

POTOMAC



5 *ans years*
años Jahre
-10

FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

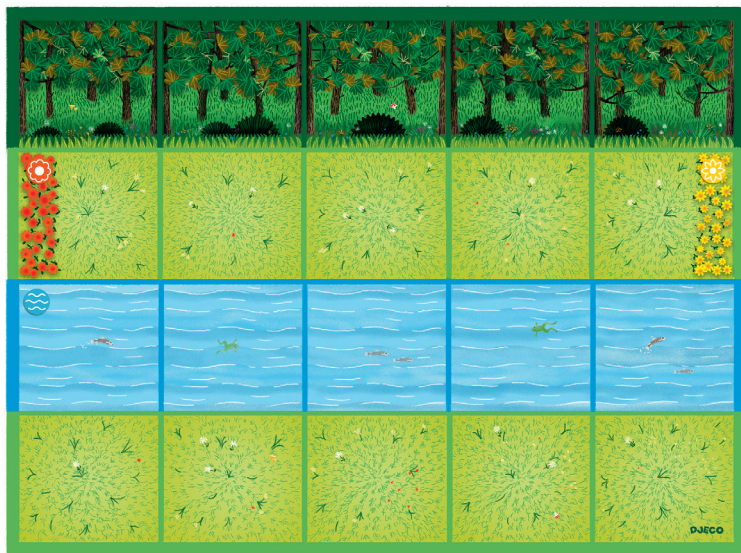
RUS



POTOMAC

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto • Inhoud
Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект

x 1



x 1



x 2



x 2



x 1



x 1



x 1



x 1



x 1



x 1



x 1



x 2

Jeu de coopération

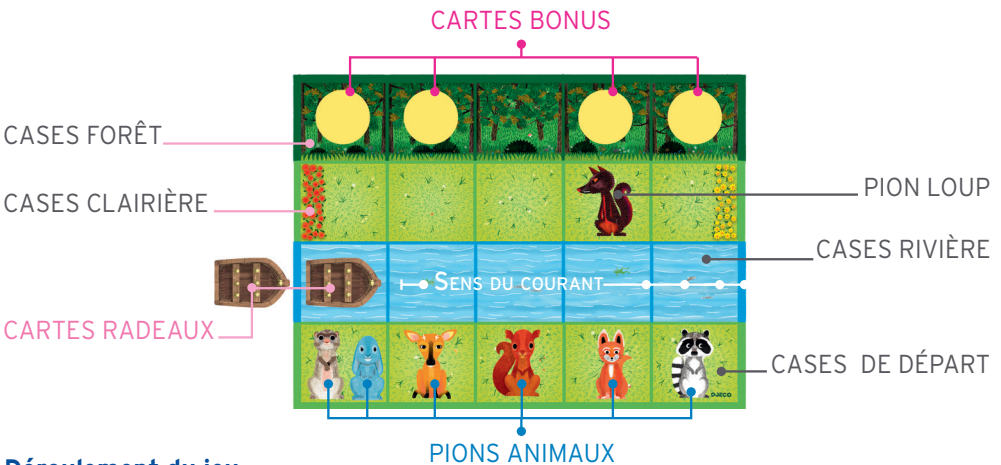


Contenu du jeu: 1 plateau, 2 radeaux, 4 cartes bonus, 6 pions animaux, 1 pion loup, 1 dé.

Les petits animaux souhaitent rejoindre la forêt de l'autre côté du Potomac. Pour cela ils doivent franchir la rivière, puis traverser la clairière!

But du jeu: Potomac est un jeu coopératif: Vous devez aider les 6 petits animaux à atteindre la forêt sans qu'aucun d'eux ne se fasse emporter dans la cascade ou attraper par le loup.

Préparation du jeu: Placer le plateau au centre des joueurs. Placer les animaux sur la rive de départ, le loup dans la clairière, les cartes « bonus » faces cachées sur les cases de la forêt et les radeaux dans la rivière selon les indications du schéma ci-dessous. Poser le dé à côté du plateau.



Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est un jeu coopératif: tous les joueurs peuvent jouer tous les personnages. Vous pouvez discuter tous ensemble quel personnage jouer mais la décision finale appartient au joueur dont c'est le tour.

Parcours des animaux

Les animaux doivent traverser la rivière en empruntant un radeau, traverser la clairière puis atteindre la forêt.

Le joueur lance le dé:

○ Il déplace d'une case, latéralement ou verticalement (pas en diagonale), l'animal de son choix (à l'exception du Loup).

🌊 Il déplace d'une case vers la droite le radeau présent dans la rivière. Tout personnage présent sur le radeau avance en même temps !

Dès qu'un radeau sort du plateau c'est qu'il tombe dans la cascade.

Ce radeau est perdu jusqu'à la fin de la partie. Le deuxième radeau est positionné sur la première case de la rivière (la plus à gauche).

Si le deuxième radeau tombe dans la cascade: il n'y en a plus et il n'est plus possible de traverser la rivière !

NB: les deux radeaux ne peuvent donc pas être sur l'eau en même temps, le deuxième arrive quand le premier est tombé dans la cascade.



Il déplace le loup d'une case vers les fleurs rouges de la clairière (vers la gauche).

Si le loup est déjà sur la case la plus à gauche du plateau, il recule d'une case.



Il déplace le loup d'une case vers les fleurs jaunes de la clairière (vers la droite).

Si le loup est déjà sur la case la plus à droite du plateau, il recule d'une case.

- Les animaux peuvent être au maximum à 2 sur la même case.
- Dès qu'ils sont arrivés sur une des cases forêt, les animaux n'ont plus le droit d'être déplacés.
- Si le loup arrive sur une case où se trouve un animal: Le loup attrape l'animal !

Le joueur réalise l'action demandée par le dé, puis la main passe au joueur suivant qui lance le dé à son tour.

Les cartes de défense:

Il existe 4 cartes de défense. Elles sont positionnées sur 4 des 5 cases de la forêt.

Dès qu'un joueur atteint une de ces cases avec un animal il gagne la carte posée dessus.

Ces cartes sont communes à tous les joueurs et peuvent être jouées à n'importe quel moment de la partie.

On ne peut jouer qu'une carte par tour de jeu. Une fois qu'elles sont jouées, elles sont défaussées.



STOP AU LOUP: lorsqu'elle est jouée,

le loup ne peut pas bouger même si le dé demande le contraire.



SAUT: lorsqu'elle est jouée, un animal peut sauter par-dessus le loup.

1. Horizontalement: cela permet d'esquiver le loup si celui arrive sur la case où se trouve un animal: le loup prend la place de l'animal et l'animal prend la place du loup.

2. Verticalement: au départ du radeau, l'animal accède directement à la forêt.

Fin du jeu

Dès que les 6 animaux ont atteint la forêt de l'autre côté de la rivière: ils sont sains et saufs!

Bravo vous avez tous gagnés !

Par contre, si au cours de la partie, un des animaux se fait attraper par le loup ou si l'un d'eux tombe dans la cascade avec le radeau: la partie s'arrête et elle est perdue pour tout le monde!

Si les 2 radeaux sortent du plateau avant que tous les animaux aient traversé la rivière, la partie est également perdue.

NB: Pour une partie plus facile, vous pouvez décider de jouer avec 5 petits animaux au lieu de 6 (disposez un animal sur chaque case départ lors de la préparation du jeu).

Cooperation game

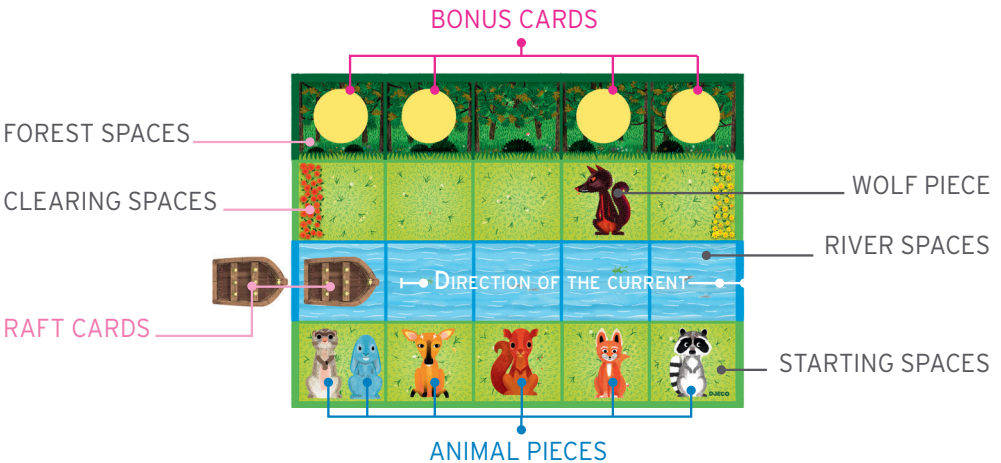


Includes: 1 board, 2 rafts, 4 bonus cards, 6 animal pieces, 1 wolf piece, 1 die.

The animals want to get to the forest on the other side of the Potomac River. But first, they have to cross the river, then the clearing!

Aim of the game: Potomac is a cooperative game. You have to help the six little animals reach the forest without any of them being swept over the waterfall or caught by the wolf.

Setting up the game: Place the board in the middle of the players. Place the animals on the starting bank of the river; the wolf in the clearing; the bonus cards, face down, on the forest spaces; and the rafts on the river as shown in the diagram below. Place the die next to the board.





Playing the game

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. This is a cooperative game: all of the players can play all of the characters. You can discuss together which character to play, but the final decision belongs to the player whose turn it is.

Moving the animals

The animals must cross the river using a raft, then cross the clearing to reach the forest.

The player rolls the die:

-  The player moves the animal of their choice (except the wolf) one space along, either horizontally or vertically (not diagonally).
-  Move the raft on the river one space to the right. Any character on the raft moves with it!

If a raft leaves the board, that means it goes over the waterfall. That raft is gone for the rest of the game. The second raft is then positioned on the first river space (the one farthest to the left).

If the second raft goes over the waterfall, there are no more and the animals can no longer cross the river!

Note: this means that the two rafts cannot be on the river at the same time; the second raft arrives when the first goes over the waterfall.



Move the wolf one space towards the red flowers in the clearing (towards the left).

If the wolf is already on the leftmost space on the board, the wolf moves back to the right one space.



Move the wolf one space towards the yellow flowers in the clearing (towards the right). If the wolf is already on the rightmost space on the board, the wolf moves back to the left one space.

- There can only be a maximum of two animals on the same space.
- Once an animal has arrived on one of the forest spaces, it can no longer be moved.
- If the wolf arrives on a space where there's an animal, then the wolf catches the animal!

The player performs the action indicated by the die, then the turn passes to the next player, who rolls the die.

Defence cards: There are four bonus defence cards. They are positioned on four of the five forest spaces. When a player reaches one of these spaces with an animal, they win the card on the space. These cards are shared by all players and can be played at any time during the game.

Only one card can be played per turn. Once a card has been played, it is discarded.



STOP THE WOLF: when this card is played, the wolf cannot move, even if the die says to move it.



JUMP: when this card is played, an animal can jump over the wolf.

1. Horizontally: this lets the player dodge the wolf if it arrives on the space where the animal is. The wolf takes the place of the animal and the animal takes the place of the wolf.

2. Vertically: when getting off the raft, the animal goes directly to the forest.

End of the game

The game ends when the six animals have reached the forest on the other side of the river: they're all safe and sound! Bravo, you've all won!

However, if during the game one of the animals is caught by the wolf or if one of the animals goes over the waterfall with the raft, the game stops and everyone loses!

If both rafts leave the tray before all the animals have crossed the river, the game is also lost.

NB: For an easier game, you can choose to play with 5 animals instead of 6 (place each animal on a starting space when setting up the game).

Kooperationsspiel

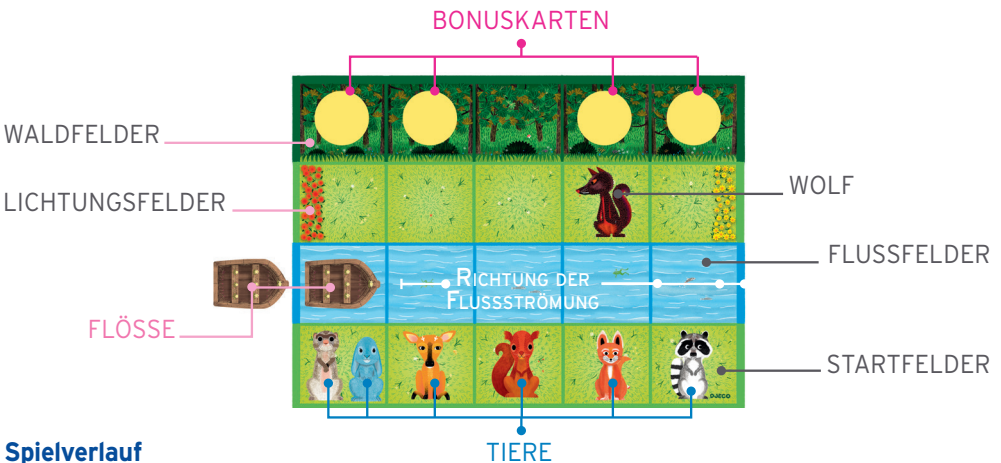
👤 5-10 Jahre 🧑‍👦 2 - 4 🕒 15 Min.

Inhalt: 1 Spielbrett, 2 Flöße, 4 Bonuskarten, 6 Tiere, 1 Wolf, 1 Würfel.

Die kleinen Tiere möchten gerne den Wald auf der anderen Seite des Flusses Potomac erreichen. Doch dafür müssen sie den Fluss und anschließend die Lichtung überqueren!

Ziel des Spiels: Potomac ist ein kooperatives Spiel. Ihr müsst den sechs kleinen Tieren helfen, den Wald zu erreichen, ohne dass eines der Tiere von dem Wasserfall erfasst oder vom Wolf gefangen wird.

Spielvorbereitung: Das Spielbrett wird in die Mitte zwischen die Spieler gelegt. Anschließend werden die Tiere auf die Startfelder verteilt (untere Flussseite). Der Wolf wird auf ein beliebiges Feld der Lichtung platziert, die Bonuskarten verdeckt auf 4 der 5 Waldfelder und ein Floß auf den Fluss (siehe Abbildung). Das andere Floß liegt daneben bereit, ebenso der Würfel.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Alle Spieler spielen gemeinsam alle Tierfiguren. Ihr könnt alle zusammen die Spielfigur absprechen, die ihr bewegen wollt, aber die letztendliche Entscheidung hat der Spieler, der an der Reihe ist.

Der Weg, den die Tiere gehen müssen: Die Tiere müssen den Fluss auf einem Floß überqueren und danach über die Lichtung gehen, um schließlich zum Wald zu gelangen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt:

○ Das von ihm beliebig ausgewählte Tier (außer der Wolf) wird horizontal oder vertikal (aber nicht diagonal) um ein Feld bewegt.

🌊 Das Floß auf dem Fluss wird um ein Feld nach rechts bewegt. Jede Spielfigur auf dem Floß wird damit gleichzeitig nach rechts bewegt!

Sobald ein Floß auf der rechten Seite vom Spielbrett zieht, wird es vom Wasserfall erfasst. Es geht aus dem Spiel und das es vom Wasserfall erfasst wurde. Es geht aus dem Spiel und das zweite Floß wird auf das erste Feld des Flusses gesetzt (das Feld ganz links).

Wenn das zweite Floß vom Wasserfall erfasst wird: Jetzt gibt es keine weiteren Flöße mehr, und es ist nicht mehr möglich, den Fluss zu überqueren!

Hinweis: Die beiden Flöße können nicht gleichzeitig auf dem Fluss sein; das zweite Floß wird erst dann auf den Fluss gesetzt, wenn das erste Floß vom Wasserfall erfasst wurde.



Der Wolf wird um ein Feld in Richtung der roten Blumen auf der Lichtung (nach links) bewegt. Wenn der Wolf bereits auf dem Feld ganz links auf dem Spielbrett steht, wird er um ein Feld (in Richtung der gelben Blumen).



Der Wolf wird um ein Feld in Richtung der gelben Blumen auf der Lichtung (nach rechts) bewegt. Wenn der Wolf bereits auf dem Feld ganz rechts auf dem Spielbrett steht, wird er um ein Feld (in Richtung der roten Blumen).

- Es können höchstens zwei Tiere gleichzeitig auf demselben Feld stehen.
- Wenn die Tiere auf einem der Waldfelder angekommen sind, dürfen sie nicht mehr bewegt werden.
- Wenn der Wolf auf ein Feld gesetzt wird, auf dem sich bereits ein Tier befindet, fängt der Wolf das Tier!

Der Spieler setzt eine Spielfigur gemäß dem Würfel; danach ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Bonuskarten

Es gibt vier Bonuskarten, die beliebig auf vier der fünf Waldfelder gelegt werden. Sobald ein Spieler mit einem Tier auf eines dieser Felder zieht, erhält er die darauf liegende Bonuskarte. Diese Karten können von allen Spielern genutzt und zu jedem beliebigen Zeitpunkt des Spielverlaufs gespielt werden. Pro Spielrunde kann jedoch nur eine Karte gespielt werden.

Nachdem die Bonuskarten gespielt wurden, werden sie beiseitegelegt.



STOPP DEN WOLF: Sobald diese Bonuskarte gespielt wird, kann sich der Wolf nicht mehr bewegen, auch wenn der Würfel eine Bewegung für ihn vorgibt.



SPRUNG: Wenn diese Bonuskarte gespielt wurde, kann ein Tier über den Wolf hinwegspringen.

- 1. Horizontaler Sprung:** Hiermit kann der Wolf umgangen werden, wenn er auf das Feld kommt, auf dem ein Tier steht; der Wolf und das Tier vertauschen ihre Plätze.
- 2. Vertikaler Sprung:** Vom Floß aus geht das Tier direkt zum Wald.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn die sechs Tiere den Wald auf der anderen Flussseite erreicht haben; hier kann ihnen der Wolf nichts mehr antun, und sie sind in Sicherheit! Super, ihr habt alle gewonnen!

Wenn jedoch im Laufe des Spieles eines der Tiere vom Wolf gefangen oder mit dem Floß vom Wasserfall erfasst wird, ist das Spiel zu Ende, und ihr habt alle verloren!

Auch wenn beide Flöße vom Spielbrett gezogen sind und noch ein Tier auf der unteren Seite des Flusses steht, habt ihr leider nicht gewonnen.

Um das Spiel einfacher zu machen, kann mit fünf statt sechs kleinen Tieren gespielt werden (dann wird bei der Spielvorbereitung auf jedes Startfeld ein Tier gestellt).

Spel om te leren samenwerken

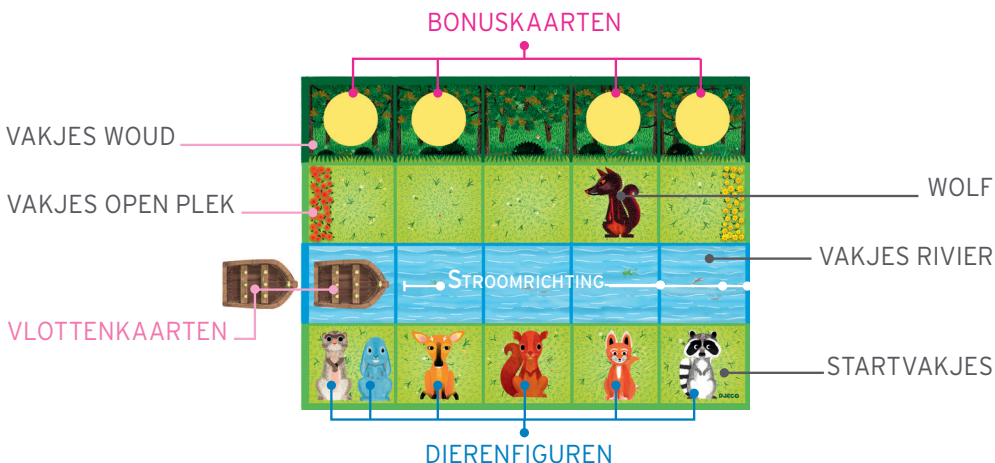


Inhoud: 1 spelbord, 2 vloten, 4 bonuskaarten, 6 dierenfiguren, 1 wolf, 1 dobbelsteen.

De kleine dieren willen graag naar het woud aan de overkant van de Potomac-rivier. Daarvoor moeten ze de rivier en de open plek waar de wolf rondsluift oversteken!

Speldeel: Potomac is een samenwerkingsspel. De spelers moeten de 6 diertjes helpen om in het woud te komen en voorkomen dat ze door de waterval worden meegesleurd of door de wolf worden gepakt.

Spelvoorbereiding: Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zet de dieren op de startvakjes aan de oever van de rivier en de wolf op de open plek. Leg de bonuskaarten met de beeldzijde naar beneden op de vakjes in het woud, één vlot op de rivier en de ander ervoor, op de manier zoals hieronder in het voorbeeld is weergegeven. Leg de dobbelsteen naast het spelbord.



Spelverloop

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld.

Dit is een samenwerkingsspel: alle spelers mogen met alle figuren spelen. De spelers mogen overleggen over met welk dier wordt gespeeld, maar de speler die de beurt heeft is degene die uiteindelijk beslist.

Route van de dieren: De dieren moeten op een vlot de rivier oversteken en daarna de open plek om in het woud te komen.

De eerste speler gooit met de dobbelsteen:

○ Er mag een dier naar keuze, behalve de wolf, één vakje worden opgeschoven (horizontaal of verticaal, maar niet diagonaal).

🌊 Verplaats het vlot op de rivier één vakje naar rechts. Als er een dier op het vlot zit, dan gaat dat gelijk mee!

Als het vlot aan het eind van de rivier is aangekomen, stort het van de waterval naar beneden. Dit vlot is verloren gegaan en doet niet meer mee in het spel. Het tweede vlot wordt op het eerste vakje van de rivier gezet (het meest linkervakje).

Als het tweede vlot ook door de waterval is meegesleurd, zijn er geen vloten meer en kan de rivier niet meer worden overgestoken!

Let op: de twee vloten mogen zich dus niet tegelijkertijd op de rivier bevinden; het tweede vlot mag alleen in het spel worden gebracht als het eerste door de waterval is meegesleurd.



Verplaats de wolf één vakje in de richting van de rode bloemen (naar links). Als de wolf al op het meest linkervakje van het spelbord staat, wordt deze één vakje teruggezet.



Verplaats de wolf één vakje in de richting van de gele bloemen (naar rechts).

Als de wolf al op het meest rechtervakje van het spelbord staat, wordt deze één vakje teruggezet.

- Er mogen maximaal 2 dieren op hetzelfde vakje staan.
- De dieren die in het woud zijn aangekomen, mogen niet meer worden verplaatst.
- Als de wolf op een vakje komt waar al een dier staat, dan krijgt hij dit dier te pakken!

De speler voert de actie op de dobbelsteen uit, waarna de beurt naar de volgende speler gaat die weer de dobbelsteen gooit.

Verdedigingskaarten

Er zijn 4 bonuskaarten. Deze kaarten liggen op 4 van de 5 vakjes van het woud. De speler die met een dier op een van deze vakjes komt, wint de kaart die op dit vakje ligt. Deze kaarten zijn voor alle spelers gelijk en kunnen op elk moment in het spel worden gespeeld.

Er mag echter maar één kaart per spelbeurt worden ingezet.

Een eenmaal ingezette kaart mag niet nogmaals worden gespeeld.



STOP DE WOLF: Als een bonuskaart wordt gespeeld, kan de wolf niet meer bewegen, ook al zou zich hij volgens de dobbelsteen moeten verplaatsen.



SPRONG: als deze wordt gespeeld, mag een dier over de wolf heen springen.

1. Horizontaal: om de wolf te ontwijken als deze op een vakje komt waar al een dier staat: de wolf en het dier wisselen dan van plaats.

2. Verticaal: het dier mag direct vanaf het vlot het woud ingaan.

Einde van het spel

Het spel eindigt als de 6 dieren heelhuids het woud aan de andere kant van de rivier hebben bereikt! Gefeliciteerd, jullie hebben allemaal gewonnen!

Wanneer een van de dieren echter tijdens het spel door de wolf wordt gepakt of met het vlot door de waterval wordt meegesleurd, eindigt het spel en heeft iedereen verloren!

Als beide vloten het dienblad verlaten voordat alle dieren de rivier zijn overgestoken, is het spel ook verloren gegaan.

NB: Je kunt het spel eenvoudiger maken door het met 5 dieren te spelen in plaats van met 6 (zet een dier op elk startvakje bij de voorbereiding voor het spel).

Juego de cooperación



5-10 años



2 - 4



15 min

Contenido: 1 tablero, 2 botes, 4 tarjetas adicionales, 6 fichas de animales, 1 ficha de lobo, 1 dado.

Los animales desean llegar al bosque, en la otra orilla del río Potomac. Para ello, deben cruzar el río y atravesar el claro.

Objetivo del juego: Potomac es un juego cooperativo. Hay que ayudar a los 6 animales a llegar al bosque sin que ninguno de ellos sea arrastrado hasta la cascada o sea presa del lobo.

Preparación del juego: colocar el tablero en el centro, entre los jugadores. Situar a los animales en la orilla de salida, al lobo en el claro, las cartas adicionales boca abajo en las casillas del bosque y los botes en el río, como se indica en el siguiente esquema. Colocar el dado al lado del tablero.



Desarrollo del juego

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Este es un juego cooperativo: todos los jugadores pueden jugar con todos los personajes. Podéis comentar todos qué personaje se juega, pero la decisión final corresponde al jugador del que sea el turno.

Recorrido de los animales: los animales deben cruzar el río cogiendo un bote y atravesar el claro hasta llegar al bosque.

El jugador lanza el dado:



Avanzar con el animal que se elija (excepto el lobo) una casilla de forma horizontal o vertical (pero no en diagonal).



Mover el bote que se encuentre en el río una casilla hacia la derecha.

¡Todos los personajes que se encuentren en el bote avanzarán con este!

Si el bote se sale del tablero, significa que ha sido arrastrado a la cascada. Así, el bote se pierde hasta el final de la partida. El segundo bote se coloca en la primera casilla del río (la situada más a la izquierda).

Si el segundo bote cae en la cascada, no hay más y no será posible cruzar el río.

Observación: los dos botes no pueden estar en el agua al mismo tiempo; el segundo entra en juego una vez que el primero haya caído por la cascada.



Mover al lobo una casilla hacia las flores rojas del claro (hacia la izquierda). Si el lobo ya se encuentra en la casilla más a la izquierda del tablero, retrocede una casilla.



Mover al lobo una casilla hacia las flores amarillas del claro (hacia la derecha).

Si el lobo ya se encuentra en la casilla más a la derecha del tablero, retrocede una casilla.

- Solo puede haber un máximo de 2 animales en la misma casilla.
- Cuando lleguen a una de las casillas del bosque, ya no podrán moverse los animales.
- Si el lobo llega a una casilla en la que se encuentra un animal: ¡el lobo lo atrapa!

El jugador realiza la acción que indique el dado y el turno pasa al jugador siguiente, que vuelve a tirar el dado.

Tarjetas de defensa

Hay 4 tarjetas de defensa. Se colocan en 4 de las 5 casillas del bosque. Cuando un jugador llega a una de estas casillas con un animal, gana la tarjeta que esté colocada encima. Estas tarjetas se comparten entre todos los jugadores y pueden utilizarse en cualquier momento durante la partida.

Solo se puede utilizar una tarjeta por ronda. Una vez utilizadas, quedan descartadas.



STOP AL LOBO: cuando se utiliza, el lobo no puede moverse, ni siquiera aunque el dado indique lo contrario.

SALTO: cuando se utiliza, un animal puede saltar por encima del lobo.



1. Horizontalmente: permite esquivar al lobo si llega a la casilla en la que se encuentra un animal: el lobo ocupa el lugar del animal y viceversa.

2. Verticalmente: en el momento en que sale el bote, el animal accede directamente al bosque.

Fin de la partida

La partida se termina cuando los 6 animales llegan al bosque al otro lado del río, es decir, cuando estén sanos y salvos. ¡Bravo! ¡Habéis ganado todos!

Sin embargo, si durante la partida uno de los animales es presa del lobo o cae en la cascada con el bote, la partida se interrumpe y se da por perdida para todos los jugadores. Si ambas balsas dejan la bandeja antes de que todos los animales hayan cruzado el río, el juego también se pierde.

Nota: para que la partida sea más fácil, se puede jugar con 5 animales en lugar de 6, poniendo un animal en cada casilla de salida al preparar el juego.

Gioco di collaborazione

5-10 anni 2 - 4 15 min

Contenuto: 1 tabellone, 2 zattere, 4 carte bonus, 6 pedine di animali, 1 pedina lupo, 1 dado.

Aiuta questi simpatici animaletti a raggiungere il bosco oltre il fiume Potomac. Prima dovranno attraversare il corso d'acqua e poi la radura.

Scopo del gioco: Potomac è un gioco di collaborazione. L'obiettivo è aiutare i 6 animali a raggiungere il bosco senza finire nella cascata o essere catturati dal lupo.

Preparazione del gioco: Posare il tabellone al centro dei giocatori. Posare gli animali sulla riva di partenza, il lupo nella radura, le carte bonus a faccia in giù sulle caselle "bosco" e le zattere nel fiume, come indicato nel seguente schema. Infine posare il dado accanto al tabellone.



Svolgimento del gioco

Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Potomac è un gioco di collaborazione: tutti i giocatori possono giocare con tutti i personaggi. Potete riflettere insieme riguardo al personaggio da giocare, ma la decisione finale spetta al giocatore di cui è il turno.

Percorso degli animali

Gli animali devono attraversare il fiume a bordo di una zattera, superare la radura e infine raggiungere il bosco.

Il giocatore lancia il dado e può:

○ Muovere uno degli animali (eccetto il lupo) di una casella in senso orizzontale o verticale, ma non in diagonale.

☄ Spostare di una casella verso destra la zattera che si trova nel fiume. Attenzione, insieme alla zattera si muovono anche gli animali a bordo!

Quando una zattera esce dal tabellone significa che “precipita” nella cascata e non può più essere utilizzata fino alla seguente partita. La seconda zattera viene allora posata sulla prima casella del fiume, a sinistra.

Se anche questa zattera cade nella cascata, non è più possibile attraversare il fiume!

NB: le due zattere non possono stare in acqua allo stesso tempo; si inizia a giocare con la seconda quando la prima cade nella cascata.



Muovere il lupo di una casella verso sinistra, in direzione dei fiori rossi della radura. Se il lupo si trova già sull'ultima casella a sinistra, spostarlo su quella accanto.



Muovere il lupo di una casella verso destra, in direzione dei fiori gialli della radura. Se il lupo si trova già sull'ultima casella a destra, spostarlo su quella accanto.

- Una casella può ospitare un massimo di 2 animali.
- Una volta raggiunta una delle caselle del bosco, gli animali non possono più essere spostati.
- Se il lupo arriva sulla stessa casella di un animale, lo cattura!

Il giocatore fa l'azione descritta dal dado, poi cede il turno al giocatore seguente che a sua volta lancia il dado.

Le carte di difesa

Ci sono 4 carte bonus. Sono posizionate su 4 delle 5 caselle del bosco. Il giocatore che raggiunge una di queste caselle con un animale, vince la carta corrispondente. Queste carte appartengono a tutti i giocatori e possono essere giocate in qualsiasi momento della partita, ma solo una per turno.

Una volta giocate vanno scartate.



STOP AL LUPO: giocando questa carta si impedisce al lupo di muoversi anche se il dado indica il contrario.

SALTO: giocandola si permette a un animale di sfuggire al lupo con un salto.



1. Salto orizzontale: quando il lupo arriva sulla casella di un animale, questa carta permette di schivarlo; il lupo prende quindi il posto dell'animale e viceversa.

2. Salto verticale: con questa carta, un animale che si trova sulla zattera può raggiungere direttamente il bosco.

Fine del gioco

La partita finisce quando tutti e 6 gli animali raggiungono il bosco oltre il fiume sani e salvi. Complimenti, avete vinto tutti!

Se però durante la partita uno degli animali viene catturato dal lupo o precipita con la zattera nella cascata, la partita si interrompe e tutti i giocatori perdono.

Se entrambe le zattere lasciano il vassoio prima che tutti gli animali abbiano attraversato il fiume, anche il gioco è perduto.

NB: per semplificare la partita è possibile giocare con 5 animali invece di 6, posandone uno su ogni casella di partenza.

Jogo de cooperação



5-10 anos



2 - 4



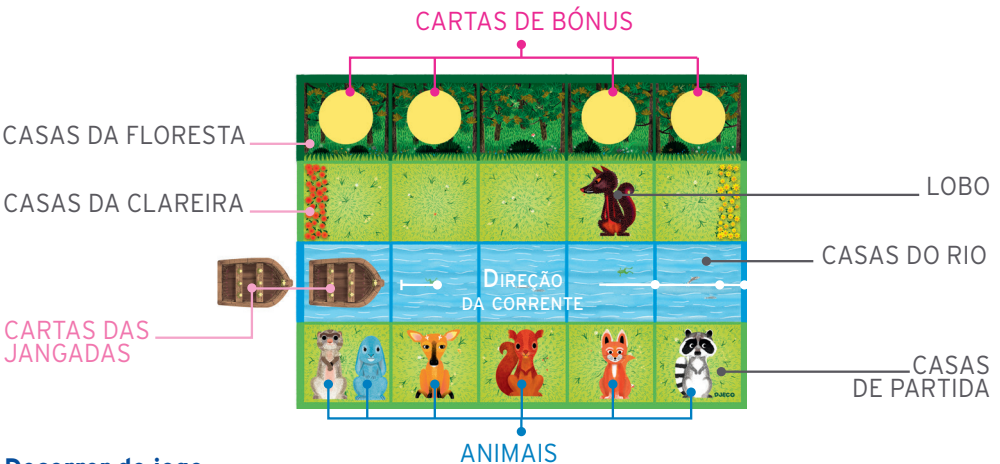
15 min

Conteúdo: 1 tabuleiro, 2 jangadas, 4 cartas de bônus, 6 peões em forma de animal, 1 peão em forma de lobo e 1 dado.

Os animaizinhos querem ir para a floresta na outra margem do rio Potomac. Para isso, devem atravessar o rio e, depois, a clareira!

Objetivo do jogo: Potomac é um jogo de cooperação. Deves ajudar os 6 animaizinhos a chegarem à floresta sem que nenhum seja levado até à cascata ou apanhado pelo lobo.

Preparação do jogo: coloca o tabuleiro no centro dos jogadores. Coloca os animais na margem de partida, o lobo na clareira, as cartas de bônus, com a face voltada para baixo, nas casas da floresta e as jangadas no rio de acordo com as indicações da imagem abaixo. Coloca o dado ao lado do tabuleiro.



Decorrer do jogo

Começa o jogador mais novo, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. É um jogo de cooperação: todos os jogadores podem deslocar todas as personagens. Os jogadores podem falar entre si para escolherem a personagem a ser deslocada, mas a decisão final compete ao jogador a quem pertence a vez.

Percursos dos animais: os animais devem atravessar o rio, recorrendo a uma jangada, e a clareira, antes de chegarem à floresta.

O jogador lança o dado:



o jogador desloca o animal que quiser (exceto o lobo) de uma casa, na horizontal ou na vertical (mas não na diagonal).



O jogador desloca a jangada presente no rio de uma casa para a direita.


Qualquer personagem presente na jangada avança ao mesmo tempo!


Quando uma jangada sai do tabuleiro, significa que caiu na cascata. Esta jangada não pode voltar a ser utilizada até ao fim do jogo. A segunda jangada é colocada na primeira

casa do rio (a casa situada mais à esquerda).

Se a segunda jangada cair na cascata, deixa de ser possível atravessar o rio, pois já não há jangadas!

Atenção: assim, as duas jangadas não podem estar na água ao mesmo tempo, pois a segunda chega quando a primeira caiu na cascata.

 O jogador desloca o lobo de uma casa em direção às flores vermelhas da clareira (para a esquerda). Se o lobo já estiver na casa do tabuleiro situada mais à esquerda, o mesmo volta uma casa para trás.

 O jogador desloca o lobo de uma casa em direção às flores amarelas da clareira (para a direita). Se o lobo já estiver na casa do tabuleiro situada mais à direita, o mesmo volta uma casa para trás.

- Apenas pode haver um máximo de 2 animais na mesma casa.
- Ao chegarem a uma das casas da floresta, os animais deixam de poder ser deslocados.
- Se o lobo chegar a uma casa onde estiver um animal, o mesmo apanha o animal!

O jogador efetua a ação solicitada pelo dado, antes de passar a vez ao jogador seguinte que lança então o dado.

As cartas de defesa

Existem 4 cartas de bónus. Estão colocadas em 4 das 5 casas da floresta. Quando um jogador chega a uma destas casas com um animal, ganha a carta aí colocada. Estas cartas são comuns a todos os jogadores e podem ser jogadas a qualquer momento durante o jogo.

Apenas pode ser jogada uma carta em cada ronda.

Uma vez jogadas, as cartas são descartadas.



IMOBILIZAÇÃO DO LOBO: quando jogada, esta carta impede o lobo de se deslocar, ainda que o dado diga o contrário.



SALTO: quando jogada, esta carta permite a um animal saltar por cima do lobo.

1. Na horizontal: permite evitar o lobo se ele chegar a uma casa onde estiver um animal. Assim, o lobo fica no lugar do animal e o animal fica no lugar do lobo.

2. Na vertical: partindo da jangada, o animal chega diretamente à floresta.

Fim do jogo

O jogo termina quando os 6 animais chegam à floresta na outra margem do rio: estão sãos e salvos! Parabéns! Todos os jogadores ganharam!

Em contrapartida, se, durante o jogo, um dos animais for apanhado pelo lobo ou se cair na cascata com a jangada, o jogo termina e todos os jogadores perderam!

Se ambas as jangadas saem da bandeja antes que todos os animais tenham atravessado o rio, o jogo também é perdido.

Nota: para facilitar o jogo, os jogadores podem optar por jogar com 5 animaizinhos em vez de 6 (deve ser colocado um animal em cada casa de partida durante a preparação do jogo).

Et spil om samarbejde



5-10 år



2 - 4



15 min

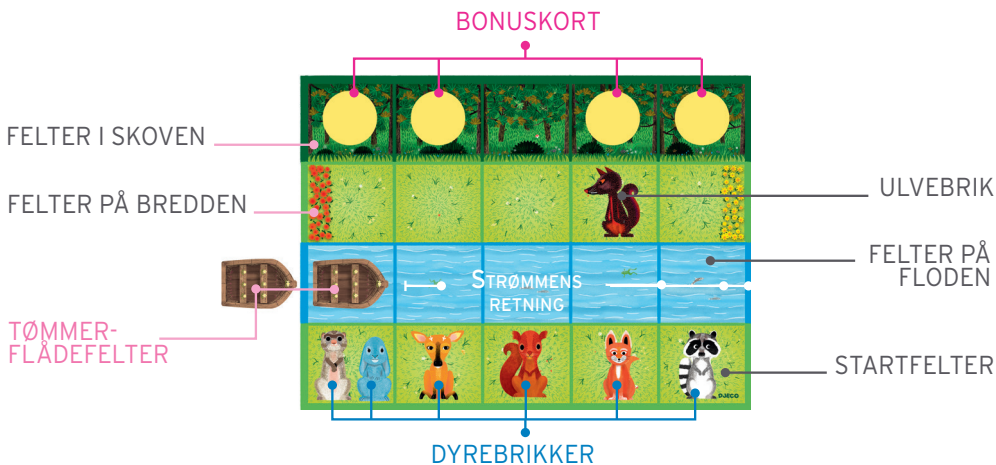
Indhold: 1 plade, 2 tømmerflåder, 4 bonuskort, 6 dyrebrikker, 1 ulvebrik, 1 terning.

De små dyr ønsker at komme ind i skoven på den anden side af Potomac.

For at komme derind skal de over floden og den nøgne flodbred!

Målet med spillet: Potomac er et samarbejdsspil. Du skal hjælpe de 6 små dyr med at komme ind i skoven uden at de bliver revet med af vandfaldet eller fanget af ulven.

Forberedelse af spillet: Anbring spillepladen midt mellem spillerne. Placer dyrene på startbredden, ulven på den modsatte bred, bonuskortene med billedsiden vendt nedad på felterne i skoven og tømmerflåderne på floden som vist på skemaet nedenfor. Læg terningen ved siden af pladen.



Spilleregler

Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Det er et samarbejdsspil: Alle spillere kan spille alle roller. I kan tale sammen om den rolle, I hver især vil spille, men det er spilleren selv, der træffer den endelige afgørelse.

Dyrenes bane: Dyrene skal over floden ved hjælp af en tømmerflåde, over den nøgne flodbred på den anden side og ind i skoven.

Spilleren kaster terningen:


Flyt et dyr efter eget valg (med undtagelse af ulven) et felt i vandret eller lodret retning (men ikke diagonalt).


Flyt tømmerflåden på floden et felt til højre.
Alle brikkerne på tømmerflåden flytter med!

Når en tømmerflåde kommer ud af pladen, betyder det, at den falder ned i vandfaldet. Denne tømmerflåde er tabt indtil slutningen på spillet. Den anden tømmerflåde placeres på flodens første felt (det længst til venstre).

Hvis den anden tømmerflåde falder ned i vandfaldet, er der ikke flere muligheder for at komme over floden!

NB: De to tømmerflåder kan derfor ikke være på vandet samtidigt: Den anden kommer, når den første er faldet ned i vandfaldet.

 Flyt ulven et felt hen mod de rød blomster på flodbredden (til venstre). Hvis ulven allerede er på feltet længst til venstre på pladen, rykker ulven et felt tilbage.

 Flyt ulven et felt hen mod de gul blomster på flodbredden (til højre). Hvis ulven allerede er på feltet længst til højre på pladen, rykker ulven et felt tilbage.

- Der kan ikke være mere end højst 2 dyr på samme felt.
- Så snart dyrene er kommet ind på et felt i skoven, må man ikke flytte dem mere.
- Hvis ulven kommer hen på et felt med et dyr, så fanger ulven dyret!

Spilleren udfører den handling, terningen viser, og dernæst er det den næste spillers tur til at kaste terningen.

Forsvarskort

Der findes 4 bonuskort. De er placeret på 4 af de 5 felter i skoven. Når en spiller har nået et af disse felter med et dyr, så vinder han/hun det kort, der er placeret på feltet. Disse kort er fælles for alle spillere og kan spilles på et vilkårligt tidspunkt i løbet af spillet.

Man kan kun spille et kort pr. spilleomgang.

Når et kort er spillet, lægges det til side.



STANDS ULVEN: Når dette kort spilles, kan ulven ikke bevæge sig, selv om terningen beder om det modsatte

SPRING: Når dette kort spilles, kan et dyr springe over ulven.



1. Vandret: Det giver mulighed for at undgå ulven, hvis den kommer på det felt, hvor dyret står: Ulven tager dyrets plads og dyret tager ulvens plads.

2. Lodret: Dyret får direkte adgang til skoven fra tømmerflåden.

Spillets afslutning

Spillet slutter, når de 6 dyr har nået skoven på den anden side af floden:

De er i sikkerhed! Flot, I har vundet alle sammen!

Hvis et dyr derimod bliver fanget af ulven i løbet af spillet eller hvis den falder ned i vandfaldet, standser spillet og det er tabt for alle!

Hvis begge tømmerflåde forlader pladen, før alle dyrene har krydset floden, er spillet også tabt.

NB: Man kan beslutte at spille med 5 små dyr i stedet for 6 for at gøre spillet lettere (sæt et dyr på hvert startfelt, når spiller forberedes).

Samarbetsspel



5-10 år



2 - 4



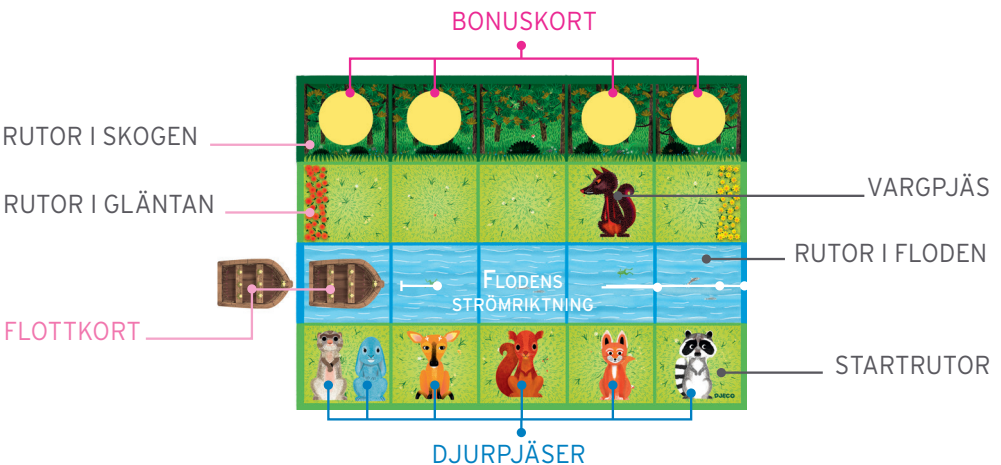
15 min

Innehåll: 1 spelplan, 2 flottar, 4 bonuskort, 6 djurpjäser, 1 vargpjäs, 1 tärning.

De små djuren vill ta sig till skogen på andra sidan floden Potomac. För att göra det måste de ta sig över floden och sedan korsa gläntan!

Spelets mål: Potomac är ett samarbetspel. Ni ska hjälpa de sex små djuren att nå fram till skogen utan att något av dem åker ned i vattenfallet eller fångas av vargen.

Förberedelser: Placera spelplanen med alla spelare runt om. Ställ ut djuren på startrutorna på stranden, vargen i gläntan, bonuskorten med framsidan nedåt på skogsrutorna och flottarna i floden, så som visas på bilden här nedan. Lägg tärningen bredvid spelplanen.



Spelets gång

Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. Det här är ett samarbetspel: alla spelare kan spela alla figurer. Ni kan diskutera tillsammans för att bestämma vilken figur som det vore bra att spela, men det är spelaren som har turen som till slut får bestämma.

Djurens färdväg

Djuren måste ta sig över floden genom att använda sig av en flotte och korsa gläntan för att slutligen nå fram till skogen.

Spelaren kastar tärningen:



Flytta valfritt djur (med undantag för vargen) en ruta, antingen åt sidan eller framåt (men inte diagonalt).



Flytta flottan i floden ett steg åt höger. Alla figurer som finns ombord på flottan förflyttas tillsammans med denna.

Så fort en flotte hamnar utanför spelplanen har den åkt ned i vattenfallet. Flotten utesluts fram till slutet av spelet. Den andra flotten ställs på den första rutan i floden (längst till vänster). Om den andra flotten också åker ned i vattenfallet finns det inga fler flottor och det går inte längre att ta sig över floden!

Obs! De två flottorna får alltså inte vara på floden samtidigt. Den andra läggs inte ut förrän den första har åkt ned i vattenfallet.



Flytta vargen en ruta mot de röda blommorna i gläntan (åt vänster).

Om vargen redan står på rutan längst till vänster flyttas den ett steg bakåt.



Flytta vargen en ruta mot de gula blommorna i gläntan (åt höger).

Om vargen redan står på rutan längst till höger flyttas den ett steg bakåt.

- Det får stå högst två djur samtidigt på samma ruta.
- Så fort djuren har nått fram till någon av rutorna i skogen får de inte flyttas längre.
- Om vargen når fram till en ruta där det står ett djur fångar vargen djuret!

Spelaren utför det som tärningen visar, och sedan går turen över till nästa spelare som i sin tur kastar tärningen.

Försvarskort

Det finns 4 bonuskort. De placeras på fyra av de fem rutorna i skogen. Så fort en spelare når fram till någon av dessa rutor med ett djur vinner hen kortet som ligger där. Kortet är gemensamma för alla spelare och kan spelas när som helst under spelets gång.

Det går bara att spela ett bonuskort per varv.

Så fort de har spelats läggs de undan.



STOPP FÖR VARGEN: När det här kortet spelas får inte vargen flyttas, även om tärningen visar annat.



HOPP: När det här kortet spelas får ett djur hoppa över vargen.

1. I sidled: gör det möjligt att komma undan vargen om den kommer till den ruta där det står ett djur - i så fall byter vargen och djuret plats med varandra.

2. Framåt: från flotten kan djuret hoppa direkt till skogen.

Spelet avslutas

Spelet är slut så fort de 6 djuren har nått fram till skogen på andra sidan floden, där de är utom fara! Bravo! Ni har vunnit allihop!

Om det under spelets gång däremot händer att något av djuren fångas av vargen eller trillar ned i vattenfallet tillsammans med flotten, då avbryts spelet och alla förlorar.

Om båda flottorna lämnar brädet innan alla djur har korsat floden, är spelet också förlorat.

Obs! För att spelet ska bli enklare kan ni spela med endast 5 djur istället för 6 (ställ ut ett djur på varje startruta innan ni börjar).

Кооперативная игра

Возраст: 5–10 лет

Количество игроков: 2–4

Продолжительность партии: 15 минут

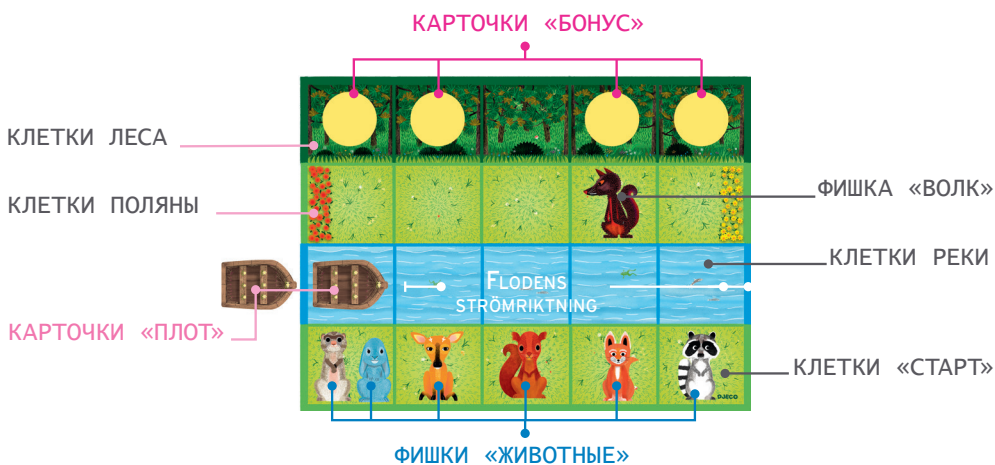
В комплекте: 1 игровое поле, 2 плота, 4 карточки «бонус», 6 фишек «животные», 1 фишка «волк», 1 кубик.

Животные хотят попасть в лес на другом берегу реки Потомас.

Для этого им нужно переправиться через реку, а затем пройти через поляну!

Цель игры. Potomas — кооперативная игра. Игроки должны помочь шести животным добраться до леса, чтобы ни одно из них не попало в водопад или в лапы к волку.

Подготовка к игре. Положите игровое поле в центре между игроками. Поставьте животных на отправной берег, а волка — на поляну. Карточки «бонус» положите лицевой стороной вниз на клетки леса, а плоты положите на реку, как показано на схеме ниже. Кубик положите рядом с игровым полем.



Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Это кооперативная игра — игроки могут ходить любыми персонажами. Вы можете обсуждать все вместе, каким персонажем сходить, но окончательное решение принимает игрок, выполняющий ход.

Путь животных. Животные должны переправиться через реку, используя плот, а затем перейти через поляну, чтобы попасть в лес.

Игрок бросает кубик:

○ Переместите любое животное (кроме волка) на одну клетку по горизонтали или по вертикали (но не по диагонали).

🌊 Переместите плот на реку на одну клетку вправо.
Если на плоту стоит персонаж, он также перемещается!

Если плот выходит за пределы поля, это значит, что он упал в водопад. Этот плот выходит из игры до конца партии. Тогда на первую (самую левую) клетку реки нужно положить второй плот. Если и второй плот упадет в водопад, больше плотов не будет и переправиться через реку будет невозможно!

Примечание. То есть на реке не может быть два плота одновременно. Второй плот вступает в игру, когда первый упал в водопад.



Переместите волка на одну клетку в сторону красных цветов (влево). Если волк уже стоит на самой левой клетке поля, он отступает на одну клетку назад.



Переместите волка на одну клетку в сторону желтых цветов (вправо). Если волк уже стоит на самой правой клетке поля, он отступает на одну клетку назад.

- На одной клетке может стоять не более двух животных одновременно.
- Если животное добралось до клетки леса, его больше нельзя перемещать.
- Если волк пришел на клетку, где стоит животное, волк хватает его!

Игрок выполняет действие, выпавшее на кубике, а затем ход переходит к следующему игроку и тот бросает кубик.

Карточки для защиты

В комплект входит 4 карточки «бонус». Положите их на 4 из 5 клеток леса. Если игрок привел животное на одну из этих клеток, он зарабатывает лежащую на ней карточку. Заработанные карточки становятся общими, и любой игрок может использовать их в любой момент в ходе партии.

За один ход можно использовать только одну карточку «бонус».

Использованные карточки «бонус» выходят из игры.



ОСТАНОВКА ВОЛКА: если игрок использовал эту карточку, волк не может перемещаться, даже если это перемещение выпало на кубике.



ПРЫЖОК: если игрок использовал эту карточку, животное перепрыгивает через волка.

1. По горизонтали: животное уворачивается от волка, если тот пришел на клетку, где оно стоит. Волк встает на место животного, а животное встает на место волка.

2. По вертикали: совершив прыжок с плота, животное сразу попадает в лес.

Конец игры

Партия заканчивается, когда все шесть животных добрались до леса на другом берегу реки целыми и невредимыми. Отлично! Все игроки победили!

Но если в ходе партии одно из животных попало в лапы к волку или упало в водопад вместе с плотом, партия проиграна для всех!

Если оба плота покидают игровое поле до того, как все животные пересекут реку, игра также будет проиграна.

Примечание. Чтобы упростить игру, можно играть пятью животными вместо шести (поставьте по одному животному на каждую клетку «старт»).

POTOMAC

DJ08407

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com