

DE

Capy CABANA

SPIELANLEITUNG



Ravensburger

WILLKOMMEN BEI CAPY CABANA!

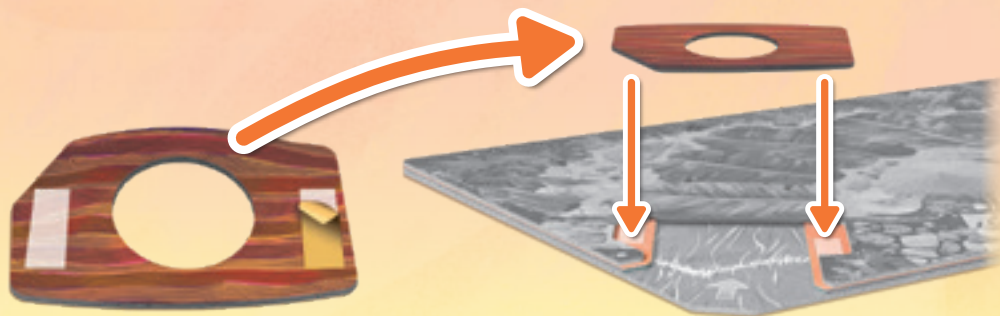
Der neue Wasserpark im Dschungel hat geöffnet und jedes Tier will eine Runde im Fluss drehen. Merkt euch gut, welches Tier unter welchem Blatt schwimmt, und helft der Capybara-Badeaufsicht dabei, dass alle Tiere Spaß haben.

Inhalt:

- ① 1 Spielplan ② 1 große Liegewiese (doppelseitig) ③ 9 Blätter ④ 36 Tierplättchen

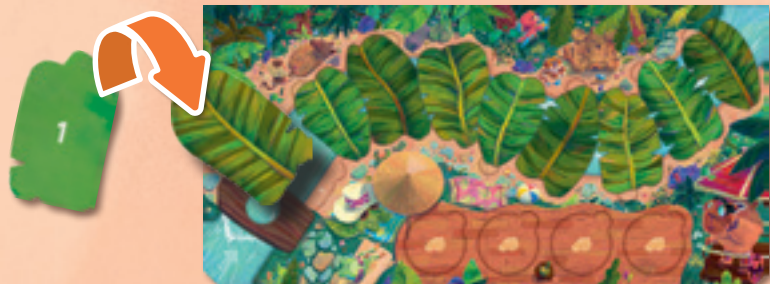


Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln. Klebt dann die Brücke wie abgebildet an ihrer Position fest.



Spielvorbereitung:

- 1) Legt den **Spielplan** in die Tischmitte.
- 2) Platziert die **9 Blätter** auf dem Spielplan. Sie sind auf der Rückseite von 1-9 durchnummeriert. Legt die Blätter mit der Blätterseite nach oben auf die passenden Zahlen über den Fluss, so dass er vollständig bedeckt ist.



- 3) Entscheidet euch für eine Schwierigkeitsstufe und nehmt die entsprechenden **Tierplättchen**. Es gibt 3 Schwierigkeitsstufen, mit jeweils unterschiedlich vielen Tierplättchen. Welche ihr benötigt, erkennt ihr an der Farbe der Handtücher auf der Plättchenrückseite.

Mischt die gewählten Plättchen und bildet mit ihnen einen verdeckten Stapel neben dem Spielplan.

Legt alle nicht benötigten Plättchen zurück in die Schachtel.

- 4) Legt die **Liegewiese** mit der entsprechenden Seite eurer gewählten Schwierigkeitsstufe sichtbar neben den Spielplan.

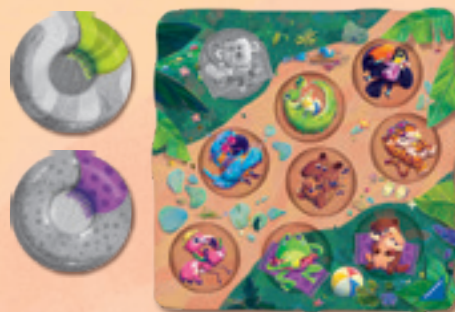


Im **einfachen** Spiel sind das der Flamingo, der Leopard, das Krokodil, der Tukan, der Tapir und der Papagei.



Einfach

Im **mittleren** Spiel kommen noch der Frosch und der Otter hinzu.



Mittel

Im **schweren** Spiel ist zudem der Affe mit dabei.



Schwer



Ziel des Spiels:

Gemeinsam helft ihr der Capybara-Badeaufsicht, den Fluss am Laufen zu halten. Stellt sicher, dass niemand heimlich eine zweite Runde dreht. Nutzt euer Gedächtnis, um doppelte Tiere unter den Blättern aufzudecken. Gemeinsam könnt ihr es schaffen, alle gesuchten Tiere zu finden und so zu gewinnen!

Spielablauf:

- 1) Ihr seid der Reihe nach im Uhrzeigersinn am Zug. Wer zuletzt schwimmen war, beginnt.
- 2) Wenn du dran bist, deckst du das oberste Plättchen des Nachziehstapels auf und legst es auf das Feld mit dem weißen Pfeil auf dem Spielplan. Nun schiebst du es langsam ein, bis es vollständig unter der Brücke verschwunden ist.

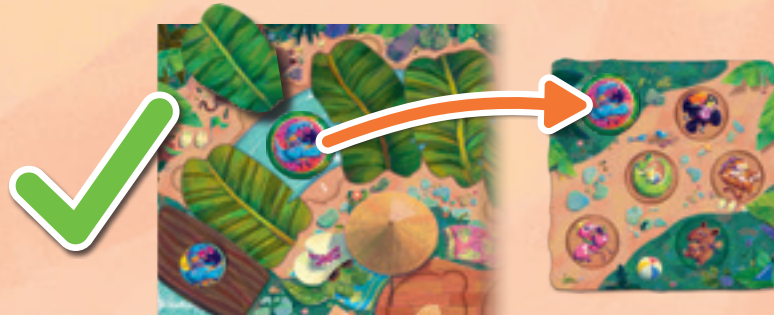


Jetzt ist die Frage:

Habt ihr dieses Tier schon einmal in den Fluss geschoben und ist es unter einem der Blätter versteckt? Ihr glaubt, das ist der Fall? Entscheidet gemeinsam, unter welchem Blatt ihr nachsehen wollt. Wer gerade am Zug ist, hebt das Blatt hoch. Dann schaut ihr zusammen, was sich darunter verbirgt:



Hattet ihr Recht und das gesuchte Tier ist unter dem aufgedeckten Blatt? Toll, nehmt das Plättchen vorsichtig heraus. Legt das herausgenommene Tier nun auf das passende Feld der Liegewiese. Sollte auf dem Feld bereits ein Tierplättchen liegen, legt ihr das neue Plättchen einfach darüber.



Habt ihr euch geirrt und ein anderes als das gesuchte Tier aufgedeckt? Schade, aber auch in diesem Fall müsst ihr das Tier vorsichtig aus dem Fluss herausnehmen. Allerdings legt ihr es jetzt verdeckt (also mit der Handtuchseite nach oben) auf eines der vier Trillerpfeifen-Felder unterhalb des Flusses auf dem Spielplan.



ACHTUNG!

Falls ihr euch nicht sicher seid, oder wisst, dass das gesuchte Tier noch nicht in Fluss liegt, müsst ihr kein Blatt aufdecken.

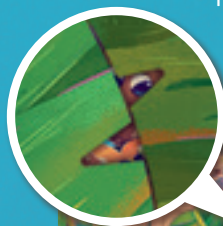


- 3) Falls ihr ein Blatt aufgedeckt habt, deckt ihr den Fluss wieder damit ab.
- 4) Kommt durch das Einschieben des Plättchens am anderen Ende des Spielplans ein Tier hinter dem 9. Blatt wieder zum Vorschein? Dann müsst ihr dieses leider auch verdeckt auf eines der vier Trillerpfeifen-Felder unterhalb des Flusses legen.
- 5) Anschließend ist das nächste Kind im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Tipp!

Während des Schiebens dürfen natürlich alle ganz genau auf den Spielplan schauen. Vielleicht erkennt ihr ja das ein oder andere Tier, wenn es an den Schlitzen der Blätter vorbeigeschoben wird? Diese Schlitze werden gegen Ende immer größer und helfen euch dabei, die Tiere im Fluss zu erkennen. Also schiebt das Tier ganz vorsichtig und langsam in den Fluss, so habt ihr alle mehr Zeit, die Plättchen ganz genau zu beobachten.

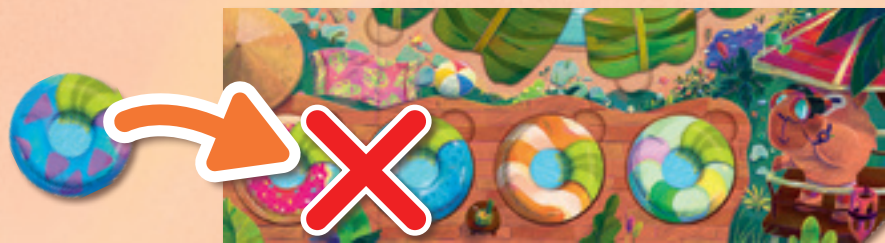


Spielende:

Wenn ihr alle Tierfelder auf der Liegewiese mit mindestens einem passenden Tier überdeckt habt, ist das Spiel vorbei und ihr habt gemeinsam gewonnen.



Wenn ihr jedoch im Verlauf des Spiels ein Tier auf eines der vier Trillerpfeifen-Felder unterhalb des Flusses legen müsst und kein freier Platz mehr vorhanden ist, habt ihr das Spiel leider gemeinsam verloren.



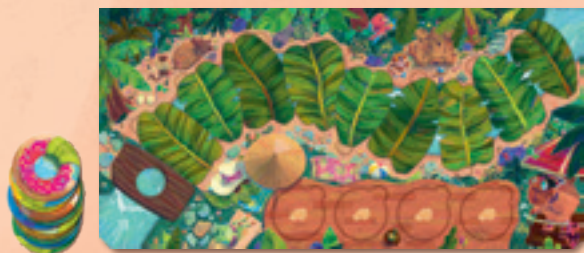
Ihr verliert auch, wenn kein Plättchen mehr auf dem Nachziehstapel liegt und noch nicht alle Tierfelder auf der Liegewiese mit einem passenden Tier belegt sind.



Kompetitive Variante:

Ihr wollt das Spiel gegeneinander spielen?

- 1) Baut den Fluss mit seinen Blättern wie gewohnt auf.
- 2) Entscheidet, ob ihr ein einfaches, mittleres oder schweres Spiel spielen wollt. Mischt die entsprechenden Tierplättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Die Liegewiese benötigt ihr **nicht**. Legt sie zurück in die Schachtel.



- 3) Schiebt jetzt noch das oberste Tierplättchen aufgedeckt in den Fluss, so dass vor Spielbeginn bereits ein Tier im Fluss liegt.



Spielablauf:

- 1) Ihr seid der Reihe nach im Uhrzeigersinn am Zug. Wer von euch am jüngsten ist, beginnt.
- 2) Wenn du an der Reihe bist, deckst du das oberste Plättchen des Nachziehstapels auf und schiebst es in den Fluss ein.



Sollte dabei ein Tierplättchen am anderen Ende des Flusses unter dem 9. Blatt herausgeschoben werden, nimm es aus dem Spiel und lege es zurück in die Schachtel.



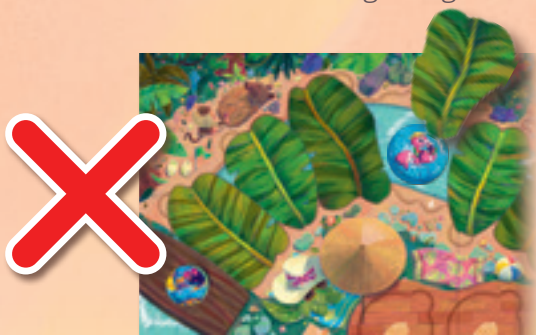
- 3) Dann versuchst du, unter einem der Blätter das gleiche Tier wiederzufinden.



Gelingt dir das, so nimmst du das Plättchen aus dem Fluss und legst es vor dir ab.



Hast du dich geirrt, dann bleibt das falsche Plättchen leider im Fluss liegen. Du und die anderen wissen dafür jetzt, welches Tier hier im Fluss liegt. Decke die Blätter immer so auf, dass alle anderen sehen, welches Tier darunter verborgen liegt.



ACHTUNG!

Falls du dir nicht sicher bist oder weißt, dass das gesuchte Tier noch nicht im Fluss liegt, musst du kein Blatt aufdecken.

- 4) Decke den Fluss nun wieder ab.
- 5) Ihr spielt so lange, bis alle Tierplättchen des Nachziehstapels in den Fluss geschoben wurden.
- 6) Es gewinnt, wer am Ende die meisten Tierplättchen vor sich liegen hat. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.



Autor: Marco Teubner
Illustration: Hugo Russell
Redaktion: Valentin Köberlein
Art Direction: Sophie Wegwart
Grafikdesign: Christopher Chaffee
Produktentwicklung: Tobias Kesselring

© 2026

FR

Capy CABANA

RÈGLE DU JEU



Ravensburger

BIENVENUE À CAPY CABANA !

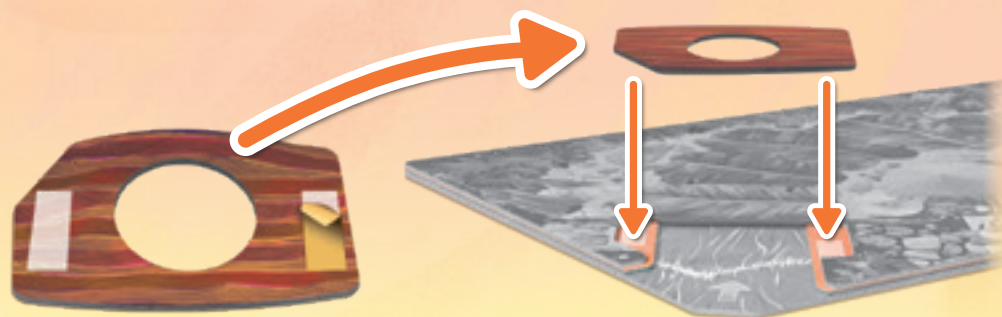
Le nouveau parc aquatique dans la jungle vient d'ouvrir et tous les animaux sont impatients de faire un tour de la rivière rapide. Mémorisez bien sous quelle feuille nage chacun d'eux et aidez ainsi le maître-nageur capybara à faire en sorte que tout le monde s'amuse.

Contenu :

- ① 1 plateau de jeu ② 1 grande plage (double face) ③ 9 feuilles ④ 36 jetons Animal

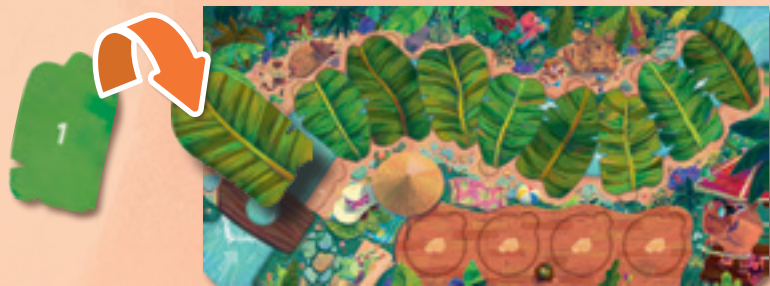


Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments des planches prédécoupées. Collez ensuite le pont à l'endroit indiqué sur l'illustration.



Mise en place :

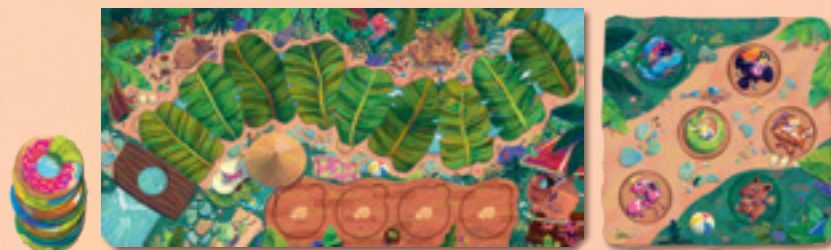
- 1) Installez le plateau au milieu de la table.
- 2) Placez les 9 feuilles sur le plateau. Elles sont numérotées de 1 à 9 au verso. Recouvrez toute la rivière en les plaçant, face Feuille visible, dans l'ordre de leur numérotation.



- 3) Le jeu propose trois niveaux de difficulté qui nécessitent un nombre variable de jetons Animal. Prenez les jetons et la plage correspondant au niveau choisi. Vous pouvez identifier les tuiles dont vous avez besoin grâce à la couleur des serviettes au dos.

Rassemblez les jetons Animal utilisés pour le niveau choisi, mélangez-les face cachée et formez une pile à proximité du plateau. Rangez tous les jetons Animal non utilisés dans la boîte.

- 4) Installez la plage, tournée sur la face correspondant au niveau de difficulté choisi, à côté du plateau de jeu.

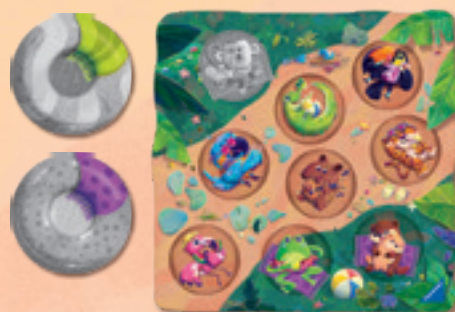


Au niveau **facile**, prenez le flamant rose, le léopard, le crocodile, le toucan, le tapir et le perroquet.



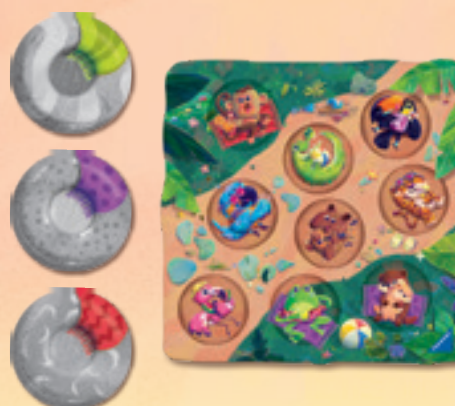
Facile

Au niveau **intermédiaire**, rajoutez la grenouille et la loutre.



Intermédiaire

Au niveau **difficile**, le singe se joint à eux.



Difficile



But du jeu :

Tous ensemble, aidez le maître-nageur capybara, à faire en sorte que la descente de la rivière se passe bien. Assurez-vous qu'aucun animal ne fasse un second tour, ni vu ni connu. Faites travailler votre mémoire pour démasquer les animaux en double sous les feuilles. À vous tous, vous devriez réussir à retrouver tous les animaux recherchés pour l'emporter !

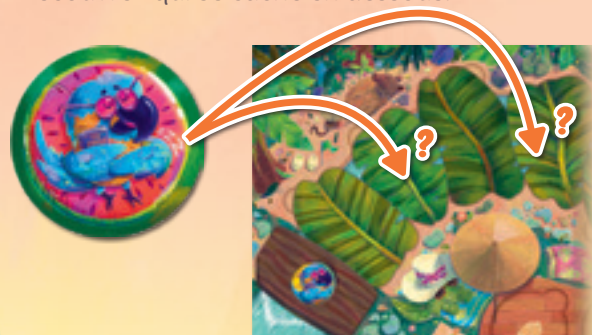
Déroulement de la partie :

- 1) Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire. Le dernier à être allé nager entame la partie.
- 2) À votre tour de jeu, retournez le premier jeton Animal de la pile et placez-le sur la case marquée d'une flèche blanche sur le plateau. Puis poussez-le doucement jusqu'à ce qu'il ait complètement disparu sous le pont.



La question est maintenant de savoir ... :

Avez-vous déjà poussé cet animal dans la rivière et se cache-t-il sous l'une des feuilles ? Vous pensez que c'est le cas ? Choisissez ensemble laquelle. Le joueur* actif soulève alors la feuille. Découvrez qui se cache en dessous.



* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

Vous avez raison et l'animal recherché se trouve bien sous la feuille choisie ? Super ! Sortez délicatement ce jeton de la rivière et placez l'animal sur la case correspondante sur la plage. Si elle est déjà occupée par un jeton, empilez-les simplement.



Vous vous êtes trompés et vous avez découvert un animal différent de celui recherché ? Dommage ! Vous devez tout de même le sortir également de la rivière, mais cette fois le placer, face cachée (face Serviette visible), sur l'une des 4 cases Sifflet du plateau de jeu, sous la rivière.



ATTENTION !

Si vous n'êtes pas sûrs de vous ou si vous savez que l'animal recherché ne se trouve pas dans la rivière, vous n'êtes pas obligés de soulever une feuille.



- 3) Dans les deux cas, remettez la feuille en place par-dessus la rivière.
- 4) Si un animal surgit de la 9^e feuille, à l'autre bout de la rivière, lorsque vous poussez un jeton sous le pont, vous devez malheureusement également le placer, face cachée, sur une des 4 cases Sifflet.
- 5) Puis c'est au tour du joueur suivant, dans le sens horaire, de jouer.



Conseil !

Tandis que le joueur actif pousse le jeton, les autres peuvent regarder attentivement le plateau. Peut-être reconnaîtrez-vous l'un ou l'autre des animaux à travers les espaces entre les feuilles ? Ces fentes sont plus grandes au fil de la rivière et vous aident à reconnaître les animaux. Il est donc important de pousser lentement les animaux sous le pont, afin de disposer d'un peu plus de temps pour observer attentivement les jetons.

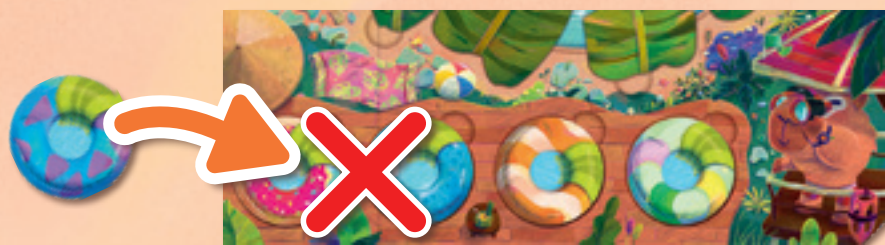


Fin de la partie :

Lorsque tous les emplacements sur la plage sont occupés par au moins un animal, la partie est terminée et vous gagnez tous ensemble.



Par contre, si, au cours de la partie, vous devez placer un animal sur l'une des 4 cases Sifflet sous la rivière et qu'elles sont déjà toutes occupées, vous perdez malheureusement tous ensemble.



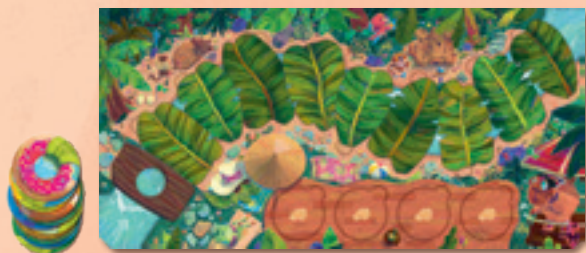
Vous perdez également si la pile de jetons Animal est vide et que tous les emplacements sur la plage ne sont pas occupés.



Variante compétitive :

Vous désirez jouer les uns contre les autres ?

- 1) Installez les feuilles sur la rivière comme d'habitude.
- 2) Choisissez votre niveau de difficulté : facile, intermédiaire ou difficile. Mélangez les jetons Animal correspondants, face cachée, et formez une pile. La plage n'est **pas** utilisée ; rangez-la dans la boîte.



- 3) Poussez le premier jeton dans la rivière, de manière à ce qu'il y ait déjà un animal avant le début de la partie.



Déroulement de la partie :

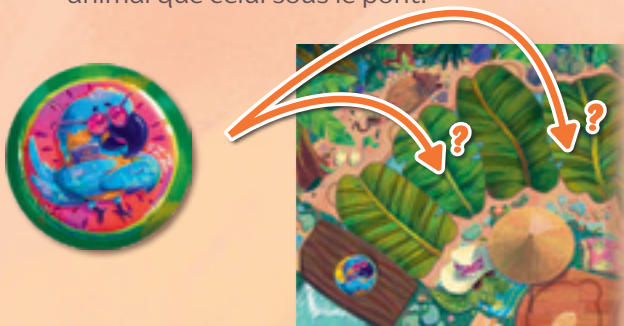
- 1) Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire. Le plus jeune d'entre vous commence.
- 2) À votre tour de jeu, retournez le premier jeton Animal de la pile et poussez-le sous le pont.



Si un jeton Animal surgit de la 9^e feuille, à l'autre bout de la rivière, remettez-le dans la boîte.



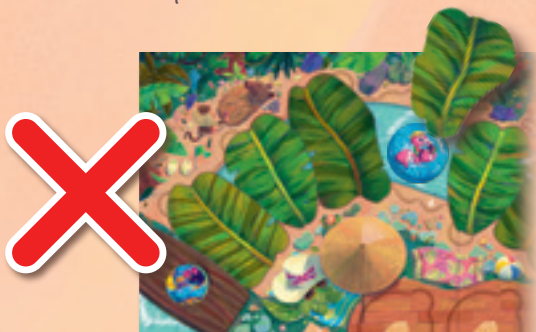
- 3) Essayez ensuite de retrouver sous l'une des feuilles le même animal que celui sous le pont.



Si vous y arrivez, sortez le jeton de la rivière et placez-le devant vous.



Si vous vous êtes malheureusement trompé, laissez le jeton dans la rivière. Vous et vos adversaires savez désormais quel animal se trouve à cet endroit. Assurez-vous que tout le monde puisse bien voir l'animal qui se cache sous la feuille soulevée.



ATTENTION !

Si vous n'êtes pas sûrs de vous ou si vous savez que l'animal recherché ne se trouve pas dans la rivière, vous n'êtes pas obligés de soulever une feuille.

- 4) Remettez ensuite la feuille en place.
- 5) La partie continue ainsi jusqu'à ce que tous les animaux de la pile aient été poussés dans la rivière.
- 6) Le joueur qui possède le plus de jetons Animal devant lui à la fin de la partie est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Auteur : Marco Teubner
Illustrations : Hugo Russell
Rédaction : Valentin Köberlein
Direction artistique : Sophie Wegwart
Design graphique : Christopher Chaffee
Développement technique : Tobias Kesselring

© 2026

IT

Capy CABANA

REGOLAMENTO



Ravensburger

BENVENUTI A CAPY CABANA!

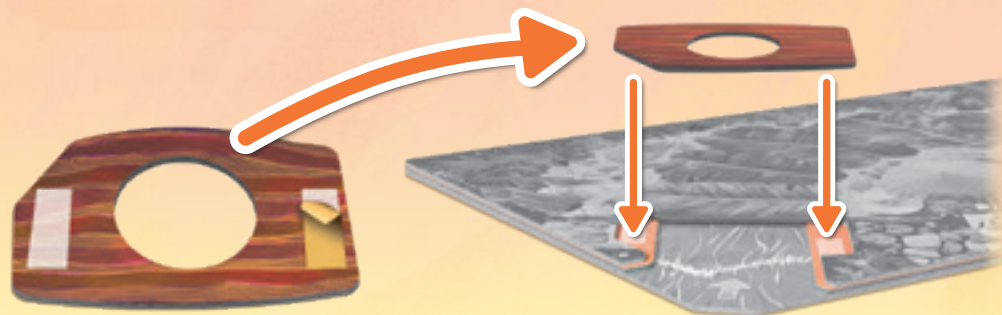
Il nuovo parco acquatico nella giungla ha aperto i battenti e tutti gli animali vogliono fare un giro nel calmo fiume. Ricordate quale animale sta galleggiando sotto quale foglia e aiutate il capibara bagnino ad assicurarsi che tutti si divertano!

Contenuto:

- ① 1 Tabellone ② 1 Area Solarium (stampato su due lati) ③ 9 Foglie ④ 36 Tessere Animale

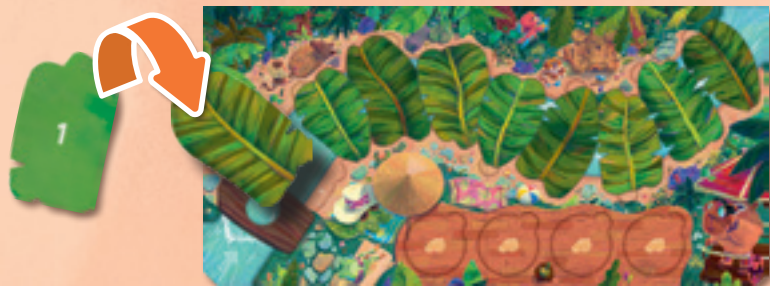


Antes de tu primera partida, destroquela con cuidado todas las piezas de las planchas. Luego, pega el puente en su sitio, tal y como se muestra en la imagen.

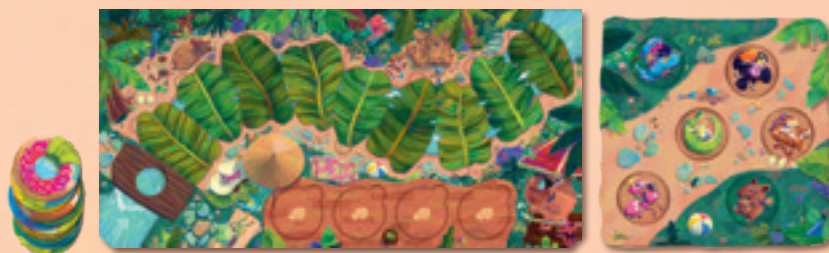


Preparazione:

- 1) Posizionate il tabellone al centro del tavolo.
- 2) Quindi, posizionate le 9 foglie sul tabellone. Sono numerate da 1 a 9 sul retro. Posizionate le foglie a faccia in su sui numeri corrispondenti sul fiume in modo che il fiume sia completamente coperto.



- 3) Scegliete un livello di difficoltà e prendete le tessere degli animali corrispondenti. Ci sono tre livelli di difficoltà, ciascuno dei quali richiede un numero diverso di tessere animale. Potete identificare quali tessere vi servono in base al colore degli asciugamani sul retro. Mescolate le tessere e impilatele coperte accanto al tabellone. Rimettete tutte le tessere inutilizzate nella scatola.
- 4) Posizionate l'area solarium con il lato corrispondente al livello di difficoltà scelto rivolto verso l'alto accanto al tabellone.

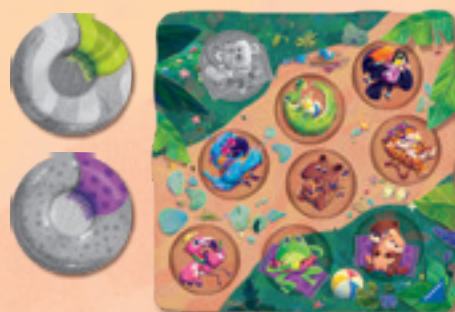


Per una partita **facile**, usate fenicottero, leopardo, coccodrillo, tucano, tapiro e pappagallo.



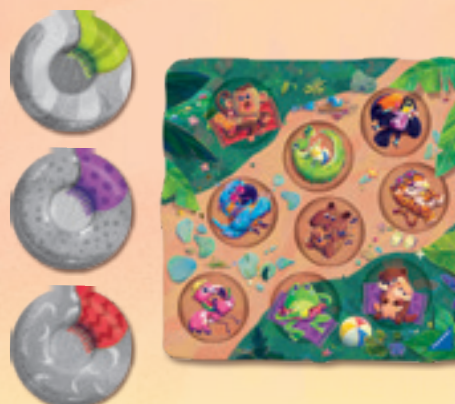
Facile

Per una partita **media**, aggiungete la rana e la lontra.



Media

Per una partita **difficile**, includete anche la scimmia.



Difficile



Obiettivo:

Aiutate insieme il bagnino capibara a mantenere il fiume in movimento, assicurandovi che nessuno faccia segretamente un secondo giro. Usate la vostra memoria per scoprire gli animali duplicati sotto le foglie. Collaborate per trovare tutti gli animali richiesti e vincere!

Svolgimento:

- 1) I giocatori giocano a turno in senso orario. Il giocatore che ha nuotato per ultimo gioca per primo.
- 2) Quando è il vostro turno, scoprite la tessera in cima alla pila e posizionate la sul fiume davanti al ponte. Fatela scivolare lentamente fino a quando non scompare completamente sotto il ponte.

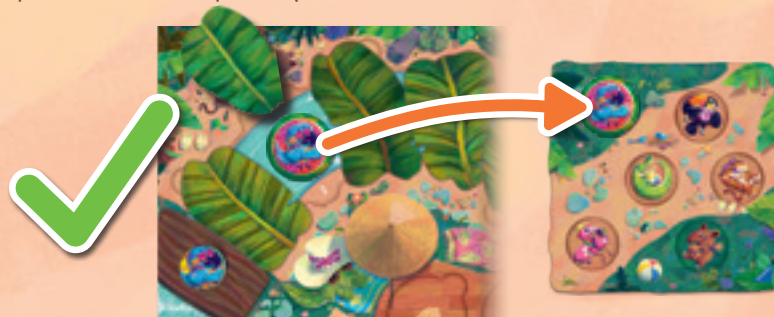


Ora la domanda è:

Avete già spinto questo animale nel fiume ed è nascosto sotto una delle foglie? Se pensate di sì, decidete insieme quale foglia sollevare. Il giocatore di turno solleva la foglia. Quindi, controlla cosa c'è sotto:



Se avevate ragione e lo stesso animale si trova sotto la foglia sollevata: ottimo! Rimuovete con attenzione la tessera e posizionate la sullo spazio corrispondente dell'area solarium. Se c'è già un animale che copre il punto corrispondente, posizionate la sopra a quell'animale.



Se avete sbagliato e viene rivelato un animale diverso: peccato! Rimuovete l'animale dal fiume e posizionate lo a faccia in giù (con il lato dell'asciugamano rivolto verso l'alto) in uno dei quattro spazi con il fischietto sotto il fiume, sul tabellone.



IMPORTANTE!

Se non siete sicuri o sapete che l'animale corrispondente non è ancora nel fiume, non siete obbligati a sollevare una foglia.

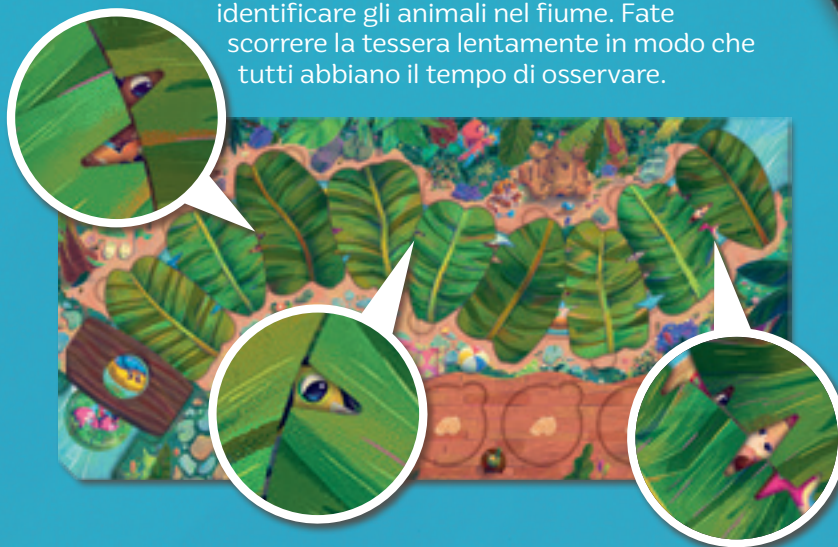


- 3) Coprite nuovamente il fiume con la foglia.
- 4) Se, facendo scivolare la tessera, un animale appare all'estremità opposta del tabellone (oltre la foglia 9), dovete posizionarlo a faccia in giù in uno dei quattro spazi sotto al fiume.
- 5) Dopodiché, tocca al giocatore successivo in senso orario.



SUGGERIMENTO!

Mentre spingete la tessera, tutti dovrebbero osservare attentamente il tabellone. Magari riuscirete a individuare un animale attraverso le fessure delle foglie? Le fessure diventano più grandi verso il fondo, aiutandovi a identificare gli animali nel fiume. Fate scorrere la tessera lentamente in modo che tutti abbiano il tempo di osservare.

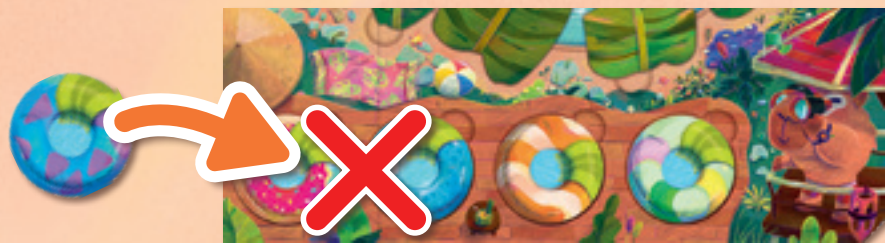


Fine del Gioco:

Se avete coperto tutti gli spazi degli animali nell'area solarium con almeno un animale corrispondente, la partita termina e vincete tutti insieme!



Se dovete posizionare un animale su uno spazio con il fischietto e non ci sono più spazi liberi, perdetevi tutti.



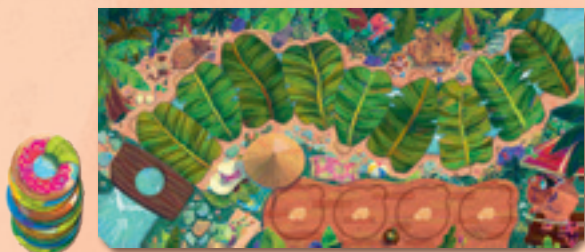
Perdete anche se la pila delle tessere animale si esaurisce e non tutti gli spazi degli animali nell'area solarium sono coperti.



Variante Competitiva:

Volete giocare l'uno contro l'altro?

- 1) Preparate il fiume con le foglie come al solito.
- 2) Scegliete il livello di difficoltà facile, medio o difficile come nel gioco base. Mescolate le tessere e impilatele a faccia in giù. **Non** avete bisogno dell'area solarium. Rimettetela nella scatola.



- 3) Prima di iniziare, spingete la prima tessera animale della pila a faccia in su nel fiume, in modo che un animale sia già nel fiume.



Come si gioca:

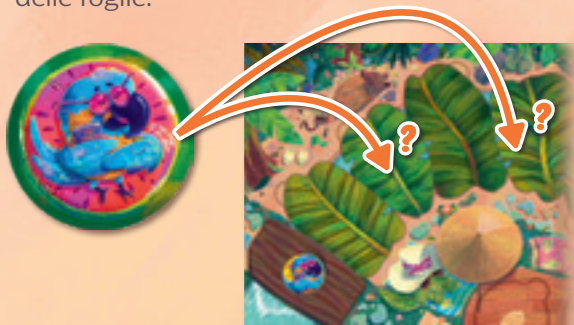
- 1) I giocatori giocano a turno in senso orario. Il giocatore più giovane gioca per primo.
- 2) Quando è il vostro turno, rivelate la tessera in cima e spingetela nel fiume.



Se questo spinge fuori una tessera da sotto l'ultima foglia, rimuovetela dal gioco e rimettetela nella scatola.



- 3) Quindi, cercate di trovare lo stesso animale sotto una delle foglie:



Se ci riuscite, prendete la tessera corrispondente dal fiume e conservatela.



Se non ci riuscite, la tessera sbagliata rimane nel fiume. Ora tutti sanno di quale animale si tratta. Rivelate sempre le foglie in modo che tutti possano vedere l'animale sottostante.



IMPORTANTE!

Se non siete sicuri o sapete che l'animale corrispondente non è ancora nel fiume, non siete obbligati a sollevare una foglia.

- 4) Coprite di nuovo il fiume.
- 5) Giocate fino a quando tutte le tessere sono state spinte nel fiume.
- 6) Vince il giocatore con il maggior numero di tessere. In caso di parità, la vittoria viene condivisa.



Autore: Marco Teubner
Illustrazioni: Hugo Russell
Redazione: Valentin Köberlein
Direzione artistica: Sophie Wegwart
Progetto grafico: Christopher Chaffee
Sviluppo tecnico: Tobias Kesselring

© 2026

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
[ravensburger.com/service](https://www.ravensburger.com/service)