

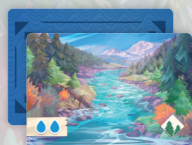


# ROARING RIVER

Maak je klaar voor een adembenemend avontuur in de wilde wateren van Roaring River.



2 raftkaarten (dubbelzijdig)



40 rivierkaarten

Rivierkaarten gaan van kalm naar turbulent water, aangegeven met tot . Ook vind je verschillende landschappen en dieren op deze kaarten.



60 peddelkaarten (6 setjes van 10 identieke kaarten)



6 motivatiekaarten (voor 3-6 spelers)



2 motivatiekaarten (voor de 2 speler variant)

## DOEL VAN HET SPEL

Julie hebben allemaal je eigen motivatie om mee te doen aan deze raftervaring. Dus peddel strategisch om zo langs alle delen van de rivier te varen die jij graag wilt zien. Houd jij van een rustig ritje of ben jij juist op zoek naar stroomversnellingen? De speler die het meeste geniet van de tocht wint! Ben je ontevreden over de tocht? Probeer dan de raft om te laten slaan om alsnog te winnen.



## SPEL OPZET

- Schud de zes motivatiekaarten en geef iedere speler één kaart. Iedere speler legt de ontvangen motivatiekaart open voor zich neer.
- Geef iedere speler een set van 10 peddelkaarten (te onderscheiden door de achterkant).
- Plaats de raftkaart met gevaarniveau aan één kant van de tafel. Leg de tweede raftkaart binnen bereik.
- Schud alle rivierkaarten. Plaats twee rivierkaarten voor de raftkaart en plaats drie rivierkaarten weer voor de andere twee rivierkaarten.

## SPELOVERZICHT

In Roaring River vaar je per ronde naar een nieuwe rivierkaart, tot je het einde van de rivier tegenkomt of tot de raft omslaat. Iedere ronde bestaat uit drie stappen:

- Speel peddelkaarten.
- Richting en gevaarniveau controleren.
- De raft verplaatsen

Aan het einde van het spel scoren alle spelers (overwinningpunten), afhankelijk van hun motivatiekaart en eventuele extra die je scoort met een peddel-2-kaart. Bereik je het einde van de rivier, dan wint de speler met de meeste . Maar als de raft omslaat, wint de speler met de minste !

## Stap 1: speel peddelkaarten

Alle spelers spelen tegelijkertijd een peddelkaart uit hun hand. **Belangrijk:** alle peddelkaarten die je hebt gespeeld leg je open af, zodat je van alle afgelegde kaarten de bovenste iconen ziet. Dit is dus open informatie voor alle spelers.

Er zijn drie speciale peddelkaarten, deze leggen we later uit.

## Stap 2: richting en gevaarniveau controleren

Bepaal de vaarrichting van de raft door de punten bij elkaar op te tellen van alle kaarten die naar rechts wijzen en van alle kaarten die naar links wijzen . Als het totaal van hoger is dan , beweeg dan naar links. Is het totaal van hoger, beweeg dan naar rechts. Zijn de totalen gelijk, beweeg dan in een rechte lijn naar voren. **Belangrijk:** je krijgt gespeelde peddelkaarten niet terug op hand, tenzij je de rustkaart speelt!

De raft heeft vier gevaarniveaus (, , , ). Deze geven aan hoe stabiel de raft is. Wanneer je gaat varen kijk je ook naar het verschil tussen de totalen van de gespeelde en kaarten. Als het verschil gelijk is aan of hoger is dan aangegeven op de raftkaart (1), verhoog je het gevaarniveau. Doe dit door de raftkaart om te draaien of door de andere raftkaart te pakken. Het benodigde verschil om de raft om te laten slaan is afhankelijk van het spelersaantal.

Als je op gevaarniveau bent, kan je de raft weer stabiel maken en daarmee het gevaarniveau weer verlagen (als het verschil tussen en drie of lager is (2)). Ben je op gevaarniveau en moet je het gevaarniveau verhogen? Dan slaat de raft om en is het spel meteen afgelopen. De speler met de minste wint het spel!



## Stap 3: de raft verplaatsen

### Optie A: de raft naar links of rechts bewegen

Beweeg de raft naar de rivierkaart in de juiste richting. Leg vervolgens de rivierkaart die naast de raft ligt en de rivierkaart die niet direct voor de raft ligt af.

Voorbeeld: de raft beweegt naar links (naar de kaart met ). De kaarten met worden afgelegd (1). Vervolgens worden er drie nieuwe rivierkaarten aan de rivier gelegd (2). **Belangrijk:** verwijder rivierkaarten waar je overheen bent gevaren niet (3)!

### Optie B: de raft in een rechte lijn bewegen

Beweeg de raft naar de middelste rivierkaart op de verste rij. Daarmee sla je de twee kaarten direct voor de raft over. Leg vervolgens deze twee rivierkaarten af en ook de twee rivierkaarten die aan weerszijdes van de raftkaart liggen. Plaats tot slot vijf nieuwe rivierkaarten voor de raft.



Voorbeeld: de raft beweegt recht naar voren. Vier rivierkaarten worden afgelegd (de raft kan daar niet meer naar varen). Vijf nieuwe rivierkaarten worden toegevoegd aan de rivier. Eerst een rij van twee en dan een rij van drie (gelijk aan de opzet).

## EINDE VAN HET SPEL & WINNEN

Het spel kan op twee manieren eindigen. Meestal stopt het spel bij het einde van de rivier, maar soms ook als de raft omslaat!

## Einde van de rivier bereiken

Wanneer de trekstapel niet genoeg kaarten heeft om de rivier volledig aan te vullen, eindigt het spel. Leg rivierkaarten die voor de raft liggen af en tel . De speler met de meeste wint! Hebben meerdere spelers de meeste , dan delen zij de overwinning."

## Omslaan

Wanneer je het gevaarniveau verhoogt van naar , dan eindigt het spel. Leg rivierkaarten die voor de raft liggen af en tel . De speler met de minste wint! Hebben meerdere spelers het minste , dan delen zij de overwinning."

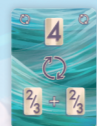
## Hartjes tellen

Aan het einde van het spel scoor je met je motivatiekaart (overwinningpunten) voor alle rivierkaarten waar de raft over gevaren is. De rivierkaarten variëren van kalm water () tot turbulent water ()

Rivierkaarten laten ook landschappen ( / ) en dieren ( / ) zien. Je motivatiekaart bepaalt welke van deze karakteristieken relevant zijn voor jouw score. De volgorde van de bevaren rivierkaarten maakt niet uit voor je score. Voeg aan je eindscore toe die je verdient hebt met je Peddel-2-kaarten.

**Geheime informatie en tafelgesprekken:** De peddelkaarten in je hand zijn geheime informatie. De peddelkaarten die je hebt gespeeld en je motivatiekaart zijn open informatie voor alle spelers. Je bent vrij om te overleggen met jouw tegenspelers, maar gemaakte afspraken staan niet vast. Je mag de nummers op peddelkaarten die je speelt niet benoemen.

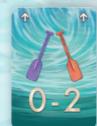
## SPECIALE PEDDELKAARTEN



**Rustkaart:** Wanneer je de rustkaart speelt doe je niet mee met het bepalen van de richting van de raft. In plaats daarvan focus jij je op het terugnemen van je gespeelde peddelkaarten. Nadat de raft is verplaatst (en er nieuwe rivierkaarten zijn geplaatst), mag jij ervoor kiezen om één gespeelde peddel-4-kaart of twee peddel-2/3-kaarten (twee 2en, een 2 en een 3 of twee 3en) terug in je hand te nemen. Daarnaast neem je ook de rustkaart weer in je hand. **Belangrijk:** je kunt nooit een peddel-5-kaart of een voorwaartskaart terug in je hand nemen. Deze zijn dus eenmalig bruikbaar tijdens het spel!



**Peddel-2-kaart:** Wanneer je een peddel-2-kaart speelt, en de raft beweegt in deze beurt in de richting die op je peddel-2-kaart staat aangegeven, verdien je één . Dit houd je bij door een rivierkaart van de aflegstapel (of van de trekstapel als de aflegstapel leeg is) onder je motivatiekaart te plaatsen.



**Voorwaartskaart:** Wanneer je een voorwaartskaart speelt, is het je doel om recht naar voren te varen. De voorwaartskaart telt tot 2 op bij het laagste totaal van of , totdat en gelijk zijn.

*Voorbeeld: In een spel met vier spelers hebben twee spelers een peddel-2-kaart gespeeld (dit maakt een totaal van vier naar ). De derde speler speelt een peddel-3-kaart . De vierde speler speelt een voorwaartskaart. Deze kaart voegt één toe aan het totaal van en maakt het totaal vier. Nu zijn de totalen van en gelijk, waardoor de raft recht naar voren vaart. **Belangrijk:** meerdere voorwaartskaarten gespeeld in dezelfde ronde werken cumulatief!*

## MOTIVATIEKAARTEN



**De sensatiezoeker**  
*Jij bent hier om je hartslag te verhogen!* Je scoort 1 voor iedere rivierkaart met en je scoort 3 voor iedere rivierkaart met .



**De avonturier**  
*Je houdt van een uitdagende route.* Je scoort 1 voor iedere rivierkaart met en je scoort 3 voor ieder setje rivierkaarten met .



**De beginner**  
*Rustig aan is helemaal prima.* Je scoort 1 voor iedere rivierkaart met of . Je scoort 1 extra voor ieder setje rivierkaarten met en .



**De volle ervaring!**  
*Je komt hier voor de actie en de natuur.* Je scoort 3 voor ieder setje van en en 1 voor iedere rivierkaart met .



**De wildspotters**  
*Laten we de tijd nemen en alle dieren spotten!* Je scoort 2 voor iedere rivierkaart met en 3 voor ieder setje van en .



**De natuurlijkehebbers**  
*Je komt hier voor de natuur, niet voor de sensatie.* Je scoort 1 voor setjes van unieke terreinen en dieren. Hoe meer unieke iconen in een setje, hoe hoger de punten.

*Voorbeeld: Als er op de gevaren route 2 3 1 en 1 zijn, dan scoor je 9 (7 voor een set van vier verschillende iconen en 2 voor een set van twee ( and ) en 0 voor het overgebleven .*

## TWEE SPELER MOTIVATIEKAARTEN



**De fauna fanaat**  
*Je komt voor een wilde tocht omgeven door bomen en bos terwijl je wild spot.*  
1 voor elke Rivierkaart met   
2 voor elke Rivierkaart met   
3 voor elke set met en



3 voor elke set met en   
2 voor elke Rivierkaart met   
5 als er aan het einde van het spel meer Rivierkaarten zijn met dan



**De bewonderaar**  
*Doe rustig aan en geniet van bergen en vogels.*  
1 voor elke Rivierkaart met   
2 voor elke Rivierkaart met   
3 voor elke set met en



3 voor elke set met en   
3 voor elke set met en   
3 als er aan het einde van het spel meer Rivierkaarten zijn met dan

## 2 SPELER VARIANT

Je kunt Roaring River met twee personen spelen als je deze regels toepast. Het spel is met twee spelers iets complexer. Volg de regels voor 3-6 spelers tenzij anders aangegeven.

## Spel opzet aanpassingen:

- Wanneer je motivatiekaarten uitdeelt, geef je beide spelers een (dubbelzijdige) 2-speler motivatiekaart. Je mag zelf kiezen welke kant je gaat spelen.
- Geef iedere speler twee setjes van 10 peddelkaarten. **Belangrijk:** tijdens het hele spel houd je deze twee setjes peddelkaarten apart van elkaar.

## Spel aanpassingen:

- Tijdens 'Stap 1: speel peddelkaarten' kiezen en **onthullen** beide spelers één kaart van hun eerste set peddelkaarten. Daarna kiezen en onthullen beide spelers één kaart van hun tweede set peddelkaarten. De richting waarin de raft vaart wordt bepaald door alle vier de gespeelde kaarten. Wanneer je een rustkaart speelt, mag je alleen peddelkaarten terug in je hand nemen van de corresponderende set peddelkaarten. Je gebruikt jouw sets peddelkaarten altijd in dezelfde volgorde.
- De peddel-2-kaart geeft maar 0.5 als de raft vaart in de richting van je peddel-2-kaart. Je neemt ook hier een rivierkaart van de aflegstapel (of trekstapel als de aflegstapel leeg is). Maar deze zijn dus 0.5 per stuk waard aan het einde van het spel.

## CREDITS

**Auteurs:** Joeri Hessels & Wouter Moons

**Illustraties:** Lara Velitchko

**Graphic design:** Vicky Trouerbach

**Uitgever:** Jolly Dutch

**Versie:** 2024

KIJK HIER HET  
UITLEGFILMPJE!

