



EINER GEHT NOCH!

von Paco Yanez



„SOS!!!“ trötet der Elefant, „wir sinken!“

„Ach was!“ grinst der Löwe, „wenn ich die Giraffe fresse, wird das Boot viel leichter...“

„Wozu der Stress? Untergehen ist doch super!“ blubbert der Tintenfisch.

Dem Fuchs ist alles Recht, denn er weiß: Einer geht noch! So oder so ...

Nur die verliebten Zebras bewundern träumend den Untergang ... der Sonne.

Material und Vorbereitung

Legt von den **5 Bootskarten** so viele nebeneinander, wie Spieler teilnehmen. Beginnt mit **Boot 1**, macht dann mit aufsteigenden Nummern weiter.



Im Spiel zu dritt, legt ihr die Boote 1 bis 3 aus.

Nimm von den **60 Tierkarten** die **12 Tiere deiner Farbe**, mische sie und bilde vor dir einen **verdeckten Stapel**. Zieh davon 3 Karten auf die Hand.



Streut **verdeckt** alle **30 Gewichtsplättchen** als Vorrat aus. Legt **eines** auf **jedes Boot** und deckt es dort auf. Jedes Plättchen zeigt das **Maximalgewicht** dieses Bootes.



Stapelt die **20 Amorkarten** neben den Booten.

Wer zuletzt auf einem Boot war, erhält die **Startspielerboje**, die ihr vor der ersten Partie zusammensteckt.

Spielziel

Beladet die Boote so, dass ihr viele (schwere) **eigene Tiere** in den Hafen bringt! Und holt euch viele **Amorkarten**!

Spielablauf

Ihr schickt Tiere auf Boote! Immer wenn eure Kartenhand leer ist, führt ihr an Bord Tieraktionen durch und wiegt dann, welche Boote den Hafen erreichen. Für Tiere, die sich auf hoher See verlieben, erhaltet ihr außerdem Amorkarten. Es gewinnt, wer die wichtigsten Tiere in den Hafen bringt und dabei viel Liebe ernntet.

Boote beladen

Beginnend beim Startspieler, legt ihr reihum **eine** Handkarte an ein Boot **eurer Wahl**. Das setzt ihr so lange fort, bis ihr alle 3 Karten ausgespielt habt. Dabei gilt:

- Jeder legt von seinen 3 Handkarten **eine verdeckt** und **zwei offen** aus.
- Boote mit **3 Tieren** sind **voll**. Ihr dürft kein viertes Tier aufladen.
- Ihr **dürft** die Maximalgewichte der Boote überschreiten.
- Zieht niemals Karten nach, bevor ihr **alle 3 Karten ausgespielt** habt!

Sina, Tobi und Leo legen ihre erste Karte offen aus. Nur Evi spielt ihre erste Karte verdeckt.

Ihre zweite Karte spielen Sina und Leo verdeckt. Tobi legt seine zweite Karte offen. Boot 4 ist jetzt mit 3 Tieren voll beladen. Weil Evi ihre erste Karte verdeckt gespielt hat, muss sie ihre zweite Karte offen auslegen.

Nur Tobi, der seine beiden ersten Karten offen ausgespielt hat, muss seine dritte Karte verdeckt spielen. Alle Anderen haben bereits eine verdeckte Karte gespielt. Sie müssen ihre dritte Karte offen ausspielen. Jetzt sind alle Kartenhände leer und alle Boote voll.



Boote klarmachen

Hat jeder seine 3 Handkarten gespielt, deckt ihr **alle** verdeckten Karten auf.

- Sind drei Tiere derselben Art auf einem Boot, nehmt ihr diese aus dem Spiel. Sind es Tintenfische, schwimmen sie in den Hafen. Legt sie offen vor ihren Besitzern ab.



Die Aktionen der Tiere:

Jetzt werden vier Tierarten aktiv: **Maus, Fuchs, Affe** und **Löwe**.

- Startet mit den Aktionen dieser Tiere in Boot 1. Macht danach in aufsteigender Reihenfolge der Bootsnr. weiter.
- Sind mehrere aktive Tierarten im selben Boot, startet ihr mit der Aktion des leichtesten Tiers. Lasst aufsteigend die Aktionen der schwereren Tiere folgen.
- Es kann passieren, dass durch Tieraktionen mehr als drei Tiere auf ein Boot gelangen. Dies ist – anders als beim „Beladen“ der Boote – erlaubt.
- Beachtet immer die Regeln für verliebte Tiere (roter Kasten).



ACHTUNG

Verliebte Tiere? Amorkarte vergeben!

Sind genau **zwei Tiere derselben Art** an Bord, dann sind diese Tiere **verliebt**.

- Ihre Besitzer erhalten **sofort** eine **Amorkarte**, die sie vor sich ablegen.
- **Verliebte Tiere...**
 - führen nie eigene Aktionen aus,
 - lösen nie Aktionen anderer Tiere aus,
 - sind nie von Aktionen anderer Tiere betroffen.

Die Maus: Sie wird nur aktiv, wenn ein **Elefant** an Bord ist: Mischt das **Gewichtsplättchen** des Bootes zurück in den Vorrat. Legt ein neues Plättchen offen an Bord.

Verliebte Elefanten oder Mäuse an Board verhindern jede Mausaktion!

Der Fuchs: Listig will er das **schwerste Tier** auf's **nächste Boot** verfrachten.

Die List geht auf, wenn die Tiere an Bord das **Maximalgewicht des Bootes** übersteigen. Dann verfrachtet ihr das **schwerste Tier** auf das **nächste Boot**!

Boot 1: Die Tiere übertreffen das Maximalgewicht. Der Bär wird per Fuchslist auf Boot 2 verfrachtet.

Boot 2 trägt das Gewicht der (jetzt 4) Tiere. Die List des dortigen Fuchses trifft ihn selbst. Er fliegt von Bord.

Boot 3: Die Tiere übertreffen das Maximalgewicht. Der Radschlag des Pfau lässt den Fuchs glauben, der Pfau sei das schwerste Tier. Deshalb wird nicht der Bär, sondern der Pfau auf Boot 4 verfrachtet.

Boot 4: Zwei Giraffen sind verliebt. Deshalb heckt dort der Fuchs keine List aus.

Die List fliegt auf, wenn das Boot das **Gewicht der Tiere** trägt. Dann werft ihr den **Fuchs** über Bord. Die Fuchskarte kommt aus dem Spiel.



Sonderfall Pfau: Ist ein Pfau mit an Bord, dann halten **Fuchs** und **Affe** irrtümlich den Pfau (wegen seines imposanten Radschlags) für das **schwerste Tier**.

- **Der Fuchs:** Verfrachtet den Pfau auf das nächste Boot (falls seine List aufgeht)!
- **Der Affe:** Er stiftet den Pfau an, das (tatsächlich) schwerste Tier auf das nächste Boot zu verfrachten. Dies kann (nur im Sonderfall Pfau) der Affe selbst sein.



Verliebte Tiere an Bord verhindern jede Fuchs- und Affenaktion.



Der Affe: Er stiftet das (außer ihm selbst) schwerste Tier an, das **dritte anwesende** Tier auf das nächste Boot zu verfrachten. Sind **mehr als drei** Tiere an Bord, trifft es das **schwerere der beiden** übrigen Tiere. Sind nur zwei Tiere an Bord, tut der Affe nichts.

Boot 1: Der Affe stiftet den Hirsch an, die Maus auf Boot 2 zu verfrachten.

Boot 2: Der Affe stiftet das Faultier an, den Tintenfisch auf Boot 3 zu verfrachten. Die (leichtere) Maus bleibt.

Boot 3: Der Affe hält den Pfau für das schwerste Tier. Er stiftet ihn an, das (wirklich) schwerste Tier auf Boot 4 zu verfrachten: den Affen.

Boot 4: Der Affe hält den Pfau für das schwerste Tier. Er stiftet ihn an, den Bär von Bord zu verfrachten.



Werden Tiere **vom letzten Boot verfrachtet**, landen sie im Wasser und werden aus dem Spiel genommen. Nur Tintenfische schwimmen dann **in den Hafen**. Legt sie offen **vor ihren Besitzern** ab.

Der Löwe: Er hat das nächstleichtere Tier an Bord zum Fressen gern. Dieses Tier kommt aus dem Spiel. Sind nur schwerere Tiere an Bord, frisst er nichts.



Verliebte Tiere fressen nicht und werden nicht gefressen.



Boot 1: Der Affe stiftet mit seiner Aktion das schwerste Tier – den Löwen – an, das dritte Tier (Zebra) auf das nachfolgende Boot zu verfrachten. Danach frisst der Löwe das jetzt nächstleichtere Tier: den Affen.



Boot 2: Die nächstleichteren Tiere, 2 Zebras, sind zu verliebt, um gefressen zu werden. Das Faultier wird nicht gefressen, weil es nicht das „nächstleichtere Tier“ ist.



Im Hafen ankommen (Boote auswerten)

- Stellt (auf jedem Boot einzeln) fest, ob die Tiere, die jetzt (noch) an Bord sind, das **Maximalgewicht** des Bootes übersteigen.
- Startet mit Boot 1. Macht in aufsteigender Reihenfolge weiter.



Sonderfall Mäuse: EINE Maus fällt nicht ins Gewicht (Gewicht: 0). Zwei (verliebte) Mäuse bringen gemeinsam Gewicht 1 auf die Waage.

Erreicht das Boot den Hafen?



Ja, die Tiere sind leicht genug.

- Landtiere erreichen den Hafen.
- Tintenfische waren zu lange im trockenen Boot. Leider erreichen sie den Hafen nicht. Sie kommen aus dem Spiel.



Die beiden Zebras und der Tintenfisch sind zusammen leicht genug für das Boot. Die Landtiere erreichen den Hafen, der Tintenfisch nicht. Er wird aus dem Spiel genommen.



Nein, die Tiere sind zu schwer.

- Das Boot kentert. Kein Landtier erreicht den Hafen. Sie kommen aus dem Spiel.
- Tintenfische erreichen den Hafen schwimmend im Wasser.



Die beiden Zebras und der Tintenfisch übersteigen zusammen das Maximalgewicht des Bootes. Nur der Tintenfisch erreicht – schwimmend – den Hafen. Alle anderen Tiere werden aus dem Spiel genommen.

Tiere, die den Hafen erreichen, werden offen vor ihren Besitzern abgelegt.

Maximalgewichte und Startspieler wechseln

Immer nachdem ihr ausgewertet habt, welche Tiere im Hafen ankommen,

- zieht ihr **3 Karten** nach.
- legt ihr auf jedes Boot ein **neues Gewichtsplättchen**, das ihr auf dem Boot aufdeckt. Die bisherigen Plättchen nehmt ihr aus dem Spiel.
- gebt ihr die **Startspielerboje** im Uhrzeigersinn an den **nächsten Spieler** weiter.

Spielende und Sieger

Nachdem jeder seine **letzte Karte** ausgespielt hat, spielt ihr die laufende (zwölftes) Runde noch zu Ende.

- Führt nochmals alle Tieraktionen aus und stellt letztmalig fest, welche Tiere den Hafen erreichen.

Dann zählt jeder die Gewichte seiner im Hafen gelandeten (vor sich abgelegten) Tiere zusammen. Für jede gesammelte Amorkarte zählt ihr zwei Gewichtspunkte dazu. Es gewinnt, wer die höchste Summe erzielt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Amorkarten besitzt. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg – oder sie verlieben sich. Und bei so viel Glück in der Liebe gibt es dann natürlich keinen Sieger im Spiel ...

1. Evi:  +  = 25

2. Leo:  +  = 25

3. Tobi:  = 24

4. Sina:  = 22

Art.Nr.: 60 110 5145

Autor: Paco Yanez

Illustration: Dennis Lohausen

Satz & Layout: Stephanie Geßler

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de





EINER GEHT NOCH!

by Paco Yanez



“SOS!” trumpets the elephant, “we’re sinking!”

The mouse is too heavy!”

“No problem,” grins the lion. “If I eat the giraffe the boat will be much lighter.”

The fox isn’t worried – he knows that there’s plenty of room... in the water.

“Sounds good to me, going underwater is great!” bubbles the squid.

And only the love-struck zebras pay any attention to the sinking... sun.

Components:

Take the **5 boat** cards and lay out one per player in a row. Start with **boat 1** and count up.



With three players, boats 1 to 3 are laid out.

Mix the **30 weight tiles** face down to form the supply. Put **one** tile on **each boat**, then flip it face up. Each tile shows its boat's **maximum weight**.



From the **60 animal cards**, shuffle the **12 animals of your color**. Place them as a face-down deck in front of you. Draw **3** of these cards into your hand.



Whoever was most recently on a boat takes the **starting-player buoy**, which you must assemble before the first game.

Goal of the game

Load the boats so that **your animals** in the harbor are the heaviest. And collect a lot of **cupid cards** along the way!

Overview

You load the animals on to the boats! Each time you empty your hands carry out any animal actions, then weigh each boat to see if it reaches the harbor. You get cupid cards for any animals that find true love on the high seas. The winner is the player who brings the heaviest animals to the harbor, and so garners the most love.

Loading boats

Beginning with the starting player, you each play **one** card from hand to a boat **of your choice**. Continue doing this till everyone has played 3 cards. When playing:

- Each player must play **one** of his cards **face down** and **two face up**.
- Boats with **3 animals** are **full**. You can't add a fourth animal.
- You **may** exceed the boats' maximum weights.
- Don't draw any cards till you've **played all 3**.

Sina, Tobi and Leo play their first cards face up. Only Evi plays hers face down.

Sina and Leo play their second cards face down. Tobi plays his face up. Boat 4 now has 3 animals and so is full. As Evi played her first card face down, she must play her second face up.

Tobi played his first two cards face up, so he must play his third face down.

The others, who have already played cards face down, must play their third cards face up. Now all hands are empty and all boats full.



Resolve the boats

Once you've all played your 3 cards, reveal all face-down animals.

- If three animals of one type are on a boat, remove them from the game. If they're squid they swim to the harbor – place them face up in front of their owners.



The animals' actions

Now, four types of animals become active: **mouse, fox, monkey** and **lion**.

- Start with the animals in boat 1, then do the rest of the boats in ascending order.
- If a boat contains several active animals, start with the lightest and work your way up to the heaviest.
- Animal actions may cause more than three animals to be on a boat. This is allowed (unlike when loading the boats)
- Always follow the rules for love-struck animals (red box).



ATTENTION

Love-struck animals? Take a cupid card!

If exactly two animals of a kind are on board they fall in love.

- Each of their owners takes a cupid card and places it in front of him.
- Love-struck animals...
 - never carry out any actions,
 - never trigger other animals' actions,
 - are never affected by other animals' actions.

The mouse: She is only active when there is an **elephant** on board: mix this boat's weight tile back into the supply, then put a new one on the boat face up.

No mouse action takes place if mice or elephants are love-struck!

The fox: He cunningly plans to send the **heaviest animal** to the **next boat**.

His plan works if the animals on board exceed the boat's maximum weight. Move the **heaviest animal** to the **next boat**.

His plan fails if the boat can support the animals' weight. In this case throw the **fox overboard**. The fox card is removed from the game.

Boat 1: The animals exceed the maximum weight. The bear is sent to the next boat.

Boat 2 can support the weight of the (now 4) animals. This fox's plan backfires and he flies overboard.

Boat 3: The animals exceed the maximum weight. The peacock's plumage tricks the fox into thinking that he, the peacock, is the heaviest animal on board. So the peacock and not the bear is sent to boat 4.

Boat 4: There are two love-struck giraffes, so the fox doesn't carry out his plan.



Peacock special case: If the peacock is on board, the **fox** and the **monkey** mistake it for the **heaviest animal** thanks to its impressive plumage.

- **Fox:** Sends the peacock to the next boat, if the cunning plan is successful.
- **Monkey:** Makes the peacock send the actual heaviest animal to the next boat. This could be the monkey itself (only in the Peacock special case).



Love-struck animals on board play no part in any fox or monkey action.



The monkey: He makes the heaviest animal (not himself) send the **third** animal **present** to the next boat. If there are **more than 3** animals on board, it sends the **heavier of those others**. If there are only 2 animals on the monkey does nothing.

Boat 1: The monkey makes the deer send the mouse to the next boat.



Boat 2: The monkey makes the sloth send the squid to boat 3.



Boat 3: The monkey thinks the peacock is the heaviest animal. He makes the peacock send the real heaviest animal, the monkey, to boat 4.



Boat 4: The monkey thinks the peacock is the heaviest animal. He makes him send the bear overboard.



If an animal is **sent from the last boat** (by a fox or monkey action), it goes overboard and is removed from the game. Squid, however, swim **to the harbor**. Place such squid face up **in front of their owners**.

The Lion: He likes eating the next-heaviest animal on board – remove that animal's card from the game. If only heavier animals are on board he does nothing.



Love-struck animals don't eat and aren't eaten.



Boat 1: The monkey makes the heaviest animal, the lion, send the third animal, the zebra, to the next boat. Then the lion eats the next-heaviest animal: the monkey.



Boat 2: The next-heaviest animals (2 zebras) are too in love to be eaten. The sloth isn't eaten as he's not the next-heaviest.



Arriving at the Port (evaluate boats)

- Check whether the animals on each boat exceed its **maximum weight**.
- Start with boat 1 and go up.

Mouse special case: ONE mouse weighs nothing (weight 0). Two (love-struck) mice together weigh 1.

Does the boat reach the harbor?



Yes, the animals are light enough.

- Land animals reach the harbor.
- Squid spent too long on the dry boat. Sadly, they don't reach the harbor and are removed from the game.



The two zebras and the squid are together light enough for the boat. The land animals (zebras) reach the harbor, the squid doesn't. He is removed from the game.



No, the animals are too heavy.

- The boat capsizes. No land animals reach the harbor. Remove them from the game.
- Squid swim safely to the harbor.



The two zebras and the squid are together too heavy for the boat. Only the squid reaches the harbor. The other animals are removed from the game.



Animals that reach the harbor are placed face up in front of their owners.

Changing maximum weights and starting player

After resolving the boats

- everyone draws **3 cards**.
- remove the weight tiles on the boats from the game and add **new ones** from the supply.
- pass the **starting-player buoy left**.

Game end and winner

Once everyone has played his last card, finish the current round.

- Carry out animal actions and see one last time which animals reach the harbor.

Then everyone adds up the weights of his animals in the harbor. Each cupid card adds another 2 to this total. The player with the highest total wins. Ties are broken in favor of the player with more cupid cards. If still tied, either share the victory or fall in love. In this happy case the game of course has no winner.

1. Evi:  +  = 25

2. Leo:  +  = 25

3. Tobi:  +  = 24

4. Sina:  +  = 22

Art.Nr.: 60 110 5145

Author: Paco Yanez

Illustrations: Dennis Lohausen

English translation: Neil Crowley

Composition & layout: Stephanie Geßler

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de





EINER GEHT NOCH!

de Paco Yanez



« SOS !!!, barrit l'éléphant, nous coulons!

La souris est trop lourde ! »

Si je mange la girafe, le bateau sera beaucoup plus léger...» ricane le lion.

« Pourquoi tout ce stress ? C'est super de plonger ! », gargouille la pieuvre. Le renard n'est pas inquiet, car il se dit qu'un de plus, ça passera ! D'une manière ou d'une autre. Seuls les zèbres amoureux observent en rêvant la chute... du soleil.

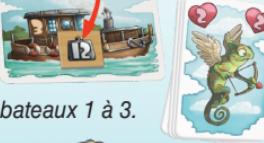
Préparatifs

Prenez les **5 cartes de bateau** et posez sur la table autant de cartes qu'il y a de joueurs, les unes à côté des autres. Commencez par le **bateau 1**, puis continuez dans l'ordre croissant.



Dans une partie à trois, vous posez les bateaux 1 à 3.

Etalez les **30 tuiles de poids**, face **cachée**, pour constituer **une réserve**. Posez-en une sur **chaque bateau** et retournez-la. Chaque tuile indique le **poids maximum** de ce bateau.



Empilez les **20 cartes « Amour »** à côté des bateaux.



Le dernier à être monté sur un bateau reçoit la bouée du joueur de départ, que vous devez assembler avant de jouer pour la première fois à ce jeu.

Sur les **60 cartes d'animaux**, chaque joueur mélange les **12 animaux d'une couleur** et en forme une pile, face **cachée**, devant lui. Il en tire 3 cartes.

But du jeu

Chargez les bateaux de manière à amener vos **propres animaux** (lourds de préférence) à bon port ! Et collectez de nombreuses cartes « Amour » !

Déroulement de la partie

Vous faites d'abord monter les animaux sur les bateaux ! Vous exécutez des actions à bord avec les animaux, puis vous les pesez pour savoir quels bateaux atteignent le port. Pour les animaux tombés amoureux, vous recevez des cartes « Amour ». Le gagnant est celui qui amène à bon port les animaux les plus lourds.

Charger les bateaux

En commençant par le joueur de départ vous chacun posez **une** carte à côté d'un bateau **de votre choix**. Vous répétez cette action jusqu'à ce que vous ayez tous joué vos 3 cartes.

- Chacun pose **une** carte de sa main **face cachée** et **deux face visible**.
- Avec **3 animaux**, les bateaux sont **pleins**.
- Vous **pouvez** dépasser le poids maximum des bateaux.
- Ne piochez jamais de carte avant d'avoir **joué les 3 cartes** de votre main !

Sina, Tobi et Léo posent leur première carte face visible. Seule Evi pose sa première carte face cachée.

Sina et Léo posent leur deuxième carte face cachée. Tobi pose sa deuxième carte face visible. Avec 3 animaux, le bateau 4 est plein. Evi a posé sa première carte face cachée, elle doit poser sa deuxième carte face visible.

Tobi est obligé de jouer sa troisième carte face cachée. Tous les autres, qui ont déjà posé une carte face cachée, doivent poser leur troisième carte face visible. Maintenant, toutes les cartes que les joueurs avaient en main sont posées et tous les bateaux sont pleins.



Les bateaux appareillent

Maintenant vous retournez **toutes** les cartes qui étaient face cachée.

- *S'il y a trois animaux de la même espèce sur un bateau, ôtez-les du jeu. Si ce sont des pieuvres, elles nagent jusqu'au port. Posez-les face visible devant leurs propriétaires.*



Les actions des animaux

Quatre espèces animales deviennent actives : **souris, renard, singe, lion**.

- Commencez par les actions de ces animaux dans le bateau 1. Continuez ensuite dans l'ordre croissant des numéros des bateaux.
- S'il y a plusieurs espèces animales actives dans le même bateau, commencez par l'action de l'animal le plus léger. Continuez avec les actions des animaux plus lourds, dans l'ordre croissant.
- Il peut arriver qu'en raison des actions des animaux, il y ait plus de trois animaux sur un bateau. Ceci est autorisé.
- Prenez toujours en compte les règles concernant les animaux amoureux :

ATTENTION

L'amore ? Prenez une carte « Amour » !

S'il y a **deux animaux de la même espèce** à bord, ces animaux sont **amoureux**.



Leurs propriétaires reçoivent une **carte « Amour »** qu'ils posent devant eux.

Les animaux amoureux...

- n'exécutent jamais leurs propres actions,
- ne déclenchent jamais d'action d'autres animaux,
- ne sont jamais touchés par les actions d'autres animaux.

La souris : Elle ne devient active que si un éléphant se trouve à bord : remettez la tuile de poids du bateau dans la réserve. Placez une nouvelle tuile à bord.

Si les éléphants ou les souris sont amoureux, la souris ne fait rien !

Le renard : Rusé, il veut envoyer l'animal le plus lourd sur le bateau suivant. Le stratagème fonctionne si les animaux à bord dépassent le poids maximum du bateau. Envoyez l'animal le plus lourd sur le bateau suivant !

Bateau 1 : les animaux dépassent le poids maximum. L'ours est envoyé sur le bateau 2.

Le bateau 2 supporte le poids des animaux. Le stratagème du renard qui s'y trouve se retourne contre lui : il est jeté par-dessus bord.

Bateau 3 : les animaux dépassent le poids maximum. La roue du paon fait croire au renard que le paon est l'animal le plus lourd à bord. Si bien que ce n'est pas l'ours, mais le paon qui est envoyé sur le bateau 4.

Bateau 4 : deux girafes sont amoureuses. Le renard ne peut pas utiliser son stratagème.

Le stratagème est découvert si le bateau supporte le poids des animaux. La carte du renard est enlevée du jeu.



Cas particulier du paon : s'il y a un paon à bord, le renard et le singe prennent le paon pour l'animal le plus lourd (en raison de sa roue imposante).

- **Le renard** : il envoie le paon sur le bateau suivant (si son stratagème fonctionne) !
- **Le singe** : il incite le paon à envoyer l'animal le plus lourd (réellement) sur le bateau suivant. Ce peut être le singe lui-même (dans le cas particulier du paon).

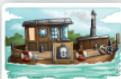


Les animaux amoureux à bord empêchent toute action du renard et du singe.



Le singe : Il incite l'animal le plus lourd (en dehors de lui-même) à envoyer le troisième animal présent sur le bateau suivant. S'il y a **plus de trois** animaux à bord, cela concerne le plus lourd des deux autres animaux. Lorsqu'il ne reste (plus) que deux animaux à bord, le singe ne fait rien.

Bateau 1 : le singe incite le cerf à envoyer la souris sur le bateau suivant.



Bateau 2 : le singe incite le paresseux à envoyer la pieuvre sur le bateau 3. La souris (plus légère) reste.



Bateau 3 : le singe prend le paon pour l'animal le plus lourd. Il l'incite à envoyer l'animal le plus lourd (réellement) sur le bateau 4 : le singe.



Bateau 4 : le singe prend le paon pour l'animal le plus lourd. Il l'incite à débarquer l'ours.

Lorsque des animaux sont débarqués **du dernier bateau** (par une action du renard ou du singe), ils finissent dans l'eau et sont retirés du jeu. Seules les pieuvres nagent **jusqu'au port**. Posez-les face visible devant leurs propriétaires.

Le lion : Il adore manger l'animal qui a le poids immédiatement inférieur au sien. La carte de cet animal est retirée du jeu. S'il n'y a que des animaux plus lourds à bord, il ne mange rien.

Les animaux amoureux ne mangent pas et ne sont pas mangés.  



Bateau 1 : le singe incite par son action l'animal le plus lourd – le lion – à envoyer le troisième animal (le zèbre) sur le bateau suivant. Ensuite, le lion mange l'animal qui a le poids immédiatement inférieur au sien : le singe.

Bateau 2 : les animaux de poids immédiatement inférieur au lion sont 2 zèbres, trop amoureux pour être mangés. Le paresseux n'est pas mangé non plus car son poids n'est pas immédiatement inférieur à celui du lion.

Arriver au port (le poids des bateaux)

- Déterminez (sur chaque bateau, un à un) si les animaux qui se trouvent (encore) à bord à présent dépassent **le poids maximum** du bateau.
- Commencez par le bateau 1. Continuez ensuite dans l'ordre croissant.

Cas particulier des souris : UNE souris ne pèse rien. Deux souris (amoureuses) font monter ensemble le poids à 1 unité sur la balance.

Le bateau atteint-il le port ?



Oui, les animaux sont suffisamment légers.

- Les animaux terrestres atteignent le port.
- Les pieuvres sont restées trop longtemps au sec sur le bateau. Elles n'atteignent malheureusement pas le port. Elles sont retirées du jeu.



Les deux zèbres et la pieuvre sont suffisamment légers pour le bateau. Les animaux terrestres (zèbres) atteignent le port, pas la pieuvre. Elle est retirée du jeu.



Non, les animaux sont trop lourds.

- Le bateau chavire. Aucun animal terrestre n'atteint le port. Ils sont retirés du jeu.
- Les pieuvres atteignent le port en nageant dans l'eau.

Les deux zèbres et la pieuvre dépassent à eux trois le poids maximum du bateau. Seule la pieuvre atteint le port en nageant. Tous les autres animaux sont retirés du jeu.

Les animaux qui atteignent le port sont posés face visible devant leurs propriétaires.

Poids maximum et changement de joueur de départ

A chaque fois que vous avez déterminé quels animaux arrivent au port,

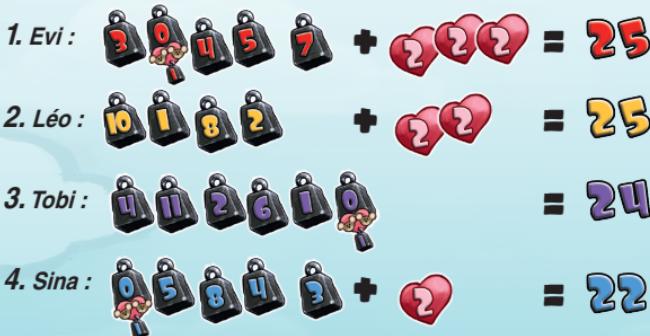
- vous piochez 3 cartes.
- vous posez sur chaque bateau une nouvelle tuile de poids, que vous retournez sur le bateau. Vous retirez du jeu les tuiles utilisées jusqu'à présent.
- vous donnez la bouée du joueur de départ au joueur suivant.

Fin de la partie et vainqueur

Une fois que chacun a joué sa **dernière carte**, vous poursuivez le tour en cours jusqu'à sa fin.

- Exécutez *one last time toutes les actions des animaux* et déterminez *one last time quels animaux atteignent le port*.

Ensuite, chacun additionne le poids de ses animaux arrivés au port (posés devant lui). Pour chaque carte « Amour » obtenue, vous ajoutez deux unités. Le gagnant est celui dont le total est le plus élevé. En cas d'égalité, celui parmi eux qui possède le plus de cartes « Amour » gagne la partie. S'il y a toujours égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire – ou tombent amoureux. Et quand on a autant de chance en amour, on ne peut évidemment pas gagner au jeu...



Art.Nr. : 60 110 5145

Auteur : Paco Yanez

Illustration : Dennis Lohausen

Traduction : Birgit Irgang

Mise en page : Stephanie Geßler

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de





EINERI GEHT NOCH!

di Paco Yanez



“SOS!!!” barrisce l’elefante, “stiamo affondando!”

Il topo pesa troppo!

“Neanche per sogno!” sogghigna il leone, “se mi mangio la giraffa, il battello è più leggero....” “Perché vi stressate? Affondare è fantastico!” gorgoglia il polpo. La volpe, invece, non s’inquieta. Sa che troverà una soluzione in un modo o nell’altro...

Nel frattempo, due zebre innamorate si godono spensierate il tramonto del sole.

Preparazione

Scegliete tra le **5 carte barca** la quantità corrispondente ai giocatori, e posatele una a fianco all’altra. Cominciate con il battello 1 e continuate in ordine crescente.



Svolgimento

Inviate gli animali sui battelli! Quando non vi restano più carte in mano, eseguite le azioni degli animali e valutate quali battelli riusciranno a raggiungere il porto. Inoltre, per gli animali che in alto mare si innamorano, ricevete delle carte cupido. Vince chi riesce a portare in porto gli animali più pesanti.

Caricare battelli

Cominciando dal primo giocatore, posate a turni una carta che avete in mano in un battello a scelta. Continuate finché avete giocato tutte e 3 le carte. Ricordate:

- Tra le carte che tenete in mano, ognuno ne gioca **una coperta e due a faccia in su**.
- Con **3 animali**, i battelli sono **al completo**. Non potete caricarvi un quarto animale.
- **È permesso** superare i pesi massimi dei battelli.
- Non tirate mai nuove carte prima di avere giocato **tutte e 3 le vostre!**

Sofia, Tom e Leo giocano le loro prime carte a faccia in su. Solo Emma la gioca coperta.

Sofia e Leo giocano le loro seconde carte coperte. Tom la gioca a faccia in su.

Il battello 4, con 3 animali, è ora completamente carico. Dato che Emma ha giocato la sua prima carta coperta, dovrà giocare la sua seconda a faccia in su.

Unicamente Tom, che ha giocato le sue prime due carte a faccia in su, deve giocare la sua terza coperta. Tutti gli altri, che hanno già giocato una carta coperta, devono giocare la loro terza carta a faccia in su. Ora tutte le mani sono vuote e tutti i battelli sono pieni.



Approntare i battelli

Quando tutti hanno giocato le 3 carte che avevano in mano, **tutte** le carte coperte vanno girate.

- Se su un battello si trovano tre animali dello stesso tipo, vanno tolti dal gioco. Se si tratta di polpi, questi nuoteranno nel porto. Disponeteli a faccia in su davanti ai loro proprietari.



Le azioni degli animali

Ora 4 animali diventano attivi: **il topo la volpe, la scimmia e il leone**.

- Cominciate con le azioni di questi animali nel battello 1. In seguito continuate in ordine crescente con i battelli successivi.
- Se diversi animali sono attivi nello stesso battello, cominciate con l'azione dell'animale più leggero. Seguiranno in ordine crescente le azioni degli animali più pesanti.
- A causa delle azioni, può capitare che si trovino più di tre animali su un battello. Questo, a differenza di quando i battelli si caricano, è consentito.
- Ricordate sempre le regole per animali innamorati (riquadro rosso).



ATTENZIONE

Animali innamorati? Distribuite carte cupido!

Se a bordo si trovano due animali dello stesso tipo, allora s'innamorano.

I loro proprietari ottengono subito una carta cupido, che posano davanti a sé.

Animali innamorati ...

- non eseguono mai azioni proprie,
- non provocano mai azioni da altri animali,
- non sono mai coinvolti nelle azioni degli altri animali.

Il topo: Diventa solo attivo quando c'è un **elefante** a bordo: rimettete la tessera peso del battello nelle scorte. Posate a bordo una nuova tessera peso a faccia in su.

 Topi o elefanti innamorati a bordo impediscono ogni azione di topo!

La volpe: Astutissima, vuole spedire l'**animale più pesante** sul prossimo battello.

Il colpo le riesce, se il peso degli animali a bordo supera il peso massimo. Mandate l'**animale più pesante** sul prossimo battello!

Battello 1: gli animali eccedono il peso massimo. L'orso è spedito sul prossimo battello.

Il battello 2 regge il peso dei suoi animali (ora 4). Qui, la volpe è colpita dalla sua stessa azione: infatti, va gettata in mare.

Battello 3: gli animali eccedono il peso massimo. La ruota del pavone fa credere alla volpe che il pavone sia l'**animale più pesante a bordo**. Sarà quindi il pavone, e non l'orso, a essere mandato sul prossimo battello.

Battello 4: Due giraffe si sono innamorate. Per questo motivo la volpe non tenta il colpo.

Il colpo non le riesce, se il battello regge il peso degli animali. In questo caso, **gettate la volpe in mare**. La carta della volpe va tolta dal gioco.



Eccezione pavone: se a bordo si trova un pavone, volpe e scimmia erroneamente lo scambiano per l'**animale più pesante** (a causa della sua ruota imponente).

- **La volpe:** manda il pavone sul prossimo battello (nel caso in cui gli riesce il colpo)!
- **La scimmia:** istiga il pavone a mandare l'animale più pesante sul prossimo battello. Questo (solo nel caso eccezionale del pavone) può colpire la scimmia stessa.



Animali innamorati a bordo impediscono ogni azione di volpe e scimmia.



La scimmia: Istiga l'animale più pesante (ad eccezione di se stesso) a spedire il **terzo animale presente** sul battello successivo. Se a bordo si trovano più di tre animali, toccherà al **più pesante dei due** animali rimanenti. Se a bordo si trovano solo (ancora) due animali, la scimmia non fa nulla.

Battello 1: la scimmia istiga il cervo a mandare il topo sul prossimo battello.

Battello 2: la scimmia istiga il bradipo a mandare il polpo sul battello 3. Il topo (più leggero) resta.

Battello 3: la scimmia prende il pavone per l'animale più pesante. Lo istiga a mandare l'animale più pesante sul battello 4: la scimmia.

Battello 4: la scimmia prende il pavone per l'animale più pesante. Lo istiga a lanciare in mare l'orso.



Quando degli animali (in seguito ad azioni di volpe o scimmia) sono **lanciati dall'ultimo battello**, finiscono in acqua e vanno tolti dal gioco. Solo i polpi nuotano **nel porto**. Disponeteli a faccia in su **davanti ai loro proprietari**.

Il leone: Ha una gran fame e divora il prossimo animale più leggero a bordo. La carta di quest'animale va tolta dal gioco. Se ci sono solo animali più pesanti a bordo, non mangia nulla.



Animali innamorati non mangiano e non sono mangiati.



Battello 1: la scimmia, con la sua azione, istiga l'animale più pesante, il leone, a mandare il terzo animale (la zebra) sul battello successivo. In seguito il leone mangia quello che ora è il prossimo animale più leggero: la scimmia.

Battello 2: i prossimi animali più leggeri sono 2 zebre, che sono troppo innamorate per farsi mangiare. Il bradipo non è mangiato perché non è il prossimo animale più leggero.

Arrivare nel porto (valutare i battelli)

- Determinate (per ogni battello singolarmente) se gli animali che ora si trovano (ancora) a bordo, eccedono il **peso massimo** del battello.
- Cominciate con il battello 1. Continuate poi in ordine crescente.

Eccezione topi: il peso di UN topo singolo è trascurabile (peso: 0). Due topi (innamorati) insieme raggiungono peso 1.

Il battello raggiunge il porto?



Sì, gli animali sono abbastanza leggeri.

- Gli animali da terra raggiungono il porto.
- I polpi sono rimasti troppo a lungo sul battello asciutto. Purtroppo non raggiungono il porto. Vanno tolti dal gioco.



Le due zebre e il polpo insieme sono abbastanza leggeri per il battello. Gli animali da terra (zebre) raggiungono il porto, il polpo invece no. Va tolto dal gioco.



No, gli animali sono troppo pesanti.

- Il battello si capovolge. Nessun animale da terra raggiunge il porto. Vanno tolti dal gioco.
- I polpi raggiungono il porto nuotando nell'acqua.



Le due zebre e il polpo insieme superano il peso massimo del battello. Solo il polpo raggiunge a nuoto il porto. Tutti gli altri animali vanno tolti dal gioco.

Gli animali che arrivano al porto vanno disposti a faccia in su davanti ai loro proprietari.

Modificare peso massimo e giocatore di partenza

Ogni volta che avete determinato quali animali sono arrivati al porto,

- tirate **3 nuove** carte
- posate su ogni battello una nuova **tessera peso**, che sul battello voltate a faccia in su. Le vecchie tessere vanno tolte dal gioco.
- date la **boa giocatore di partenza** al **prossimo giocatore** in senso orario.

Fine del gioco e vincitore

Quando ognuno ha giocato la sua **ultima carta**, terminate il giro corrente.

- Eseguite per l'ultima volta tutte le azioni degli animali e determinate quali animali raggiungono il porto.

In seguito, ognuno somma i pesi dei propri animali (disposti davanti a sé), che hanno raggiunto il porto. Per ogni carta cupido aggiungete due punti peso. Vince chi ottiene la somma più alta. In caso di pareggio vince chi possiede più carte cupido. Se tuttora si crea un pareggio, questi giocatori si dividono la vittoria, oppure s'innamorano. E con così tanta fortuna in amore non rimarrà più un vincitore nel gioco...

1. Emma:  +  = **25**

2. Leo:  +  = **25**

3. Tom:  = **24**

4. Sofia:  = **22**

Art.Nr.: 60 110 5145

Autore: Paco Yanez

Illustrazioni: Dennis Lohausen

Traduzione italiana: Sara Pirovino

Impaginazione: Stephanie Geßler

2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
zoch-verlag.com
service.zoch-verlag.de

