

Spielanleitung

AMAZONAS

Nr. 4308



HABA[®]

Amazonas

Ein taktisches Familienspiel für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren
von Klaus Hartinger und Arno Miller.

Grafikdesigner: Walter Matheis
Regelbearbeitung: Ulrike Schiefer
Spieldauer: ca. 45 Minuten

Das Amazonasgebiet ist ein flaches, riesiges Waldgebiet, in dem der Strom Amazonas dicht mit dem tropischen Regenwald verflochten ist. Der Amazonas hat nur geringes Gefälle und fließt sehr langsam. Die häufigen plötzlichen Regenfälle verursachen schwankende Wasserstände und wenig dauerhafte Uferbereiche. Es gibt weite Überschwemmungsgebiete. Die meisten Landtiere müssen deshalb schwimmen oder klettern können, um sich vor den Fluten in Sicherheit zu bringen.

Spielinhalt

- 1 beidseitig bedruckter Spielplan (50 x 66,4 cm)
 - für 2 Spieler mit jeweils 5 Ruheplätzen
 - für 3 oder 4 Spieler mit jeweils 3 Ruheplätzen
- 16 Tiersteine (3 x Jaguar, 3 x Faultier, 5 x Ameisenbär, 5 x Tapir)
- 25 Flußsteine
- 4 Äste (je 2 werden zum Überqueren eines Flußsteins benötigt)
- 2 Augwürfel (1 bis 6 Punkte)
- 1 gelber Spezialwürfel für das Familienspiel
- 1 naturfarbener Spezialwürfel für geübte Spieler

Spielziel

Die Tiere ziehen auf der Futtersuche durch den Regenwald und werden von plötzlichen Regenfällen und dem damit verbundenen Ausufernden des Amazonas überrascht. Nur die Ruheplätze der Tiere bleiben vom Wasser verschont, deshalb versucht jede Tierart die gegenüberliegenden Schlafplätze zu erreichen, um nach dem Rückgang des Wassers die Futtersuche von dort fortzusetzen. (sechseckige Markierung)

Spielvorbereitungen

Der Spielplan zeigt 2 Seiten: eine für das 2-Personen-Spiel mit je 5 Tieren und eine für das 3 – 4-Personen-Spiel mit je 3 Tieren.

– Amazonas für 2 Personen

Tiere auf die Startfelder

Die Spieler bekommen 5 Tiere einer Art und legen sie auf die gleichfarbig markierten Startfelder am Spielplanrand (kreisförmige Markierung).

Flußsteine auf die Flußfelder Start: kreisförmige Markierung

Der Fluß in der Spielfeldmitte wird mit 11 Flußsteinen belegt. 7 Flußsteine und die 4 Äste (je 2 bilden später eine Brücke für die Tiere) liegen im Vorrat neben dem Spielplan.

Ziel: sechseckige Markierung

– Amazonas für 3 oder 4 Personen

Jeder bekommt drei Tiersteine einer Art, die er auf die gleichfarbig markierten Ruhefelder legt. Der Fluß besteht aus 21 Flußsteinen, die restlichen 4 Flußsteine und die 4 Äste (je zwei werden für eine Brücke benötigt) wandern in den Vorrat neben den Spielplan.

– Außerdem braucht man die **beiden Augwürfel** und je nach Spielversion **einen** der beiden **Spezialwürfel**:

Spezialwürfel auswählen

Familienspiel → gelber Spezialwürfel
geübte Spieler → naturfarbener Spezialwürfel
Der andere Spezialwürfel wird weggelegt.

Spielablauf

Familienspiel für 2 bis 4 Personen (gelber Spezialwürfel)
(Spielplanseite beachten, siehe Spielvorbereitungen).

3 Würfel werfen

Es wird ausgewürfelt, wer beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, wirft alle drei Würfel gleichzeitig.

– Allgemeine Regeln zum Einsetzen und Versetzen von Flußsteinen, die immer beachtet werden müssen:

Fluß: ununterbrochene Verbindung der Spielfeldränder

a) **Der Flußverlauf** muß in der ursprünglichen Richtung bestehen bleiben, d.h. es muß immer **eine ununterbrochene Verbindung** zwischen den 2 gegenüberliegenden Spielfeldrändern bestehen bleiben. Lediglich das Flußbett ändert seinen Verlauf.

Flußsteine nie auf Ruhfelder

- b) Die farbig gekennzeichneten Ruhfelder dürfen **nie** mit Flußsteinen belegt werden. Es ist aber erlaubt **alle** direkt angrenzenden Felder zu belegen (z.B. um Gegenspieler zu behindern).

Flußsteine nur auf freie Spielfelder einzelne Steine = Pfützen

- c) Flußsteine dürfen nur auf **freie Felder** gesetzt werden. Sie können dabei an den Hauptfluß angegliedert oder als einzelner Stein auf den Spielplan gesetzt werden. Einzelne Steine stellen **Pfützen** dar, die durch weiteres Anlegen zu kleinen Flüssen werden und mit dem Hauptstrom verschmelzen können.

Flußstein mit Brücke darf nicht versetzt werden

- d) Flußsteine, auf denen eine Brücke (2 Äste) liegt, dürfen nicht versetzt werden.

1. Anweisungen des gelben Spezialwürfels befolgen

zuerst Spezialwürfel

Nach dem Werfen der drei Würfel **muß** immer **zuerst** die Anweisung des Spezialwürfels ausgeführt werden. Es besteht Zugzwang!



Die Symbole haben folgende Bedeutung:

1 Flußstein aus dem Vorrat nehmen

Der Spieler entnimmt dem Vorrat **einen Flußstein** und legt diesen auf ein freies Spielfeld. Befindet sich kein Flußstein im Vorrat, dann entfällt dieser Zug.

2 Flußsteine aus dem Vorrat nehmen oder 2 Flußsteine versetzen

Der Spieler hat die Wahl:

- Er darf **zwei Flußsteine aus dem Vorrat** auf freie Spielfelder legen. Befindet sich nur noch ein Stein im Vorrat, so kann er nur einen einsetzen.
- Er nimmt **zwei beliebige Flußsteine vom Spielplan** und legt sie an eine andere Stelle.
Eine Kombination der beiden Möglichkeiten ist nicht gestattet!



1 Flußstein versetzen

Der Spieler muß **einen** beliebigen freien Flußstein an eine andere Stelle **versetzen**.



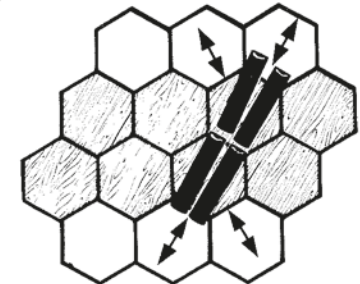
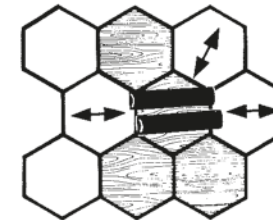
Land gewinnen

Der Spieler gewinnt Land, d.h. er nimmt **einen** beliebigen freien Flußstein vom Spielfeld und legt ihn in den Vorrat **zurück**.



Ast-Brücke ins Spiel bringen bzw. versetzen

Würfelt der Spieler das Symbol für die Äste, so darf er **2 Äste** auf einen beliebigen freien Flußstein legen. Die Äste dienen den Tieren als Brücke. Eine Brücke darf über **jedes angrenzende Landfeld** betreten oder wieder verlassen werden. Möchte man zwei Wasserfelder überbrücken, so benötigt man alle 4 Äste = 2 Brücken. (Siehe Beispiele!)



Die Brücken können bei diesen Beispielen nur in den Pfeilrichtungen betreten oder verlassen werden.

1 Tier kann mit der Brücke versetzt werden

Würfelt jemand erneut das Symbol für die Äste, so kommt zuerst die 2. Brücke ins Spiel. Bei jedem weiteren Brückenwurf wird dann eine beliebige der beiden Astbrücken versetzt. Steht in diesem Moment **ein** Tier auf der Brücke, wird dieses mitversetzt.

Brücken mit mehr Tieren dürfen nur vom Eigentümer versetzt werden

Brücken auf denen **zwei oder mehr** Figuren eines Spielers stehen dürfen nur vom Eigentümer der Figuren versetzt werden, aber nicht mehr von anderen Spielern. Sind beide Brücken mit zwei oder mehr Figuren eines Spielers besetzt und das Äste-Symbol wird von einem Spieler gewürfelt, der keine Figuren auf einer der beiden Brücken hat, so entfällt auch dieser Spielzug.

Achtung!

Beim Versetzen von Flußsteinen ist es ausdrücklich erlaubt, die ununterbrochene Verbindung des Flusses zwischen den beiden Spielfeldseiten **kurzfristig** zu unterbrechen. Natürlich muß sie aber nach dem Ablegen der Flußsteine wieder bestehen.

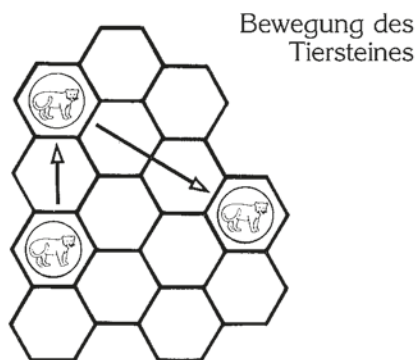
2. Bewegen der Spielsteine

Bewegung der Tiere mit den Augenwürfeln

Erst nachdem die Anweisungen des Spezialwürfels durchgeführt wurden, **kann** der Spieler die Züge der beiden Augenwürfel ausführen. Mit den Punktzahlen der Augenwürfel werden die eigenen Spielfiguren bewegt. Die Tiere ziehen durch den Urwald und versuchen den gegenüberliegenden Schlafplatz (bei 3 oder 4 Spielern: den diagonal gegenüberliegenden) zu erreichen. Sie dürfen über Urwaldfelder oder Ast-Brücken gezogen werden, **pro Spielfeld** benötigt man **ein Würfelauge**. Fluß- und Pfützenfelder ohne Ast-Brücken stellen **Hindernisse** dar, sie können weder betreten noch übersprungen werden. Man kann die **Würfelaugen beider Augenwürfel** nacheinander für **eine** Spielfigur oder getrennt für **zwei** Figuren verwenden. Jede Augenzahl muß jedoch für sich in eine Richtung gezogen werden. ein Richtungswechsel ist nur zwischen den beiden Teilzügen möglich. Beispiel:

ein Würfelauge pro Feld

dies wurde gewürfelt



Pasch = 4 x ein Würfel

Werden zwei gleiche Augenzahlen (Pasch) gewürfelt, so darf der Spieler die Augenzahl doppelt, also **den Wert eines Würfels viermal** ziehen.

Wenn es einem vorteilhafter erscheint, **kann** man auf die **Bewegung** seiner Tiere ganz oder teilweise **verzichten**. Benutzt man aber die Augenzahl eines Würfels, so muß man diese vollständig verwenden.

Überspringen

Beim Ziehen dürfen eigene und gegnerische Spielsteine übersprungen werden – auch auf Brücken; die übersprungenen Felder werden normal mitgezählt. Die springende Figur darf am Ende ihres Zuges

- auf einem freien Urwald- oder Brückenfeld landen
- auf einem Feld landen, auf dem schon eigenen Steine stehen,
- oder auf einem Feld landen, auf dem **ein** gegnerisches Tier steht, dieses wird dann **geschlagen** und von diesem Spielfeld entfernt.

Schlagen

Landet eine Spielfigur am Ende ihres Zuges auf einem Feld, auf dem **eine gegnerische Figur** steht – auch auf Brücken – so wird diese geschlagen.

kein Schlagen: – auf Ruhefeldern

Spielsteine auf Start- u. Zielfeldern dürfen nicht geschlagen werden, auch dann nicht, wenn sie sich auf den Ruhefeldern anderer Farben befinden (Ausnahme: siehe „Einsetzen geschlagener Steine“).

– bei mehr als einer Figur auf einem Feld

Zwei oder mehr eigene Steine auf einem Feld können nicht geschlagen werden, sie sind sicher.

Einsetzen geschlagener Steine

Der schlagende Spieler muß die geschlagene Figur sofort auf einen ihrer gleichfarbigen Startplätze setzen (kreisförmige Markierung).

Auf jedem Ruheplatz darf immer nur eine Spielfigur stehen.

Beim Einsetzen ergeben sich folgende Fälle:

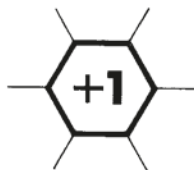
- Ein Ruhefeld ist leer**, dann muß der Stein auf dieses Feld gesetzt werden.
- Mehrere Ruhefelder sind leer**. Der Spieler darf sich zum Einsetzen eines der Felder aussuchen.
- Alle Ruhefelder sind besetzt**.
 - **Außer den fremden** Spielsteinen befindet sich **mindestens ein gleichfarbiger** Spielstein auf den Ruhefeldern. In diesem Fall darf der Stein auf den anderen eigenen Stein gelegt werden, also zwei oder mehr Steine auf einem Startfeld.
 - Es befinden sich **nur fremde** Steine im Ruhebereich, dann wird eine Figur, die hier keinen Zielort hat, auf ein angrenzendes leeres Feld versetzt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler alle seine Spielsteine auf die gegenüberliegenden (diagonal gegenüberliegenden) Ruhefelder gebracht hat. Die Zielfelder müssen direkt erreicht werden, es gibt kein Verfallen restlicher Zugpunkte. Die Spielsteine müssen einzeln im Ziel stehen, sie dürfen nicht gestapelt werden.

AMAZONAS für fortgeschrittene Spieler

naturfarbener Würfel



Im Wesentlichen gelten die Regeln des Familienspiels. Ein gravierender Unterschied ergibt sich durch den naturfarbenen Würfel, das Spiel wird taktischer. Folgendes Symbol ist hinzugekommen:

Pfütze bilden

Der Spieler entnimmt dem Vorrat einen Flußstein und bildet damit eine **Pfütze**. Eine Pfütze darf an keinen bereits liegenden Flußstein angrenzen. Ist der Vorrat aufgebraucht, verfällt dieser Zug.

Außerdem gelten folgende Ergänzungen zum Familienspiel:

1 Flußstein ansetzen

Ein einzelner Flußstein darf auch an eine Pfütze angesetzt werden, dann entsteht ein kleiner Fluß.

Flußsteine versetzen/Land gewinnen

Durch das Wegnehmen eines Steines kann es vorkommen, daß ein oder mehrere Flußsteine als Pfützen zurückbleiben. Das ist ausdrücklich erlaubt, solange zumindest eine ununterbrochene Verbindung zwischen den beiden Spielfeldrändern erhalten bleibt. Der versetzte Flußstein muß aber wieder zu einem Flußstein werden.

Die wichtigste Regel beim Versetzen:

ein Flußstein bleibt Fluß und eine Pfütze bleibt eine Pfütze.

Kurzspielregel

Das Spiel läuft wie folgt ab:

- Spielplanseite – entsprechend der Spielerzahl – wählen
- Tiersteine einsetzen und Flußfelder belegen
- Flußsteine (7 bzw. 4) und 4 Äste in den Vorrat
- 2 Augenzwürfel und einen Spezialwürfel
- der Spieler, der am Zug ist, wirft alle drei Würfel
- er muß – soweit möglich – zuerst die Anweisungen des Spezialwürfels befolgen
- Er kann eine oder zwei Figuren entsprechend der Punktzahlen von beiden Augenzwürfeln bewegen (Pasch = vier mögliche Bewegungen)
- im Uhrzeigersinn folgt der nächste Spieler
- Sieger ist der Spieler, der seine Figuren zuerst auf die gegenüberliegenden Zielfelder gebracht hat.

Viel Vergnügen!

Amazon

A tactical family game for 2 to 4 players from the age of 10 developed by Klaus Hartinger and Arno Miller.

Graphics: Walter Matheis
Rules produced by: Ulrike Schiefer
Length of game: about 45 minutes

The Amazon region is an immense, flat forest region in which the river Amazon weaves its way through the dense tropical rain forest. The Amazon only has slight descents and therefore flows very slowly. The frequent and sudden rainfalls lead to fluctuating water levels and weak riverbank regions. Extensive overflowed areas are the result. Most of the land animals therefore have to be able to swim or climb, so that they can get into safety in the case of floods.

Contents of the game

1 game board printed on both sides (50 x 66,4 cm)
for 2 players with 5 resting places each
for 3 or 4 players with 3 resting places each
16 animal stones (3 jaguars, 3 sloths, 5 ant-bears, 5 tapirs)
25 river stones
4 branches (2 are required to cross a river stone)
2 dice (1 to 6 points)
1 special yellow die for the family game
1 self-coloured special die for experienced players

Aim of the game

The animals make their way through the rain forest on the lookout for food and are surprised by the sudden rainfall and the Amazon overflowing its riverbanks that follows. Only the animals' resting places are not affected and remain dry, that is why each species tries to reach the resting places lying opposite (hexagonal marking).

Preparation

The game board has two sides: one for the game with two players each with 5 animals and one for the game with 3 – 4 players each with 3 animals.

– Amazon for 2 players:

Animals on starting fields River stones on river fields

The players are given 5 animals of one species and place them on the starting fields which are marked with the same colour and located on the edge of the game board (circular marking).

11 river stones are placed on the river in the middle of the game board. 7 river stones and the 4 branches (2 are used to build a bridge later on) are placed aside next to the game board.

– Amazon for 3 or 4 players:

Start = circular marking End = hexagonal marking

Each player gets 3 animal stones of one species which he/she places on the marked resting fields of the same colour. The river consists of 21 river stones, the remaining 4 river stones and the 4 branches (2 are required for each bridge) are placed in the stock next to the game board.

Furthermore, the **two dice** and according to the version of the game, also **one** of the two **special dice** are necessary.

Select special die

Family game → yellow special die
experienced players → self-coloured special die
The other special die is placed aside.

Course of the game

Family game for 2 to 4 players (yellow special die)
(Be sure to use the right side of the game board, see preparations)

Throw 3 dice

The player with the highest number of points on the die starts the game. The next player clockwise then has his/her turn. The players are to throw all three dice at the same time.

The following general rules to set and move river stones have to be observed:

River = Un-interrupted link between the game board edges

a) The course of the river must remain in its original position, in other words, there must always be a **firm link** between the 2 opposite game board edges. Only the river bed changes its course.

Never place river stones on resting places

Only place river stones on non-occupied game fields
Individual stones = puddles

River stone with bridge must no be moved

First special die



b) River stones must **never** be placed on the resting places marked in colour. Players are however allowed to occupy **all** directly surrounding fields (e.g. to hinder opponents).

c) Only place river stones on **non-occupied fields**. They may be connected to the main river or placed on the game board as individual stone.
Individual stones represent **puddles** that are transformed into small river if other players also place additional stones next to them, they then can melt into the main river.

d) River stones covered by a bridge (2 branches) must not be moved.

1. Observe instructions concerning the special yellow die

After throwing the three dice, the instructions concerning the special die always have to be observed **first**. Players have to move!

The symbols have the following meaning:

Take 1 river stone out of the stock

The player takes **a river stone out of the stock** and places it on an non-occupied field. If there is no river stone left in stock, then it's the next player's turn.

Take 2 river stones out of the stock or move 2 river stones

The player can choose:

- He/she can either take **two river stones out of the stock** and place them on non-occupied game fields. If there is only one stone left in the stock, then only one can be placed.
- He can take **any two river stones from the game board** and put them at other positions on the game board. A combination of these two possibilities is not allowed!

Move 1 river stone

The player must **move** one river stone to any other position.

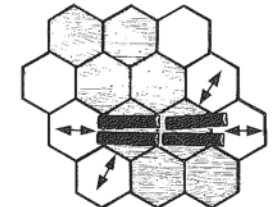
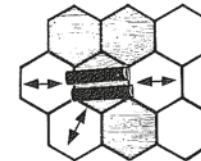
Gain land

The player gains land, e.g. he takes any **one** non-occupied river stone from the game board and puts it back into the stock.



Build or move the branch bridge

If the player throws the symbol for the branches, then he may place **2 branches** on any non-occupied river stone. The branches serve as a bridge for the animals. A bridge may be used to step onto or leave any **adjoining land field**. All 4 branches = 2 bridges are required if a player wants to cross two water fields (see example!).



The bridges in these examples can only be entered or left in the direction of the arrows.

1 animal can be moved with the bridge

If another player throws the symbol for the branches, then first the second bridge comes into the game. If the bridge is thrown any time again in the course of the game, then any one of the two branch bridges may be moved. If in such a moment, **one** animal is standing on that bridge, it is then also moved.

Bridges with more than one animal on them can only be moved by the animal's owner.

Bridges with **two or more** figures of one player on them can only be moved by the owner of the figures, and no longer by other players.

If both bridges are occupied with two or more figures of one player and the branch symbol is thrown by one player who has no figures on any of the two bridges, then this move is left out and it's the next player's turn.

ATTENTION!

When river stones are moved players are explicitly allowed to interrupt the continuous link of the river between the two parts of the game field **for a moment**. This link must naturally be completely closed after the player has moved the river stones.

2. Moving the stones

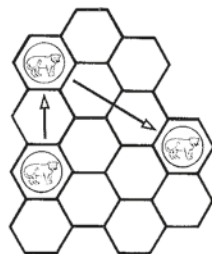
Moving the animals with the two dice

After having carried out the instructions on the special die, the player can move his stones according to the numbers on the two dice. The player's own figures are moved according to the number of points on the dice. The animals move through the jungle and try to reach the sleeping place (if 3 or 4 players are playing the game: then the sleeping place lies on the opposite diagonal side). They can be moved over jungle fields or branch bridges, **one point on the die** is required per **game field**. River and puddle field without branch bridges represent obstacles, you cannot either step on them or jump over them.

One point on the die per field



You can either use the points on both dice one after the other to move **one figure or separately for two** figures. Each number of die points must however be used up separately to move a figure in one direction only. It is only possible to change directions between the two moves as follows. Example:



animal stone is moved as follows

points on the two dice

4 x one die

If two identical numbers are thrown on the die, then the player may double the total points achieved, in other words, move his figure **four times the value on one die**. If it is better for a player to stay at the previous position, he/she may do so. If however, the player decides to use the points on one die, then the points on the die must be used up completely.

Jump over

A player can jump over his own and his opponent's figures during one move – even on those on bridges. The fields that are jumped over are counted as normal fields. The jumping figure can do the following at the end of a move:

- land on a non-occupied jungle or bridge field
- land on a field which already contains some of the player's own figures
- land on a field which is occupied by an opponent's animal, the opponent's animal is defeated and has to leave the field.

Defeating

If a figure land on a field – or a bridge – which is occupied by an **opponent's figure** at the end of a move, then that figure is defeated.

No defeating: – resting fields

Stones on start and end fields cannot be defeated, not even if they are on the resting fields of other colours. (Exception: see section on „What to do with defeated figures“)

– if more than one figure is on one field

Two or more of a player's figures on one field cannot be defeated, they are safe.

What to do with defeated figures

The defeating player must immediately place the defeated figure on one of the start fields of the same colour (circular marking). **No more than one figure can be on each resting field at one time.**

The following cases arise when the figure returns to the game:

- If a resting field is **non-occupied**, then the figure must be placed on this field.
- Several resting fields are **non-occupied**. The player may select one of the fields for his/her figure.
- All resting fields** are occupied.
 - Apart from the **opponent's** figures there is **at least one** figure of the same colour on the resting field. In this case the stone may be placed on the player's other stone, that mean that two or more stones are on the start field.
 - If there are only **opponents' stones** on the resting fields, then one figure that has no destination here is moved to another adjoining unoccupied field.

End of the game

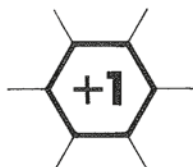
The game is over when the first player has moved all his stones to the resting fields on the diagonally opposite side of the game board. The target fields must be reached directly, all dice points must be completely used up. The stones must stand next to each other on the finish line and must not be piled.

Amazon for experienced players

Roughly the same rules for the family game apply for this version. There is, however, one great exception resulting from the self-coloured dice. The game is more tactical.

This version has one more symbol:

Form puddles



The player takes a river stone out of the stock and forms a **puddle**. A puddle must not touch any river stones on the board. If the stock has been used up, then this move is left out and it's the next player's turn.

Furthermore, the following rules that are not part of the family game apply for this version:

Positioning 1 river stone

An individual river stone may be positioned next to a puddle to create a small river.

Moving river stones/gaining land

By removing a stone, one or more river stones may be left as puddles. That is explicitly allowed, at least as long as the link between the two borders of the game board is not interrupted. The river stone that was moved must remain a river stone.

The most important rule in connection with a move: **a river stone remains a river and a puddle remains a puddle.**

Rules for abridged version

The sequence of the game is as follows:

- select the side of the game board according to the number of players
- Position animal stones and occupy river fields
- Place river stones (7 or 4) and 4 branches in the stock
- 2 dice and one special die
- Each player in turn throws all three dice
- he/she must, if possible, first of all follow the instructions on the special die
- he/she can move one or two figures according to the number of points on the two dice
- It's then the next player's turn clockwise
- The player who first manages to move his figures to the target fields on the opposite side of the board is the winner of the game.

Have a lot of fun!

Amazone

Un jeu familial tactique pour 2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans.

Durée de la partie: environ 45 mn.

Le bassin de l'Amazone est une gigantesque plaine recouverte d'une forêt équatoriale étroitement mêlée au fleuve et à son réseau d'affluents. La pente étant très faible, l'Amazone coule lentement. Les pluies fréquentes et soudaines provoquent de fortes variations du niveau des eaux et modifient sans cesse le tracé des rives. De vastes territoires se retrouvent inondés. La plupart des animaux terrestres doivent, pour pouvoir se mettre en sécurité, savoir nager ou être bons grimpeurs.

Contenu

- 1 support imprimé recto-verso (50 x 66 cm)
 - pour 2 joueurs, 5 abris chacun
 - pour 3 ou 4 joueurs, 3 abris chacun
- 16 animaux (3 jaguars, 3 paresseux, 5 tamanoirs, 5 tapirs)
- 25 jetons d'eau
- 4 branches (à utiliser 2 par 2)
- 2 dés normaux
- 1 dé spécial jaune pour la version familiale
- 1 dé spécial pour joueurs confirmés

But du jeu

Partis à la recherche de nourriture dans la forêt équatoriale, les animaux se font surprendre par les pluies soudaines et les crues qu'elles provoquent. Seuls leurs abris sont épargnés. Chacun des animaux essaie donc d'atteindre un abri situé de l'autre côté du fleuve d'où il pourra reprendre sa recherche une fois que les eaux seront redescendues.

Au préalable

2 joueurs:
5 animaux
3 – 4 joueurs:
3 animaux

Une face du support est prévue pour jouer à 2 avec 5 animaux chacun, l'autre pour jouer à 3 ou 4 avec 3 animaux chacun.

Animaux sur les cases départ – 2 joueurs

Jetons d'eau sur les cases aux contours bleus Chacun obtient 5 animaux d'une même espèce et les place sur les cases départ de la couleur correspondante (marquage circulaire) situées en bordure de support. 11 jetons d'eau forment le fleuve au centre du support, 7 jetons d'eau ainsi que les 4 branches sont placés en réserve.

Abris: – 3 ou 4 joueurs

Départ: marquage circulaire Chacun obtient 3 animaux d'une même espèce qu'il place sur les cases départ de la couleur correspondante. Le fleuve est constitué de 21 jetons d'eau, les 4 jetons qui restent et les 4 branches forment la réserve.

Arrivée: marquage hexagonal

Choix du dé spécial – On utilise **les 2 dés normaux** et, selon la version de jeu, **un des 2 dés spéciaux:**

le dé jaune dans la version familiale,
le dé spécial couleur bois pour les joueurs confirmés.
On laisse de côté le dé non utilisé.

Déroulement de la partie

Version familiale, 2 à 4 joueurs (dé spécial jaune)
(Voir plus haut pour le choix de la face du support)

Lancer les 3 dés On lance le dé pour savoir qui commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun leur tour, les joueurs lancent les 3 dés simultanément.

– Règles obligatoires de déplacement des jetons d'eau:

Fleuve: tracé ininterrompu entre les bords opposés du support a) La **continuité du fleuve** entre les bords initiaux du support ne doit **jamais** être **interrompue**. Seul son tracé se modifie.

Jamais de jeton d'eau sur un abri b) Il n'est pas permis de placer un jeton d'eau sur une case représentant un abri. En revanche, il est tout à fait possible qu'un abri se retrouve complètement encerclé par les eaux.

Ne placer un jeton d'eau que sur une case libre c) Un jeton d'eau n'a le droit d'être placé que sur une **case libre**. Il peut soit servir à grossir le fleuve, soit être disposé à l'écart du courant principal. Dans ce dernier cas, il forme un **plan d'eau** qui pourra éventuellement, par rajouts successifs, se transformer en rivière isolée puis en affluent.

Jetons isolés: plans d'eau

Interdiction de déplacer un jeton à pont

d) Un jeton surmonté d'un pont (2 branches) ne peut en aucun cas être déplacé.

D'abord le dé spécial



1. Indications du dé spécial jaune

Une fois qu'on a lancé les 3 dés, on **commence toujours** par tenir compte du dé spécial. Il y a obligation de jouer!

Voici ce que signifient les différents symboles:

Prendre un jeton dans la réserve

On retire **1 jeton** de la réserve pour le placer sur une case libre de son choix. S'il n'y a plus de jeton en réserve, il ne se passe rien du tout.



Prendre 2 jetons dans la réserve ou Déplacer 2 jetons

Le joueur a le choix entre:

- prendre **2 jetons** dans la réserve afin de les placer chacun sur une case libre. S'il ne reste qu'un jeton en réserve, il ne place que celui-là.
- Déplacer 2 des jetons qui se trouvent sur le support. Il n'est pas permis de combiner les 2 possibilités.



Déplacer 1 jeton

Le joueur déplace **un** jeton de son choix présent sur le support.

En enlevant un jeton d'un endroit, il peut arriver qu'un ou plusieurs autres jetons se retrouvent isolés, ce qui est tout à fait autorisé (à condition bien sûr que le tracé du fleuve reste continu). Cependant, le premier jeton, une fois déplacé, ne doit pas se retrouver en position isolée. En fait, **un jeton qu'on déplace doit rester accolé s'il l'était au départ et isolé dans le cas contraire.**



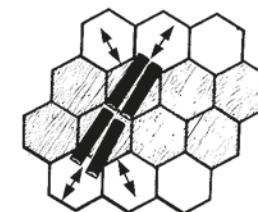
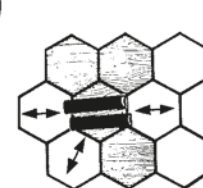
Gagner sur le fleuve

On retire du support **un** jeton de son choix pour le mettre dans la réserve.

Mettre en jeu ou déplacer un pont



Le premier joueur à obtenir le symbole des branches avec le dé prend **2 branches** dans la réserve qu'il place sur un jeton de son choix. Une paire de branches sur un jeton constitue un pont et permet à un animal d'accéder à ce jeton et de le quitter en passant par une case voisine de son choix, à condition qu'elle-même ne soit pas occupée par un jeton d'eau. Si on veut franchir 2 jetons, on a besoin des 4 branches, c'est-à-dire de 2 ponts (voir exemples ci-dessous).



Sur ces exemples, on peut accéder aux ponts et les quitter dans les directions indiquées par les flèches.

Possibilité de déplacer 1 animal avec un pont

Le second joueur à obtenir les branches avec le dé retire la deuxième paire de branches de la réserve afin de la mettre en jeu. Par la suite, lorsque le dé indique à nouveau les branches, on déplace l'un ou l'autre des ponts. Si un animal se trouve sur le pont juste à ce moment, on déplace l'ensemble.

Ponts avec plusieurs animaux déplacés exclusivement par leur propriétaire

Un pont occupé par **plusieurs** animaux d'un seul joueur n'a le droit d'être déplacé que par ce dernier. Si chacun des deux ponts est occupé par plusieurs animaux et qu'un joueur autre que les propriétaires obtient les branches avec le dé, il ne se passe rien du tout.

Attention!

Notez que le déplacement d'un jeton d'eau peut très bien, lorsqu'on enlève celui-ci, provoquer une interruption **momentanée** de la continuité du fleuve. Mais dès qu'on le pose à un autre endroit, cette continuité doit être restituée.

2. Déplacement des animaux

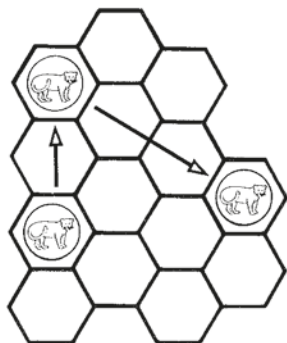
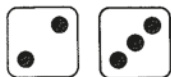
Déplacer les animaux à l'aide des dés normaux

Ce n'est qu'après avoir suivi les instructions données par le dé spécial que le joueur **peut** tenir compte des deux autres dés.

Une case par point

Les cases occupées par le fleuve ou un plan d'eau (sans pont) constituent des obstacles qu'on ne peut pas franchir. Les points obtenus avec **les deux dés noirs** peuvent être employés soit pour **un seul**, soit pour **deux** animaux. Chacun des déplacements doit avoir lieu en ligne droite. Un changement de direction n'est donc possible qu'entre les deux étapes du déplacement lorsqu'on choisit de bouger avec un seul animal.
Exemple:

Les dés indiquent



Déplacement de l'animal

Double: 4 x nombre indiqué

Lorsqu'un joueur obtient un nombre double, il peut doubler ce résultat, c'est-à-dire effectuer **4 déplacements** correspondant à ce qu'indique un dé.
On peut, lorsque cela semble plus avantageux, renoncer totalement ou en partie à déplacer ses animaux. Mais un déplacement entamé à partir d'un dé doit toujours être effectué dans sa totalité.

Franchir un animal

Au cours d'un déplacement, il est permis de dépasser ses propres animaux ou ceux d'un adversaire, même si ceux-ci se trouvent sur un pont; les cases ainsi franchies comptent normalement.

A l'issue d'un déplacement, un animal peut aboutir sur:

- une case libre ou un jeton surmonté d'un pont,
- une case occupée par un ou plusieurs animaux de son espèce,
- une case occupée par **un** animal adverse, ce dernier est alors chassé et retiré de la case en question.

Chasser un animal adverse...

Lorsqu'un animal aboutit sur une case ou sur un pont occupé par **un animal adverse**, ce dernier est chassé

...sauf:

- **sur les abris**
- **s'il y a plusieurs animaux sur une case**

Un animal se trouvant sur un abri, même d'une couleur autre que la sienne, ne peut pas en être chassé (exception: voir „remise en jeu des animaux chassés“). **Plusieurs animaux d'une même couleur disposés sur une seule case** sont en sécurité et ne peuvent pas en être chassés.

Un animal chassé est placé immédiatement sur une des cases départ (cercle) de sa couleur.

En principe, il n'est pas permis d'occuper un abri à plusieurs.

Remise en jeu des animaux chassés

Plusieurs cas de figure peuvent se présenter lorsqu'on retourne un animal chassé sur une case départ de sa couleur.

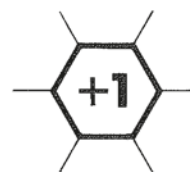
- Si **un seul abri** est **libre**, l'animal doit être placé sur celui-ci.
- Si **plusieurs abris** sont **libres**, le joueur qui vient de chasser l'animal adverse en choisit un.
- Les **cases départ** en question sont **toutes occupées**:
 - s'il se trouve **un ou plusieurs animaux de la même espèce** sur un des abris, on peut y ajouter l'animal chassé, donc superposer les animaux,
 - s'il n'y a **que des animaux d'une autre couleur** sur les abris concernés, on déplace l'un de ceux pour qui l'abri n'est pas une case d'arrivée vers une case voisine libre de son choix.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur est parvenu à amener tous ses animaux à l'arrivée. Pour parvenir sur une case d'arrivée, il est nécessaire d'obtenir le nombre exact de points avec le dé. A l'arrivée, les animaux doivent chacun occuper une case: on n'a pas le droit de les superposer.

Pour les joueurs confirmés

Dé spécial couleur bois



Dans l'ensemble, les règles du jeu restent identiques. On utilise le dé spécial couleur bois à la place du dé jaune, ce qui rend la partie plus tactique.

Ce dé comprend un symbole supplémentaire:

Former un plan d'eau

On prend un jeton dans la réserve et on le place de manière isolée. Un plan d'eau ne peut border un autre jeton. Si la réserve est vide, l'obtention de ce symbole avec le dé reste sans effet.

Résumé

La partie se déroule de la manière suivante:

- choix de la face du support en fonction du nombre de joueurs
- mise en place des animaux et du fleuve
- jetons supplémentaires et branches en réserve
- deux dés à points et un dé spécial
- le joueur dont c'est le tour lance les 3 dés
il suit d'abord les instructions du dé spécial
il déplace un ou deux animaux avec les points des deux autres (un nombre double = 4 déplacements)
- puis c'est au tour du suivant dans le sens des aiguilles d'une montre
- le premier qui parvient à rejoindre l'arrivée située sur l'autre rive avec ses animaux remporte la partie.

Amusez-vous bien!

