

8+

25-75 MIN.

1-2-5



EXTENSION SET



INHOUD



CONTENT



INHALT



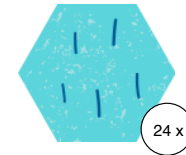
CONTENUTO

VLOTTEN/ RAFTS/ FLÖßE/ ZATTERE



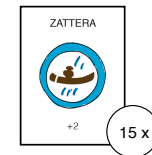
3 x

WATERTEGELS/ WATER TILES
WASSERPLÄTTCHEN/ TESSERE ACQUA

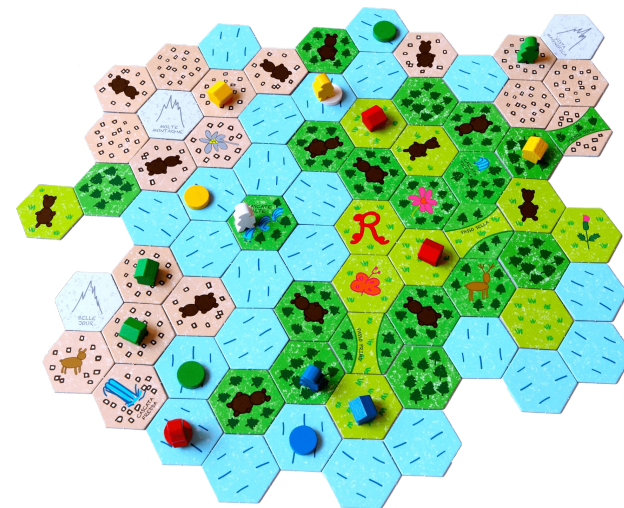


24 x

VLOTPUNTEN / RAFT POINTS
FLOßPUNKTEN/ PUNTI ZATTERA



15 x



Rivers & Rafts is a game by Niels Ramon Pieterse.
 Special thanks to: Marc ter Horst, Ton Pieterse,
 Florian Hellwig, Maria Marone, Tamar Meijer & Jan
 Zwart.

www.nrpgames.com



RIVERS & RAFTS

SPELVOORBEREIDING

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. Wel krijgt 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 (1)**, **Lopen** en bij deze uitbreidingsset dus ook **Varen (2)** en **Bouwen (3)**.

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 "Varen" voor het voordeel van een Rivier.)

2A. LOPEN

Het lopen is in principe hetzelfde als bij het RIFUGIO basisspel. Alleen kun je natuurlijk niet over water lopen. Over watertegels verplaats je je met een Raft.

- Het water inlopen mag alleen als je: 1) Er direct een Raft gaat bouwen (Zie Bouwen), 2) Op een daar aanwezige Raft stapt (Zie hieronder), of 3) In het zeer uitzonderlijke geval dat de zwemregel geldt (Zie Zwemregel).
- Als er een Raft (van jezelf of van een andere speler) op een watertegel ligt, dan kun je daar opstappen. Deze verplaatsing van je poppetje, van een landtegel naar een aangrenzende watertegel met daarop een Raft, wordt gezien als één stap.
- Er kunnen maximaal 2 poppetjes op één Raft. Hierdoor kan het zijn dat er geen plek meer voor je is en je deze tegel dus niet bezoeken kunt.
- Je kunt van Raft naar Raft stappen (springen) als deze op aangrenzende tegels liggen.
- Net als bij het bezoeken van andermans Rifugio, verdien je nu ook een extra stap door het bezoeken van andermans Raft. **Let op: Zodra je op andermans Raft stapt, dan bezoek je deze Raft. Ook als je er gelijk weer afstapt.** Een verdiende extra stap mag je direct gebruiken, of bewaren door het nemen van een EXTRA STAP KAART. (NB Voor het varen met andermans Raft, krijg je geen Extra-Stap. Deze krijg je echt alleen op het moment van opstappen.)

2B. VAREN

- Met je poppetje op een Raft kun je naar een aangrenzende watertegel varen. Dit kost één stap. Echter: Wanneer meerdere watertegels aan elkaar grenzen ontstaat een Rivier. En daarbij maakt het niet uit hoever je over de Rivier vaart: het kost je maximaal 1 stap (!) Zo ontstaat dus een soort snelweg, waarmee je je heel snel door het landschap verplaatsen kunt.

- Bovendien geldt: Wanneer je op een Raft met daarop één ander poppetje staat en je wegvaart met deze Raft, dan verplaats je daarmee dus ook dat andere poppetje. ©
- Als iemand zijn/ haar Raft onbemand achterlaat, dan kun je daarmee vertrekken en zo de ander beroven van zijn/haar vervoersmiddel.
- Er kunnen nooit twee Rafts op één watertegel zijn. Maar Rafts mogen elkaar wel kosteloos passeren. Ga je zo varend aan andermans Raft voorbij, dan bezoek je die Raft dus niet.

ZWEMREGEL

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

- De meest voor de hand liggende oplossing is: Een nieuwe Raft bouwen.
- Heb je al je Rafts al gebouwd, dan zul je moeten kijken: Of er ergens aan het land waar jij op staat nog een Raft 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/of je daarvoor door de beren moet.
- Alleen als beide bovenstaande oplossingen niet kunnen, dan mag je zwemmen. (NB deze zwemregel is er alleen om te voorkomen dat iemand voor de rest van het spel is uitgeschakeld.)

Je kunt per zwem-actie maximaal één watertegel over zwemmen en dit kost vier stappen:

- Zet je poppetje in het water bij de rand van de landtegel waar je vandaan kwam.
- Leg je poppetje in het midden van de watertegel.
- Zet je poppetje in het water bij de rand van de landtegel waar je naar toe gaat.
- Zet je poppetje op de nieuwe landtegel.

(NB Rafts kunnen over een tegel met een zwemmend poppetje varen, maar ze mogen er niet stoppen. Ze kunnen de zwemmer niet helpen.)

3. BOUWEN

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. (Een watertegel met een Raft of zwemmend poppetje telt niet als 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!

Let op: Elke keer dat een medespeler op jouw Raft stapt krijg je een RAFT-PUNTENKAART. Deze zijn twee punten per stuk waard. (NB Voor het varen met jouw Raft door anderen, krijg je geen Raft-puntenkaart. Deze krijg je echt alleen op het moment dat anderen opstappen.)

SPELDOEL

Net als bij het RIFUGIO basisspel moet je ervoor zorgen, dat je aan het eind de meeste punten hebt. Bij gelijkspel wint degene met de meeste Raft-punten.

De puntentelling is in principe hetzelfde als bij het basisspel. Maar nu is er aan het einde ook de WATERVALBONUS. Dit betekent dat elke waterval aan het einde van het spel één punt extra waard is per watertegel die direct grenst aan deze waterval. (Een waterval kan bij dit spel dus max 7 punten waard zijn. 1 van zichzelf en max 6 aangrenzende watertegels.)

SPEL VOOR 2 PERSONEN

Net als bij het Rifugio basisspel.



RIVERS & RAFTS

GAME PREPARATION

Remove 10 Forest tiles, 1 Grass tile & 1 Rock tile from the RIFUGIO basic game. And add the 24 water tiles (22 when you're playing with 5 players). Furthermore do exactly the same as with the RIFUGIO basic game. And finally take the right amount of Rafts:

PLAYERS	2	3	4	5
RAFTS	3	2	2	2

THE GAME

As with the RIFUGIO basic game, there are three things you can do in your turn: **Connect (1)**, **Walk and** with this extension set also **Sail (2)** and **Build (3)**.

1. CONNECT

The rules for connecting the tiles are the same as with the RIFUGIO basic game. But now there are also water tiles to 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 water tiles to each other and in doing so create a River. (For River info see: Sail.)

2A. WALK

The rules for walking are the same as with the RIFUGIO basic game. However: You cannot walk over water. The way to cross a water tile is by using a Raft.

- The only time you're allowed to step onto a water tile is when: 1) You're building a Raft (See Build), 2) When you step onto a Raft (See below), or 3) The rare occasion the swim rule applies (See Swim Rule).
- If there is a Raft (either yours or someone else's) on a water tile, you can step onto it. Note: Moving your walker from a land tile to an adjacent water tile with a Raft on it, is seen as one step.
- A Raft can hold a maximum of two Walkers. So it is possible that the Raft is full. Which means you cannot step onto that tile.
- You can step (jump) from Raft to Raft, if they're on adjacent water tiles.
- Like when you are visiting someone else's Rifugio, you now also get an extra step for visiting someone else's Raft. **Note: As soon as you step onto someone else's Raft, you visit this Raft. Even if you immediately leave the Raft again.** An earned extra step can be used immediately or saved by taking an EXTRA-STEP-CARD. (Note: For sailing with someone else's Raft, you don't get an Extra Step. You only get such a Step, at the moment you step onto a Raft.)

2B. SAIL

- When your Walker is on a Raft, you can sail with that Raft from the one water tile to the next. This costs one step. However: When several water tiles 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 water tiles that are being crossed) only costs one step!

- If your Walker is on a Raft, that already has one other Walker on it, and then sail away with that Raft, you can move someone else's Walker. ☹
- You can sail away with someone else's Raft without them on it. And thus deprive them of their mode of transportation.
- Two Rafts can never be on the same water tile, but they are allowed to pass each other. If you pass another Raft in this way, you're not visiting that other Raft.

SWIM RULE

What if someone takes your Raft and leaves you stranded on an island?

- The easiest solution would be to build a new Raft.
- If you've already built all your Rafts, then you'll have to look for a Raft that's on a water tile, which is directly connected to the land you're on. If there is such a Raft (and you really want to leave the island) then you'll have to walk to that Raft. Even if this means taking a long hike, or going through bears.
- Only if none of the above solutions are available, then the swim rule applies. (This rule is there to prevent a player from getting totally stuck.)

The maximum amount of water tiles you can cross while swimming is one. This costs four steps:

- Place your walker in the water next to the edge of the land tile that you just left.
- Lay your walker down in the middle of the water tile.
- Place your walker in the water next to the edge of the new shore.
- Place your walker on the new land tile.

(Note: Rafts are allowed to sail across a water tile with a swimming Walker on it, but they cannot stop there, or help the swimming Walker)

3. BUILD

The rules for building are the same as with the RIFUGIO basic game. However, you can now also build Rafts. A Raft can only be build on a vacant water tile. (Note: Water tiles with another Raft or a swimming Walker on it, are not vacant.) Building a Raft costs two steps: One to step onto the water tile and the other one to build the Raft. And both steps have to be in the same turn!

Every time an opponent steps onto your Raft, you get a RAFT-POINT-CARD. These are worth two points each. (Note: If someone else is sailing with your Raft, you do not get such a card. These you only get when other payers are stepping onto your Raft.)

GAME GOAL

Like with the RIFUGIO basic game, the goal is to have the most points at the end. If there is a tie the one with the most Raft-points wins.

The value of all tiles are the same as in the RIFUGIO basic game. There is only one important difference: The waterfall-bonus! This means that at the end of the game each Waterfall is worth one point extra, for every water tile to which it is directly connected. (Thus each waterfall could be worth 7 points maximum.)

GAME FOR 2 PLAYERS

Same as with Rifugio basic game.



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 schließlich auch die entsprechende Anzahl Flöße.

SPIELER	2	3	4	5
FLÖßE	3	2	2	2

DAS SPIEL

Genauso wie im RIFUGIO-Basissspiel können Sie drei Dinge tun: **Anlegen (1)**, **Laufen und** mit dem Ergänzungssatz auch **Segeln (2)** und **Bauen (3)**.

1. ANLEGEN

Die Lege-Regeln sind dieselben wie im RIFUGIO-Basissspiel. Aber jetzt können Sie auch Wasserfelder anlegen. Wasserfelder können Sie an Wasser-, Gras-, Wald- und Fels-Felder anlegen. Sie können die Wasserfelder nicht an Pässe und Gipfel anlegen. Beachten Sie: Es kann vorteilhaft sein, mehrere Wasserfelder aneinander zu legen, um einen Fluss zu bauen. (Siehe auch Segeln.)

2A. LAUFEN

Die Regeln für das Laufen sind dieselben wie im RIFUGIO-Basissspiel. Aber: Sie können nicht übers Wasser laufen!

- Sie können nur auf einem Wasserfeld stehen, wenn: 1) Sie direkt ein Floß bauen (siehe Bauen), 2) Auf ein dort vorhandenes Floß gehen (siehe unter b), oder 3) im Ausnahmefall, dass die Schwimmregel gilt (siehe Schwimmregel).
- Wenn ein Floß (von Ihnen oder einem Mitspieler) auf einem Wasserfeld liegt, können Sie das Floß betreten. Beachten Sie, der Zug mit Ihrer Spielfigur von einem Landschaftsfeld auf ein angrenzendes Wasserfeld mit einem Floß wird als ein Schritt gesehen.
- Auf einem Floß können maximal zwei Spieler gleichzeitig stehen. Wenn also bereits zwei Spieler auf einem Floß stehen, können Sie das Floß nicht betreten.
- Sie können von einem Floß auf ein anderes Floß springen, wenn das andere Floß auf einem angrenzenden Wasserfeld liegt.
- Wenn Sie das Floß eines anderen Spielers besuchen, erhalten Sie eine EXTRA-SCHRITT-KARTE (vergleichbar mit dem Besuch eines Rifugios eines anderen Spielers). **Sobald Sie ein Floß betreten, besuchen Sie dieses Floß, auch wenn Sie direkt wieder das Floß verlassen.** Die EXTRA-SCHRITT-KARTE, die Sie durch Ihren Besuch erhalten, können Sie entweder direkt verwenden oder bewahren. Bitte beachten Sie, wenn Sie mit dem Floß eines anderen Spielers segeln, erhalten Sie keine EXTRA-SCHRITT-KARTE. Diese erhalten Sie nur wenn Sie das Floß betreten.

2B. SEGELN

- 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 Wasserfelder aneinander anlegen, entsteht ein Fluss. Bitte beachten Sie: Um mit ein Floß von einem Wasserfeld zu einem anderen Wasserfeld dieses Flusses zu ziehen, kostet Sie das nur einen Schritt, egal wie viele Wasserfelder Sie überqueren(!)

- 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.
- Zwei Flöße können niemals auf dem selben Wasserfeld stehen, aber diese können auf dem Fluss aneinander vorbeisegeln. Wenn Sie an einem anderen Floß vorbeisegeln, besuchen Sie dieses Floß nicht.

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 eines anderen Floß 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 **nur** dazu, zu verhindern, dass ein Spieler vom weiteren Verlauf des Spiels ausgeschlossen wird.)

Sie können pro Schwimmaktion maximal ein Wasserfeld überqueren. Das kostet Sie vier Schritte:

- Setzen Sie die Spielfigur ins Wasser am Flussufer des Landschaftsfelds, wo Sie sich befinden.
- Legen Sie die Spielfigur in die Mitte des Wasserfeldes.
- Setzen Sie die Spielfigur ins Wasser am Flussufer des Landschaftsfelds, wohin Sie ziehen möchten.
- Stellen Sie Ihre Spielfigur auf das neue Landschaftsfeld.

(Anmerkung: Flöße können über Wasserfelder fahren, auf denen sich eine schwimmende Spielfigur befindet, aber dürfen dort nicht halten. Sie können dem Schwimmer nicht helfen.)

3. BAUEN

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. Ein Wasser-Feld, auf dem sich eine schwimmende Spielfigur oder Floß befindet, ist nicht frei. Hier können Sie kein Floß bauen. Das Bauen eines Floßes kostet zwei Schritte (einen um auf das Wasserfeld zu ziehen und einen, um das Floß zu bauen). Und beide Schritte müssen Sie innerhalb desselben Spielzugs ausführen!

Bitte beachten Sie: Jedes Mal, wenn ein Mitspieler Ihr Floß betritt, erhalten Sie ein FLOß-PUNKTE-KARTE. Diese ist zwei Punkte wert. Bitte beachten Sie, dass Sie keine Floß-Punktekarte erhalten, wenn ein Mitspieler mit Ihrem Floß segelt, sondern diese nur erhalten, in dem Moment, dass ein anderer Spieler Ihr Floß betritt.

SPIELZIEL

Genauso wie im RIFUGIO-Basissspiel gewinnt der Spieler, der am Ende die meisten Punkte hat. Die Punktezahl 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 Wasserfeld. (Ein Wasserfall kann Ihnen maximal 7 Punkte einbringen. 1 Punkt für den Wasserfall, maximal 6 Punkte für die angrenzenden Wasserfelder.) Haben mehrere Spieler am Spielende dieselbe Punktezahl erreicht, gewinnt der Spieler mit den meisten Floß-Punkten!

SPIEL FÜR 2 PERSONEN

Genauso wie im RIFUGIO-Basissspiel



RIVERS & RAFTS

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Eliminate 10 tessere bosco, 1 tessera erba ed 1 tessera roccia dal set base di RIFUGIO e aggiungete le 24 tessere acqua. (Attenzione: se si gioca in 5, aggiungete allora solo 22 tessere acqua). Per il resto, seguite esattamente le indicazioni del gioco di base RIFUGIO. Inoltre ogni giocatore riceve un certo numero di zattere:

GIOCATORI	2	3	4	5
ZATTERE	3	2	2	2

IL GIOCO

Esattamente come nel gioco base RIFUGIO, quando è il vostro turno potete fare tre cose: **Collegare (1)** le tessere paesaggio, **Camminare** e con questo kit di estensione anche **Navigare (2)** e **Costruire (3)**.

1. COLLEGARE

Le tessere paesaggio vanno collegate esattamente come nel gioco di base RIFUGIO. In questo caso però si possono anche collegare le tessere acqua. L'Acqua si può collegare con Acqua, Erba, Bosco e Rocce. Ma non con Passi e Cime.

Attenzione: può essere interessante collegare diverse tessere acqua tra di loro poiché in questo modo si crea un Fiume. (Vedere i vantaggi di un Fiume sotto "Navigare").

2A. CAMMINARE

Si cammina in linea di massima secondo le stesse regole del gioco di base RIFUGIO. Naturalmente non si può camminare sull'acqua. Sulle tessere acqua ci si può spostare solo con una Zattera.

- Si può entrare in acqua solo se: 1) Si costruisce immediatamente una Zattera (Vedi «Costruire»), 2) Si sale su una Zattera già disponibile (Vedi qui sotto), oppure 3) nel caso eccezionale in cui valga la regola del Nuoto (Vedi «Regola del Nuoto»).
- Se una Zattera (la vostra o quella di un altro giocatore) si trova su una tessera acqua, allora ci si può salire sopra. Questo passaggio del vostro escursionista, da una tessera terreno a una tessera acqua adiacente con sopra una Zattera, conta come una mossa.
- Un massimo di due escursionisti può stare su una Zattera. Nel caso in cui non ci sia più posto, non si può più salire su questa tessera.
- Si può passare (saltare) da una Zattera all'altra se si trovano su due tessere adiacenti.
- Così come per la visita ad un Rifugio altrui, si guadagna anche una mossa extra quando si «visita» una Zattera altrui. **Attenzione: non appena si sale sulla Zattera di un altro giocatore, la visita è valida. Anche se si scende immediatamente.** Si può usare subito questa mossa extra oppure la si può conservare prendendo una CARTA MOSSA EXTRA. (Attenzione: navigando con una Zattera altrui non si guadagna nessuna mossa extra. La si guadagna solo nel momento in cui si sale sulla Zattera).

2B. NAVIGARE

- Con l'escursionista su una Zattera potete navigare alla tessera acqua adiacente: questo vi costa una mossa. Tuttavia quando più tessere acqua sono connesse tra di loro si crea un Fiume. In questa situazione non importa la distanza di navigazione: costa al massimo una mossa (!). In questo modo si crea una sorta di autostrada fluviale con cui ci si può spostare velocemente attraverso il paesaggio.

- Inoltre quando salite su una Zattera con sopra un altro escursionista e salpate con questa Zattera, spostate anche l'altro escursionista con voi. ☺
- Se qualcuno lascia la propria Zattera senza equipaggio potete prenderla e andarvene e così privare l'altro del proprio mezzo di trasporto.
- Due Zattere non possono mai sostare sulla stessa tessera acqua, ma possono incrociarsi liberamente. Se navigando si passa accanto ad una Zattera altrui quindi non la si «visita».

REGOLA DEL NUOTO

Può succedere che un altro giocatore si allontani con la vostra Zattera e vi abbandoni su un'isola. Cosa si può fare?

- La soluzione più ovvia: costruite una nuova Zattera.
- Nel caso in cui abbiate già costruito il numero massimo di Zattere, dovete vedere se ci sono altre Zattere attraccate al terreno su cui state. In questo caso, e se volete proprio andarvene dall'isola, allora dovete camminare per raggiungere questa Zattera, anche se ciò significa fare un percorso lungo e/o, anche se bisogna passare tra gli orsi.
- Solo nel caso in cui nessuna delle due soluzioni precedenti sia possibile, allora si può nuotare (N.B. questa regola serve soltanto per evitare che un giocatore resti bloccato per tutto il resto del gioco).

Per ogni nuotata si può nuotare al massimo su una tessera acqua. Questo costa quattro mosse.

- Si posiziona la pedina nel bordo dell'acqua accanto alla tessera terreno da cui si proviene.
- Si posiziona l'escursionista al centro della tessera acqua.
- Si posiziona l'escursionista vicino alla sponda della tessera terreno che si vuole raggiungere.
- Si posiziona l'escursionista sulla tessera terreno di destinazione.

(N.B. le Zattere possono passare su una tessera acqua con un escursionista a nuoto, ma non possono fermarsi e non possono aiutare il nuotatore).

3. COSTRUIRE

La costruzione segue in linea di massima le stesse regole del gioco di base RIFUGIO. Oltre a Rifugi, è qui possibile costruire anche Zattere. Le Zattere possono venire costruite solo su tessere acqua libere. (Una tessera acqua occupata da una Zattera o da un escursionista a nuoto non viene considerata libera). Costruire una Zattera costa due mosse: una per salire sulla tessera acqua, e una per costruire la Zattera. Entrambe le mosse devono essere eseguite nello stesso turno!

Attenzione: Ogni volta che un altro giocatore sale sulla vostra Zattera, guadagnate una CARTA PUNTI ZATTERA. Ciascuna carta vale due punti. (Se un altro giocatore naviga con la vostra zattera, non guadagnate nessuna Carta Punti Zattera. La guadagnate solo nel momento in cui l'altro giocatore ci sale sopra).

SCOPO DEL GIOCO

Così come nel gioco di base RIFUGIO, vince il giocatore che alla fine ha il maggior numero di punti. Se più giocatori sono in pareggio, vince chi ha il maggior numero di punti Zattera.

Il conteggio dei punti funziona in linea di massima come nel gioco di base. Qui però vale anche il BONUS CASCATA. Alla fine del gioco ogni cascata vale un punto extra per ogni tessera acqua con cui confina direttamente. (Una cascata può quindi valere un massimo di 7 punti, uno in sé e un massimo di 6 tessere acqua adiacenti.)

GIOCO PER DUE PERSONE

Esattamente come nel gioco di base RIFUGIO.