DE Piraña Wildwasser-Spiel

In einem fernen Land, weit weg von hier, fließt ein wilder Fluss an Wasserfällen, Strudeln und Felsen vorbei. Bei diesem spritzigen Abenteuer bestimmt die Strömung die Route des Bootes. Meistert die Fahrt auf dem Wildwasser und nehmt euch vor den wasserspeienden Inka-Göttern in Acht! Wem gelingt es, als Erster das Geheimnis des Piraña-Tempels zu erforschen?

Inhalt

1 Spielbrett, 6 Boote, 6 Stellfüße aus Kunststoff, 2 Würfel und die Spielanleitung.

Vorbereitung

Die sechs Boote werden vorsichtig aus dem Stanzbogen gedrückt und in die Stellfüße aus Kunststoff gesteckt. Jeder Spieler wählt ein Boot und stellt es auf den Platz vor dem Eingang neben dem Feld mit der Zahl 1.

Ziel des Spiels

Wer als Erster den Piraña-Tempel auf Feld 63 erreicht, gewinnt.

So wird das „Piraña Wildwasser-Spiel“ gespielt

Das Abenteuer kann beginnen! Wer als Letzter im „Efteling“ war, darf anfangen und wirft beide Würfel. Der Spieler addiert das Ergebnis beider Würfel und zieht sein Boot um die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts – es sei denn:

- **Der Spieler würfelt in seinem ersten Spielzug eine 4 und eine 5:**
  Die Strömung ist heute sehr stark. Stelle dein Boot auf Feld **26**.
- **Der Spieler würfelt in seinem ersten Spielzug eine 3 und eine 6:**
  Der Inka-Gott ist dir freundlich gesinnt. Stelle dein Boot auf Feld **53**.
- **Das Boot landet auf einem Piranha-Feld:**
  Die Piranhas kennen die Strömung sehr gut. Folge den Piranhas und ziehe dein Boot noch einmal entsprechend der gewürfelten Augenzahl weiter.
- **Das Feld ist schon besetzt:**
  Ein anderes Boot versperrt den Weg. Kehre zu dem Feld zurück, von dem du gekommen bist.

Landet das Boot auf einem Feld mit einer roten Zahl, passiert Folgendes:

- **6 - Stromschnelle**
  Es gelingt dir, dein Boot in die richtige Richtung zu lenken, sodass du die Strömung nutzen kannst. Stelle dein Boot auf Feld **12**.
- **19 - Wasserfall**
  Durch den Wasserfall wird dein Boot gebremst. Du musst eine Runde aussetzen.
- **31 - Strudel**
  Dein Boot ist in einen Strudel geraten. Du kannst erst wieder weiterfahren, wenn ein anderes Boot vorbeikommt, um dir zu helfen. (Falls dein Boot im Strudel das letzte Boot auf dem Fluss ist, musst du drei Runden aussetzen, um dich selbst aus dem Strudel zu befreien.)
- **42 - Doppelter Wasserfall**
  Weil die Strömung des doppelten Wasserfalls zu stark ist, wird dein Boot zu Feld **39** zurück getrieben.
- **52 - Ruhiges Fahrwasser**
  Dein Boot gerät in zu ruhiges Fahrwasser. Du musst eine Runde aussetzen, um wieder in die Strömung zurückzufinden.
- **58 - Inka-Gott**
  Der Inka-Gott speit seine magischen Wasserstrahlen! Durch die enorme Kraft wird dein Boot bis zu Feld 1 zurückgetragen.

Wer gewinnt?

Damit er den Piraña-Tempel betreten darf, muss der Spieler beim letzten Wurf die passende Augenzahl würfeln, um Feld 63 zu erreichen. Ist die gewürfelte Augenzahl zu hoch, muss er ab Feld **63** wieder rückwärts ziehen. Gelangt sein Boot beim Rückwärtsziehen auf einen Piranha, muss er es noch einmal um dieselbe Anzahl an Feldern zurückziehen.

FR Le jeu de la rivière sauvage Piraña

Dans un pays lointain, tu t’aventures dans les rapides d’une rivière sauvage et traverses les cascades, tourbillons et rochers. La rapidité du courant détermine ta descente tout au long de ce périple éclaboussant. Brave la rivière aux eaux tumultueuses, tout en prenant garde au dieu Inca cracheur d’eau ! Seras-tu le premier à percer le secret le plus enfoui du temple Piraña ?

Contenu

1 plateau de jeu, 6 canoës, 6 socles en plastique, 2 dés et les règles du jeu.

Avant de commencer

Sors délicatement les 6 canoës du carton et place-les sur un socle en plastique. Chacun des joueurs choisit ensuite un canoë et le pose sur la place située devant l’entrée, à côté de la case portant le numéro 1.

But du jeu

Le joueur qui réussit le premier à atteindre le temple Piraña situé à la case 63, remporte la partie.

Déroulement du jeu de la rivière sauvage Piraña

L’aventure peut maintenant commencer !
Le joueur qui a visité un parc d’attractions le plus récemment, lance les deux dés. Compte les points figurant sur les dés et avance ton canoë du même nombre de cases, sauf si :

- **tu lances un 4 et un 5 lors de ton premier tour :**
  Il y a un fort courant aujourd’hui. Déplace ton canoë jusqu’à la case **26**.
- **tu lances un 3 et un 6 lors de ton premier tour :**
  Le dieu Inca est bien disposé à ton égard. Déplace ton canoë jusqu’à la case **53**.
- **tu arrives sur l’image d’un poisson piranha :**
  Les poissons piranhas connaissent bien le courant. Suis-les et avance du même nombre de cases que le nombre inscrit sur le dé.
- **la case est déjà occupée :**
  Un autre canoë se trouve en travers de ton chemin. Retourne sur la case d’où tu es parti(e).

Tu tombes sur une case illustrée par un chiffre rouge ? Il se produit alors un phénomène spécial :

- **6 - Rapides**
  Tu sais comment piloter ton canoë dans la bonne direction et tu arrives au milieu des rapides. Continue jusqu’à la case **12**.
- **19 - Cascade**
  La chute d’eau ralentit ton canoë. Passe un tour.
- **31 - Tourbillon**
  Ton canoë est pris dans un tourbillon. Tu ne pourras reprendre ta descente qu’après qu’un autre canoë t’aura dépassé pour t’aider. Tu es le dernier canoë sur la rivière ? Dans ce cas, passe trois tours pour te libérer tout seul.
- **42 - Double cascade**
  Le courant de la double cascade est trop fort et ton canoë dérive jusqu’à la case **39**.
- **52 - Eau calme**
  Ton canoë arrive dans une partie calme de la rivière. Passe un tour pour retrouver le courant.
- **58 - Dieu Inca**
  Le dieu Inca crache ses jets d’eau magiques ! À cause de leur énorme force, tu es repoussé(e) jusqu’à la première case.

Qui gagne ?

Pour pouvoir pénétrer à l’intérieur du temple, le résultat total du lancer de dés doit correspondre exactement au nombre de cases qu’il te reste à parcourir. Si le nombre de points est trop élevé, tu dois reculer d’autant de cases à partir de la case 63 ; si ton canoë tombe sur un poisson piranha, tu recules encore une fois du même nombre de cases. Par exemple, il te reste 3 cases pour atteindre le temple, en lançant tes dés tu fais 4. Tu dois donc avancer de 3 cases, puis reculer de 1 car le compte n’est pas exact.
Le joueur ou la joueuse qui réussit le premier ou la première à atteindre la porte du temple Piraña (case **63**), gagne le jeu !

NL Piraña wildwaterspel

In een land hier ver vandaan neemt een wilde rivier je mee langs watervallen, draaikolken en rotsen. De stroomversnelling bepaalt jouw route in dit spetterende avontuur. Trotseer de wildwaterrivier, maar pas op voor de waterspuwende Inca-goden! Weet jij als eerste het diepste geheim van de Piraña-tempel te ontrafelen?

Inhoud

Speelbord, 6 bootjes, 6 plastic voetjes, 2 dobbelstenen en de spelregels.

Voorbereiding

Druk voorzichtig de 6 bootjes uit het karton en zet ze op een plastic voetje. Iedere speler kiest een bootje en zet het op het plein bij de ingang naast het vakje met het cijfer 1.

Doel van het spel

De speler die als eerste de Piraña-tempel op vakje 63 weet te bereiken, wint het spel.

Zo speel je het Piraña wildwaterspel

Het avontuur gaat beginnen! De speler die als laatste de Efteling bezocht heeft, gooit met de twee dobbelstenen. Tel de stippen op de dobbelstenen en zet jouw bootje hetzelfde aantal stapjes vooruit, tenzij:

- **je bij je eerste beurt een 4 en een 5 gooit:**
  De stroming is sterk vandaag. Verplaats je bootje naar vakje **26**.
- **je bij je eerste beurt een 3 en een 6 gooit:**
  De Inca-god is je goed gezind. Verplaats jouw bootje naar vakje **53**.
- **je op de afbeelding van een piranha-vis uitkomt:**
  De piranha-vissen kennen de stroming goed. Volg ze en zet nogmaals hetzelfde aantal stappen vooruit dat je had gegooid.
- **het vakje al bezet is:**
  Een ander bootje vaart in de weg. Ga terug naar het vakje waar je vandaan komt.

Kom je onderweg op een vakje met een rood cijfer? Dan gebeurt er iets speciaals:

- **6 - Stroomversnelling**
  Je weet jouw bootje de juiste kant op te sturen en komt in een stroomversnelling terecht. Ga verder naar vakje **12**.
- **19 - Waterval**
  De stroming van de waterval remt jouw bootje af. Sla een beurt over.
- **31 - Draaikolk**
  Je bootje komt in een draaikolk terecht. Je kunt pas weer verder als een ander bootje je passeert om je te helpen. (Ben je de laatste boot op de rivier? Sla dan drie beurten over om jezelf te bevrijden.)
- **42 - Dubbele waterval**
  De stroming van de dubbele waterval is te sterk en je bootje drijft af naar vakje **39**.
- **52 - Kalm water**
  Je bootje belandt in een kalm stuk van de rivier. Sla een beurt over om de stroming terug te vinden.
- **58 - Inca-god**
  De Incagod spuwt zijn magische waterstralen! Door de enorme kracht word je helemaal teruggeduwd naar het eerste vakje.

Wie wint?

Om de tempel binnen te mogen, moet je bij de laatste worp het juiste aantal ogen gooien om vakje 63 te bereiken. Gooi je te veel, dan moet je vanaf 63 terugtellen; komt jouw bootje daarbij op een piranha-vis, dan tel je nogmaals eenzelfde aantal vakjes terug.

De speler die als eerste de poort van de Piraña-tempel (vakje **63**) weet te bereiken, wint het spel!

EN Piraña rapid river game

In a far-away land, the rapid river takes you past waterfalls, whirlpools and rocks. The current determines your route during this invigorating adventure. Brave the rapid river, but beware of the water-spouting Inca gods! Will you be the first to discover the deepest secret of the Piraña Temple?

Contents

Game board, 6 boats, 6 plastic stands, 2 dice and the rules of the game.

Before you start

Carefully press the six boats out of the cardboard and insert each of them into a plastic stand. Each player chooses a boat and places it on the square in front of the entrance next to the space marked with the number 1.

Aim of the game

The first player to enter the Piraña Temple by landing on space 63 wins the game.

How do you play the Piraña rapid river game?

The adventure is about to start! The last player to have visited the Efteling amusement park rolls both of the dice. Count the number of dots on the dice and move your boat forward by the same number of spaces, unless:

- **You roll a 4 and a 5 during your first turn:**
  There's a strong current today. Move your boat to space **26**.
- **You roll a 3 and a 6 during your first turn:**
  The Inca god favours you. Move your boat to space **53**.
- **You land on the picture of a piranha fish:**
  The piranha fishes know the currents well. Follow them and move forward again by the same number of spaces you rolled.
- **The space is already occupied:**
  Another boat blocks your passage. Go back to the space you started from.

What if you land on a space with a red number along the way? Something very special happens:

- **6 - Current**
  You know how to steer your boat in the right direction to take advantage of the current. Move forward to space **12**.
- **19 - Waterfall**
  The waterfall's current slows down your boat. You have to skip a turn.
- **31 - Whirlpool**
  Your boat hits a whirlpool. You can only continue your adventure once another boat has passed to help you (but, if you're the last boat on the river, you have to skip three turns in order to free yourself).
- **42 - Double waterfall**
  The current created by a double waterfall is too strong and your boat drifts back to space **39**.
- **52 - Calm waters**
  Your boat gets becalmed on the river. Skip a turn to find the current again.
- **58 - Inca god**
  The Inca god spouts magical jets of water! The incredible force drives you all the way back to the first space.

Who wins the game?

In order to enter the temple, you have to roll the exact number of dots on the dice to reach space 63. If you roll a greater number, you must count back from space 63; if your boat then lands on a piranha fish, you have to move back again by the same number of spaces.
The first player to enter the Piraña Temple (landing on space **63**) wins the game!

19855

© EFTELING

Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2021 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

jumbodisetgames

efteling