

8+

25-75 MIN.

† 2-5



 Spelvariant voor gevorderden/  Experienced players only

 Spielvariante für Fortgeschrittene/  Solo per giocatori esperti

RIVERS & RAFTS

SPEL VOORBEREIDING:

Verwijder 10 bostegels, 1 grastegel en 1 rotstegel uit het basisspel. En voeg de 24 watertegels toe. (Let op: Speel je met 5 personen voeg dan slechts 22 watertegels toe.) Doe verder alles precies hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel.

Daarnaast krijg elke speler ook een aantal Rafts:

SPELERS	2	3	4	5
RAFTS/ VLOTTEN	3	2	2	2

HET SPEL

Net als bij het RIFUGIO basisspel kun je, als je aan de beurt bent drie dingen doen: Aanleggen, Lopen (bij deze uitbreidingsset dus ook varen!) en Bouwen.

1. Aanleggen:

Het aanleggen is hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel. Maar nu kunnen dus ook Watertegels worden aangelegd. Water mag aan Water, Gras, Bos en Rots. Maar niet aan Passen en Bergtoppen.

Let op: Het kan interessant zijn om meerdere watertegels aan elkaar te leggen. Omdat je daarmee een rivier creëert. (Zie "Lopen en Varen" voor het voordeel van een rivier.)

2. Lopen en Varen:

Het lopen is in principe hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel. Alleen kun je natuurlijk niet over water lopen. De manier om over watertegels te gaan is met een Raft.

Wanneer je met je wandelaar op een Raft op een watertegel staat kost het één stap om naar een aangrenzende watertegel te varen. Echter: Wanneer meerdere watertegels aan elkaar grenzen ontstaat een rivier(!). **En hierbij maakt het niet uit: hoever je met de Raft over de rivier gaat, het kost je maximaal 1 stap!** Zo ontstaat dus een soort snelweg, waarmee je je heel snel door het landschap verplaatsen kunt.

Ook kunnen er maximaal 2 poppetjes op één Raft. **Hierdoor kan het zijn dat, wanneer je op een Raft met daarop een ander poppetje stapt en je vervolgens wegvaart met deze Raft, je daarmee ook dat andere poppetje verplaatst!**

En je kunt er vandoor gaan met andermans Raft! Stel dat iemand zijn/ haar Raft ergens achterlaat, dan kun je daarmee vertrekken en zo de ander beroven van zijn/haar vervoersmiddel ☺.

Overigens kunnen er nooit twee Rafts op één watertegel zijn. Maar Rafts mogen elkaar wel passeren. En net als met het bezoeken van andermans Rifugio, kun je nu ook een extra stap verdienen door op andermans Raft te stappen. Deze stap mag je dan direct gebruiken of bewaren, door het nemen van een EXTRA STAP TEGEL.

Speciale zwemregel:

Stel dat iemand anders inderdaad wegvaart met jouw Raft en jou daarmee achterlaat op een eiland. Wat dan?

De meest voor de hand liggende oplossing om van een eiland af te komen is, door gewoon een nieuwe Raft te bouwen. Heb je echter al je Rafts al gebouwd, dan zul je moeten kijken: Of er ergens aan het land waar jij op staat nog een Raft van een andere speler ligt. Als dit zo is, en je wilt persé van het eiland af, dan zul je naar die Raft toe moeten lopen. Ook als dit een hele omweg is en je daarvoor door de beren moet.

Alleen in het uiterste geval dat je op een stuk land gestrand bent, waaraan geen enkele Raft ligt en je ook geen Raft meer bouwen kunt, dan mag je zwemmen. (NB deze zwemregel is er alleen om te voorkomen dat iemand voor de rest van het spel uitgeschakeld is.)

Zwemregel: Het overzwemmen van een watertegel kost vier stappen.

Stap 1: Zet je poppetje in het water bij de rand van de landtegel waar je vandaan kwam.

Stap 2: Leg je poppetje in het midden van de watertegel.

Stap 3: Zet je poppetje in het water bij de rand van de landtegel waar je naar toe gaat.

Stap 4: Zet je poppetje op de nieuwe landtegel.

Je kunt per zwem-actie maximaal één watertegel over zwemmen. (NB Rafts kunnen wel over een tegel met een zwemmend poppetje varen, maar ze mogen er niet stoppen. Ze kunnen de zwemmer dus niet helpen.)

3. Bouw een Rifugio of Raft:

Het bouwen is in principe hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel. Maar behalve Rifugio's, kun je nu dus ook Rafts bouwen. Rafts mogen alleen gebouwd worden op een vrije watertegel. Het bouwen van een Raft kost twee stappen (één om op de watertegel te stappen en één om de Raft te bouwen). En beide stappen moeten in dezelfde beurt zijn!!

Elke keer dat een medespeler op jouw Raft stapt krijg je een RAFT-PUNTEGEL. Deze zijn twee punten per stuk waard.

Overigens telt een watertegel met een zwemmend poppetje niet als vrije watertegel. Dus hier kan geen Raft worden gebouwd.

Doel van het spel:

Net als bij het RIFUGIO basisspel moet je ervoor zorgen, dat je aan het eind de meeste punten hebt. De puntentelling is in principe hetzelfde. Maar nu is er aan het einde ook: De extra WATERVAL BONUS.

Dit betekent dat elke waterval aan het einde van het spel één punt meer waard is voor elke watertegel, die direct grenst aan deze waterval.

Als er aan het einde van het spel meerdere spelers met de meeste punten zijn, dan wint degene met de meeste Raft-punten.

Spel voor twee personen:

Net als bij het Rifugio basisspel.

Veel plezier bij het spelen van RIVERS & RAFTS!

Rivers & Rafts is een spel van Niels Pieterse.

Met dank aan: Nienke van Spreeuwel, Ton Pieterse en vormgever Marc ter Horst.

Check www.Rifugio.nl en Rifugio.nl op Facebook voor strategische speltips en nieuws over de toernooien.

RIVERS & RAFTS

GAME PREPARATION

Remove 10 Foresttiles, 1 Grasstile & 1 Rocktile from the RIFUGIO basicgame. And add the 24 watertiles (22 when you're playing with 5 players). Furthermore do exactly the same as with the RIFUGIO basicgame.

Also take the right amount of Rafts:

PLAYERS	2	3	4	5
RAFTS	3	2	2	2

THE GAME

As with the RIFUGIO basicgame, there are three things you can do in your turn: Connect a tile, Walk (with this extensionset also Sail!) and Build.

1. Connecting a Terraintile:

The rules for connecting the tiles are the same as with the RIFUGIO basicgame. But now: Also watertiles can be connected. Water can be connected to: Water, Grass, Forest and Rock. It can not be connected to Passes and Mountaintops.

Note: It can be advantageous to connect several watertiles together. And thus create a River. (For River info see: Walk and Sail.)

2. Walk and Sail:

The rules for walking are the same as with the RIFUGIO basicgame. However: YOU CANNOT WALK OVER WATER! The way to cross a watertile is by using a Raft.

When your Walker is on a Raft, you can sail with that Raft from the one watertile to the next. This costs one step. However: When several watertiles are connected a River is created.

Moving a Raft from one place on a River to another place on the same River (no matter the amount of watertiles that are being crossed) only costs one step!!

Also a Raft can hold a maximum of two Walkers. So it is possible to step onto a Raft, that already has a Walker on it, and then sail the Raft with both Walkers in a direction the other player might not want to go. **In doing so, you can thus also move someone elses Walker!**

And you can sail away with someone else's Raft without them being on it. And thus depriving them of their mode of transportation. ☺

Two Rafts can never be on the same watertile, but they can pass each other. And (same as when you visit someone else's Rifugio) you get an extra step by stepping onto someone else's Raft.

Special swimmingrule:

What if someone takes your Raft and leaves you stranded on an island? The easiest solution then, would be to build a new Raft. But if you have already built all your Rafts then you have to look for another Rafts that's on a watertile, which is directly connected to the land you're on. If there is such a Raft (and you really want to leave the island you're on) then you'll have to walk to that Raft. Even if this means taking a long hike. Even if it means going through bears.

Only in the event, that your stranded and none of the above solutions are possible, then the swimming rule applies. (This rule is there, to prevent a player from getting totally stuck.)

The swimming rule: Crossing a watertile costs four steps.

Step 1: Place your walker in the water next to the landtile that you're leaving.

Step 2: Lay your walker in the middle of the watertile.

Step 3: Place your walker in the water next to the new shore.

Step 4: Place your walker on the new land tile.

The maximum amount of watertiles, you can cross swimming, is one. (Note: Rafts are allowed to sail across a watertile with a swimming Walker on it, but they cannot stop there.)

3. Build a Rifugio or Raft:

The rules for building are the same as with the RIFUGIO basicgame. However: you can now also build Rafts. A Raft can only be build on a vacant watertile. (i.e. Watertiles with another Raft or a swimming Walker on it are not vacant.)

Building a Raft costs two steps: One is to step onto the watertile and two is to build the Raft. And both steps have to be in the same turn!

Every time an opponent steps onto your Raft, you're allowed a RAFTPOINTCARD. These are worth two points each.

Game Goal

Just as with the RIFUGIO basicgame the goal is to have the most points at the end of the game. And the value of all tiles are also the same as in the RIFUGIO basicgame. There is only one important difference: THE WATERFALL-BONUS!

This means that, at the end of the game: Each Waterfall is worth one point more, for every watertile to which it is directly connected.

If at the end of the game, there are more players with the highest score, the one with the most Raft-points wins.

Playing with two players:

If you play with two players then, after connecting a terraintile (and if necessary making sure there are three open tiles again), you connect a second tile.

Enjoy playing RIVERS & RAFTS!

Rivers & Rafts is a game by Niels Pieterse.

With special thanks to: Nienke van Spreeuwel, Ton Pieterse and Marc ter Horst.

Check www.Rifugio.nl and Rifugio.nl on Facebook for tactics, tips & tournaments.

RIVERS & RAFTS

SPIELVORBEREITUNG:

Entfernen Sie 10 Wald-Felder, 1 Gras-Feld und 1 Fels-Feld aus dem RIFUGIO-Basissspiel. Und ergänzen Sie das Spiel mit 24 Wasser-Feldern, wenn Sie mit 2 bis 4 Spielern spielen, bzw. mit 22, wenn Sie zu fünf spielen. Alle weiteren Vorbereitungen sind identisch mit denen des RIFUGIO-Basissspiels.

Nehmen Sie auch die entsprechende Anzahl Flöße.

SPIELER	2	3	4	5
FLÖBE	3	2	2	2

DAS SPIEL:

Genauso wie im RIFUGIO-Basissspiel können Sie drei Dinge tun: Anlegen, Laufen (mit dem Ergänzungssset können Sie auch Segeln!) und Bauen.

1. Das Anlegen der Landschaftsfelder:

Die Lege-Regeln sind dieselben wie im RIFUGIO-Basissspiel. Aber jetzt können Sie auch Wasserfelder anlegen. Wasser-Felder können Sie an Wasser-, Gras-, Wald- und Fels-Felder anlegen. Sie können die Wasser-Felder nicht an Pässe und Gipfel anlegen.

Beachten Sie: Es kann vorteilhaft sein, mehrere Wasser-Felder aneinander zu legen, um einen Fluss zu bauen. (Siehe auch Laufen und Segeln.)

2. Laufen und Segeln:

Die Regeln für das Laufen sind dieselben wie im RIFUGIO-Basissspiel. Aber vergessen Sie nicht: Sie können nicht übers Wasser laufen! Die einzige Möglichkeit, einen Fluss zu überqueren ist, in dem Sie ein Floß benutzen. Wenn Ihre Spielfigur auf einem Floß ist, können Sie mit dem Floß von einem zum nächsten Wasserfeld segeln. Das kostet Sie einen Schritt.

Wenn Sie mehrere Wasser-Felder aneinander anlegen, entsteht ein Fluss. Bitte beachten Sie: Um mit ein Floß von einem Wasser-Feld zu einem anderen Wasser-Feld dieses Flusses zu ziehen, kostet Sie das nur einen Schritt, egal wieviele Wasserfelder Sie überqueren(!)

Auf einem Floß können maximal zwei Spieler gleichzeitig stehen. Es ist also möglich, ein Floß zu betreten auf dem bereits ein anderer Spieler steht, um dann mit dem Floß in eine andere Richtung zu segeln, als in die der andere Spieler segeln möchte. Auf diesem speziellen Fall können Sie ausnahmsweise auch eine andere Spielfigur bewegen.

Und Sie können auch mit dem Floß eines anderen Spielers segeln, ohne das dieser selbst auf dem Floß steht. Und ihn auf diese Weise von seinem eigenen Floß berauben. ☺
Auch erhalten Sie einen extra Schritt, wenn Sie das Floß eines anderen Spielers betreten (wie auch wenn Sie das Rifugio eines anderen Spielers besuchen).

Zwei Flöße können niemals auf dem selben Wasser-Feld stehen, aber diese können auf dem Fluss aneinander vorbeifahren..

Spezielle Schwimmregeln:

Sollte ein anderer Spieler mit Ihrem Floß wegfahren und Sie auf einer Insel zurücklassen, was können Sie dann tun? Die einfachste Lösung, eine Insel wieder zu verlassen, ist ein Floß zu bauen. Haben Sie Ihre Flöße bereits gebaut, dann können Sie schauen, ob irgendwo auf der Insel das Floß eines anderen Spielers verfügbar ist. Wenn dem so ist, und Sie wünschen die Insel zu verlassen, dann müssen Sie zu dem Floß laufen, auch wenn das ein Umweg sein sollte und Sie dabei auf ein Bären-Feld kommen sollten.

Im Falle, dass Sie auf einer Insel gestrandet sind, auf der sich nirgends ein Floß befindet und Sie auch selbst kein Floß mehr bauen können, nur dann dürfen Sie schwimmen. (Diese Regel dient dazu, zu verhindern, dass ein Spieler vom weiteren Verlauf des Spiels ausgeschlossen wird.)

Schwimmregel: Schwimmen über ein Wasser-Feld kostet Sie vier Schritte.

Schritt 1: Setzen Sie die Spielfigur ins Wasser am Flussufer des Landschaftsfelds, wo Sie sich befinden. Schritt 2: Legen Sie die Spielfigur in die Mitte des Wasser-Feldes.

Schritt 3: Setzen Sie die Spielfigur ins Wasser am Flussufer des Landschaftsfelds, wohin Sie ziehen möchten. Schritt 4: Stellen Sie Ihre Spielfigur auf das neue Landschaftsfeld.

Sie können pro Schwimmaktion maximal ein Wasserfeld überqueren. (Anmerkung: Flöße können über Wasser-Felder fahren, auf denen sich eine schwimmende Spielfigur befindet, aber dürfen dort nicht halten. Sie können dem Schwimmer nicht helfen.)

3. Bauen von einem Rifugio oder Floß:

Es gelten dieselben Regeln für das Bauen wie im RIFUGIO-Basissspiel. Aber Sie können jetzt auch Flöße bauen. Flöße können Sie nur auf einem freien Wasser-Feld bauen. Das Bauen eines Flosses kostet zwei Schritte (einen um auf das Wasser-Feld zu ziehen und einen, um das Floß zu bauen). Und beide Schritte müssen Sie innerhalb desselben Spielzugs ausführen! Bitte beachten Sie: Ein Wasser-Feld, auf dem sich eine schwimmende Spielfigur befindet, ist nicht frei. Hier können Sie kein Floß bauen.

Jedes Mal, wenn ein Mitspieler Ihr Floß betritt, erhalten Sie ein FLOß-PÜNKTEN-PLÄTTCHEN. Dieses ist zwei Punkte wert.

Spielende:

Genauso wie im RIFUGIO-Basissspiel müssen Sie, so viele Punkte wie möglich sammeln. Die Punktezählung ist genauso wie im Basissspiel. Aber hier gibt es noch zusätzlich den WASSERFALL-BONUS. Das bedeutet, dass Sie für jeden Wasserfall am Spielende noch einen zusätzlichen Punkt erhalten für jedes direkt am Wasserfall angelegte Wasser-Feld. Haben mehrere Spieler am Spielende dieselbe Punktezahl erreicht, gewinnt der Spieler mit den meisten Floß-Punkten!

Spiel für 2 Personen:

Sollten Sie nur zu zweit spielen legen Sie dann, nach dem anlegen eines Landschaftsfeldes (und falls nötig, dem Umdrehen eines drittes Feld), noch ein zweites Feld an.

Viel Spaß beim Spielen von RIFUGIO!

Rifugio ist ein Spiel von Niels Pieterse.

Mit herzlichen Dank an: Nienke van Spreuwel, Ton Pieterse, Marc ter Horst & Florian Hellwig.

Besuchen Sie auch www.Rifugio.nl und [rifugio.nl](https://www.facebook.com/rifugio.nl) auf Facebook für strategische Tipps und Turniertermine.

|| ZATTERE & FIUMI ||

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Sottrai 10 tabelle "foresta", 1 tabella "erba" ed 1 tabella "roccia" dal set base di RIFUGIO. Aggiungi al set base 24 tabelle "acqua" (solo 22 se giochi con 5 giocatori). Per il resto, prepara il gioco esattamente come faresti per il gioco base.

Inoltre, seleziona il numero corretto di zattere secondo la seguente tabella

GIOCATORI	2	3	4	5
ZATTERE	3	2	2	2

IL GIOCO

Così come nel gioco base di RIFUGIO, vi sono tre cose che puoi fare nel tuo turno: Connettere una tabella al resto del territorio, Camminare (e con questa estensione anche Navigare!) e Costruire.

1. Connettere una tabella:

Le regole per connettere le tabelle alle altre sono le stesse che nel gioco base di RIFUGIO, con le successive aggiunte. Adesso puoi anche connettere le tabelle acqua con: altre tabelle Acqua, tabelle Foresta, e tabelle Roccia e tabelle Erba.

Le tabelle acqua, però, non possono essere connesse con tabelle rappresentanti le cime montuose e tabelle rappresentanti i passi.

Nota: potrebbe essere conveniente connettere numerose tabelle acqua tra di loro, così da creare un Fiume. (Per informazioni sui Fiumi consulta anche: Camminare e Navigare.)

2. Camminare e Navigare

Le regole del Camminare sono le stesse che quelle del gioco base di Rifugio. Attenzione: **NON SI PUÒ CAMMINARE SULL'ACQUA!** L'unico modo per attraversare una tabella Acqua è quello di utilizzare una zattera

Se la tua pedina è su una zattera, puoi navigare con la zattera da una pedina acqua alla successiva. Questo movimento ti costa un passo. Nota bene: se tre o più tabelle acqua sono connesse è creato un Fiume, quindi **muovere una zattera da un punto di un fiume ad un qualsiasi altro punto dello stesso fiume (indipendentemente dal numero di tabelle acqua attraversate), costa solamente un passo!!**

Inoltre, una zattera può portare fino ad un massimo di due pedine. È quindi possibile salire su una zattera sulla quale già è presente una pedina, e poi navigare con la zattera ed entrambe le pedine in una direzione in cui il giocatore possessore dell'altra pedina potrebbe non voler andare. **Così facendo, insomma, puoi muovere la pedina di un altro Giocatore!**

Puoi anche salpare lontano con la zattera di un altro giocatore senza che loro vi siano sopra. Così provandoli del loro mezzo di trasporto.

Due zattere non possono mai sostare sulla stessa tabella, ma possono transitare sulla stessa tabella. Se passi su una tabella dove sostava la zattera di un altro giocatore guadagni un passo in più (analogamente a quanto accade quando visiti il Rifugio di un altro giocatore).

Regola speciale per il nuotare:

Cosa succede se qualche giocatore ti sottrae la zattera e ti lascia naufrago su un'isola? La soluzione più immediata sarebbe quella di costruire una nuova Zattera; se ciò non fosse possibile perché hai esaurito il numero massimo di zattere da costruire, allora dovresti trovare una zattera connessa all'isola sulla quale ti trovi. Se tale zattera esistesse (e se veramente volessi lasciare l'isola su cui ti trovi), allora dovresti camminare fino a raggiungerla; anche se ciò significa fare un lungo tragitto, anche se ciò significa passare tra gli orsi. Solo se sei naufrago su un'isola e nessuna delle precedenti soluzioni ti è possibile, si applica la regola sul nuotare (regola che serve come ultima risorsa per evitare di farti rimanere intrappolato sull'isola).

La regola sul nuotare: Attraversare una tabella Acqua costa quattro passi.

Passo 1: Posiziona la tua pedina sulla tabella Acqua immediatamente vicina alla tabella Terreno che stai per lasciare.

Passo 2: Posiziona la tua pedina al centro della tabella Acqua.

Passo 3: Posiziona la tua pedina vicino alla sponda della tabella terreno che vuoi raggiungere.

Passo 4: Posiziona la tua pedina sulla tabella terreno di destinazione.

Il numero massimo di tabelle Acqua che puoi attraversare nuotando è di UNO. (Nota bene: le zattere possono passare attraverso una tabella acqua occupata da una pedina a nuoto, ma non possono fermarsi su tale tabella).

3.Costruisci un Rifugio od una zattera

Le regole per la costruzione sono le stesse che nel set base di RIFUGIO. In aggiunta, adesso puoi anche costruire zattere. Una zattera può essere costruita solamente su una tabella Acqua vuota (nota: le tabelle Acqua già occupate da un'altra zattera o da una pedina a nuoto non sono da considerarsi vuote).

Costruire una zattera costa due passi: il primo è fatto per entrare nella tabella Acqua, ed il secondo è fatto per costruire la zattera. Entrambi i passi devono essere eseguiti nello stesso turno!

Ogni volta che un avversario entra nella tua zattera, ti viene attribuita una carta di punto per zattera. Ciascuna carta vale, nel conteggio finale, due punti.

Scopo del gioco

Così come nel gioco RIFUGIO, edizione base, vince il giocatore con più punti alla fine del gioco. Il valore dei segnalini è lo stesso che nel gioco base.

C'è, però, una differenza importante: IL BONUS CASCATA!

Come si calcola questo bonus: alla fine di ogni partita, ad ogni cascata viene attribuito un punto aggiuntivo per ogni tabella acqua ed essa direttamente connessa.

Se alla fine del gioco vi sono dei giocatori in parità, vince quello con più punti-zattera

Gioco a due giocatori:

Se giochi con due giocatori, allora, dopo avere connesso una tabella Terreno (se del caso accertandoti che vi siano di nuovo tre tabelle scoperte), connetti una seconda tabella (puoi scoprire una tabella nel corso del tuo turno e non, come nel gioco a più giocatori, alla fine del tuo turno).

Enjoy playing RIVERS & RAFTS!

Rivers & Rafts is a game by Niels Pieterse. With special thanks to: Marc ter Horst, Daniele Pagano, Nienke van Spreeuwel and Ton Pieterse.

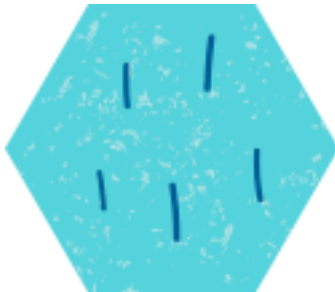
Also check www.Rifugio.nl and Rifugio.nl on Facebook for the latest news concerning: tips, tactics, updates, extensionsets and tournaments.

 INHOUD/  CONTENT/  INHALT/  INDICE

VLOTTEN/ RAFTS/ FLÖBE/ ZATTERE (5x3):



**WATERTEGELS/ WATERTILES (24x)
WASSERPLÄTTCHEN/ TEGOLA AQUA**



**VLOTPUNTEN/ RAFTPOINTS (14x)
FLOßPUNKTEN/ ZATTERA PUNTO**

