

GUIDO HOFFMANN

# DER UNENDLICHE FLUSS



DREI  
MAGIER



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

## Der unendliche Fluss

Die drei kleinen Magier wollen sich gegenseitig ihren Mut beweisen und allen furchterregenden Gruselwesen am unendlichen Fluss einen Besuch abstatten.

Vielleicht sind sie ja auch gar nicht so gruselig, wie man immer denkt! Doch was ist das? Das Boot, in dem der eine kleine Magier sitzt, treibt plötzlich in die falsche Richtung. Fast hätte er doch sein Ziel, die riesige Spinne, erreicht! Doch der unendliche Fluss ist tückisch.

Doch auch den anderen Magiern geht es nicht besser, oder hat da etwa einer die Strömung des Flusses besser im Griff?

„Spinnenbein und Walfischkrill!  
Fluss, fließ dahin, wo ich es will!“

Könnt ihr dem Magier helfen den Fluss in die richtige Richtung zu lenken, sodass er das fehlende Bild am passenden Ufer knipsen kann?

## 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 ?

## The Endless River

The three little magicians want to prove their courage to each other, and pay a visit to all the scary creepy beings on the endless river. Maybe they aren't quite as spine-chilling as everyone thinks! But what's THAT? The boat carrying one of the little magicians suddenly starts drifting in the wrong direction. He had almost reached his target, the enormous spider! But the endless river is sly... And the other magicians aren't doing much better – or does one of them have the current of the river better under control?

“Spider's leg and whale krill!  
Flow river flow where I decide!”

Can you help the magician to steer the river in the right direction, so that he can take the missing photo at the right bank?



## De oneindige rivier

De drie kleine magiërs moeten tegelijkertijd hun moed bewijzen en alle gruwelijke gruwelwezens op de oneindige rivier een bezoek brengen. Misschien zijn deze echter niet zo gruwelijk als iedereen altijd denkt. Maar wat is dat? De boot, waarin een van de kleine magiërs zit, gaat plotseling in de verkeerde richting. Toch heeft hij toch zijn doel, de reuzenspinnen, bereikt! Maar de oneindige stroom is kwaadaardig. De andere magiërs gaat het niet veel beter af, of heeft een van hun de stroming van de rivier beter onder controle?

„Spinnenpoot en walviskrill!  
Stroom, stroom daarheen, waar ik wil!“

Kun jij de magiërs helpen om de rivier in de juiste richting te buigen, zodat hij de ontbrekende afbeelding op de juiste oever kan plaatsen?

## Il Fiume Infinito

I tre maghetti vogliono dimostrare di essere davvero coraggiosi e decidono di andare a trovare le terrificanti creature mostruose che vivono lungo il Fiume Infinito. Forse non sono nemmeno così orribili come si pensa! Ma che succede? La barca che trasporta uno dei maghetti cambia improvvisamente direzione. Se solo avesse raggiunto la meta, il ragno gigante! Il Fiume Infinito, infatti, è piuttosto insidioso. E gli altri maghetti non se la passano certo meglio, oppure qualcuno è più bravo a controllare la corrente del fiume?

“Zampa di ragno e krill di balena morta!  
Fiume scorri, dove la mia mano ti porta!“

Riuscite ad aiutare il maghetto a deviare la corrente del fiume nella direzione giusta e farlo arrivare sulla riva corretta per scattare la fotografia che manca?



## 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.

## 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.

## 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



## Spelvoorbereiding

Bevestig de magiërs op kleur van hun hoed bij de juiste boot. Leg de rivier in het midden van de tafel en plaats de 3 magiërs op hun startveld **1**.

De 36 afbeeldingskaartjes worden gemengd en op de rand van de tafel als afgedekte trekstapel klaargelegd **2**.

Geef elke speler 1 afgedekt afbeeldingskaartje. De kaarten worden (eerst) geheim gehouden en niet getoond.

\* De dobbelsteen is alleen nodig voor de snellere spelvariant en blijft in het zakje.

De jongste speler begint. Daarna gaat het spel met de klok mee verder.

## Preparazione del gioco

Fissate i maghetti sulle barche di colore corrispondente ai berretti. Mettete il fiume al centro del tavolo e posizionate i 3 maghetti sulla casella di partenza **1**.

Mescolate le 36 carte illustrate, lasciandole al bordo del tavolo come mazzo di pesca **2**.

Distribuite 1 carta coperta a ogni giocatore. Le carte sono tenute segrete (all'inizio) e non vanno mostrate.

\* Il dado serve solo per la variante più veloce del gioco e intanto resta nella scatola.

Inizia il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.



## Spielverlauf

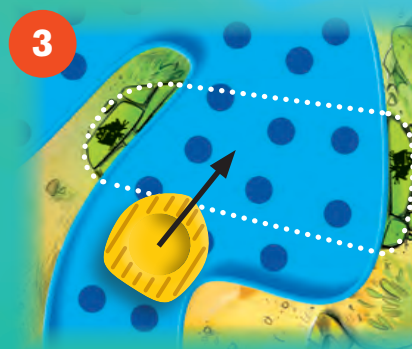
Wenn du an der Reihe bist, siehst du dir noch einmal die **Bildkarte** an. Darauf ist ein Magier mit einer Hutfarbe (Rot, Gelb oder Blau) mit einem Gruselwesen in einer anderen Farbe abgebildet **1**. Du musst diesem Magier helfen, mit dem Boot an die farblich passende Anlegestelle zu fahren.



Um das Boot zu bewegen, hältst du den **Fluss** mit **beiden Händen** an den Rändern fest und schiebst ihn vorsichtig in die Richtung, in die sich dein Magier bewegen soll **2**. Aber aufgepasst, denn dabei bewegen sich auch die anderen beiden Magier! Fahre mit deinem **Magier zu dem Gruselwesen**, das auf deiner Bildkarte zu sehen ist.



Sobald du mit dem Boot genau in der Mitte zwischen den zwei Markierungen der Anlegestelle angekommen bist **3**, hast du es geschafft! Stoppe den Fluss, zeige deine Bildkarte den anderen Spielern und lege sie offen vor dir ab. Dann ziehst du verdeckt 1 neue Karte vom Nachzugstapel und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.



### Gut aufpassen!

Auch wenn du gerade **nicht an der Reihe** bist, musst du den Fluss immer genau im Auge behalten: Sobald der Magier, der auf deiner Karte abgebildet ist, an der farblich passenden Anlegestelle ankommt, musst du sofort **„Stopp!“** rufen. Der Spieler, der den Fluss gerade bewegt, darf ihn nun **nicht mehr weiterbewegen!**

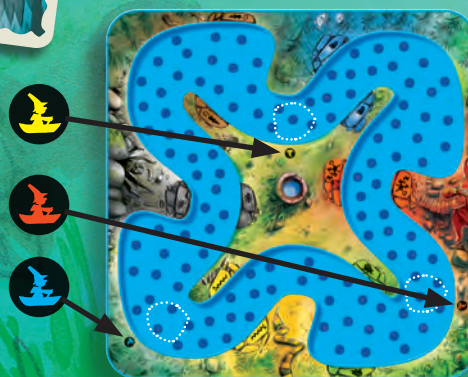
Zeige deine Bildkarte den anderen Spielern und lege sie offen vor dir ab. Dann ziehst du verdeckt 1 neue Karte vom Nachzugstapel. Danach endet der Zug des schiebenden Spielers, und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

### Alles auf Anfang

Sobald du eine Bildkarte abgelegt hast, auf der auch die 3 Startfelder abgebildet sind, werden die 3 Magier wieder zurück auf ihre Startfelder gestellt. Danach geht das Spiel ganz normal weiter **4**.

### Spielende

Es gewinnt der Spieler, der zuerst **6 Bildkarten** offen vor sich abgelegt hat.



## Hinweise

1. In „Der unendliche Fluss“ bewegst du die Spielfiguren nicht direkt, sondern das Spielfeld! Daher werden die Magier auch nur durch die Bewegung des Flusses verschoben. Vor dem ersten Spiel solltest du ein paar Mal versuchen, den Fluss zu bewegen, um dich damit vertraut zu machen.

2. Während des Spiels darfst du - wenn beispielsweise die Arme zu kurz sind oder der Tisch zu klein ist - den **Fluss** auch **anheben**, **an anderer Stelle wieder absetzen** und dann weiter schieben **5**.

3. Du hast im Spiel **keinen eigenen Magier**. Jedes Mal, wenn du eine neue Karte ziehst, kann es sein, dass du wieder einem anderen Magier hilfst.

4. Wenn du eine Bildkarte ziehst, auf der ein Magier gezeigt wird, der bereits an der abgebildeten Anlegestelle steht, musst du die Karte den anderen Spielern zeigen, sie unter den Nachzugstapel schieben und danach eine neue Karte ziehen.

5. Es kann passieren, dass zwei Spieler die **gleiche Karte** haben. Dadurch können die beiden Spieler auch gleichzeitig die Aufgabe auf der Karte erfüllen. Wenn es sich dabei um die jeweils 6. Bildkarte handelt, wird noch weitergespielt, bis ein Spieler 7 Bildkarten offen vor sich abgelegt hat.

6. Wenn ein **Magier** auf dem Fluss **umfällt** oder durch zu viel Schwung vom Spielfeld geschleudert wird, ist dein **Zug vorbei**. Stelle den Magier wieder an die Stelle, an der er umgefallen ist. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

## \* Für ganz besonders schnelle Magier

Wenn du ein ganz besonders schneller Magier bist, kannst du auch den **Würfel** mit in das Spiel integrieren. Die Spielregeln bleiben unverändert, aber immer wenn du den Fluss schiebst, würfelt der Spieler links von dir so lange bis er eine „1“ bekommt. Danach würfelt er so lange weiter, bis er eine „2“ und danach so lange bis er eine „3“ gewürfelt hat. Dabei **ruft** er jedes Mal laut **die Zahl**.

Du musst währenddessen weiterspielen und deinen **Zug beenden, bevor die „3“ gewürfelt wird**. Schaffst du das nicht, ist deine Runde vorbei, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der würfelnde Spieler darf aber nicht vergessen, den Fluss im Auge zu behalten, damit dessen Magier nicht an der für ihn passenden Anlegestelle vorbeifährt.



1

2

3

## 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**.

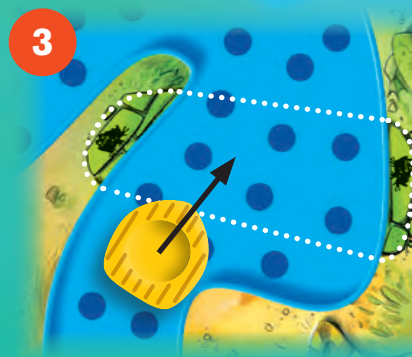
À toi maintenant d'aider ce magicien à arriver avec sa barque au point d'accostage de la couleur indiquée.



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.



4





## 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<sup>ème</sup> 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.



## How to play

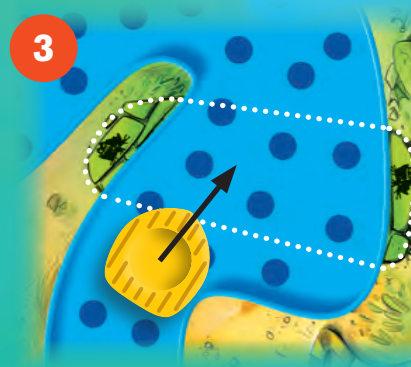
When it is your turn, take another look at the **picture card**. On it you will see a magician's hat in one colour (red, yellow or blue) with a creepy being in a different colour **1**. You have to help this magician to steer his boat to the landing stage in the right colour.



In order to move the boat, you hold the **river** tight on the edges with **both hands**, and carefully slide it in the direction your magician needs to move **2**.

Watch out – the other two magicians also move at the same time! Steer your **magician to the creepy** being on your picture card.

As soon as your boat is right in the middle between the two markings of the landing stage **3**, you have made it! Stop the river, show the other players your picture card and turn it over, face-up, in front of you. Then take a new card, face-down, from the draw pile and it is the turn of the next player in a clockwise direction.



### Watch out!

Even if it is **not your turn**, you need to keep an eye on the river: as soon as the magician on your card has reached the landing stage in the right colour, you have to shout out **“Stop!”** The player currently moving the river now has to **stop moving it!** Show the other players your picture card and turn it over, face-up, in front of you. Then you take a new card, face-down, from the draw pile. Then the turn of the player sliding the river comes to an end, and it is the turn of the next player in a clockwise direction.

### Back to the start

As soon as you have put down a picture card depicting the three start fields, the three magicians are returned to their start fields. Then the game continues as normal. **4**

### End of game

The first player to have **six picture cards** face-up in front of him, wins.



4



## Notes

1. In “The Endless River”, it is not the figures you move – it is the game board! This means that the magicians are only shifted by means of the movement of the river. Before playing for the first time, you should try to move the river a couple of times in order to get used to it.

2. During the game, you are allowed to **lift up the river, put it down in a different place** and then slide it again **5** if, for instance, your arms are too short or the table is too small.

3. You don't **have your very own magician** during the game. Every time you pick up a card you could be helping a different magician.

4. When you take a picture card depicting a magician already at the landing stage on the card, you have to show the other players your card, put it to the bottom of the draw pile and then take a new card.

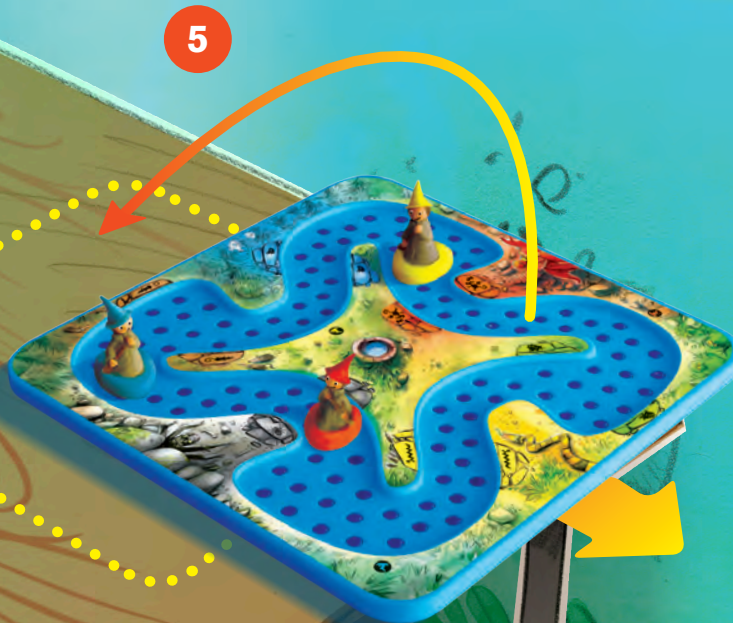
5. It can happen that two players have the **same card**. This means that both players can also perform the task on the card at the same time. If it is the sixth picture card for both players, the game continues until one player has the seventh card face-up in front of him.

6. If a **magician falls over** on the river or if the river gets so rough that he falls off the game board, your **turn is over**. Put the magician back to the position where he fell over. It is then the next player's turn.

## \* For particularly fast magicians

If you are a particularly fast magician, you can integrate the **die** into the game. The rules stay the same, but whenever you slide the river, the player to the left of you throws the die until he throws a “1”. Then he keeps on throwing the die until he throws a “2” and then keeps on throwing until he gets a “3”. Each time, he **shouts** out the **number**.

You have to keep on playing all this time and **end your turn before he has thrown a “3”**. If you don't manage it, your turn is over and it is the next player's turn. The player throwing the die must not forget to keep an eye on the river, so that his magician doesn't float past his landing stage.



1

2

3

## Spelverloop

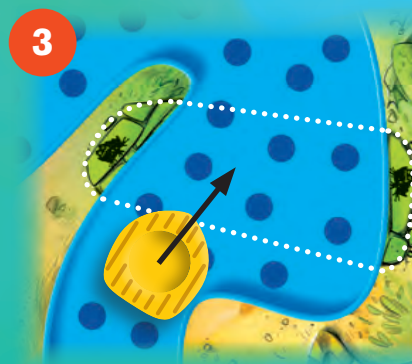
Als jij aan de beurt bent, kijk je nog eenmaal naar het **afbeeldingskaartje**. Daarop is een magiër in een kleur (rood, geel of blauw) met een gruwelwezen in een andere kleur afgebeeld **1**. Je moet deze magiër helpen om met de boot naar de correct gekleurde aanlegplaats te gaan.



Om de boot te bewegen, houdt je de **rivier** met **beide handen** aan de rand vast en schuif je deze voorzichtig in de richting waarin de magiër moet bewegen **2**. Maar let op, bij het bewegen van de rivier worden ook de andere magiërs verplaatst. Verplaats jouw **magiër naar het gruwelwezen**, dat op jouw afbeeldingskaartje te zien is.



Als je met de boot precies in het midden tussen de twee markeringen van de aanlegplaats bent aangekomen **3**, is het gelukt! Stop de rivier, toon het afbeeldingskaartje aan de andere spelers en leg deze open voor je neer. Dan trek je afgedekt 1 nieuwe kaart van de trekstapel en is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.



### Let goed op!

Ook als je nog **niet aan de beurt** bent, moet je de rivier altijd goed in de gaten houden: Als de magiër, die op jouw kaartje is afgebeeld, op de correct gekleurde aanlegplaats aankomt, moet je direct „**Stop!**“ roepen. De speler, die de rivier momenteel beweegt, mag deze **nu niet meer bewegen!** Toon het afbeeldingskaartje aan de andere spelers en leg deze open voor je neer. Hierna trek je 1 afgedekte nieuwe kaart van de trekstapel. Daarna eindigt de beurt van de speler en met de klok mee is de volgende speler aan de beurt.

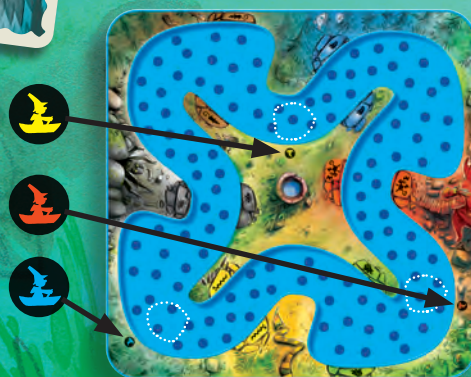
### Alles terug naar het begin

Als je een afbeeldingskaartje hebt neergelegd, waarop ook de 3 startvelden zijn afgebeeld, worden de 3 magiërs weer teruggezet naar hun startvelden. Daarna gaat het spel gewoon weer verder. **4**



### Einde van het spel

De speler die als eerst **6 afbeeldingskaartjes** open voor zich heeft neergelegd, heeft gewonnen.



## Aanwijzing

1. In „De oneindige rivier“ beweeg je niet de spelfiguren, maar het speelveld! Daarom worden de magiërs ook alleen verplaatst door het bewegen van de rivier. Voor het eerste spel kun je een paar keer proberen om de rivier te bewegen, zodat je hier bekend mee wordt.

2. Tijdens het spel mag je - als je bijvoorbeeld te klein bent of de tafel te klein is - de **rivier** ook **optillen en aan de andere kant weer neerzetten** en dan verder schuiven **5**.

3. Je hebt in het spel **geen eigen magiër**. Elke keer als je een kaart trekt, kan het zijn dat je weer een andere magiër moet helpen.

4. Als je een afbeeldingskaartje trekt, waarop een magiër wordt weergegeven, die al op de afgebeelde aanlegplaats staat, moet je de kaart aan de andere spelers laten zien, onderop de trekstapel leggen en een nieuwe kaart trekken.

5. Het kan gebeuren dat twee spelers **de-zelfde kaart** hebben. Daardoor kunnen de beide spelers ook tegelijkertijd de opdracht op hun kaart vervullen. Als het daarbij om de 6e afbeeldingskaart gaat, wordt er doorgespeeld, totdat een speler 7 afbeeldingskaartjes open voor zich heeft neergelegd.

6. Als een **magiër** op de rivier **omvalt** of door teveel schommeling van het speelveld valt, is jouw **beurt voorbij**. Plaats de magiër weer op de plaats van waar hij viel. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

## \* Voor zeer snelle magiërs

Als je een zeer snelle magiër bent, kun je ook de **dobbelsteen** bij het spel gebruiken. De spelregels blijven hetzelfde, maar wanneer je de rivier beweegt, werpt de speler links van jou net zo lang met de dobbelsteen tot hij „1“ heeft gegooid. Daarna werpt hij net zo lang door, totdat hij een „2“ en daarna een „3“ heeft geworpen.

Daarbij **roept** hij elke keer luid **het getal**. Je moet gewoon verder spelen en jouw **beurt beëindigen, voordat de „3“ wordt geworpen**. Als dat niet lukt, is jouw beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

De speler die de dobbelsteen gooit, mag echter niet vergeten om de rivier in het oog te houden, zodat de magiër niet zijn correcte aanlegplaats voorbij vaart.



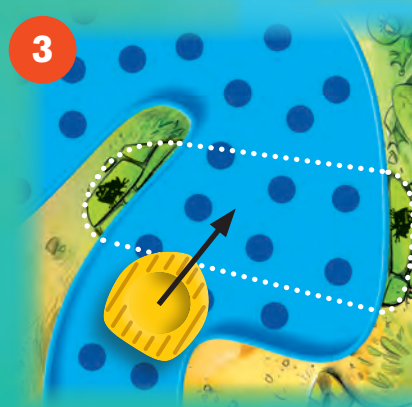
## Svolgimento del gioco

Quando tocca a te, dai un'ultima occhiata alla tua **carta illustrata**. Troverai un maghetto di un certo colore (rosso, giallo o blu) con una creatura mostruosa di un altro colore **1**. Devi aiutare questo maghetto ad arrivare con la barca al punto di attracco corrispondente.



Per muovere la barca, afferra il **fiume con entrambe le mani** sui bordi e inclinalo con cautela nella direzione in cui deve muoversi il maghetto **2**. Ma fai attenzione, perché così si muoveranno anche gli altri maghetti! Conduci ora il tuo **maghetto verso la creatura mostruosa** che è raffigurata sulla tua carta.

Appena la barca arriva tra i due segni del punto di attracco **3**, ce l'hai fatta! Ferma il fiume, mostra la carta agli altri giocatori e mettila scoperta davanti a te. Poi pesca 1 nuova carta coperta dal mazzo e tocca al prossimo giocatore, in senso orario.



### Massima allerta!

Anche quando **non è il tuo turno**, devi sempre tener d'occhio il fiume: se il maghetto che è raffigurato sulla tua carta arriva al punto di attracco del colore abbinato, devi subito gridare **"Stop!"**. Il giocatore che sta muovendo il fiume in quel momento **non può più continuare!**

Mostra ora la tua carta agli altri giocatori, mettila scoperta davanti a te e pesca 1 nuova carta coperta dal mazzo. Termina così il turno del giocatore che muoveva il fiume e tocca ora al successivo, in senso orario.

### Tutto daccapo

Se metti giù una carta che riporta le 3 caselle di partenza, i 3 maghetti devono tornare all'inizio del percorso. Il gioco prosegue quindi normalmente. **4**

### Fine del gioco

Vince il giocatore che mette per primo davanti a sé **6 carte** illustrate scoperte.



4



1. Nel “Fiume infinito” non muovi direttamente le figure, ma la plancia di gioco! I maghetti sono infatti sospinti dal movimento del fiume. Prima di iniziare il gioco, sarebbe meglio provare a muovere il fiume un paio di volte per prendere confidenza.

2. Durante il gioco, ad es. se hai le braccia troppo corte o il tavolo è troppo piccolo, si può anche **sollevare il fiume, spostarlo da un'altra parte** e continuare poi a inclinarlo **5**.

3. **Non hai in gioco un tuo maghetto personale.** Ogni volta che peschi una nuova carta, può succedere che ti trovi ad aiutare un altro maghetto.

4. Quando peschi una carta che ritrae un maghetto già arrivato al punto di attracco illustrato, devi mostrare la carta agli altri giocatori, metterla in fondo al mazzo e pescarne una nuova.

5. Può succedere che due giocatori abbiano la **stessa carta**. I due giocatori possono cercare di portare a termine contemporaneamente il compito indicato. Se si tratta della 6ª carta, il gioco prosegue finché un giocatore guadagna la 7ª carta scoperta.

6. Se un maghetto **cade nel fiume** o viene scaraventato fuori dalla plancia di gioco per troppi movimenti, **si passa il turno**. Mettete di nuovo il maghetto al posto da cui era caduto e tocca al giocatore successivo.

## \* Per maghetti super veloci

Se sei un maghetto particolarmente veloce, puoi aggiungere al gioco anche il **dado**. Le regole del gioco sono le stesse, ma quando soppingi il fiume, il giocatore alla tua sinistra tira il dado finché non esce un “1”. Poi tira finché non esce il “2” e poi il “3”. E ogni volta **grida il numero**.

Nel frattempo, devi continuare a giocare **terminando il tuo turno prima che sia chiamato il “3”**. Se non ci riesci, passi la mano e tocca al giocatore successivo. Il giocatore che tira il dado deve comunque tener d'occhio il fiume, per non far perdere il giusto attracco al proprio maghetto.





ARVi

2-4  
ab 6 Jahre  
15-20 min.

Copyright 2014:  
**DREI MAGIER SPIELE**  
by Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
**Art.-Nr. 40872**



Autor / Auteur / Author / Auteur / Autore :

**Guido Hoffmann**

Gestaltung / Conception / Design / Ontwerp / Creazione :

**Rolf (ARVi) Vogt**

Redaktion / Rédaction / Editorial / Redactie / Redazione :

**Thorsten Gimmler & Matthias Karl**