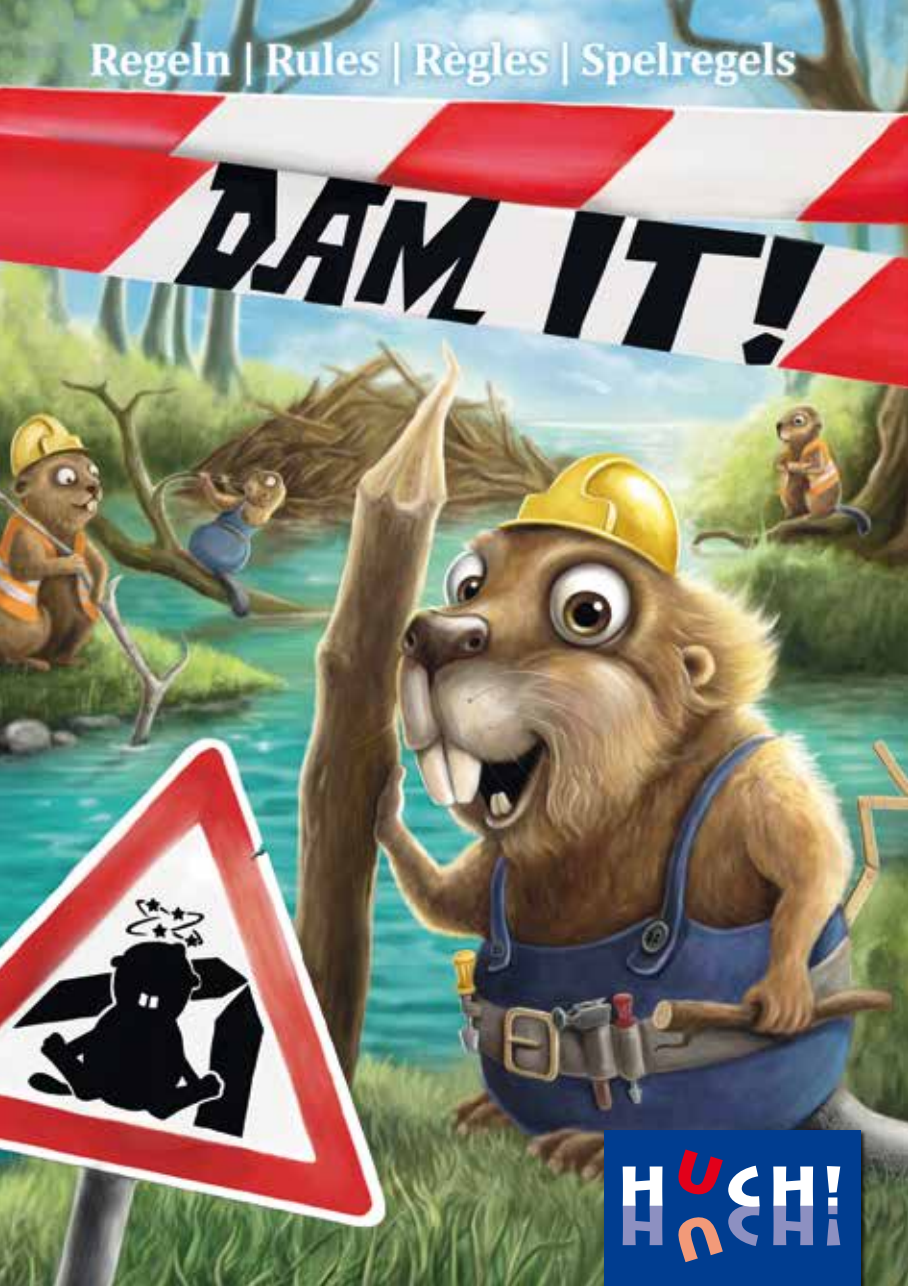
Regeln | Rules | Règles | Spelregels

DAM IT!



HUCH!

DAM IT!

FÜR 2 BIS 4 SPIELER
AB 8 JAHREN

Auf zum Wasserlauf – Jahr für Jahr zu Beginn der Treibholzsaison zieht es die emsigen Biber an den Fluss zum Dammbauwettbewerb. Natürlich gilt wie in jedem Jahr: Je größer die Dämme, desto besser. Aber Achtung: Jede Baumart, die den Strom hinabtreibt, darf pro Damm nur einmal verwendet werden. Schnell stellen die Biber leider fest, dass auch einiges an Unrat im Wasser treibt. Den möchte natürlich niemand in seinem Bauwerk haben. Gut, wenn Biber Heinz zur Stelle ist, um dem Müll eine Abfuhr zu erteilen. Wer das beste Holz für seine Dämme sammelt und sich dabei so wenig Müll wie möglich unterjubeln lässt, hat gute Aussichten, den großen Bibersiegerpokal einzuheimsen.

INHALT

66 Flusskarten – davon: 42 Baumkarten (6 x 7 Sorten)
12 Müllabfuhrkarten
12 Müllkarten



15 Dammkarten





16 Holzklötzchen „Trittstein“



SPIELZIEL

Ihr bekommt Punkte für Dämme, die ihr jeweils ausschließlich aus verschiedenen Baumarten baut. Sammelt Treibgut aus dem Fluss und errichtet daraus die schönsten Biberbauwerke. Vermeidet es aber nach Möglichkeit, dass Müll in euren Dämmen landet, denn dieser gibt am Ende Punktabzug. Die Bibermüllabfuhr ist ein Joker und hilft euch, indem sie entweder Müll direkt entsorgt oder euch beim Dammbau unterstützt. Wer die meisten Punkte sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielaufbau



A. Jeder Spieler erhält **4 Holzklötzchen** (Trittsteine im Fluss für die Biber). Bei weniger als 4 Spielern legt ihr überzählige Klötzchen zurück in die Spieleschachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.

B. Teilt die **Dammkarten** nach ihren Baukosten (11, 9, 7, 5, 3) in fünf Gruppen auf. Jede Gruppe sortiert ihr nach ihrem Siegpunktewert, so dass der höchste Wert ganz oben liegt und der niedrigste ganz unten. Legt die Karten – wie in der Abbildung gezeigt – auf den Tisch, so dass alle die Werte erkennen können.



C. Mischt die **Flusskarten** und legt sie als **offenen** Nachziehstapel auf den Tisch.

D. Zieht 4 Flusskarten und legt sie in einer Reihe links neben den Nachziehstapel. Sie bilden den Fluss, dessen Quelle der Nachziehstapel ist.

Wer zuletzt einen Zahnstocher benutzt hat, wird Startspieler.



Beispiel des Spielaufbaus für 4 Spieler.

SPIELABLAUF

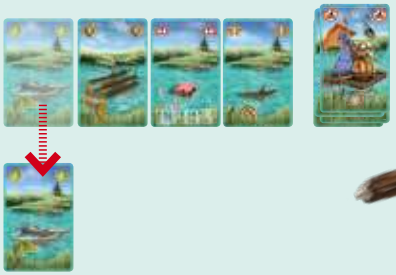
Wer am Zug ist, darf **eine von zwei Aktionen** ausführen:

A) Nimm dir eine Flusskarte aus dem Fluss, oder

B) Baue einen Damm

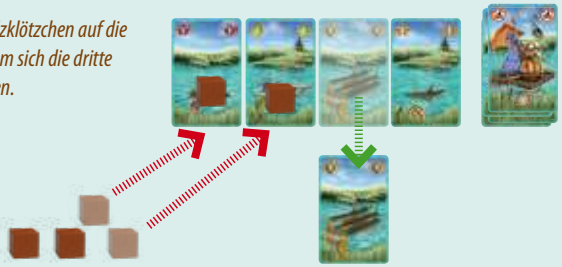
A) Nimm dir eine Flusskarte aus dem Fluss

Wenn du am Zug bist, darfst du **eine** Karte aus dem Fluss nehmen.
Die erste Flusskarte (d.h. die am weitesten vom Nachziehstapel entfernt liegende Karte) darfst du gratis nehmen.



Wenn du eine der weiter hinten liegenden Karten aus dem Fluss nehmen willst, musst du Holzklötzchen in den Fluss werfen, um sie zu holen. Um die erste Flusskarte zu überspringen, legst du darauf eines deiner Klötzchen. Du kannst jetzt die nächste Karte nehmen oder auch auf diese zweite Karte ein Holzklötzchen legen, um dir die dritte Karte zu holen usw. – du kannst maximal vier Holzklötzchen in den Fluss werfen. Wenn du auf jede Karte ein Holzklötzchen legst, nimmst du dir die oberste Karte vom Nachziehstapel.
Du musst also auf jede Karte, die du überspringen willst, ein Holzklötzchen legen (auch wenn dort bereits Klötzchen liegen).

Beispiel: Bettina hat je ein Holzklötzchen auf die ersten beiden Karten gelegt, um sich die dritte Karte aus dem Fluss zu nehmen.



Bettina

Wenn du eine Karte aus dem Fluss nimmst, auf der schon ein oder mehrere Holzklötzchen liegen, nimmst du die Holzklötzchen auf dieser Karte in deinen Vorrat. (Es spielt keine Rolle, wer die Holzklötzchen auf die Karte gelegt hat.)

Beispiel: Bert nimmt die erste Karte aus dem Fluss, auf der sich zwei Holzklötzchen befinden. Diese stehen ihm nun in späteren Zügen zur Verfügung.



Die Flusskarten

Es gibt 3 Sorten von Karten im Fluss: Baumkarten, Müllkarten und Müllabfuhrkarten.

Baumkarten

Wenn ihr eine Baumkarte aus dem Fluss fischt, nehmt ihr sie auf die Hand. Aus Baumkarten könnt ihr später Dämme bilden, die jeder separat auf einem Dammstapel sammelt.



Müllkarten

Wenn ihr eine Müllkarte aus dem Fluss fischt, müsst ihr entweder:

- **Sofort** eine Müllabfuhrkarte abgeben (s.u.) und sie zusammen mit der Müllkarte auf den allgemeinen Ablagestapel legen, oder

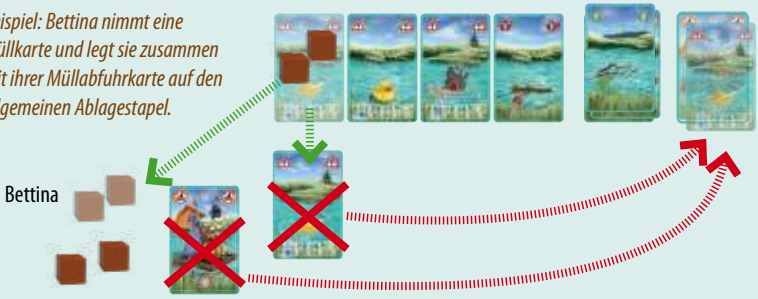
- (wenn ihr keine Müllabfuhrkarte abgeben könnt oder wollt) den Müll behalten und ihn auf den Stapel legen, auf dem ihr eure gebauten Dämme sammelt. Der Müll ist jetzt im Damm verbaut und kann nicht mehr entfernt werden.

Müllkarten bringen am Spielende Minuspunkte.





Beispiel: Bettina nimmt eine Müllkarte und legt sie zusammen mit ihrer Müllabfuhrkarte auf den allgemeinen Ablagestapel.



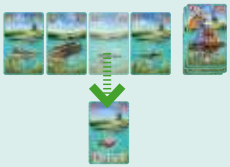
Bibermüllabfuhr

Wenn ihr eine Karte der Bibermüllabfuhr aus dem Fluss fischt, nehmt ihr sie auf die Hand. Diese Karten sind Joker und können euch vor Müll schützen oder euch beim Dammbau helfen.
Wie oben beschrieben, könnt ihr eine Müllabfuhrkarte in dem Moment abgeben, wenn ihr eine Müllkarte aus dem Fluss nehmen müsst (Holzklötzchen, die sich eventuell darauf befinden, legt ihr in euren Vorrat). Die Müllabfuhrkarte kommt gemeinsam mit der Müllkarte auf den allgemeinen Ablagestapel.



Alternativ könnt ihr **eine** Müllabfuhrkarte pro Dammbau einsetzen. Sie zählt dann wie eine Baumkarte mit 2 Ästen – hat also den Bauwert 2.

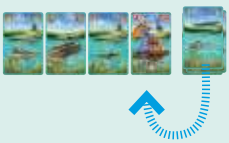
Sobald ihr eine Karte aus dem Fluss genommen habt, rutschen die dahinterliegenden Karten eine Position nach vorne und am Ende des Flusses wird die oberste Karte vom Nachziehstapel offen nachgelegt (sofern nicht die oberste Karte vom Stapel genommen wurde).



Diese Karte wird genommen.



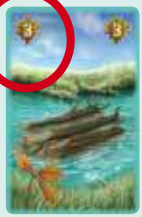
Die folgenden Karten rutschen nach.



Eine neue Karte wird nachgelegt.

B) Baue einen Damm

Wenn ihr am Zug seid und einen Damm bauen wollt, legt ihr Baumkarten (und ggf. eine Bibermüllabfuhrkarte) von eurer Hand ab, anstatt Karten aus dem Fluss zu nehmen. Jede Baumart besitzt einen bestimmten Bauwert. Er ist als Zahl auf der jeweiligen Karte zu sehen (1, 2 oder 3).



Eine Baumart mit dem Wert 3.



Achtung! In jedem Damm, den ihr baut, darf jede Baumart nur einmal vorkommen. Ihr dürft also keine zwei gleichen Karten für einen Damm verwenden. (Das gilt auch für die Müllabfuhrkarten, von denen ihr maximal eine pro Damm wie eine zusätzliche Baumkarte mit dem Wert 2 verwenden dürft.)

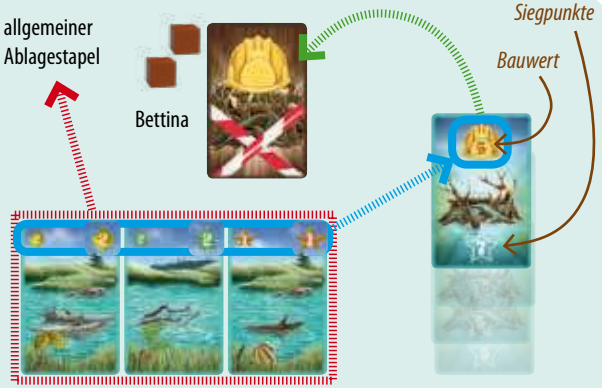


So darf der Damm nicht gebaut werden, da zwei der Baumkarten gleich sind.



Mit einer korrekten Kartenkombination dürft ihr die oberste Dammkarte eines Stapels nehmen. Der Gesamtwert der Baumkarten, die ihr auf den Ablagestapel legt, muss mindestens dem Bauwert der gewünschten Dammkarte entsprechen. Eure Dammkarten sammelt ihr als verdeckten Stapel vor euch auf dem Tisch.

Beispiel: Bettina legt Baumkarten mit dem Gesamtwert von 5 ab. Dafür nimmt sie sich die oberste Karte vom 5er-Dammstapel. Dieser Damm ist am Spielende 7 Siegpunkte wert. Die ausgespielten Baumkarten kommen auf den allgemeinen Ablagestapel.



SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, wenn entweder

A. der Fluss nach dem Zug eines Spielers nicht mehr aufgefüllt werden kann, d.h. wenn (inkl. Nachziehstapel) weniger als 5 Flusskarten ausliegen, oder

B. wenn einer von euch mit einer Dammbauaktion die letzte Dammkarte aus der Auslage nimmt.

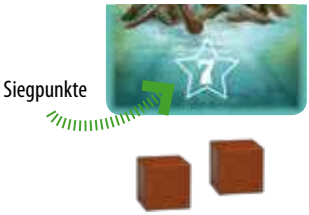
WERTUNG

Nun zählt ihr eure Siegpunkte. Ihr bekommt Siegpunkte für eure Dämme und Holzklötzchen, die ihr in diesem Moment besitzt. Minuspunkte erhaltet ihr für Müllkarten, die sich in eurem Dammstapel befinden.

- Zählt die Siegpunkte auf euren gesammelten Dämmen zusammen.

- Für je 2 Holzklötzchen, die ihr in diesem Moment vor euch liegen habt, bekommt ihr 1 Siegpunkt.

- Müllkarten, die ihr in eurem Dammkartenstapel gesammelt habt, bringen entsprechend ihrer Anzahl Punktabzug. 1 Müllkarte gibt 1 Minuspunkt, 2 Müllkarten 4 Minuspunkte, 3 Müllkarten 9 Minuspunkte, 4 Müllkarten 16 Minuspunkte und 5 oder mehr Müllkarten 25 Minuspunkte.





Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand zählt ihr die Werte der Baumkarten, die ihr noch auf der Hand habt. Es gewinnt derjenige, der hier die höchste Summe besitzt. (Restliche Baumkarten, die ihr nicht in Dämme eintauschen konntet, sind ansonsten am Spielende nichts mehr wert.) Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Sieger.





Beispiel: Bert wertet am Spielende folgende Karten sowie die Holzklötzchen, die er gerade besitzt: Für die 5 Dammkarten bekommt er 43 Siegpunkte. Für die 3 Holzklötzchen gibt es nochmal 1 Siegpunkt. Durch die 3 Müllkarten verliert er 9 Siegpunkte. Bert kommt also auf das Ergebnis 43 + 1 - 9 = 35 Siegpunkte.

DAM IT!

FOR 2 TO 4 PLAYERS,
8 YEARS AND UP

Off to the stream – every year at the beginning of driftwood season, the busy beavers feel the urge to go to the river to participate in the dam-building competition. Of course, the motto is, as every year: The bigger the dams are, the better. But beware: Each tree type drifting down the river may be used only once per dam. But the beavers soon realize that, unfortunately, there is also some garbage floating in the water, and nobody wants that in his lodge, of course. You'll want to enlist the help of Bert the beaver to help you get rid of the garbage.

The player who collects the best wood for his dams and has as little garbage as possible stuck in them has a good chance to paddle off with the big beaver winner's trophy.

CONTENTS

66 river cards: 42 tree cards (6 x 7 types)
12 garbage disposal cards
12 garbage cards



15 dam cards





16 "stepping stone" wood cubes



OBJECT OF THE GAME

You score points for dams you build that exclusively use different types of trees in their construction. Collect driftwood from the river and use it to erect the most beautiful beaver lodges. But, as much as possible, avoid getting garbage into your dams, since that leads to a loss of points at the end of the game. The beaver garbage disposal is a wildcard that helps you by either disposing of garbage right away or supporting you in building your dams. The player with the most points at the end of the game wins!

SET-UP

A. Each player gets 4 **wood cubes** (stepping stones in the river for the beavers). If there are fewer than four players, put any excess cubes back into the game box; they are not needed for this game.



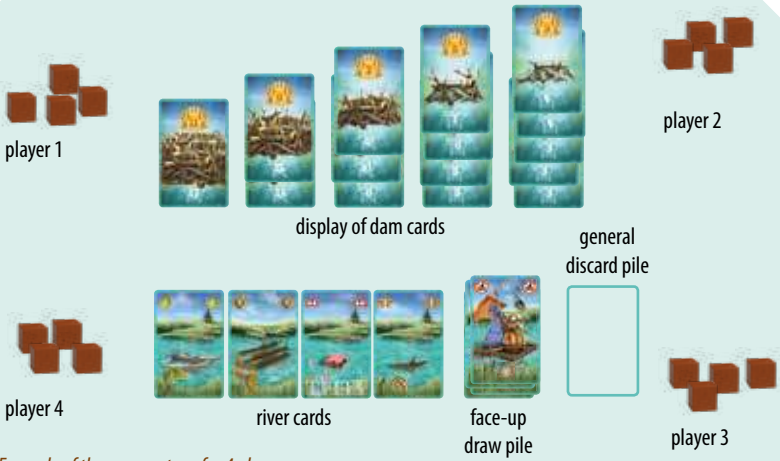
B. Divide the **dam cards** into five groups according to their building costs (11, 9, 7, 5, 3). Sort each group according to victory point value, so that the card with the highest value is on top and the one with the lowest at the very bottom. Place the cards on the table (as shown in the illustration) so that all players can see the values.



C. Shuffle the **river cards** and put them on the table as a face-up draw pile.

D. Draw 4 river cards and lay them in a row to the left of the draw pile. They form the river, with the draw pile as the source of the river.

The player who last used a toothpick becomes the starting player.



Example of the game set-up for 4 players

Course of the Game

On your turn, you may carry out **one of two actions**:

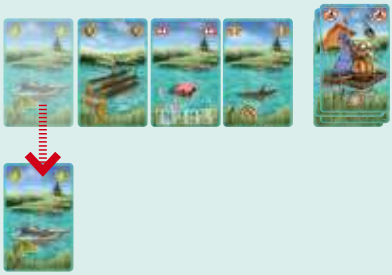
A) **Pick a river card from the river,** or

B) **Build a dam**

A) Pick a river card from the river

On your turn, you may take **one** card from the river.

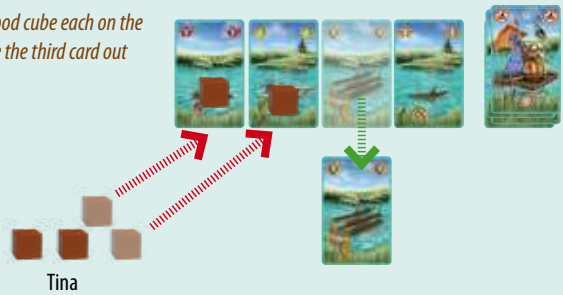
The first river card (i.e., the one that is furthest away from the draw pile) may be taken for free.



If you want to take one of the cards further up river, to the right, you have to throw wood cubes into the river in order to pick it. For jumping over the first river card, you put one of your cubes on this card. Now you can take the next card – or you can put a wood cube on this second card as well in order to pick the third card, etc. You can throw a maximum of four wood cubes into the river. If you put a wood cube on each of the four river cards, you take the topmost card from the draw pile.

That means you have to put a wood cube on each card you want to jump over (even if there are already cubes lying there).

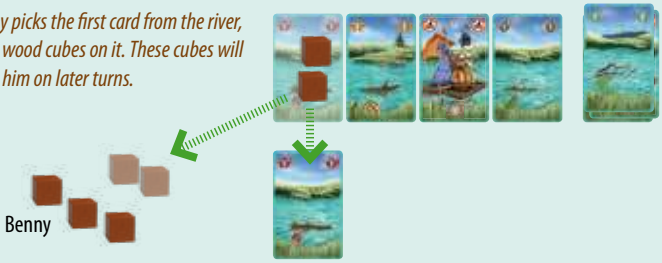
Example: Tina has put one wood cube each on the first two cards in order to take the third card out of the river.



Tina

If you take a card from the river that has one or more wood cubes on it, you also take the wood cubes from this card and add them to your supply. (It doesn't matter who put the wood cubes on the card.)

Example: Benny picks the first card from the river, which has two wood cubes on it. These cubes will be available to him on later turns.



The River Cards

There are 3 kinds of cards in the river: tree cards, garbage cards, and garbage disposal cards.

Tree Cards

If you pull a tree card out of the river, you take it into your hand. Later on, you can use tree cards from your hand to build dams, which you collect as a pile in front of you.



Garbage Cards

If you pull a garbage card out of the river, you have to

- **immediately** discard a garbage disposal card from your hand (see below) and put it on the general discard pile along with the garbage card,



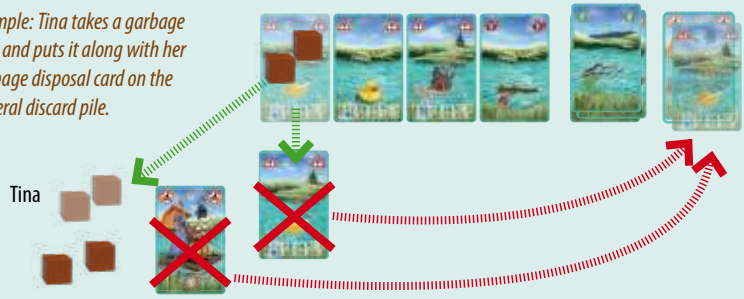
OR

- (if you are not able or not willing to give up a garbage disposal card) keep the garbage and add it to your pile of build dams. With this, the garbage is built into the dam and can no longer be removed.



Garbage cards give you minus points at the end of the game.

Example: Tina takes a garbage card and puts it along with her garbage disposal card on the general discard pile.



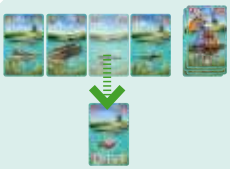
BEAVER GARBAGE DISPOSAL

If you pull a garbage disposal card out of the river, take it into your hand. These cards are wildcards that can either protect you from garbage or help you in building dams.
As described above, you can discard a garbage disposal card when you take a garbage card out of the river (put any wood cubes that might be on this card into your supply). Put the garbage disposal card along with the garbage card on the general discard pile.



Alternatively, you can use **one** garbage disposal card per dam you build. In this case, it counts as a tree card with 2 branches; i.e., it has a building value of 2.

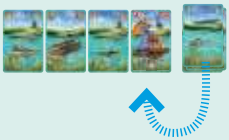
As soon as you have taken a card from the river, the cards to the right of it are moved one position to the left, and the topmost card from the draw pile is added face up next to the source of the river, revealing a new draw pile card. If the player pulled the top card from the river draw pile instead, then the river cards don't need to be moved.



This card is picked.



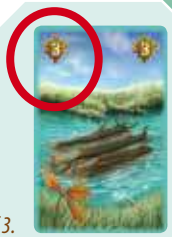
The next card moves to the left.



The top draw pile card is placed in the empty space.

B) Build a dam

If you want to build a dam on your turn, you may not take a card from the river. Instead, in order to build a dam, you play tree cards (plus up to one garbage disposal card) from your hand. Each type of tree has a specific building value; this number (1, 2, or 3) is printed on the card.



A tree type with a value of 3.



Attention! Each dam you build may contain any type of tree only once. That means you may not use two cards of the same type for one dam. (This applies also to the garbage disposal cards: Per dam, you may use a maximum of one of these cards as an additional tree card with a value of 2.)

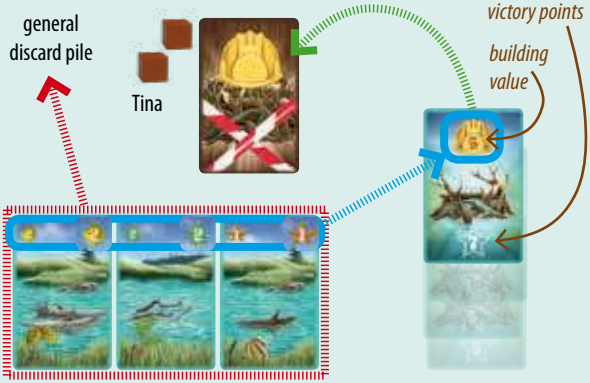


The dam may not be built in this way, since two of the tree cards are identical.



If you have a correct combination of cards, you may take the top card of one group of dam cards; the total value of the tree cards that you put on the discard pile must be equal to or greater than the building value of the desired dam card. Collect your dam cards as a face-down pile on the table in front of you.

Example: Tina plays tree cards with a total value of 5. In return, she takes the top card from the group of dam cards with a building value of 5. At the end of the game, this dam is worth 7 victory points. The tree cards played are put on the general discard pile.



END OF THE GAME

The game ends immediately if

A. the river can no longer be refilled after a player's turn, i.e., if fewer than five river cards are on display (including the draw pile), OR

B. one player takes the last dam card from the display when building a dam.

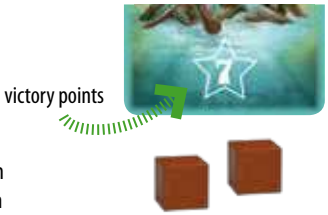
SCORING

Now all players tally their victory points. You score victory points for your dams and for the wood cubes that you have at this moment. You get minus points for garbage cards in your pile of dam cards.

- Add up the victory points on the dams you have built (i.e., collected).

- For every 2 wood cubes you have in front of you, you earn 1 victory point.

- Garbage cards that you have collected in your dam card pile give you a point deduction depending on how many of these cards you have: 1 garbage card gives you minus 1 point; 2 garbage cards, minus 4 points; 3 garbage cards, minus 9 points; 4 garbage cards, minus 16 points; and 5 or more garbage cards, minus 25 points.





The player who has the most victory points in the end wins the game. In case of a tie, the players involved add up the values of the tree cards they have left in their hand; the player with the highest total wins. (Other than that, tree cards that you weren't able to convert into dams are worth nothing at the end of the game.) If there is still a tie, the tied players share the win.





Example: At the end of the game, Benny scores for the following cards and for the wood cubes he has: Benny gets 43 victory points for the 5 dam cards. For the 3 wood cubes, he earns 1 additional victory point. For the 3 garbage cards, he has to deduct 9 victory points. So, his final score is: 43 + 1 - 9 = 35 victory points.

DAM IT!

POUR 2 À 4 JOUEURS,
À PARTIR DE 8 ANS

Tous à la rivière ! Chaque année, quand vient la saison du bois flotté, les castors les plus travailleurs se précipitent dans l'eau pour participer au concours du meilleur bâtisseur de barrage. L'objectif est le même tous les ans : plus les barrages sont grands, mieux c'est ! Attention, toutefois : chaque type d'arbre charrié par la rivière ne peut être utilisé qu'une seule fois dans chaque barrage. Mais, malheureusement, les castors s'aperçoivent aussi qu'il y a des déchets qui flottent dans le courant et, bien sûr, personne n'en veut dans sa hutte. Il leur faudra l'aide de Carl le Castor pour espérer s'en débarrasser. Le joueur qui parviendra à collecter le meilleur bois pour ses barrages et accumulera le moins de déchets chez lui aura une bonne chance de repartir avec le trophée de meilleur castor à l'issue du concours.

CONTENU

66 cartes rivière : 42 cartes arbre (6 x 7 types)
12 cartes évacuation de déchet
12 cartes déchet



15 cartes barrage





16 cubes « pierre de gué » en bois



BUT DU JEU

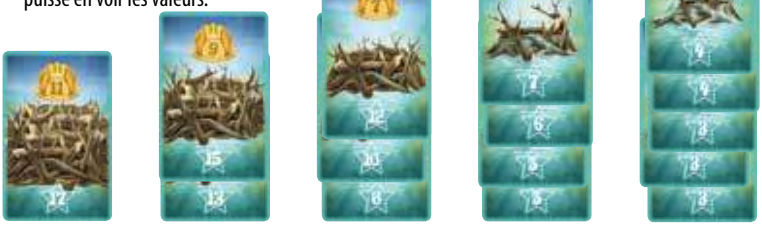
Les joueurs marquent des points pour les barrages qu'ils bâtissent en utilisant obligatoirement différents types d'arbres pour leur construction. Ils collectent du bois flotté dans la rivière et s'en servent pour ériger les huttes de castor les plus belles possible. Mais il leur faut également éviter au maximum d'avoir des déchets dans leurs barrages, car ceux-ci leur feront perdre des points en fin de partie. La carte « évacuation de déchet » est un joker qui permet aux joueurs soit de se débarrasser tout de suite d'un déchet, soit de les aider à construire leurs barrages. Le joueur qui totalise le plus de points en fin de partie sera déclaré vainqueur.

Mise en place



A. Chaque joueur reçoit 4 **cubes en bois** (des pierres de gué dans la rivière pour les castors). S'il y a moins de quatre joueurs, rangez les cubes restants dans la boîte de jeu : ils ne seront pas utilisés pour cette partie.

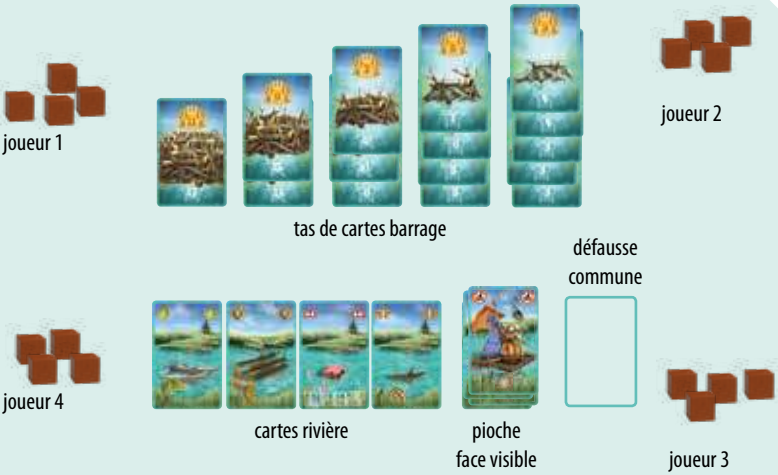
B. Séparez les **cartes barrage** en cinq tas selon leur coût de construction (11, 9, 7, 5, 3). Puis classez chaque tas par ordre décroissant de valeur en points de victoire, avec la plus grande valeur sur le dessus du tas et la plus petite valeur sous le tas. Ensuite, placez les cartes sur la table (comme sur l'illustration) pour que chaque joueur puisse en voir les valeurs.



C. Mélangez les **cartes rivière** et posez-les sur la table pour constituer une pioche face visible.

D. Piochez 4 cartes rivière et alignez-les à gauche de la pioche. Elles forment la rivière et la pioche sa source.

Le joueur qui a utilisé le plus récemment un cure-dent est désigné premier joueur.



Exemple de mise en place pour 4 joueurs

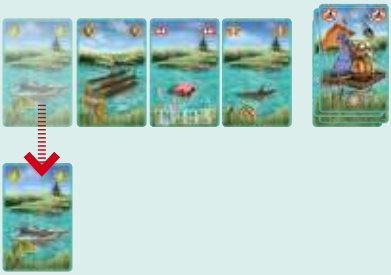
Déroulement du jeu

A son tour, un joueur peut effectuer **une de ces deux actions** :

A) **Prendre une carte rivière dans la rivière** ou
B) **Construire un barrage**

A) Prendre une carte rivière dans la rivière

A son tour, un joueur peut prendre **une** carte dans la rivière.
La première carte rivière (celle qui est la plus éloignée de la pioche) peut être prise gratuitement.





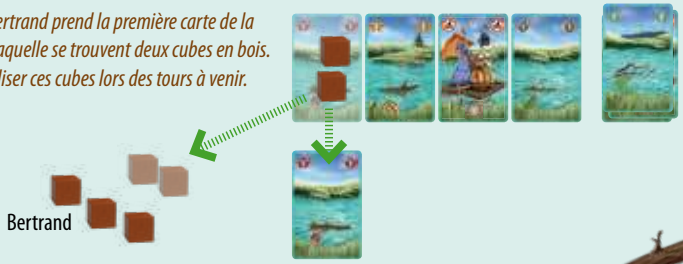
Mais si le joueur veut prendre dans la rivière une des cartes qui se trouvent plus à droite, il doit défausser des cubes en bois dans la rivière pour pouvoir l'atteindre. Pour sauter par-dessus la première carte rivière, il doit poser un cube sur cette carte. Il peut à présent prendre la carte suivante, ou alors poser un autre cube en bois sur cette deuxième carte pour pouvoir prendre la troisième carte, et ainsi de suite. Un joueur peut défausser un maximum de quatre cubes en bois dans la rivière. S'il pose un cube sur chacune des cartes, il peut ainsi prendre la carte au sommet de la pioche.
Le joueur doit donc poser un cube en bois sur chaque carte par-dessus laquelle il veut sauter (même s'il y a déjà des cubes présents sur cette carte).

Exemple : Christine a posé un cube en bois sur chacune des deux premières cartes pour pouvoir prendre la troisième carte de la rivière.



Si un joueur prend une carte de la rivière sur laquelle se trouvent déjà un ou plusieurs cubes, il doit prendre ces cubes et les ajouter à son stock (peu importe qui a posé ces cubes en bois sur cette carte).

Exemple : Bertrand prend la première carte de la rivière, sur laquelle se trouvent deux cubes en bois. Il pourra utiliser ces cubes lors des tours à venir.



Les cartes rivière

Il y a 3 types de cartes dans la rivière : les cartes arbre, les cartes déchet et les cartes évacuation de déchet.

Cartes arbre

Si un joueur récupère une carte arbre dans la rivière, il l'ajoute à sa main. Il pourra utiliser ses cartes arbre par la suite pour construire des barrages, cartes avec lesquelles il formera une pile devant lui.



Cartes déchet

Si un joueur récupère une carte déchet dans la rivière, il doit

- **immédiatement** défausser une carte évacuation de déchet (voir ci-dessous) et la placer sur la pile de défausse commune avec cette carte déchet, OU

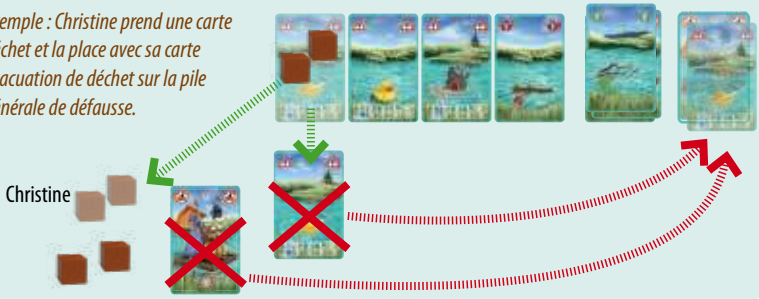


- (s'il ne peut pas ou ne souhaite pas défausser une carte évacuation de déchet) garder cette carte déchet et la placer sur la pile où il conserve les barrages qu'il a construits. Ce déchet est alors intégré aux barrages et ne pourra plus en être retiré.



Les cartes déchet font perdre des points à la fin de la partie.

Exemple : Christine prend une carte déchet et la place avec sa carte évacuation de déchet sur la pile générale de défausse.



EVACUATION DE DÉCHET

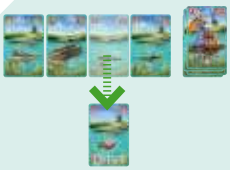
Si un joueur récupère une carte évacuation de déchet dans la rivière, il l'ajoute à sa main. Ces cartes sont des jokers qui peuvent protéger le joueur contre les déchets ou l'aider à construire des barrages.



Comme indiqué précédemment, un joueur peut défausser une carte évacuation de déchet au moment où il doit prendre une carte déchet dans la rivière (il récupère tout de même dans son stock les éventuels cubes en bois qui peuvent se trouver sur la carte). Dans ce cas, le joueur défausse la carte évacuation de déchet et la place sur la pile de défausse commune avec la carte déchet.

Autre possibilité : un joueur peut également utiliser **une** carte évacuation de déchet par barrage qu'il construit. Dans ce cas, elle compte comme une carte arbre avec 2 branches, donc avec une valeur de construction de 2.

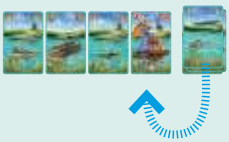
Dès qu'un joueur a pris une carte de la rivière, toutes les cartes situées à sa droite sont décalées d'un cran vers la gauche, et la carte du dessus de la pioche est ajoutée face visible à côté de la source de la rivière, ce qui révèle une nouvelle carte au sommet de la pioche. Si le joueur décide plutôt de prendre la première carte de la pioche, les cartes de la rivière n'ont pas besoin d'être décalées.



Une carte est prise.



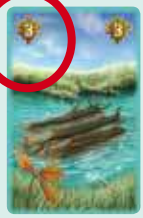
La suivante est décalée vers la gauche.



La première carte de la pioche vient combler le vide.

B) Construire un barrage

Si, à son tour, un joueur souhaite construire un barrage, il n'a pas le droit de prendre une carte dans la rivière. A la place, pour construire un barrage, il doit jouer des cartes arbre de sa main (plus une carte évacuation de déchet au maximum). Chaque type d'arbre possède une valeur de construction spécifique. Ce chiffre (1, 2 ou 3) est indiqué sur chaque carte.



Une carte arbre d'une valeur de 3



Attention ! Chaque barrage que construit un joueur ne peut inclure qu'**une seule fois** un type d'arbre. Il est donc interdit d'utiliser deux cartes du même type dans un même barrage. (Ceci est aussi valable pour les cartes évacuation de déchet : un joueur ne peut pas utiliser plus d'une de ces cartes par barrage comme carte arbre supplémentaire d'une valeur de 2.)

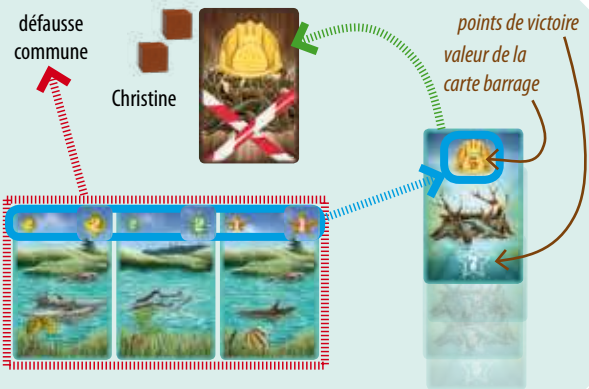


Ce barrage ne peut pas être construit de cette façon, car deux de ses cartes arbre sont identiques.



Si le joueur pose la bonne combinaison de cartes, il peut alors prendre la première carte sur le dessus d'un des tas de cartes barrage. Pour cela, la valeur totale des cartes arbre qu'il va défausser doit être supérieure ou égale à la valeur de la carte barrage qu'il souhaite prendre. Les cartes barrage ainsi récoltées sont empilées face cachée devant le joueur qui les récupère.

Exemple : Christine joue des cartes arbre d'une valeur totale de 5. En échange, elle prend la carte située sur le dessus du tas de cartes barrage de valeur 5. A la fin de la partie, ce barrage lui rapportera 7 points de victoire. Les cartes arbre jouées sont placées dans la défausse commune.



Fin de la partie

La partie prend fin immédiatement si

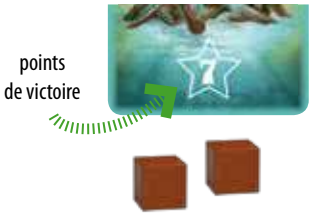
A. la rivière ne peut plus être complétée après le tour d'un joueur, autrement dit s'il y a moins de cinq cartes rivière alignées sur la table (en comptant la pioche) OU

B. un joueur prend la dernière carte barrage disponible en construisant un barrage.

Calcul des points

A présent, les joueurs comptent leurs points de victoire. Chacun marque des points pour ses barrages et pour les cubes en bois encore en sa possession. Par ailleurs, chacun perd des points pour les cartes déchet présentes dans sa pile de cartes barrage.

- Chaque joueur additionne les points de victoire des barrages qu'il a construits (c'est-à-dire pour ses cartes barrage collectées).



- Pour chaque groupe de 2 cubes qu'il a devant lui, il gagne 1 point de victoire.

- Les cartes déchet qu'il a collectées dans sa pile de cartes barrage lui infligent des points de pénalité en fonction de leur nombre : 1 carte déchet fait perdre 1 point; 2 cartes déchet, 4 points; 3 cartes déchet, 9 points; 4 cartes déchet, 16 points; et 5 cartes déchet ou plus, 25 points.



Le joueur qui totalise le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés additionnent la valeur des cartes arbre qu'ils ont encore en main : celui qui a le total le plus haut est désigné vainqueur. (Sinon, les cartes arbre que les joueurs n'ont pas pu transformer en barrages ne rapportent aucun point à la fin de la partie.) Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.





Exemple : A la fin de la partie, Bertrand compte les points obtenus grâce aux cartes et aux cubes en bois en sa possession : Bertrand marque 43 points de victoire pour ses 5 cartes barrage. Pour ses 3 cubes en bois, il gagne 1 point de victoire supplémentaire. Mais à cause de ses 3 cartes déchet, il perd 9 points de victoire. Son score final est donc de : 43 + 1 - 9 = 35 points de victoire.

DAM IT!

VOOR 2 TOT 4 SPELERS,
VANAF 8 JAAR

Op naar de rivier! Elk jaar als de boomstammen de rivier beginnen af te zakken, voelen de bezige bevers die drang om voor de wedstrijd dambouwen naar de rivier te komen. En elk jaar geldt weer: hoe groter de dammen, hoe beter. Maar pas op: elk soort drijfhout mag maar één keer in een dam verwerkt worden. Helaas merken de bevers al snel, dat er ook rotzooi in het water drijft. En dat wil toch niemand in zijn huis! Goed dat bever Bart er is om de rotzooi kwijt te raken.
De speler die het beste hout voor zijn dam bij elkaar brengt en zo weinig mogelijk rotzooi er in heeft, maakt een goede kans om met de grote bevertrofee weg te kunnen zwemmen.

INHOUD

66 rivierkaarten: 42 boomkaarten (6 x 7 soorten)
12 rotzooi-afvoerkaarten
12 rotzooikaarten



15 damkaarten





16 'stapsteen' houtblokken



DOEL VAN HET SPEL

Je scoort punten als je een dam bouwt met alleen maar verschillende soorten hout. Verzamel drijfhout uit de rivier en gebruik dat om de mooiste beverburcht te bouwen. Maar probeer vooral zo goed mogelijk om het inbouwen van rotzooi te voorkomen, want daardoor krijgt je dam uiteindelijk puntenaftrek. De bever-rotzooiafvoer is een 'joker' die je helpt om meteen van je rotzooi af te komen, of je helpt om je dam te bouwen. De speler met de meeste punten wint het spel.

Voorbereiding



A. Elke speler krijgt **4 houten blokjes** (stapstenen voor de bevers in de rivier). Als er minder dan vier spelers zijn, doe je de overtollige blokjes terug in de doos, omdat je ze bij het spel verder niet nodig hebt.

B. Verdeel de damkaarten in vijf soorten, naar hun bouwkosten (11, 9, 7, 5, 3). Sorteer elke soort naar de winstpunten, zodat de kaart met de meeste winstpunten bovenop komt te liggen en die met de minste onderop. Leg de kaarten zo op tafel (zoals in de afbeelding) dat iedereen de punten goed kan zien.



C. Schudt de **rivierkaarten** en leg ze zichtbaar als trekstapel op tafel.

D. Trek 4 rivierkaarten en leg ze zichtbaar links van de trekstapel. Ze zijn de rivier, met de trekstapel als bron van de rivier.

De speler die als laatste een tandenstoker gebruikte, mag beginnen.



Voorbeeld van de voorbereiding voor 4 spelers

SPELVERLOOP

In je beurt mag je **één van de volgende dingen** doen:

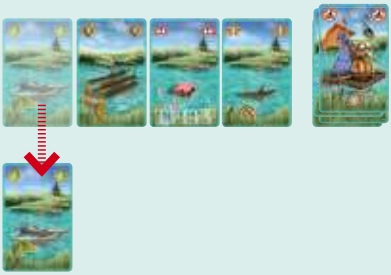
A) **pak een kaart uit de rivier**, OF

B) **Bouw een dam**

A) Pak een kaart uit de rivier

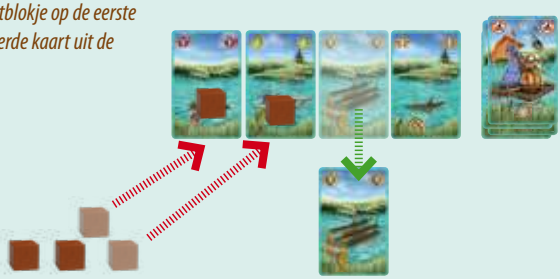
In je beurt mag je **één** kaart uit de rivier pakken.

De voorste rivierkaart (degene die het verste weg is van de trekstapel) mag je gratis pakken.



Als je een kaart uit de rivier wilt pakken die verder naar rechts ligt (dichter bij de trekstapel), moet je houtblokken in de rivier gooien om hem te kunnen pakken. Om over de eerste rivierkaart te kunnen springen leg je er een houtblokje op. Nu kun je de volgende kaart pakken – of je legt op die tweede kaart ook een houtblokje zodat je de derde kaart kunt pakken, enz. Je kunt maximaal vier houtblokken in de rivier gooien. Als je een houtblokje op elke rivierkaart legt, kun je de bovenste kaart van de trekstapel pakken.
Je moet dus een houtblokje op elke kaart leggen waar je overheen wilt springen (ook als er al blokjes op liggen).

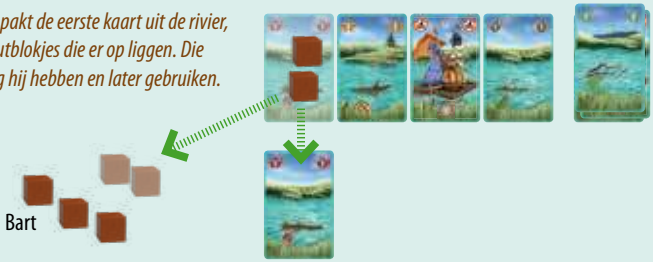
Voorbeeld: Tina heeft een houtblokje op de eerste twee kaarten gelegd, om de derde kaart uit de rivier te kunnen pakken.



Tina

Als je een kaart uit de rivier pakt, waar houtblokjes op liggen, mag je die houtblokjes pakken en later zelf gebruiken (het maakt niet uit wie die blokjes er op legde).

Voorbeeld: Bart pakt de eerste kaart uit de rivier, met de twee houtblokjes die er op liggen. Die houtblokjes mag hij hebben en later gebruiken.



De rivierkaarten

Er zijn 3 soorten rivierkaarten: boomkaarten, rotzooikaarten en rotzooi-afvoerkaarten.

Boomkaarten

Als je een boomkaart uit de rivier haalt neem je in je hand. Je kunt hem later gebruiken om dammen te bouwen; je moet ze dan op een stapel voor je neerleggen.



Rotzooikaarten

Als je een rotzooikaart uit de rivier vist, moet je

- **onmiddellijk** een rotzooi-afvoerkaart inleveren (zie hier onder) en die met de rotzooikaart op de aflegstapel leggen, OF

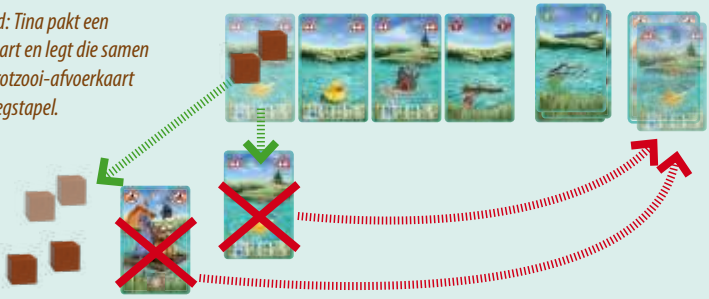
- (als je de rotzooi-afvoerkaart niet wilt inleveren) houdt je de rotzooikaart in je hand en legt hem bij de dammen die je bouwt. Daarmee is de rotzooi in de dam opgenomen en kan er niet meer uitgehaald worden.

Rotzooikaarten geven aan het eind van het spel aftrekpunten.





Voorbeeld: Tina pakt een rotzooikaart en legt die samen met een rotzooi-afvoerkaart op de aflegstapel.



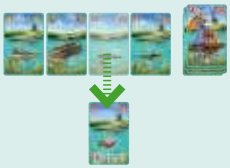
BEVER ROTZOOI-AFVOER

Als je een rotzooi-afvoerkaart uit de rivier vist, neem je die in je hand. Deze kaarten zijn 'jokers' die je beschermen tegen rotzooi of je helpen dammen te bouwen.
Zoals eerder al beschreven is, kun je een rotzooi-afvoerkaart inleveren samen met een rotzooikaart die je uit de rivier haalde (neem alle houtblokjes die op die kaart lagen bij je om te kunnen gebruiken). Leg de rotzooi-afvoerkaart samen met de rotzooikaart op de aflegstapel.

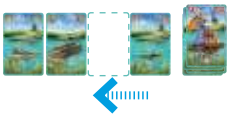


Je kunt echter ook **één** rotzooi-afvoerkaart gebruiken per dam die je bouwt. Dan heeft hij de waarde van een boom met 2 takken; hij heeft dus een bouwwaarde van 2.

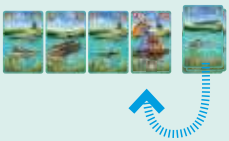
Zodra je een kaart uit de rivier hebt gehaald, schuif je de kaarten rechts daarvan allen een plek naar links en komt de bovenste kaart van de trekstapel rechts in de rivier, dus vlak naast de trekstapel te liggen en is er dus een nieuwe kaart boven op de trekstapel zichtbaar. Als je echter de bovenste kaart van de trekstapel neemt, hoeven de kaarten in de rivier niet verschoven te worden.



Deze kaart wordt uit de rivier gehaald



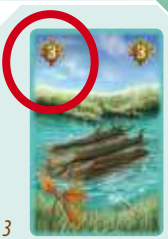
Twee kaarten schuiven naar links



De bovenste kaart van de trekstapel komt er naast

B) Bouw een dam

Als je in je beurt een dam wilt bouwen, mag je geen kaart uit de rivier pakken. Daarvoor in de plaats speel je om een dam te bouwen boomkaarten (met maximaal één rotzooi-afvoerkaart) uit je hand. Elke soort boom heeft een speciale bouwwaarde; dat getal (1, 2, or 3) is op de kaart gedrukt.



Een boomkaart met de waarde 3



Let op! In elke dam die je bouwt, mag er van elke boomsoort maar eentje in voorkomen. Je mag dus geen twee kaarten van dezelfde soort in één dam gebruiken. (Dat geldt ook voor de rotzooi-afvoerkaarten; per dam mag je er maar één gebruikt worden, als extra soort boom met de waarde van 2.)

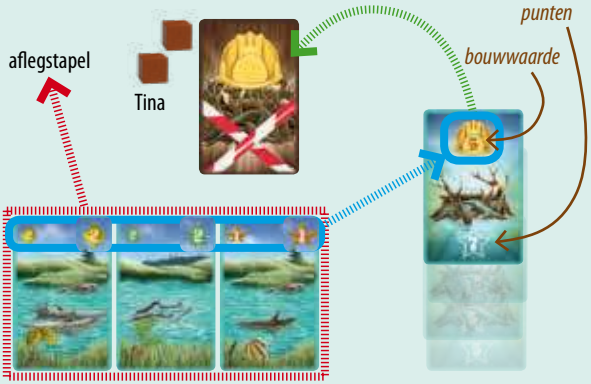


Zo mag een dam niet gebouwd worden, met twee gelijke boomkaarten.



Als je de juiste combinatie van kaarten hebt, mag je de bovenste kaart van een groep damkaarten pakken; de totale waarde van de boomkaarten die je op de aflegstapel legt, moet gelijk zijn aan, of hoger dan de bouwwaarde van de damkaart. Leg de damkaarten als een blinde stapel op de tafel voor je.

Voorbeeld: Tina spelt boomkaarten uit met een totale waarde van 5. Daarvoor pakt ze de bovenste kaart van een groep damkaarten, met een bouwwaarde van 5. Aan het eind van het spel is deze dam 7 punten waard. De uitgespeelde boomkaarten komen op de aflegstapel.



Eind van het spel

Het spel stopt onmiddellijk als

A. De rivier niet langer kan worden aangevuld nadat een speller er een kaart uithaalde; er zijn dus minder dan vijf kaarten in de rivier (inclusief de trekstapel), OF

B. Een speller pakt de laatste damkaart voor het bouwen van een dam.

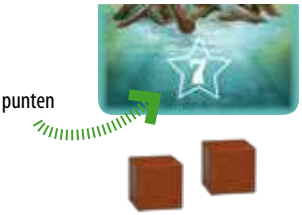
Puntentelling

Nu tellen alle spelers hun punten. Je krijgt punten voor je dammen en voor de houtblokjes die je op dit moment hebt. Je krijgt strafpunten voor de rotzooikaarten in je stapels damkaarten.

- Tel de punten van de dammen die je bouwde bij elkaar op.

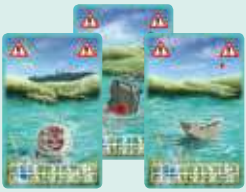
- Per 2 houtblokjes krijg je één punt.

- Rotzooikaarten geven strafpunten, afhankelijk van hoeveel je er in je dammen hebt:
  1 rotzooikaart geeft 1 punt aftrek;
  2 rotzooikaarten, 4 punten aftrek;
  3 rotzooikaarten, 9 punten aftrek;
  4 rotzooikaarten, 16 punten aftrek;
  5 of meer rotzooikaarten, 25 punten aftrek.

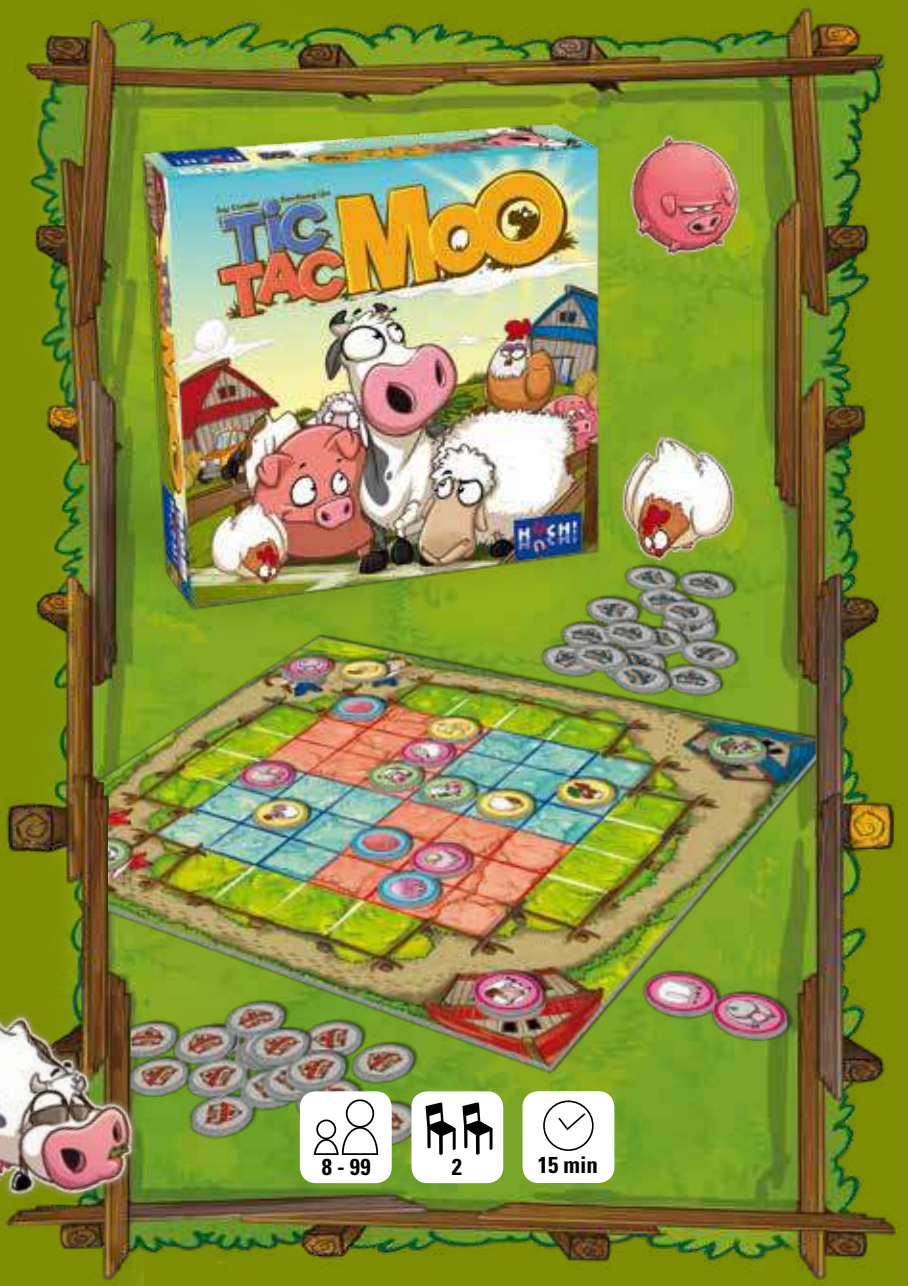


De speller met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel, tellen de spelers de waarde van de boomkaarten die ze in hun hand hebben er bij; de speller met de meeste punten wint. (Overigens zijn boomkaarten die je niet in een dam kon verwerken, aan het einde van het spel waardeloos). Als er nog steeds een gelijkspel is, winnen die twee spelers samen.





Voorbeeld: Aan het eind van het spel scoort Bart voor de volgende kaarten en houten blokjes: Bart krijgt 43 punten voor de 5 damkaarten. Voor de 3 houtblokjes krijgt hij één extra punt. Voor de 3 rotzooikaarten, moet hij 9 punten aftrekken. Zijn totaalscore is: 43 + 1 - 9 = 35 punten.


TIC TAC MOO
8 - 99
2
15 min


Djinn
HUCH!
10 - 99
2 - 4
40 min





Der rote Meeple durfte mit freundlicher Genehmigung von *Hans im Glück* angeknabbert werden.
The red Meeple was nibbled at with the kind approval of *Hans im Glück*.
Le meeple rouge a été rongé avec l'approbation de *Hans im Glück*.
De rode Meeple-figuurtje werd aangevreten met vriendelijke toestemming van '*Hans im Glück*'.

Author: Graeme Jahns
Illustration: Thomas Hussung
Design: HUCH!

© 2018 HUCH!

www.hutter-trade.com

Product manager: Britta Stöckmann
Translation: „Word for Wort"
English: Sybille & Bruce Whitehill
French: Sylvain Gourgeon
Netherlands: Geert Bekkering

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.