

Spelverloop

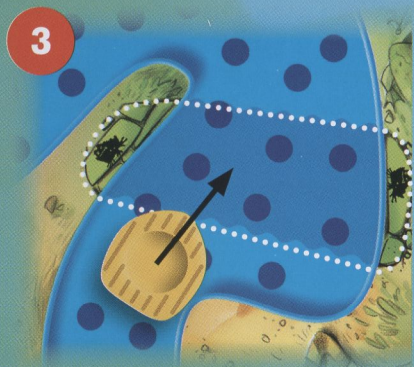
Als jij aan de beurt bent, kijk je nog eenmaal naar het **afbeeldingskaartje**. Daarop is een magiër in een kleur (rood, geel of blauw) met een gruwelwezen in een andere kleur afgebeeld **1**. Je moet deze magiër helpen om met de boot naar de correct gekleurde aanlegplaats te gaan.



Om de boot te bewegen, houdt je de **rivier** met **beide handen** aan de rand vast en schuif je deze voorzichtig in de richting waarin de magiër moet bewegen **2**. Maar let op, bij het bewegen van de rivier worden ook de andere magiërs verplaatst. Verplaats jouw **magiër naar het gruwelwezen**, dat op jouw afbeeldingskaartje te zien is.



Als je met de boot precies in het midden tussen de twee markeringen van de aanlegplaats bent aangekomen **3**, is het gelukt! Stop de rivier, toon het afbeeldingskaartje aan de andere spelers en leg deze open voor je neer. Dan trek je afgedekt 1 nieuwe kaart van de trekstapel en is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.



Let goed op!

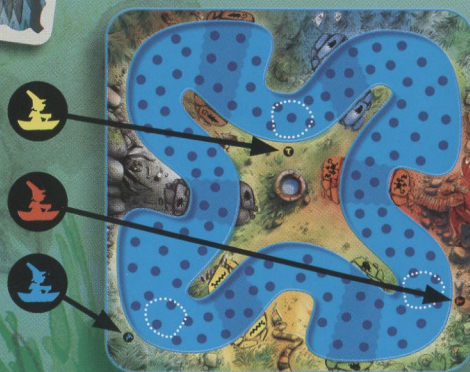
Ook als je nog **niet aan de beurt** bent, moet je de rivier altijd goed in de gaten houden: Als de magiër, die op jouw kaartje is afgebeeld, op de correct gekleurde aanlegplaats aankomt, moet je direct „**Stop!**“ roepen. De speler, die de rivier momenteel beweegt, mag deze **nu niet meer bewegen!** Toon het afbeeldingskaartje aan de andere spelers en leg deze open voor je neer. Hierna trek je 1 afgedekte nieuwe kaart van de trekstapel. Daarna eindigt de beurt van de speler en met de klok mee is de volgende speler aan de beurt.

Alles terug naar het begin

Als je een afbeeldingskaartje hebt neergelegd, waarop ook de 3 startvelden zijn afgebeeld, worden de 3 magiërs weer teruggezet naar hun startvelden. Daarna gaat het spel gewoon weer verder. **4**

Einde van het spel

De speler die als eerst **6 afbeeldingskaartjes** open voor zich heeft neergelegd, heeft gewonnen.



Aanwijzing

1. In „De oneindige rivier“ beweeg je niet de spelfiguren, maar het speelveld! Daarom worden de magiërs ook alleen verplaatst door het bewegen van de rivier. Voor het eerste spel kun je een paar keer proberen om de rivier te bewegen, zodat je hier bekend mee wordt.
2. Tijdens het spel mag je - als je bijvoorbeeld te klein bent of de tafel te klein is - de **rivier** ook **optillen en aan de andere kant weer neerzetten** en dan verder schuiven **5**.
3. Je hebt in het spel **geen eigen magiër**. Elke keer als je een kaart trekt, kan het zijn dat je weer een andere magiër moet helpen.
4. Als je een afbeeldingskaartje trekt, waarop een magiër wordt weergegeven, die al op de afgebeelde aanlegplaats staat, moet je de kaart aan de andere spelers laten zien, onderop de trekstapel leggen en een nieuwe kaart trekken.
5. Het kan gebeuren dat twee spelers **dezelfde kaart** hebben. Daardoor kunnen de beide spelers ook tegelijkertijd de opdracht op hun kaart vervullen. Als het daarbij om de 6e afbeeldingskaart gaat, wordt er doorgespeeld, totdat een speler 7 afbeeldingskaartjes open voor zich heeft neergelegd.
6. Als een **magiër** op de rivier **omvalt** of door teveel schommeling van het speelveld valt, is jouw **beurt voorbij**. Plaats de magiër weer op de plaats van waar hij viel. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



* Voor zeer snelle magiërs

Als je een zeer snelle magiër bent, kun je ook de **dobbelsteen** bij het spel gebruiken. De spelregels blijven hetzelfde, maar wanneer je de rivier beweegt, werpt de speler links van jou net zo lang met de dobbelsteen tot hij „1“ heeft gegooid. Daarna werpt hij net zo lang door, totdat hij een „2“ en daarna een „3“ heeft geworpen.

Daarbij **roept** hij elke keer luid **het getal**. Je moet gewoon verder spelen en jouw **beurt beëindigen, voordat de „3“ wordt geworpen**. Als dat niet lukt, is jouw beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

De speler die de dobbelsteen gooit, mag echter niet vergeten om de rivier in het oog te houden, zodat de magiër niet zijn correcte aanlegplaats voorbij vaart.

