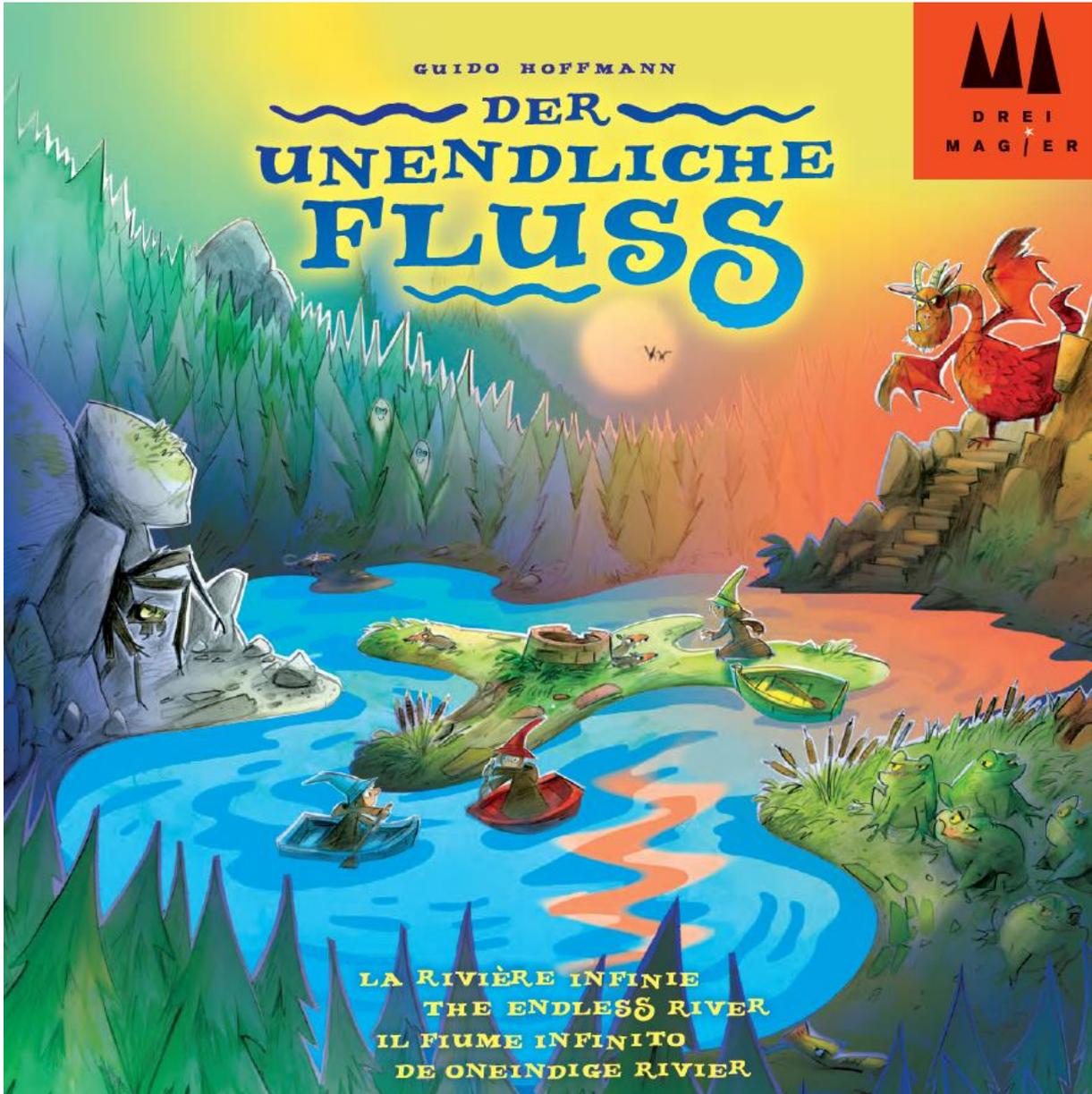


GUIDO HOFFMANN

DER UNENDLICHE FLUSS


DREI
MAGIER



LA RIVIÈRE INFINIE
THE ENDLESS RIVER
IL FIUME INFINITO
DE ONEINDIGE RIVIER

La rivière infinie

En rendant visite à toutes les créatures effrayantes vivant au bord de la rivière infinie, chacun des trois petits magiciens veut montrer aux autres qu'il sait faire preuve de courage. Mais qui sait ?

Peut-être ces créatures ne sont-elles pas aussi effrayantes qu'on ne le croit !

Mais qu'est-ce qu'il se passe ? La barque, dans laquelle se trouve l'un des petits magiciens, dérive brusquement dans le mauvais sens, alors qu'il avait presque atteint son but : l'araignée géante !

La rivière infinie est traître. Les autres magiciens ne s'en sortent pas mieux !

Ou bien l'un d'eux arrive-t-il mieux à maîtriser les flots que les autres ?

« Patte d'araignée et racines de cheveux !
Rivière, coule là où je le veux ! »

Pouvez-vous aider le magicien à diriger la rivière dans la bonne direction, pour qu'il arrive à prendre la photo qui manque sur la bonne rive ?

D

Spielvorbereitung

Befestige die Magier auf den farblich zu den Hüten passenden Booten. Lege den Fluss in die Mitte des Tisches und stelle jeden der 3 Magier auf sein Startfeld **1**.

Die 36 Bildkarten werden gemischt und am Rand des Tisches als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt **2**.

Gib jedem Spieler verdeckt 1 Bildkarte. Die Karten werden (vorerst) geheim gehalten und nicht gezeigt.

★ Der Würfel wird nur für die schnellere Spielvariante benötigt und bleibt in der Schachtel.

Der jüngste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

F

Préparatifs

Fixe les magiciens sur les barques de la même couleur que leurs chapeaux. Place la rivière au milieu de la table et pose chacun des 3 magiciens sur sa case de départ **1**.

Les 36 cartes illustrées sont bien mélangées et empilées, face cachée, au bord de la table pour servir de pioche **2**.

Distribue 1 carte illustrée, face cachée, à chacun des joueurs. Les cartes restent (tout d'abord) secrètes et ne sont pas montrées aux autres.

★ Le dé ne servant qu'à la variante plus rapide du jeu, il reste dans la boîte.

Le joueur le plus jeune commence, après quoi la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

GB

Preparing to play

Attach the magicians to the boats according to the colours of their hats. Position the river in the middle of the table and place all three magicians on their respective start fields **1**.

The 36 picture cards are shuffled and placed on the edge of the table face-down as the draw pile **2**.

Give each player one picture card, face-down. The cards are kept covered (for now) and not shown to the other players.

★ The die is only needed for the faster version of the game and stays in the box.

The youngest player starts. The game then continues in a clockwise direction.



36 x



Déroulement du jeu

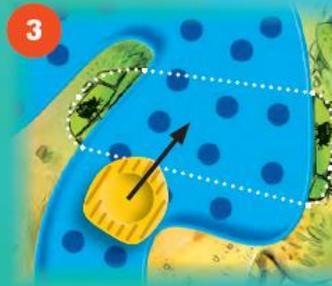
Une fois ton tour arrivé, tu regardes de nouveau ta **carte illustrée**. Elle représente un magicien d'une certaine couleur (rouge, jaune ou bleue), en compagnie d'une créature d'une autre couleur **1**. À toi maintenant d'aider ce magicien à arriver avec sa barque au point d'accostage de la couleur indiquée.



Pour déplacer la barque, tu prends la rivière à **deux mains**, bien au bord, et tu la pousses avec précaution dans la direction que doit emprunter ton magicien **2**. Mais fais bien attention, car tu mets en même temps les deux autres magiciens en mouvement ! Déplace ton magicien en direction de la créature illustrée sur ta carte.



Dès que tu as mené ta barque exactement au milieu des deux repères du point d'accostage **3**, tu as atteint ton but ! Stoppe la rivière, montre ta carte illustrée aux autres joueurs et pose-la, face visible, devant toi. Tu tires ensuite 1 nouvelle carte de la pioche, sans la montrer aux autres, et c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.



Fais bien attention !

Même si ce n'est pas ton tour, ne perds jamais la rivière de vue : dès que le magicien illustré sur ta carte arrive au point d'accostage de la couleur voulue, tu dois alors immédiatement crier « **Stop !** » Le joueur qui est en train de déplacer la rivière doit **immédiatement s'arrêter de la bouger !** Tu montres alors ta carte illustrée aux autres joueurs et tu la poses, face visible, devant toi. Après quoi, tu reprends 1 nouvelle carte de la pioche. Le tour du joueur qui était en train de déplacer la rivière s'achève et le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, prend la relève.

Retour au point de départ

Dès que tu as posé une carte illustrée montrant les 3 cases de départ **4**, les 3 magiciens sont remis sur leur case de départ et le jeu se poursuit tout à fait normalement.

Fin du jeu

Celui des joueurs arrivant en premier à poser **6 cartes** illustrées, face visible, devant lui, remporte la partie.



Remarque

1. Dans « La rivière infinie », tu ne déplaces pas tes figurines, mais la planche de jeu ! C'est la raison pour laquelle les magiciens ne se déplacent que selon les mouvements de la rivière. Pour te familiariser avec la façon de déplacer la rivière, fais quelques essais avant de commencer à jouer pour la première fois.

2. Si, par exemple, tes bras sont trop courts ou la table est trop petite, tu as le droit pendant le jeu de soulever également la rivière pour la poser à un autre endroit et continuer de la pousser **5**.

3. Au cours du jeu, tu n'as pas de magicien attiré. Chaque fois que tu tires une nouvelle carte, il est possible que tu aides un autre magicien.

4. Si tu tires une carte illustrée montrant un magicien se trouvant déjà au point d'accostage illustré, tu dois alors montrer cette carte aux autres joueurs, la glisser sous la pile de pioche, puis reprendre une autre carte.

5. Il peut arriver que deux joueurs aient la même carte. Dans ce cas, les deux joueurs peuvent remplir en même temps la même tâche. S'il s'agit à ce moment de la 6^{ème} carte illustrée, la partie se poursuit alors jusqu'à ce qu'un joueur ait posé 7 cartes, face visible, devant lui.

6. Si un magicien tombe sur la rivière ou s'il est expulsé de la planche de jeu par un mouvement trop brusque, ton tour s'achève. Remets le magicien à l'endroit où il se trouvait, avant de tomber. Après quoi, c'est au tour du joueur suivant.



* Pour les magiciens hyper rapides

Si tu fais partie des magiciens hyper rapides, tu peux alors te servir du dé pour jouer. Les règles du jeu restent inchangées, mais chaque fois que tu fais bouger la rivière, le joueur se trouvant à ta gauche doit lancer le dé, jusqu'à ce qu'il obtienne un « 1 ». Ensuite, il doit lancer le dé jusqu'à l'obtention d'un « 2 », puis après d'un « 3 ».

Chaque fois, il dit le chiffre à voix haute. Pendant ce temps, tu dois continuer de jouer et achever ton tour, avant que le « 3 » ne sorte.

Si tu n'y arrives pas, ton tour s'achève et c'est au tour du joueur suivant. Le joueur qui lance le dé ne doit pas oublier d'avoir la rivière à l'œil, pour que son propre magicien ne risque pas de louper le point d'accostage dont il a besoin.

