

Floß geht's!

Rafting-steady-go! • A vos radeaux ! • Vloten los!



Floß geht's!

Eine brausende Würfelwettfahrt mit taktischen Elementen für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Susanne Armbruster

Illustration: Helge Nyncke

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Auf die Flöße, fertig, los! Tom und seine Freunde fahren mit ihren Flößen ein Rennen. Die Strömung treibt sie rasant vorwärts. Doch die Mitspieler versuchen alles, um sich gegenseitig an einem schnellen Vorankommen zu hindern.

Spielinhalt:

- 4 Flöße
- 24 Flusskarten (4 Flussbiegungen, 20 gerade Stücke)
- 1 Flussmündungskarte (= Ziel)
- 4 farbige Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

Spielziel:

Wer bringt sein Floß besonders schnell voran und kommt zuerst ins Ziel?

Spielvorbereitung:

Seht euch die Flusskarten an. Sie zeigen jeweils ein Stück des Flusslaufes und eines von vier Symbolen:



Flaschenpost



Fisch



Raddampfer



Ente

Floß bis auf
Flussmündung
ziehen

Flussmündung,
Flusskarten
auslegen, alle
Flöße vor die
erste Karte

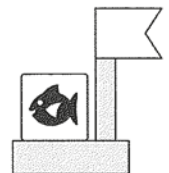
würfeln, Würfel
auf Floß legen

Legt die **Flussmündungskarte (= Ziel)** auf den Tisch. Auf ihr sind alle vier Symbole abgebildet. Legt die **24 Flusskarten** davor aus, sodass ein langer Fluss mit vier Biegungen entsteht.

Achtet dabei darauf, dass höchstens 2 Karten mit dem gleichen Symbol hintereinander liegen.

Jedes Kind nimmt sich ein **Floß** und stellt es **vor** die erste Flusskarte.

Dann erhält jedes Kind den farblich zum Segel passenden Symbolwürfel. Es würfelt einmal und setzt ihn mit der gewürfelten Seite nach oben in die Mulde des eigenen Floßes.



Spielen weniger als 4 Kinder, so werden überzählige Flöße und Würfel nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf:

Ist jemand von euch schon einmal mit einem Floß gefahren? Oder hat schon jemand ein Floß selbst gebastelt? Dieses Kind darf beginnen. Ist dies nicht der Fall? Dann beginnt das jüngste Kind.

1 x mit beliebigem Würfel würfeln

1. Mit einem beliebigen Würfel würfeln

Nimm einen **beliebigen Würfel von einem der Flöße** und würfele einmal.

Lege den Würfel anschließend wieder auf **dasselbe Floß** zurück.

- **Tipp:** Du darfst einen Würfel vom eigenen oder von einem beliebigen fremden Floß nehmen. Bevor du dich entscheidest, sieh dir alle Flöße und die Symbole der Würfel an. Denn das Symbol, das oben auf dem Würfel zu sehen ist, bestimmt, wie weit dieses Floß später ziehen darf ...

eigenes Floß ziehen:



vorwärts



Sonne: vorwärts, frei Wahl



Anker: stehen bleiben

2. Das eigene Floß ziehen

Nun ziehst du **dein Floß** vorwärts: **Welches Symbol zeigt der Würfel, der darauf liegt?**

- **Die Flaschenpost, den Fisch, den Raddampfer oder die Ente?**
Ziehe dein Floß bis auf die **nächste** Flusskarte vor, auf der das entsprechende Symbol zu sehen ist.
- **Die Sonne?**
Suche dir ein Symbol aus und ziehe dein Floß bis auf die nächste Karte vor, auf der dieses Symbol abgebildet ist.
- **Den Anker?**
Du darfst dein Floß leider nicht vorwärts ziehen.

Wichtig: Auf jeder Flusskarte dürfen beliebig viele Flöße stehen. Anschließend würfelt das nächste Kind.

Taktische Tipps:

Du kannst mit deinem Würfel würfeln ...

... und so versuchen, dir selbst einen weiten Zug zu ermöglichen.

Du kannst jedoch auch mit einem fremden Würfel würfeln,

... falls das Symbol auf deinem Würfel dir bereits einen weiten Zug erlaubt und du ihn nutzen möchtest

... oder um jemand anders vielleicht an einem weiten Zug zu hindern.

Da Würfeln jedoch immer eine Glücksache ist, klappen die Pläne nicht immer ...

Floß auf Flussmündung? Sieg

Spielende:

Das Spiel endet, sobald das erste Floß auf der Flussmündung landet. Das Kind, dem das Floß gehört, gewinnt.

Variante für jüngere Kinder:

- Jedes Kind darf nur mit dem eigenen Würfel würfeln. Wenn es möchte, kann es auf das Würfeln verzichten.

Variante für ältere Kinder:

- Um taktisch langfristiger planen zu können, werden die Flöße an der Flussmündung gedreht, und sie fahren in die entgegengesetzte Richtung zurück. Ziel ist es nun, bis über die Startkarte hinaus zu ziehen. Wer ein Symbol würfelt, das auf keiner der vor ihm liegenden Karten zu sehen ist, zieht über die Startkarte hinaus und gewinnt.



Rafting-steady-go!

A tactical splashy splashy dice race for 2 - 4 players aged 4 to 99.

Author: Susanne Armbruster
Illustrations: Helge Nyncke
Length of the game 15 minutes approx.

On the rafts, ready, steady, go! Tom and his friends are racing their rafts. The current is pushing them quickly ahead, however, the players try everything possible to hinder each other from making headway.

Contents:

- 4 rafts
- 24 river cards (4 bends, 20 straights)
- 1 river mouth card (=target)
- 4 colored dice with symbols
- 1 set of game instructions

Aim of the game:

Who will get on their raft quickly and be the first to arrive at the target?

Preparation:

Look at the river cards. Every card represents a stretch of the course of the river and shows a symbol:



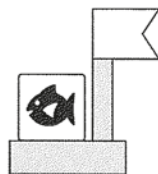
with a message

Put the **river mouth card** (= target) showing all four symbols on the table. Starting from there, line up backwards the **24 river cards** thereby making a long river with four turns.

But watch out that you don't place more than two cards with the same symbol next to each other.

Each player takes a **raft** and puts it **in front of** the first river card.

Then each player takes the dice with the symbol corresponding to the color of their sails and rolls it. Now the dice are placed into the hollow of the rafts, with the symbol just thrown face up.



move raft to river mouth

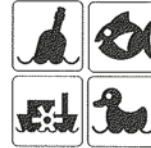
arrange river mouth and river cards

place all rafts in front of the first card

throw the dice and place it on the raft

throw dice lying on any of the rafts

move own raft



ahead



sun: free choice



anchor: stop

If there are less than 4 players, the extra dice and rafts are returned to the game box.

How to play:

Has anybody ever handled a raft? Or ever made a raft of their own? This player may start, if not, the youngest player starts.

1. Rolling the dice you want

Take a **dice from any of the rafts** and roll it. Then put the dice back on **its raft**.

- **Hint:** you can take the dice from your own or any other raft. But before you decide, take a look at all the rafts and the symbols showing face up on the dice. They indicate how far this raft can later be moved on ...

2. Moving one's own raft

Now move **your own raft**. **What does the dice on your raft show?**

- **A bottle with a message, a fish, the paddle steamer or the duck?**

Move your raft to the **next** river card showing the same symbol.

- **The sun?**

Choose one of the symbols and move your raft to the next corresponding card.

- **The anchor:**

Unfortunately you can't move your raft.

Important: There can be any number of rafts on each river card. Then the next player throws the dice.

Tactical hints:

You can throw your dice ...

... and thereby try to move even further on.

You can throw the dice of another player, ...

... if the symbol of your dice already allows you to move a long way ahead and you want to use it up
... or if you want to hinder another player from making a move.

But as the throwing of dice is a matter of luck, the best made plans do not always work.

raft on mouth of
river: victory

End of the game:

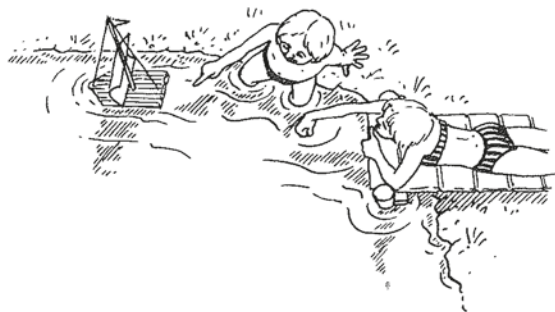
The game ends as soon as the first raft lands at the river mouth. The player of this raft wins the game.

Variant for younger players:

- The players only throw their own dice or choose not to throw the dice at all.

Variant for elder players:

- In order to plan tactically further ahead the rafts are turned around at the mouth of the river and driven back. The aim is now to drive back past the initial starting card. Whoever rolls a symbol which doesn't appear on the cards on the way back moves their raft right passed the starting card thus winning the game. It's the first raft to arrive back at the first river card, which wins the game.



Jeu Habermas n° 4435

A vos radeaux !

Une course « bouillonnante » avec des dés et des éléments tactiques, pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Susanne Armbruster

Illustration: Helge Nyncke

Durée d'une partie : env. 15 minutes

A vos radeaux, prêts, partez ! Tom et ses copains font une course de radeaux. Le courant les entraîne à toute vitesse, mais les joueurs font tout ce qu'ils peuvent pour empêcher les autres d'avancer rapidement.

Contenu :

- 4 radeaux
- 24 cartes-fleuves (4 courbes, 20 lignes droites)
- 1 embouchure de fleuve (= arrivée)
- 4 dés de couleur à symboles
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Qui va faire avancer son radeau très vite et arrivera le premier?

Préparatifs :

Regarder bien les cartes-fleuves. Elles représentent chacune une partie du cours du fleuve et l'un des quatre symboles suivants :



bouteille à la mer



poisson



bateau à vapeur



canard

poser l'embouchure du fleuve et les cartes-fleuves, mettre tous les radeaux devant la première carte

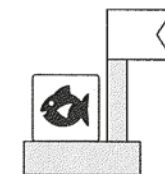
Poser la **carte de l'embouchure du fleuve** (= arrivée) sur la table. On y voit les quatre symboles. Poser les **24 cartes-fleuves** les unes à côté des autres de manière à former un grand fleuve avec 4 courbes.

Faites attention à ce qu'il n'y ait pas plus de deux cartes avec le même symbole l'une à côté de l'autre.

Chaque joueur prend un **radeau** et le pose **devant** la première carte-fleuve.

lancer le dé, poser le dé sur le radeau

Ensuite, chacun des joueurs prend le dé dont le symbole correspond à la couleur de la voile de son radeau. Il lance le dé une fois et le pose dans le renforcement de son radeau de manière à voir la face sur laquelle le dé est tombé.



S'il y a moins de 4 joueurs, on remettra les radeaux et les dés en trop dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Est-ce que l'un d'entre vous a déjà navigué sur un radeau ? Ou bien est-ce que quelqu'un a déjà confectionné lui-même un radeau ? Ce joueur a le droit de commencer. Si ce n'est pas le cas, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

lancer n'importe quel dé

1. Lancer n'importe quel dé

Prends **n'importe quel dé posé sur l'un des radeaux** et lance-le une fois.

Ensuite, remets le dé sur le même radeau.

- **Conseil** : tu peux prendre le dé posé sur ton radeau ou celui d'un autre radeau. Avant de te décider, regarde bien tous les radeaux et les symboles qui figurent sur les dés. En effet, le symbole qui apparaît sur le dé indique jusqu'où le radeau pourra naviguer ...

avancer son propre radeau



soleil : libre choix, avancer



ancre : stop

2. Avancer son propre radeau

Tu dois avancer **ton radeau** : quel symbole y-a-t-il sur le dé posé sur ton radeau ?

- **La bouteille, le poisson, le bateau à vapeur ou le canard ?**
Avance ton radeau jusqu'à la **prochaine** carte-fleuve sur laquelle il y a le symbole correspondant.
- **Le soleil ?**
Choisis l'un des symboles et avance ton radeau jusqu'à la prochaine carte où figure ce symbole.
- **L'ancre ?**
Pas de chance : tu n'as pas le droit d'avancer ton radeau !

N.B. : on a le droit de poser plusieurs radeaux sur une carte-fleuve. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Conseils tactiques :

Tu peux prendre ton dé ...

... pour essayer d'avancer le plus loin possible.

Tu peux aussi lancer le dé qui est posé sur un autre radeau, ...

... si le symbole de ton dé t'a déjà permis d'avoir une grande avance et que tu veuilles te servir du symbole de ce dé

... ou si tu veux empêcher un autre joueur d'avancer loin.

Mais comme il faut avoir de la chance en lançant le dé, on ne peut pas toujours aller là où on aimerait ...

**Le radeau est sur l'embouchure ?
Victoire**

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que le premier radeau arrive sur l'embouchure du fleuve. Le joueur qui a ce radeau a gagné la partie.

Variante pour joueurs plus jeunes :

- Chaque joueur ne joue qu'avec son dé. S'il veut, il peut passer son tour, c'est-à-dire qu'il ne lance pas de dé.

Variante pour joueurs plus âgés :

- Pour pouvoir user de tactique sur un parcours plus long, on retourne les radeaux quand ils sont arrivés à l'embouchure du fleuve. On les fait alors revenir en sens inverse. Il faut alors ramener le radeau au-delà de la carte de départ. Si le dé tombe sur un symbole qui ne se trouve plus sur aucune carte placée devant le radeau, le radeau passe par dessus la carte de départ et le joueur correspondant gagne la partie..



Flotten los!

Een bruisende dobbelwedstrijd met tactische elementen voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar.

Spelidee: Susanne Armbruster

Illustraties: Helge Nyncke

Speelduur: ca. 15 minuten

Op de vloten, klaar, af! Tom en zijn vrienden houden een wedstrijd met hun vloten. Razendsnel worden ze door de stroming voortgedreven. Maar de medespelers doen er alles aan om te verhinderen dat de anderen snel vooruit kunnen komen.

Spelinhoud:

4 vloten

24 rivierkaarten (4 rivierbochten, 20 rechte stukken)

1 riviermondingskaart (= eindstreep)

4 speciale dobbelstenen

1 spelregels

Doel van het spel:

Wie stuurt zijn vlot het snelst naar voren en gaat als eerste over de eindstreep?

Spelvoorbereiding:

Bekijk de rivierkaarten. Hierop is telkens een deel van de rivier en een afbeelding te zien en één van de volgende vier afbeeldingen:



flessenpost



vis



raderboot



eend

vlot tot op de riviermonding verzetten

riviermonding, rivierkaarten neerleggen,

alle vloten voor de 1e kaart

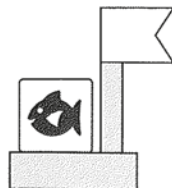
gooien, dobbelsteen op vlot zetten

Leg de riviermondingskaart (= eindstreep) op tafel. Hierop staan alle vier de tekeningen afgebeeld. Leg de 24 rivierkaarten hiervoor, zodat er een lange rivier met vier bochten ontstaat.

Let er wel op, dat er niet meer dan twee kaarten met dezelfde afbeelding achter elkaar liggen.

Elk kind pakt een vlot en zet dit voor de eerste rivierkaart.

Daarna krijgt ieder kind een dobbelsteen van dezelfde kleur als het zeil op zijn vlot. Iedereen gooit één keer en legt de dobbelsteen met de gegooide kant naar boven in de uitsparing van zijn eigen vlot.



Als er minder dan 4 kinderen meespelen, dan gaan de overgebleven vloten en dobbelstenen terug in de doos.

Spelverloop:

Heeft één van jullie al eens op een vlot gevaren? Of heeft iemand al eens een vlot in elkaar geknutseld? Dit kind mag beginnen. Is dat niet het geval? Dan begint het jongste kind.

1 x met dobbelsteen naar keuze gooien

1. Met een dobbelsteen naar keuze gooien

Pak een dobbelsteen naar keuze van één van de vloten en gooi één keer.

Leg de dobbelsteen vervolgens weer op hetzelfde vlot terug.

• **Tip:** je mag een dobbelsteen van je eigen of van een willekeurig ander vlot pakken. Bekijk, voordat je een beslissing neemt, alle vloten en de afbeeldingen op de dobbelstenen. Want de afbeelding, die bovenop de dobbelsteen is te zien, bepaalt hoe ver het vlot straks naar voren mag worden gezet ...

eigen vlot verzetten:



naar voren



zon: naar voren, vrije keuze



anker: blijven staan

2. Het eigen vlot verzetten

Nu verzet je je eigen vlot naar voren. Welke afbeelding ligt er boven bij de dobbelsteen die erop ligt?

• **De flessenpost, de vis, de raderboot of de eend?**

Verzet je vlot tot op de eerstvolgende rivierkaart, waarop de bijbehorende afbeelding is te zien.

• **De zon?**

Kies één van de afbeeldingen uit en zet je vlot tot op de eerstvolgende kaart, waarop deze afbeelding te zien is.

• **Het anker?**

Je mag je vlot helaas niet naar voren verzetten.

Belangrijk: Op iedere rivierkaart mag een willekeurig aantal vloten staan. Daarna is het volgende kind aan de beurt.

Tactische tips:

Je kan met je eigen dobbelsteen gooien ...

... en zo proberen om zelf zo ver mogelijk vooruit te komen.

Je kan echter ook met een andere dobbelsteen gooien ...

... wanneer de afbeelding op je eigen dobbelsteen al een goede zet mogelijk maakt en je die zou willen gebruiken.

... of om bij iemand anders wellicht een goede zet te verhinderen.

Omdat het gooien met een dobbelsteen altijd een kwestie van geluk blijft, gaan je plannen niet altijd op ...

**Vlot op
riviermonding?
Gewonnen**

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra het eerste vlot op de riviermonding terechtkomt. De eigenaar van dit vlot heeft gewonnen.

Variant voor jongere kinderen:

- Elk kind mag alleen met zijn eigen dobbelsteen gooien. Als het dat wil, kan het er ook van afzien om te gooien.

Variant voor oudere kinderen:

- Om tactisch op langere termijn vooruit te kunnen plannen, worden de vloten aan de riviermonding omgedraaid en varen in tegenovergestelde richting terug. Nu is het de bedoeling om over de startkaart heen te varen. Wie een afbeelding gooit, die niet meer op de voor hem liggende kaarten staat afgebeeld, vaart langs de startkaart en heeft gewonnen.

