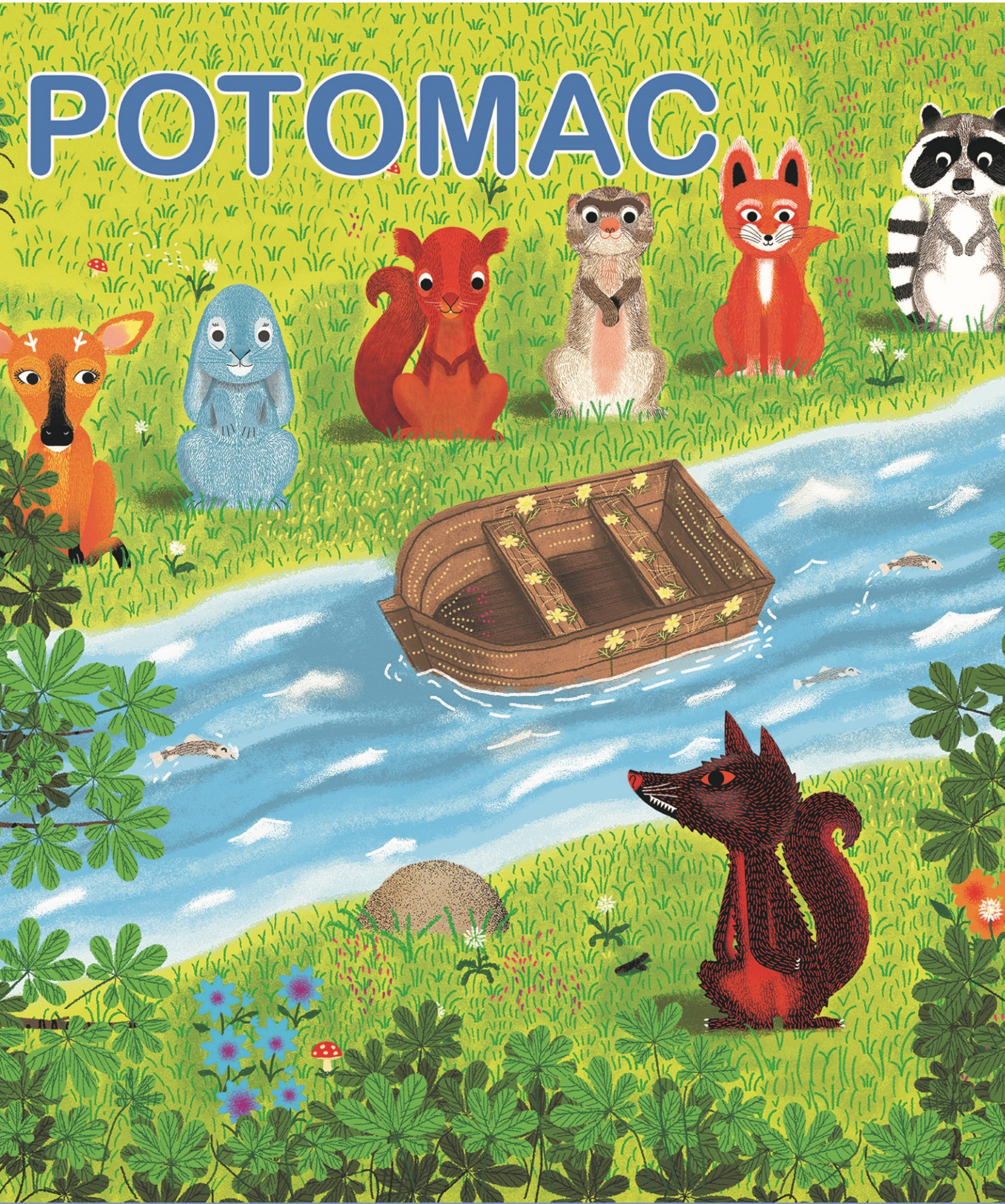


# POTOMAC



5 *ans years*  
*años Jahre*  
-10

FR

GB

D

NL

E

I

P

DK

S

RUS

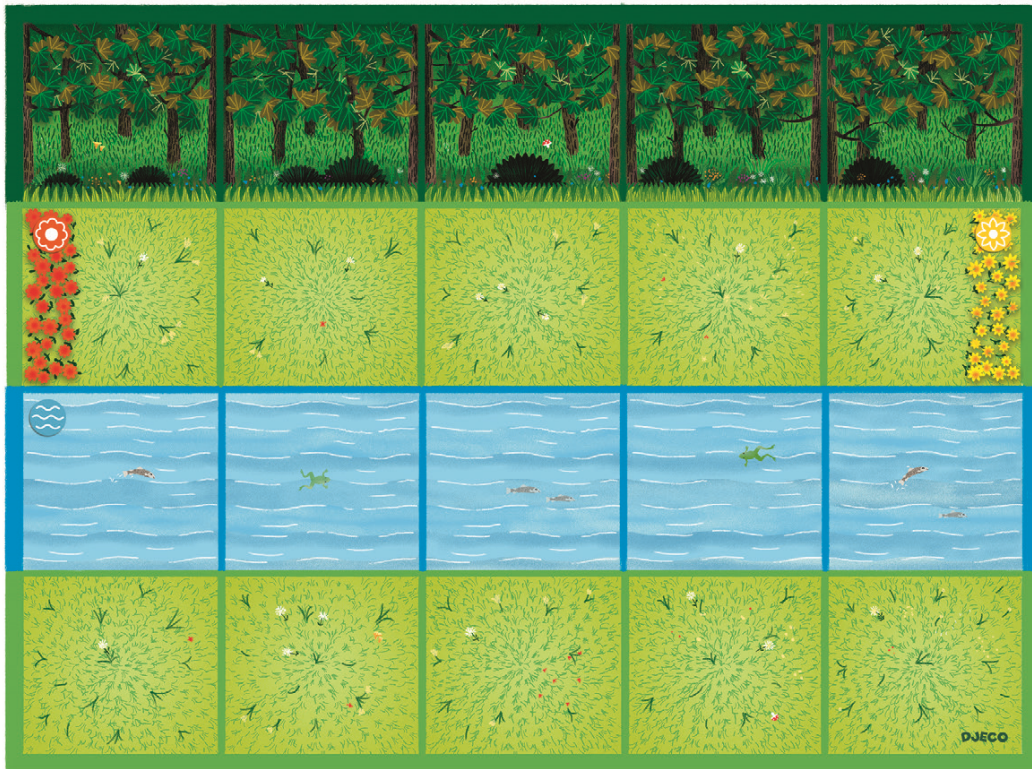




# POTOMAC

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

## Kooperationsspiel

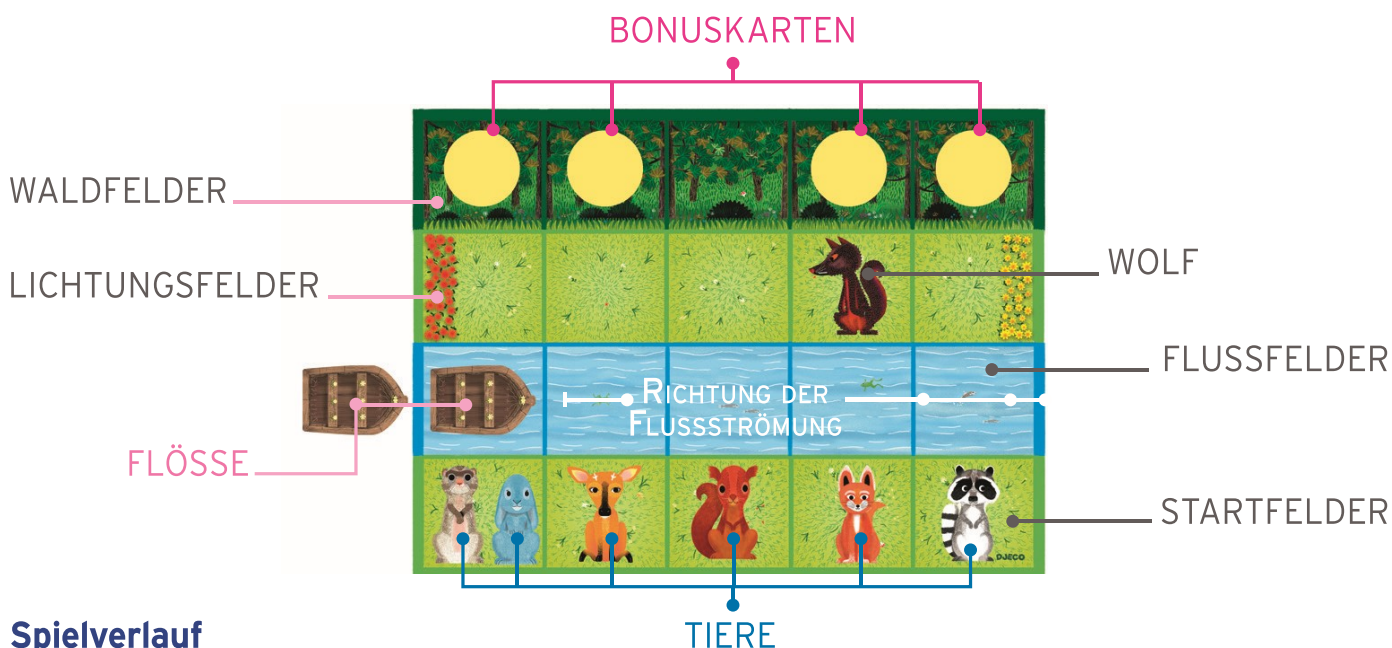


**Inhalt:** 1 Spielbrett, 2 Flöße, 4 Bonuskarten, 6 Tiere, 1 Wolf, 1 Würfel.

**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).

# 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](http://www.djeco.com)