



SPIELINHALT



23 Fluss-Kärtchen 1 Würfel



4 Affen

SPIELZIEL

Finde deinen Weg über den Fluss. Du entscheidest, ob du dich langsam, aber sicher deinem Ziel näherrst oder es in vollem Tempo riskierst auch mal baden zu gehen. Gewonnen hat der Spieler, der als erster Affe heil den Fluss überquert und das siegreiche Ufer erreicht.

SPIELAUFBAU

Die Startufer-Karte wird an die eine Tischseite und die Zielauf-Karte an die gegenüberliegende Tischseite gelegt. Der Abstand zwischen den Karten ist frei wählbar (liegen die beiden Karten nah beieinander ist das Spiel kürzer, ist der Abstand zwischen ihnen größer, dauert das Spiel länger). Für den Anfang ist ein Abstand von ca. 50 cm sinnvoll. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.

Jeder Spieler entscheidet sich für eine der Affen-Spielfiguren und stellt sie auf die Startufer-Karte.

Der Spieler, der am überzeugendsten einen Affen darstellen kann, darf anfangen. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Bist du an der Reihe, würfelst du. Die angezeigte Zahl des Würfels steht für die Menge der Fluss-Karten, die du maximal zwischen das Start- und Zielauf ablegen kannst.

Beispiel: Du würfelst die 2, d.h. du darfst maximal 2 Flusskarten



Am Ende des Spielzugs rückst du mit deiner Spielfigur auf deine zuletzt ausgelegte Karte vor.

Grundsätzlich steht es dir immer frei, wie viele Karten du aufdeckst - maximal so viele, wie dir die Zahl deines Würfelwurfs vorgibt (**Ausnahme:** Schildkröte und/oder Baumstamm).

Trifftst du auf Karten deiner Mitspieler, darfst du diese ebenfalls nutzen (wenn du sie nutzt, zählen sie wie gewohnt als eine Karte

TIPP: Mit mehreren aufgedeckten Karten kannst du schneller voran kommen, allerdings ist das Risiko höher, auf z.B. einem Krokodil zu enden.

Alle Karten, die du auf deinem Weg über das Wasser überschritten hast, werden aus dem Spiel genommen außer deiner zu letzt ausgelegten Karte, auf der deine Spielfigur steht. Diese bleibt bis zu deinem nächsten Zug liegen.

Sollte der Nachzieh-Kartenstapel leer sein, werden die aus dem Spiel genommenen Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereit gelegt.

Bedeutung der unterschiedlichen Flusskarten:



STEINE Mit den Steinen kannst du den Fluss ohne Probleme überqueren.



KROKODIL: Mit den Steinen um das Krokodil kannst du weiter Richtung Zielauf ziehen. Allerdings darf dein Zug nicht auf einem Krokodilfeld enden. In diesem Fall musst du vor dem Krokodil auf das Startfeld deines aktuellen Zuges fliehen und deine bereits ausgelegten Karten werden auf den Nachziehstapel gelegt.



SCHILDKRÖTE: Beendest du auf einer Schildkrötenkarte deinen Zug, darfst du in deinem nächsten Zug zu dem Ergebnis deines Würfelwurfs 1 hinzuzählen, d.h. eine weitere Karte zusätzlich auslegen.



BAUMSTÄMME: Endet Dein Zug auf einem Baumstammfeld musst bei deinem nächsten Würfelergebnis 2 abziehen. Bei einer gewürfelten 1 oder 2 musst du ausssetzen.

WASSERSTRUDEL: Eine Karte mit einem Wasserstrudel darf dein Affe nicht betreten, sondern muss umgangen werden. Dein Affe muss auf seiner Ausgangskarte stehen bleiben und du kannst die Karten, die du noch auslegen darfst, um den Wasserstrudel herum legen. Der Wasserstrudel bleibt immer liegen. Die Mitspieler hinter dir müssen den Wasserstrudel also auch umgehen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler das gegenüberliegende Ufer erreicht hat. Gewinner ist der Affe, der alle Abenteuer auf dem Wasser gemeinsam hat und als erster mit trockenem Fell den Fluss überquert hat.



CONTENTS



23 river cards

1 dice

4 monkeys

AIM OF THE GAME

Find your way over the river. You decide if you want to take it slowly, but safely to your destination or go at it with full speed and risk falling in the water.

The winner is the player who is first to get their monkey intact across the water and reach the winning side.

GAME SETUP

The starting side card is placed on one side of the table and the finishing card placed on the opposite side of the table. You are free to choose the distance between the cards (if the cards are closer together, then the game is shorter. If the distance is further apart, then the game will take longer). For beginners, a distance of around 50cm is best. The rest of the cards are put ready in a pile, faced down. Each player can decide which monkey character they wish to have. Then put the character on the starting side.

The player who is the best at acting like a monkey goes first. The other players then follow, going in a clockwise direction.

GAME PLAY

When its your turn, roll the dice. The number on the dice stands for the number of river cards which you can place between the starting and the finishing side.

Example: you throw a 2. This means you can take a maximum of 2



At the end of your turn, move your character forward to the last card which was laid.

It is always up to you how many cards you take. The maximum is the number which you throw with the dice (**exception:** turtle and/or log).

If your cards meet that of another player, you can also use this card (if you use the card, then this counts as one card, as normal).

TIP: The more cards you take, the quicker you can move forward. However, the risk is greater that you will end on a crocodile, for example.

All cards which you have crossed on your way across the water are taken out of the game, apart from the last card laid down, on which your character is standing.

This remains where it is until your next move.

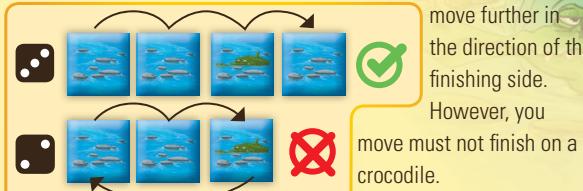
If all of the cards in the draw pile have been used, then the cards which have been taken out of the game are shuffled and put ready in a new draw pile.

What the different river cards mean:



STONE: with the stone you can cross the river without any problems

CROCODILE: with stones either side of the crocodile you can move further in the direction of the finishing side.



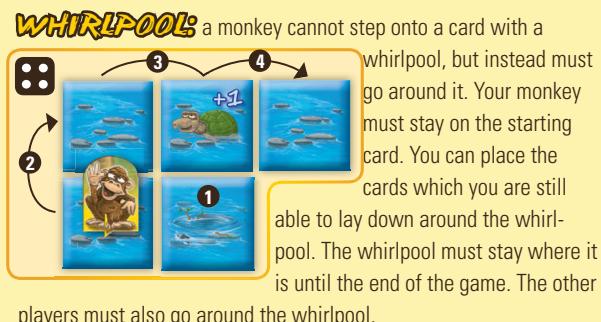
If this is the case, you must flee from the crocodile, back to the current starting card. The cards which have already been laid down are put back in the draw pile.



TURTLE: if you finish your move on a turtle, you can add a 1 to the throw of your dice for your next turn. This means you can lay down 1 extra card.



LOG: if you move ends on a log, you must take away 2 from the number which you throw with the dice for your next turn. If you throw a 1 or 2, then you miss your turn.



END OF THE GAME

The game ends when a player reaches the other side. The winner is the monkey who has mastered all of the adventures on the water and is the first one to cross the river with their fur still dry.



CONTENUTO DEL GIOCO



23 carte del fiume

1 dado

4 scimmie

OBIETTIVO DEL GIOCO

Cerca di attraversare il fiume. Spetta a te la decisione se avvicinarti lentamente, ma in modo sicuro al tuo obiettivo, o se vuoi rischiare a tutta velocità anche di tuffarti in acqua. Vince il giocatore che come prima scimmia attraversa incolume il fiume e raggiunge vittoriosamente la riva.

COMPOSIZIONE DEL GIOCO

La carta della riva di partenza viene appoggiata su un lato del tavolo e la carta della riva di arrivo sul lato opposto del tavolo. La distanza tra le carte può essere decisa liberamente (se entrambe le carte sono vicine una all'altra il gioco è più breve, se la distanza è maggiore, il gioco dura di più). All'inizio si consiglia una distanza di ca. 50 cm. Le carte restanti rimangono coperte alla portata di mano dei giocatori.

Ogni giocatore sceglie una figura a forma di scimmia e la mette sulla carta della riva di partenza. Inizia il giocatore che meglio riesce a rappresentare una scimmia. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Quando è il tuo turno, lancia il dado. Il numero del dado che esce rappresenta il numero massimo delle carte del fiume che puoi mettere tra la riva di partenza e di arrivo.

Esempio: se esce il 2 significa che puoi prendere dal mazzo al



massimo 2 carte del fiume e metterle sul tavolo una dopo l'altra. A questo punto inizi a posare le carte del fiume. Queste ultime devono sempre essere vicine alla carta sulla quale sei posizionato.

Alla fine del gioco, con la tua figura avanzi sulla carta che hai posato per ultima.

In linea di massima spetta a te decidere quante carte vuoi scoprire – al massimo tante quanto il numero che esce dal dado (**eccezione:** tartaruga e/o tronco d'albero).

Se finisci su una carta di un altro giocatore, puoi usare anche questa (se la usi, conta come una carta normale)

CONSIGLIO: scoprendo un numero maggiore di carte, avanzi più velocemente, ma rischi di più, per es. di finire su un coccodrillo.

Tutte le carte su cui sei stato mentre cerchi di attraversare l'acqua vengono tolte dal gioco tranne la carta che hai tirato per ultima e sulla quale è posizionata la tua figura. Questa carta rimane fino al tuo prossimo turno.

Quando le carte del mazzo finiscono, mescolare le carte che escono dal gioco e usarle come mazzo nuovo.

Significato delle diverse carte del fiume:



SAZIA: con i sassi puoi attraversare il fiume senza problemi.



COCCODRILLO:

con i sassi attorno al coccodrillo puoi continuare a tirare in direzione riva di arrivo. Attenzione però a non tirare sul campo del coccodrillo. Se questo accade, devi fuggire davanti al coccodrillo sul campo di partenza del tiro appena fatto e rimettere sul mazzo le carte che hai già tirato.



TARTARUGA: se tiri sulla carta della tartaruga, puoi aggiungere un punto al numero del dado che esce la prossima volta che tiri, ovvero posare una carta in più.



TRONCO D'ALBERO: se tiri sul campo del tronco d'albero, la prossima volta che tiri devi togliere 2 dal risultato del dado. Se esce 1 o 2 devi fermarti.

VORTICE D'ACQUA:

la tua scimmia non può andare sulla carta del vortice d'acqua, bensì la deve aggirare. La tua scimmia deve rimanere sulla sua carta di partenza e tu puoi posare le carte attorno al vortice d'acqua. Il vortice d'acqua rimane sempre sul tavolo. Anche i giocatori dopo di te devono aggirare il vortice.



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce non appena un giocatore ha raggiunto la riva opposta. Vince la scimmia che ha superato con successo tutte le avventure sull'acqua e ha attraversato il fiume per prima senza bagnarsi.



CONTENU DU JEU



23 cartes Fleuve



1 dé



4 singes

BUT DU JEU

Trouve ton chemin pour traverser la rivière. C'est toi qui décides si tu t'approches de l'arrivée lentement mais sûrement, ou si tu risques d'aller plein pot et de tomber dans l'eau de temps à autre. Le gagnant est le joueur qui fait traverser la rivière à son singe et atteint la rive en premier.

MISE EN PLACE DU JEU

La carte de la rive de départ est disposée d'un côté de la table, et la carte de la rive d'arrivée de l'autre côté en face. La distance entre les cartes peut être choisie librement (si ces deux cartes sont proches l'une de l'autre, le jeu est plus court, si elles sont éloignées l'une de l'autre, le jeu dure plus longtemps). Au début, une distance de 50cm est appropriée. Le reste des cartes sont rassemblées en tas, face cachée.

Chaque joueur choisit un singe parmi les figurines et le place sur la carte de la rive de départ. Le joueur qui imite le mieux le singe peut commencer. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULÉMENT

Quand c'est ton tour, tu jettes le dé. Le chiffre obtenu correspond au nombre maximum de cartes rivière que tu peux poser entre la carte de la rive de départ et la carte de la rive d'arrivée.

Exemple: tu fais un 2, tu peux donc poser l'une à la suite de l'autre



2 cartes rivière que tu auras piochées dans le tas de cartes. Tu peux alors disposer les cartes rivière pour traverser. La première doit toujours toucher la carte sur laquelle tu te trouves.

A la fin du tour, tu place ta figurine sur la dernière carte déposée. En principe, tu as le choix de retourner autant de cartes que tu veux – avec un maximum du chiffre que tu as obtenu en jetant le dé (**exception :** Tortue et/ou Tronc d'arbre).

Si tu tombes/passes sur une des cartes des autres joueurs, tu peux les utiliser aussi (si tu les utilises, elles valent une carte comme d'habitude).

CONSEIL : Tu avanceras plus vite avec plusieurs cartes retournées, mais le risque est plus grand de finir sur un crocodile p. ex.

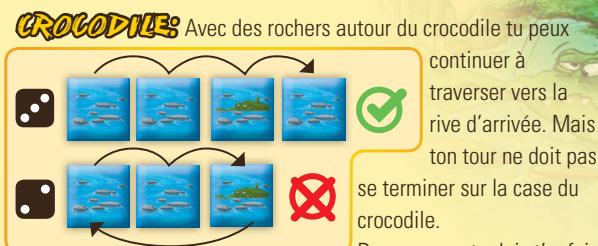
Toutes les cartes que tu as franchies au cours de ton chemin pour traverser, sont retirées du jeu, sauf la dernière carte retournée sur laquelle se trouve ta figurine. Elle y reste jusqu'au prochain tour. Si le tas de la pioche est vide, les cartes retirées du jeu sont mélangées et servent alors de nouvelle pioche.

Signification des différentes cartes de la rivière :



ROCHERS

Avec les rochers, tu peux traverser la rivière sans problème.



CROCODILE: Avec des rochers autour du crocodile tu peux continuer à traverser vers la rive d'arrivée. Mais ton tour ne doit pas se terminer sur la case du crocodile.

Dans ce cas, tu dois t'enfuir et retourner sur la case d'où tu es parti et les cartes que tu as déjà retournées sont mises sur le tas de pioche.



TORTUE

Si tu termines ton tour sur une carte Tortue, tu pourras ajouter 1 au chiffre indiqué par le dé lors de ton prochain tour, et donc déposer une autre carte.



TRONCS D'ARBRE

Si ton tour se termine sur une case Tronc d'arbre, tu devras retirer 2 au chiffre indiqué par le dé lors du prochain tour. Si tu fais un 1 ou un 2, tu passeras ton tour.

TOURBILLON:



FIN DU JEU

Le jeu est fini dès qu'un joueur a atteint la rive d'en face. Le gagnant est le singe qui a su maîtriser toutes les mésaventures sur la rivière et l'a traversée sain et sauf, en ayant conservé une fourrure bien sèche.