesci a mettere l'animale sul gommone senza farne cadere un altro?

- **Sì**

Ottima manovra! Prendi un dischetto dal mucchio di questa specie e mettilo scoperto davanti a te. L'animale resta sul gommone.

prendere dischetto

- **No**

Peccato! Non puoi raccogliere dischetti e per punizione ti prendi tutti gli animali caduti dal gommone.

prendere animali caduti

Importante: Devi comunque finire il tuo turno di gioco. Il tuo animale resta sul gommone anche se nel collocarlo sono caduti ancor più animali.

Concluso il tuo turno di gioco estrai un nuovo animale dal sacchetto e completi nuovamente il trio animale esposto. Il turno passa poi al giocatore seguente.

estrarre animale

Conclusione del giro:

Un giro finisce quando tutti i giocatori rinunciano a collocare un animale o quando non ci sono più animali accanto al gommone.

non ci sono più animali o tutti rinunciano

Il giocatore che in questo giro ha fatto cadere il maggior numero di animali deve cedere un dischetto-animale di questo giro e rimetterlo nella scatola. In caso di parità più giocatori cederanno un dischetto.

chi perde cede un dischetto

Osservate bene gli animali sui vostri dischetti e poi copriteli. Adesso non potete più guardarli.

tutti memorizzano i propri dischetti, poi si coprono

Inizia un nuovo giro; inizia chi finora ha raccolto il minor numero di dischetti.

Importante: Valutate bene quali animali collocate in seguito sul gommone, perché alla fine dei tre giri dovrete aver raccolto quante più coppie possibile di animali.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce al terzo giro. Ogni giocatore forma delle coppie con i dischetti-animale che ha raccolto. Ci possono anche essere più coppie della stessa specie animale. Non si conteggiano singoli animali.

formare coppie, ogni coppia un punto

Vince il gioco chi ha il maggior numero di coppie animali assicurandosi così un posto d'onore per la seguente gita sul fiume.

Esempio per il conteggio:

Max ha 4 rane, 2 topi e tre castori. Possiede dunque quattro coppie di animali.

Laura ha 3 orsi polari, due pinguini e tre lepri. Può quindi contare solo su tre coppie di animali.

Max vince il gioco.

Varianti

- Il gioco si semplifica se gli animali della stessa specie non devono toccarsi.
- Il gioco si complica se alla fine il giocatore con il maggior numero di specie animali spaiate riceve un plus di 2 punti.

L'autore



Christoph Behre, nato nel 1974, di professione medico, dedica il suo tempo libero alla creazione di giochi. Vive a Kehl am Rhein (Germania) con la moglie Katharina e i tre figli Emilie, Jule e Paul. *S.O.S. Rafting* è il suo primo gioco HABA.

Per Emilie e Katharina in ringraziamento per le numerose ore di sperimentazione.

L'illustratore



Oliver Freudenreich illustra giochi da oltre 12 anni. Si diverte soprattutto a disegnare animali in atteggiamento umano. Dopo *Schnapp die Wurst* e *Elefantös*, per citarne solo un paio, *S.O.S. Rafting* è già il suo sesto lavoro per HABA.

Dedico questo mio lavoro a Felix e Sandra per il loro costante sostegno durante la mia attività. La cosa più bella è provare tutti insieme il gioco quando è pronto per essere giocato.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

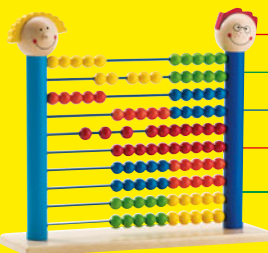
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

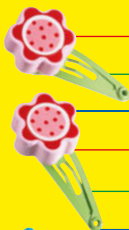
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de