

CONTENU ET PRÉPARATION

Contenu :

1 plan de jeu actionné par un moteur électrique (le fleuve), 8 canoës (2 de chaque couleur), 3 dés, 1 notice.

Mise en place des piles :

Ce jeu fonctionne avec 2 piles de type LR14 - C - UM2 (non fournies). La mise en place des piles est à réaliser par un adulte.

1. Ôter la vis du compartiment à piles, situé sous l'appareil.
2. Ouvrir le compartiment en faisant lever à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Placer les piles en suivant le schéma gravé dans le fond du compartiment, puis le refermer.

INHALT UND SPIELVORBEREITUNG

Inhalt:

1 motorbetriebener Spielplan (der Fluß), 8 Kanus (je 2 pro Farbe), 3 Würfel, 1 Spielanleitung.

Einlegen der Batterien:

Für dieses Spiel werden zwei 1,5 V-Batterien vom Typ LR14 - C - UM2 benötigt (nicht mitgeliefert).

Das Einlegen der Batterien sollte von einem Erwachsenen vorgenommen werden.

1. Die Schraube des Batteriefachs unter dem Apparat abschrauben.
2. Den Deckel mit Hilfe eines Schraubenziehers oder einer Münze abheben.
3. Batterien nach Anweisung einlegen, dann den Deckel zuschrauben.

INHOUD EN SPELVOORBEREIDING

Inhoud:

1 speelplan, aangedreven door een elektrische motor (de rivier), 8 kano's (2 van elke kleur), 3 dobbelstenen, 1 gebruiksaanwijzing.

Het plaatsen van de batterijen:

Dit spel werkt op 2 batterijen, type LR14 - C - UM2 (niet bijgeleverd). Een volwassene moet de batterijen plaatsen.

1. De schroef van de batterijdoos, onderaan het toestel, losdraaien.
2. De doos voorzichtig met de schroevendraaier of een geldstukje openen.
3. De batterijen plaatsen volgens schema op de bodem van de doos, vervolgens hem weer sluiten.

CONTENIDO Y PREPARACION

Contenido:

1 tablero de juego accionado por un motor eléctrico (el río), 8 canoas (2 de cada color), 3 dados, las instrucciones de juego.

Como colocar las pilas:

Este juego funciona con 2 pilas tipo LR14 - C - UM2 (no incluidas). Las pilas deberán ser colocadas por un adulto.

1. Quitar el tornillo del compartimento de pilas, situado debajo del aparato.
2. Abrir el compartimento utilizando como palanca un destornillador o una moneda.
3. Colocar las pilas tal como lo indica el dibujo grabado en el fondo del compartimento, enseguida cerrarlo.

MISE À L'EAU DES CANOËS

- Chaque joueur choisit une couleur et prend ses deux canoës.
- Le plus jeune joueur commence ; il place un de ses canoës sur la case de son choix, sur la rangée la plus éloignée des chutes. Puis, c'est au tour de son voisin de gauche de placer un canoë... jusqu'à ce que tous les canoës soient en place.

Précisions :

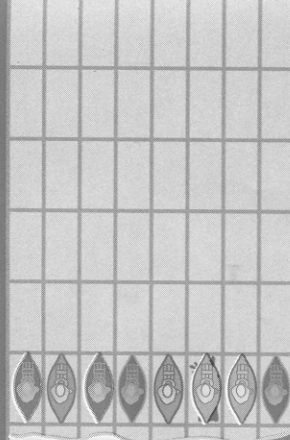
- Il ne peut y avoir qu'un canoë par case.
- Les cases doivent être entièrement visibles, sinon prendre la rangée d'après.
- Peu importe qu'il y ait un tronc d'arbre ou non sur les cases de départ.

STAPELLAUF DER KANUS

- Jeder Spieler sucht sich zwei Kanus einer Farbe aus.
- Der jüngste Spieler fängt an und legt eines seiner Kanus auf ein beliebiges Feld in der von den Fällen am weitesten entfernten Reihe. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe usw., bis alle Kanus im Wasser sind.

Dazu:

- Es kann nur ein Kanu pro Feld geben.
- Die Startfelder müssen ganz sichtbar sein, sonst die Kanus auf die nächste Reihe setzen.
- Baumstämme auf den Startfeldern spielen keine Rolle.



CANOAS EN EL AGUA

- Cada jugador elige un color y coge sus dos canoas.
- El jugador más joven comienza; coloca una de sus canoas en la casilla que desee, sobre la línea la más alejada de las cataratas. Enseguida le toca a su vecino de la izquierda colocar una canoa... y así hasta que todas las canoas hayan sido colocadas.

Precisiones:

- Solo puede haber una canoa por casilla.
- Las casillas deben permanecer completamente visibles, de lo contrario tomar la fila siguiente.
- No importa que haya o no un tronco de árbol sobre las casillas de salida.

HET TE WATER LATEN VAN DE KANO'S

- Elke speler kiest zijn kleur en neemt zijn twee kano's.
- De jongste speler begint; hij zet één van zijn kano's op een willekeurig vakje, op de rij zo ver mogelijk van de waterval. Dan moet zijn linkerbuurman zijn kano plaatsen... tot alle kano's een plaats hebben.

Opgelet:

- Slechts één kano per vakje.
- De vakjes moeten goed zichtbaar zijn, anders de volgende rij nemen.
- Het hindert niet of er al of niet een boomstam op de startvakjes ligt.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

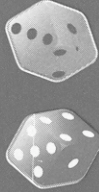
La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le plus jeune joueur commence. Il lance les dés, déplace les canoës et fait, éventuellement, avancer le fleuve. C'est ensuite au tour du joueur suivant...

LES DÉS

Les 2 dés numérotés servent à déplacer les canoës.
Le 3^e dé indique si le joueur doit avancer le fleuve (★) ou non (●).

Le premier joueur lance les dés. Tant qu'il n'obtient pas d'étoile, il peut, soit s'arrêter, soit relancer les 3 dés si le résultat ne lui convient pas. Mais dès qu'il obtient une étoile (★), il est obligé de s'arrêter et de conserver son lancer. Il déplace ensuite les canoës.

Le joueur lance les dés et obtient 1, 2 et 3. Le résultat ne lui convient pas et il n'a pas de ★, donc il décide de relancer les dés. Cette fois, il obtient 2, 2 et 3. Il n'est toujours pas satisfait et relance les dés et obtient 3, 2 et 3. Cette fois-ci, il a obtenu ★ et doit se contenter de ce résultat.



VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel draait in de richting van de wijzers van een klok.

De jongste speler begint. Hij gooit de dobbelstenen, plaatst zijn kano's en zet, eventueel, de rivier aan. Dan komt de volgende speler...

DE DOBBELSTENEN

Met de 2 genummerde dobbelstenen worden de kano's verplaatst.

De 3^e dobbelsteen geeft de speler aan of hij de rivier moet aanzetten (★) of niet (●).

De eerste speler gooit de dobbelstenen. Zolang hij niet op de ster valt, kan hij, of stoppen, of opnieuw alle 3 gooien als het resultaat hem niet bevalt. Maar zodra hij een ster (★) gooit, moet hij stoppen en zijn worp bewaren.

Vervolgens verplaatst hij de kano's.

De speler gooit de dobbelstenen en vindt 1, 2 en 3. Hij is niet tevreden en hij heeft geen ★, dus gooit hij opnieuw. Deze keer gooit hij 2, 2 en 3. Nog niet tevreden, gooit hij weer de dobbelstenen en krijgt 3, 2 en 3. Dit keer heeft hij een ★ en moet het resultaat aanhouden.

SPELVERLOOP

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
Der jüngste Spieler fängt an. Er würfelt, zieht die Kanus und läßt gegebenenfalls den Fluß treiben.

DIE WÜRFEL

Die 2 nummerierten Würfel werden für das Ziehen der Kanus benötigt.

Der dritte Würfel zeigt, ob man den Fluß weiterfließen läßt (★) oder nicht (●).

Der erste Spieler würfelt. Solange der Würfel keinen Stern zeigt, darf der Spieler entweder aufhören oder mit den 3 Würfeln wieder würfeln, wenn ihm das Ergebnis nicht gefällt. Sobald jedoch der Würfel einen Stern (★) zeigt, muß der Spieler aufhören und sein Würfelergebnis behalten. Dann zieht er mit den Kanus.

Die Würfel zeigen 1, 2 und 3. Dem Spieler paßt das Ergebnis nicht und es gibt keinen ★. Deshalb würfelt er wieder. Diesmal würfelt er 2 und 2. Er ist damit immer noch nicht zufrieden und würfelt noch einmal: 3, 2 und 3. Da es jetzt einen ★ gibt, muß er sich mit diesem Ergebnis zufrieden geben.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla siguiendo el sentido de las agujas de un reloj.

El jugador más joven comienza. Lanza los dados, mueve las canoas y hace eventualmente avanzar el río. Enseguida le toca al jugador siguiente...

LOS DADOS

Los 2 dados numerados sirven para mover las canoas.

El 3^{er} dado indica si el jugador debe avanzar el río (★) o no (●).

El primer jugador lanza los dados. Mientras no obtenga la estrella, puede detenerse o volver a lanzar los 3 dados si el resultado no le conviene. Pero al obtener una estrella (★) debe detenerse y conservar su lanzamiento.

Enseguida, desplaza las canoas.

El jugador lanza los dados y obtiene 1, 2 y 3. El resultado no le conviene y ya que no obtiene una ★ decide volver a lanzar los dados. La segunda vez obtiene 2, 2 y 3. Sigue estando insatisfecho, lanza de nuevo los dados y obtiene 3, 2 y 3. Esta vez ha obtenido ★ y debe contentarse con dicho resultado.

LE DÉPLACEMENT DES CANOËS

Le joueur doit obligatoirement déplacer 2 canoës, l'un avec un dé, l'autre avec l'autre dé. Il est interdit de déplacer un seul canoë en faisant la somme des deux dés.

Il peut déplacer n'importe quel canoë, même celui d'un adversaire.

Un canoë peut se déplacer en avant, en arrière ou sur les côtés. Au cours de son déplacement, il peut changer de direction aussi souvent qu'il le veut. Cependant, il ne doit jamais passer deux fois par la même case.

Un canoë ne peut entrer que sur une case entièrement visible.

Un canoë ne peut pas passer ou s'arrêter sur une case occupée par un autre canoë.

DIE KANUS ZIEHEN

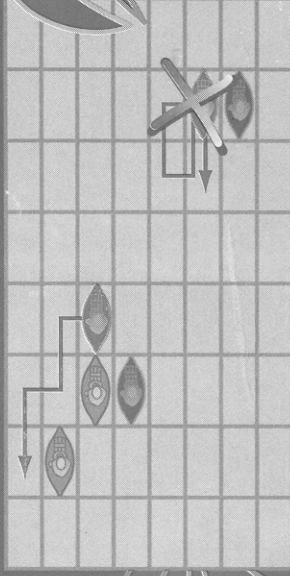
Der Spieler muß 2 Kanus ziehen, je eines pro Würfel. Er darf nicht ein Kanu mit der Summe der beiden Würfel ziehen.

Er darf jedes Kanu, auch das eines Gegners, ziehen.

Ein Kanu darf vor-, rück- oder seitwärts gezogen werden. In diesem Zug darf es beliebig oft abbiegen. Es darf jedoch nie zweimal durch das gleiche Feld gezogen werden.

Ein Kanu darf nur ein Feld besetzen, dessen Umriss ganz sichtbar sind.

Ein Kanu darf nicht durch oder auf ein Feld ziehen, worauf schon ein Kanu liegt.



HET VERPLAATSEN VAN DE KANO'S

De speler moet nu zijn 2 kano's, één met de ene dobbelsteen, de andere met de andere, verplaatsen. Hij mag niet, met het totaal van de 2 dobbelstenen, alleen één kano verzetten.

Hij kan een willekeurige kano verzetten, zelfs die van een tegenstander.

Een kano kan naar voren, naar achteren of opzij verzet worden. Hij kan dan van richting veranderen zo vaak als hij wil. Maar hij mag nooit tweemaal over hetzelfde vakje passeren.

Een kano moet op een goed zichtbaar vakje komen.

Een kano mag niet passeren of stoppen op een bezet vakje.

EL DESPLAZAMIENTO DE LAS CANOAS

El jugador debe obligatoriamente desplazar 2 canoas, una con un dado, la otra con el otro dado. Se prohíbe desplazar una sola canoa, sumando el resultado de los dos dados.

Puede desplazar cualquier canoa, incluso la de un adversario.

La canoa puede moverse hacia adelante, atrás o hacia los lados. En el transcurso de su desplazamiento puede cambiar de rumbo cuantas veces lo desee. Pero no puede pasar dos veces sobre la misma casilla.

Una canoa solo puede entrar sobre una casilla completamente visible.

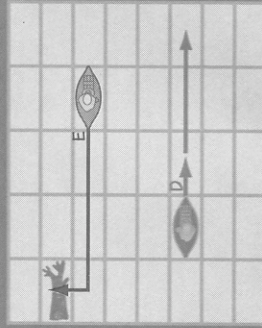
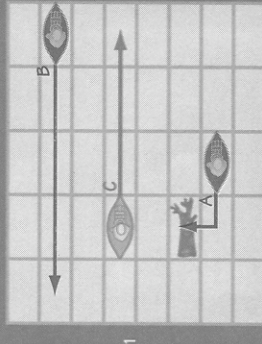
Una canoa no puede pasar o detenerse sobre una casilla ocupada por otra canoa.

LES TRONCS D'ARBRES

- Si un joueur déplace un canoë jusqu'à un tronc d'arbre, il relance **immédiatement** le dé ayant servi à déplacer ce canoë. Il déplace alors de nouveau un canoë de son choix (y compris un canoë qu'il a déjà déplacé).
- Il est permis de **passer par-dessus** un tronc d'arbre.

Exemple
1. Le joueur obtient ②, ③ et ④. Il remonte le fleuve avec le canoë A de 2 cases avec le premier dé et s'arrête sur un tronc d'arbre. Il relance immédiatement ce dé et obtient ④. Il choisit alors de déplacer son autre canoë B de 4 cases. Avec le deuxième dé qu'il n'a pas encore utilisé, il déplace le canoë C de 3 cases vers les chutes. Enfin, avec le troisième dé, il doit faire avancer le fleuve. (Voir paragraphe suivant.)

2. Le joueur obtient ①, ④ et ⑤. Il déplace le canoë D d'1 case vers les chutes avec le premier dé, puis, avec le second dé, il déplace le canoë E de 4 cases, jusqu'au tronc d'arbre. Il relance donc ce dé et obtient ②. Il choisit de déplacer de nouveau le canoë D de 2 cases vers les chutes.



DE BOOMSTAMMEN

- Als een speler een kano tot aan een boomstam verzet, gooit hij **onmiddellijk** weer met de dobbelsteen die hij zoniet gebruikte. Hij verzet dan opnieuw een willekeurige kano (zelfs een reeds verzette kano).
- Het is toegestaan **over** een boomstam heen te gaan.

Voorbeeld
1. De speler gooit ②, ③ en ④. Hij gaat met kano A 2 vakjes stroomopwaarts met de eerste dobbelsteen en stopt op een boomstam. Hij gooit meteen weer dezelfde steen en krijgt ④. Hij verzet nu zijn andere kano B, 4 vakjes. Met de tweede, nog niet gebruikte dobbelsteen verplaatst hij kano C 3 vakjes naar de waterval. En dan, met de 3e steen, moet hij de rivier laten stromen. (Zie volgende paragraaf.)

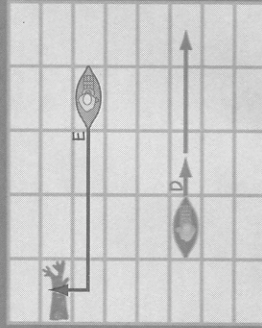
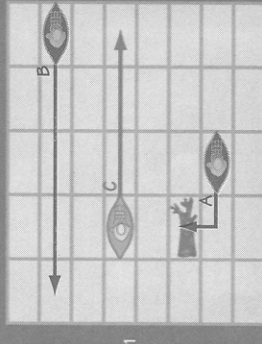
2. De speler gooit ①, ④ en ⑤. Hij verzet de kano D, met de eerste steen, 1 vakje op weg naar de waterval, nu verzet hij met de 2e steen, kano E 4 vakjes tot de boomstam. Hij gooit deze steen opnieuw en krijgt ②. Hij besluit opnieuw kano D 2 vakjes naar de waterval te verzetten.

DIE BAUMSTÄMME

- Zieht ein Spieler auf einen Baumstamm, würfelt er sofort mit dem Würfel, der eben benutzt wurde. Er darf dann wieder ein beliebiges Kanu ziehen (auch das, das gerade gezogen wurde).
- Die Baumstämme dürfen **übersprungen** werden, zählen aber mit.

Beispiel
1. Der Spieler würfelt ②, ③ und ④. Mit dem ersten Würfel zieht er das Kanu A um 2 Felder stromaufwärts auf einen Baumstamm. Mit diesem Würfel würfelt er sofort ④. Er entscheidet, sein zweites Kanu B um 4 Felder vorwärts zu ziehen. Mit dem zweiten Würfel, den er noch nicht benutzt hat, zieht er das Kanu C um 3 Felder in Richtung der Fälle. Letztendlich muß er mit dem dritten Würfel den Fluß weiterziehen. (S. nächsten Abschnitt.)

2. Der Spieler würfelt ①, ④ und ⑤. Mit dem ersten Würfel zieht er das Kanu D um 1 Feld in Richtung der Fälle, dann mit dem zweiten Würfel zieht er das Kanu E um 4 Felder bis zum Baumstamm. Er würfelt wieder mit diesem Würfel: ②. Er entscheidet, nochmal das Kanu D in Richtung der Fälle zu ziehen.



LOS TRONCOS DE ARBOL

- Si un jugador desplaza una canoa hasta un tronco de árbol, vuelve a lanzar **inmediatamente** el dado que ha servido a mover esa canoa. Entonces desplaza de nuevo la canoa que desee (incluso una canoa que ya ha desplazado).
- Se puede **pasar encima** de un tronco de árbol.

Ejemplo
1. El jugador obtiene ②, ③ y ④. Navega río arriba con la canoa A sobre 2 casillas con el primer dado y se detiene sobre un tronco de árbol. Vuelve a lanzar inmediatamente después ese dado y obtiene ④. Decide entonces mover su otra canoa B de 4 casillas. Con el segundo dado que todavía no ha utilizado mueve la canoa C de 3 casillas hacia las cascadas. Enfin, con el tercer dado debe de hacer avanzar el río. (Ver párrafo siguiente.)

2. El jugador obtiene ①, ④ y ⑤. Desplaza la canoa D de una casilla hacia las cascadas con el primer dado. Enseguida, con el segundo dado desplaza la canoa E de 4 casillas, hasta el tronco de árbol. Vuelve a lanzar dicho dado y obtiene ②. Decide volver a mover la canoa D de 2 casillas hacia las cascadas.

LE FLEUVE

Une fois qu'il a fini de déplacer les canoës, le joueur qui a obtenu une étoile ★ doit appuyer une fois sur le volcan.

Attention ! Il ne faut pas laisser le doigt appuyé dessus, mais juste donner un coup bref.

Ceci déclenche le moteur, entraînant ainsi les canoës, de façon plus ou moins importante vers les chutes... Suspense... !
Avant de décider de relancer les dés tant qu'il n'a pas d'étoile, le joueur doit donc bien calculer le risque qu'il prend...

LES CHUTES

Petit à petit, les canoës se rapprochent du point de non-retour. Dès qu'un canoë tombe dans les chutes, il est éliminé. Lorsqu'un joueur n'a plus de canoë, il quitte la partie et n'a plus le droit de lancer les dés.

Remarque :

Seul le fleuve peut faire tomber un canoë ; il est donc interdit de précipiter un canoë du haut des chutes en le déplaçant avec les dés.

DER FLUSS

Sobald er mit dem Ziehen der Kanus fertig ist, muß der Spieler, der einen ★ gewürfelt hat, auf den Vulkan drücken.

Vorsicht! Den Finger nicht auf der Taste lassen, sondern nur einmal kurz darauf drücken.

Dies löst den Motor aus und bringt die Kanus mehr oder weniger den Fällen immer näher... Spannung!

Bevor er entscheidet, wieder zu würfeln, muß der Spieler also das Risiko gut abschätzen.

DER WASSERFALL

Allmählich gibt es für die Kanus kein Zurück mehr. Sobald ein Kanu abstürzt, kommt es aus dem Spiel. Hat ein Spieler kein Kanu mehr, scheidet er aus und darf nicht mehr würfeln.

Hinweis:

Die Kanus fallen nur mit Aktion des Flusses; ein Kanu darf also nicht von einem Spieler so gezogen werden, daß es abstürzt.

EL RIO

Una vez que haya terminado de mover las canoas, el jugador que ha obtenido una ★ debe pulsar una vez el volcán.

¡Cuidado! No hay que permanecer presionando, basta con dar un golpe breve. Esto enciende el motor, empujando las canoas de manera más o menos importante hacia las cataratas... ¡Suspense! Mientras no salga una estrella y antes de decidirse a lanzar de nuevo los dados, el jugador tiene que calcular bien el riesgo que toma...

LAS CATARATAS

Poco a poco, las canoas se acercan a una situación irreversible. Cuando una canoa cae de las cataratas, es eliminada. Cuando un jugador no tiene canoa, quita la partida y ya no tiene derecho a lanzar los dados.

Observación:

El único que puede hacer caer las canoas es el río. Entonces está prohibido empujar una canoa de arriba de las cataratas al desplazarla con los dados.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'il ne reste plus qu'un seul joueur à posséder un ou ses deux canoë(s) sur le fleuve. Il gagne la partie.

SPIELEND

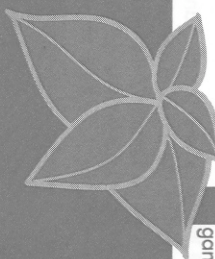
Das Spiel ist zu Ende, sobald ein Spieler mit einem oder seinen zwei Kanus auf dem Fluß übrig bleibt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra er nog maar één speler met één of twee van zijn kano(s) op de rivier is. Hij is de winnaar.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida se termina cuando solo queda un jugador con uno o dos canoas sobre el río. Ha ganado la partida.



F INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR L'UTILISATION DES PILES

- La mise en place des piles est à réaliser par un adulte.
- Placer les piles dans le sens indiqué : une position incorrecte peut, soit endommager le jouet, soit provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Pour assurer un bon fonctionnement, les piles doivent être en bon état. En cas d'anomalie dans le fonctionnement de l'appareil, mettre des piles neuves.
- Remplacer l'ensemble des piles, ne pas mélanger piles neuves et piles usagées.
- Ne jamais mélanger des piles sèches avec des piles alcalines ou avec des piles rechargeables.
- En cas d'immersion prolongée de l'appareil, ôter les piles pour éviter qu'elles ne s'allument.
- Ne pas stocker les piles avec des instruments métalliques : risque de feu ou d'explosion.
- Ne jamais essayer de recharger des piles.

D ALGEMEINE HINWEISE FÜR DIE BENUTZUNG VON BATTERIEN

- Das Einlegen der Batterien sollte von einem Erwachsenen vorgenommen werden.
- Die Batterien wie abgebildet einlegen, das nicht fachgerechte Einlegen kann sowohl das Spielzeug beschädigen als auch einen Brand oder die Explosion der Batterie auslösen.
- Um ein problematisches Funktionieren zu gewährleisten, müssen die Batterien einwandfrei sein. Im Falle einer Funktionsstörung neue Batterien einlegen.
- Setzen alle Batterien gleichzeitig einsetzen, nie gleichzeitig neue und benutzte Batterien einlegen.
- Nie herkömmliche Batterien mit alkalischen oder wiederaufladbaren Batterien mischen.
- Im Falle längerer Nichtbenutzung des Spielzeugs Batterien herausnehmen, um ein Auslaufen zu vermeiden.
- Batterien nicht zusammen mit metallischen Gegenständen aufbewahren - es besteht Feuer- und Explosionsgefahr.
- Niemals versuchen, Batterien wieder aufzuladen.

NL ALGEMENE INLICHTINGEN VOOR HET GEBRUK VAN DE BATTERIJEN

- Een volwassene moet de batterijen in het toestel plaatsen.
- De batterijen in de aangegeven richting plaatsen: verkeerd plaatsen kan of het speelgoed beschadigen of brand of ontleding van de batterij veroorzaken.
- Om zeker te zijn van een juiste werking moeten de batterijen in goede staat verkeren. Als het toestel slecht werkt, nieuwe batterijen nemen.
- Steeds alle batterijen vervangen: geen oude en nieuwe batterijen tegelijk gebruiken.
- Nooit kali batterijen met alkali of oplaadbare batterijen tegelijkertijd gebruiken.
- Als het toestel langere tijd niet gebruikt wordt, de batterijen verwijderen.
- De batterijen niet met metalen instrumenten bevestigen: dat kan brand of ontleding veroorzaken.
- Nooit oude batterijen weer opladen.

E INFORMACIONES GENERALES SOBRE LA UTILIZACIÓN DE LAS PILAS

- Las pilas deben ser colocadas por un adulto.
- Colocar las pilas tal como se indica: una posición incorrecta puede arruinar el juguete, provocar un incendio o hacer explotar la pila.
- Para garantizar un buen funcionamiento, las pilas deberán estar en buen estado. En caso de funcionamiento anormal del aparato, colocar pilas nuevas.
- Reemplazar todas las pilas, no mezclar pilas nuevas con pilas usadas.
- Jamás mezclar las pilas salinas con las pilas alcalinas ni las pilas que se recargan.
- En caso de inutilización prolongada del aparato, quitar las pilas para evitar que se alteren.
- No guardar las pilas con instrumentos metálicos: peligro de incendio o de explosión.
- Jamás intentar recargar las pilas.

NILAGARA

F • C'est en pleine forêt qu'un explorateur a découvert les traces d'une civilisation aujourd'hui disparue. Le seul moyen d'atteindre ce lieu est de remonter le fleuve, en amont des terrifiants chûtes. Mais, malheur à celui qui osera s'y aventurer car il devra alors affronter la colère du fleuve...

D • Mitten im Urwald hat ein Forscher die Spuren einer ausgestorbenen Kultur entdeckt. Um den Ort erreichen zu können, gibt es nur einen Weg: man muß stromaufwärts, oberhalb eines schrecklichen Wasserfalls, fahren. Wehe dem Wagemutigen, denn er wird den Zorn des Flusses bekämpfen müssen...

NL • Een ontdekkingsreiziger heeft midden in een woud sporen gevonden van een verloren gegaane beschaving. De enige manier om er te komen, is de rivier stroomopwaarts te gaan boven de woede van de rivier trotseren...

E • Un explorador ha descubierto en plena selva las huellas de una civilización hoy día desaparecida. La única manera de llegar a ella es navegando río arriba de las terribles cascadas, pero maldición a quien se atreva a aventurarse ya que deberá afrontar la cólera del río...

Un jeu de/Ein Spiel von
Een spel von/Un juego de
Dominique Tellier



NATHAN

© 1998 JEUX NATHAN S.A.
89, bd Auguste Blanqui - 75013 PARIS - FRANCE
All rights reserved in all countries.