



# THE RIVER™

**E**n nieuwe wereld gaat voor je **Lopen**, met maagdelijke landschappen die zich uitstrekken zo ver het oog reikt. Terwijl je boot over een rivier glijdt en je de oevers inspecteert, beseft je pas de pracht van je nieuwe woonomgeving. Het is tijd om je territorium uit te breiden, het land te bewerken en je grondstoffen te oogsten. Hiermee poot je gebouwen neer en bouw jij de meest indrukwekkende nederzetting in de regio uit. Maar hou je tegenstanders in de gaten! Als je niet oppast, eisen zij de meest vruchtbare grond op, nog voordat jij één voet op de oever kunt zetten!



Ismaël Perrin

DAYS OF  
WONDER®

Sébastien Pauchon

# Inhoud

1 dubbelzijdig Centraal Spelbord met 7 eilanden



4 sets van onderdelen (1 per speler) met



44 houten Grondstoffen



65 Terreintegels



20 Bonusfiches



33 Gebouwenkaarten

1 Startspelerfiguur



De spelregels

# Voorbereiding

Leg het Centrale Bord **1** in het midden van de tafel, met de correcte zijde naar boven (een spel met 2 spelers, of een spel met 3 of 4 spelers). De spelers kiezen een kleur en nemen daarvan de onderdelen (Rivierbord, Boot en Pioniers). Ze leggen hun Rivierbord en Boot voor zich neer met de correcte zijde naar boven (een spel met 2 spelers, of een spel met 3 of 4 spelers) **2**.



Leg 4 van je Pioniers op je Boot en de laatste op het vak van de tweede ronde, aan de rechterkant van je Rivierbord (er staat een symbool van een Pionier op) **3**.

Schud de Terreintegels en leg ze gedekt neer op het overeenkomstige vak van het Centrale Bord **4** (we raden je aan om 2 kleine stapels te maken, om te vermijden dat je de tegels per ongeluk omver stoot, maar dit heeft geen invloed op het spelverloop). Trek voldoende Terreintegels en leg ze open neer op de vakken met de voorbereidingssymbolen die overeenstemmen met het aantal spelers **5**. Er is altijd één vakje meer dan het aantal spelers, en deze vakken worden gebruikt voordat het spel begint.

Schud de Gebouwenkaarten en leg de stapel gedekt neer op het meest linkse eiland van het Centrale Bord. Leg op elk overeenkomstig vak op het eiland één van deze kaarten open neer **6**.

Leg daarna grondstoffen op de overeenkomstige eilanden op het Centrale Bord, afhankelijk van het aantal spelers. Stop met minder dan 4 spelers de resterende grondstoffen weer in de doos: deze worden niet gebruikt **7**.



Maak twee stapels met de Bonusfiches (gebruik in een spel met 2 spelers enkel de fiches met 2 stipjes op de voorzijde). Leg alle fiches van waarde "0" op een stapel op het juiste vak en sorteer de resterende tegels in aflopende volgorde. Leg ze open op een stapel op het juiste vak, met het fiche van "6" bovenaan **8**.

Geef tenslotte de Startspelerfiguur aan een willekeurig gekozen speler **9**. Nu ben je klaar om te beginnen!



# Doel van het Spel

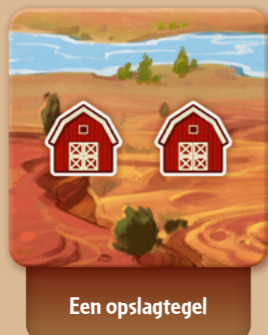
In dit spel varen je Pioniers stroomopwaarts over een grote rivier. Onderweg verzamelen ze grondstoffen en planten te nieuwe gebouwen neer. De speler met de meest indrukwekkende nederzetting aan het einde van het spel is de winnaar.

# Vorbereidende Beurt

Voordat het spel begint, mag elke speler een Terreintegel kiezen om mee te starten. Te beginnen met de speler rechts van de Startspeler en daarna in tegenwijzerzin nemen de spelers één van de openliggende tegels en leggen ze die op het eerste vak van hun Rivierbord (in de linkerbovenhoek). De resterende tegel verdwijnt uit het spel.

Plaats daarna net zoveel nieuwe tegels op de vakken van het eiland als aangegeven voor het aantal spelers.

De effecten van de tegels vind je verderop in de regels terug. Voorlopig volstaat het om te weten dat sommige tegels grondstoffen produceren (grondstoffen staan in een cirkel afgebeeld); met andere tegels kun je grondstoffen opslaan (symbool van een pakhuis), en met sommige tegels kun je beide doen. Er zijn ook Weides met speciale effecten die verderop beschreven staan.



Zodra alle Boten leeg zijn, eindigt de ronde en is er een opschoning. Het spel gaat dan verder met een nieuwe ronde, totdat er aan een van de voorwaarden voor het einde van het spel is voldaan.

**Opmerking:** tijdens het spel is het mogelijk dat niet alle spelers een gelijk aantal Pioniers op hun Boten hebben staan. Als je Boot tijdens je beurt leeg is, dan sla je deze beurt over. Hierdoor kan dezelfde speler aan het einde van een ronde soms meerdere beurten na elkaar spelen.

# Beurt van een Speler

Het eerste dat je tijdens je beurt mag doen, is **Grondstoffen inruilen voor Voedsel**. Hiervoor leg je 3 Grondstoffen in de voorraad om 1 Voedsel te nemen. Je mag dit meerdere malen doen indien je voldoende Grondstoffen hebt en er voldoende Voedsel beschikbaar is.



Daarna moet je een **Pionier van je boot nemen**, hem op een vak op het Centrale Bord zetten, en de bijbehorende actie uitvoeren.



# Een Pionier Plaatsen

Er zijn 3 soorten vakken op het centrale spelbord waar je Pioniers kunt neerzetten:

- Op dit vak mag er van een willekeurige kleur 1 Pionier staan
- Op deze vakken is er plaats voor 2 Pioniers van elke speler.
- Op dit vak zijn er geen beperkingen voor het aantal Pioniers of voor kleuren

Alle acties zijn verplicht. Je mag geen Pionier op een vak plaatsen als je de bijbehorende actie niet kunt uitvoeren.

# De Actie van de Locatie uitvoeren

De actie die je kunt nemen, is afhankelijk van de locatie waarop je Pionier hebt neergezet.

Een Terreintegel Nemen

Een Gebouw Bouwen

Een Gebouw Reserveren



De Startspelerfiguur Nemen

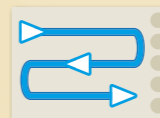
Terreintegels Verwisselen

Grondstoffen Produceren

# Een Terreintegel Nemen



Neem één van de openliggende Terreintegels en leg hem **stroomopwaarts op het eerstvolgende vak** van je Rivierbord.



Varen op de Rivier

Als je door de plaatsing van een tegel een productie- of opslagsymbool bedekt, dan gaan deze symbolen verloren. Indien er Grondstoffen lagen op de bedekte tegel, dan mag je die verplaatsen naar beschikbare vakjes van dezelfde soort (zelfs op de tegel die je net hebt aangelegd).

**⊗ Je kunt deze actie niet kiezen** als je Rivierbord volledig gevuld is met 12 tegels, of als je hem deze ronde al twee keer hebt uitgevoerd.



# Grondstoffen Produceren



Hout, Steen en Klei werken op dezelfde manier. Neem net zoveel grondstoffen van de gekozen soort als het aantal zichtbare Productiesymbolen op je Rivierbord.

**Opmerking:** in een spel met 3 of 4 spelers ontvang je met de eerste Pionier die je op een Productie-eiland zet een extra grondstof, zoals aangegeven op het bord.

De grondstoffen die je neemt, moet je opslaan op je Rivierbord (met elk pakhuis kun je één Grondstof van **om het even welke soort** opslaan). Indien je niet genoeg beschikbare ruimte hebt, mag je enkele grondstoffen afleggen die je zonet hebt genomen, of grondstoffen afleggen die je al bezat, door ze weer op hun respectieve eilanden te leggen.

Om Klei te produceren, zet je een Pionier op het eiland met Klei. In dit spel voor 4 spelers beschik je over 3 Productiesymbolen voor Klei en ben je de eerste speler die deze ronde Klei produceert. Je mag dus 4 Klei nemen.



Jammer genoeg beschik je slechts over 3 lege Pakhuizen. Je mag dus 3 Klei nemen, of een Steen inruilen om ze alle 4 te nemen.

# Spelverloop

Het spel verloopt over een aantal rondes waarin de spelers beurten nemen (in wijzerzin, te beginnen met de Startspeler). Ze bewegen hun Pioniers vanuit hun Boot naar een van de eilanden van het Centrale Bord en voeren er de bijbehorende actie uit.





Voedsel is een grondstof die telt als joker: je kunt er een ander soort grondstof mee vervangen. Je kunt 1 Voedsel nemen door je Pionier op het Voedseliland te zetten. Onthoud dat je ook Voedsel kunt verkrijgen door aan het begin van je beurt Grondstoffen in te ruilen.

De hoeveelheid Grondstoffen is gelimiteerd. Je kunt niet meer Grondstoffen produceren dan wat er op het eiland beschikbaar is. **Als er geen Voedsel meer is, mag je wel nog een Pionier op het Voedseliland zetten om 1 Grondstof naar keuze van het bijbehorende eiland te nemen.**

⊗ **Je kunt deze actie enkel kiezen** als je minstens één Grondstof ontvangt (door je Productiesymbolen of door de extra Grondstof die je ontvangt als eerste Pionier).

## Een Gebouw Reserveren



Neem een van de openliggende Gebouwenkaarten en leg hem **gedekt** voor je neer. Hierdoor kun het het gebouw later aan een verminderde prijs kopen.

⊗ **Je kunt** deze actie niet kiezen als je al 2 gedekte kaarten voor je hebt liggen.

## Een Gebouw Bouwen



Door een Pionier op dit vak te zetten, kun je 1 Gebouw bouwen uit de openliggende kaarten op het Centrale Bord, of een gebouw dat je eerder hebt gereserveerd.

Om een gebouw te bouwen, betaal je de Grondstoffen die op de Gebouwenkaart staan afgebeeld door ze weer op hun respectieve eilanden te leggen. Vergeet niet dat Voedsel als joker telt. Je kunt het inzetten ter vervanging van om het even welke grondstof.



Als je een gereserveerd Gebouw bouwt, dan geniet je van een korting van 1 grondstof naar keuze.



Schuif de Gebouwenkaart onder de rechterzijde van je Rivierbord, waardoor de overwinningpunten geheim blijven. Neem daarna het eerstvolgende beschikbare Bonusfiche. Leg het gedekt neer op het bovenste vrije vak van je Rivierbord.

Het tweede Bonusfiche dat je neemt, voegt een extra Pionier toe aan je expeditie. Neem de Pionier van zijn vak en leg hem op je Boot. Hij is beschikbaar vanaf je volgende beurt van de huidige ronde (ook al was je de laatste speler).



Als de eerste stapel Bonusfiches leeg is, blijf dan Bonusfiches nemen als je Gebouwen bouwt, ook al zijn de fiches o punten waard. Niet alleen bepaalt dit wanneer het spel eindigt; een van de Weidetegels geeft ook bonuspunten voor deze fiches aan het einde van het spel.

Als je geen beschikbare ruimte voor Bonusfiches meer hebt, dan mag je nog steeds Gebouwen bouwen, maar je ontvangt geen fiches meer.

⊗ **Je kunt deze actie niet kiezen** als je niet voor een Gebouw kunt betalen.

## De Startspelerfiguur Nemen



Neem de Startspelerfiguur en zet hem voor je neer. Jij begint de volgende ronde. Je mag een Pionier op het vak van de eerste speler zetten, ook al heb je de Startspelerfiguur al. Als er niemand een Pionier naar deze locatie stuurt, dan blijft de Startspelerfiguur bij dezelfde speler.

## Terreintegels Verwisselen



Verwissel twee Terreintegels op je Rivierbord. Dit beïnvloedt de eindscore (zie hieronder). Als er grondstoffen op de verwisselde tegels liggen, dan blijven die in hun pakhuis liggen en verplaatst je ze gewoon mee met de tegels.

## Opschoning



Als alle Boten leeg zijn, is de ronde voorbij. Volg deze stappen voordat je een nieuwe ronde start:

Verwijder resterende Terreintegels van het eiland en trek dan genoeg tegels om de benodigde vakken opnieuw mee te vullen. Als er niet genoeg Tegels meer zijn om het bord te vullen, schud dan de afgelegde Tegels en vorm er een nieuwe stapel mee. Laat resterende Gebouwenkaarten op hun vakken liggen en trek nieuwe kaarten om de oude te vervangen die gebouwd of gereserveerd werden.

De spelers nemen hun Pioniers van het Centrale Bord en zetten ze weer op hun Boot. De startspeler begint een nieuwe ronde.

**Belangrijk:** op de Rivierborden zie je 4 Terreinvakken met een speciaal kader. Als je in de vorige ronde een van deze vakken hebt bedekt, dan gaat een van je Pioniers zich hier permanent vestigen. Leg een van je Pioniers plat neer op deze nederzetting. Hij blijft hier liggen tot het einde van het spel en je kunt hem dus niet meer inzetten.

## Einde van het Spel

Zodra er iemand 5 Bonusfiches op zijn/haar Rivierbord heeft liggen (4 in een spel met 2 spelers), of zijn/haar 12<sup>e</sup> terreintegel heeft aangelegd, eindigt het spel. Speel de huidige ronde nog af en voer nog één laatste Opschoning uit. Daarna worden de eindscores berekend.

## Eindscore

De spelers tellen de punten van hun Bonusfiches en Gebouwen bij elkaar op. Daar komen nog de volgende bonussen bij:

- 1 punt voor elke drie resterende grondstoffen van om het even welke soort
- 2 punten per kolom op je Rivierbord waarin de bovenste twee Terreintegels overeenkomen
- 6 punten per kolom waarin alledrie de Terreintegels overeenkomen
- Punten van de Weides (zie hieronder).

**De speler met de meeste punten wint het spel. Is er een gelijkspel, dan delen deze spelers de overwinning.**

## Voorbeeld van een Eindscore

Column scores: 6, 2, 2

Bonus calculations:

- 4 Bonusfiches = 2 points
- 3 Bonusfiches = 3 points
- 0 Bonusfiches = 0 points
- 7 Buildings = 7 points
- 23 Bonusfiches = 23 points

**Dit bord levert 45 punten op.**

Merk op dat een Terreintegel met twee kleuren beschouwd wordt als beide Terreintypes. Dit is handig bij de scoring van de kolommen of de Weides.

Daarnaast is de tweede kolom in dit voorbeeld geen punten waard, omdat de twee bovenste tegels niet van dezelfde soort zijn.

# Bijlage

## Weidetegels

Weides zijn speciaal. Sommige van deze tegels geven je onmiddellijke voordelen; andere scoren tijdens het spel punten, en nog andere leveren je extra punten op bij de eindscore.



Deze Tegel levert 1 punt op per afgebeelde Tegel op je Rivierbord aan het einde van het spel.



Dit is een Productietegel. Daarnaast levert hij aan het einde van het spel 1 punt op per Productiesymbool van dezelfde Grondstof op je Rivierbord (inclusief zichzelf). Met deze bonus kun je maximaal 3 punten scoren.



Neem tijdens elke Opschoning één Grondstof (indien mogelijk) en sla hem op. De afgebeelde Grondstof telt niet als een Productiesymbool. Aan het einde van het spel is deze tegel 2 punten waard.



Neem onmiddellijk tot 4 van de afgebeelde Grondstoffen (indien voorradig) en sla ze op (eenmalige bonus).



Voer onmiddellijk twee keer de actie "Terreintegels Verwisselen" uit (eenmalige bonus).

Deze tegel is 1 punt waard per resterende Pionier in je Boot aan het einde van het spel.

Deze tegel is 1 punt waard per Bonusfiche op je Rivierbord aan het einde van het spel (inclusief die van waarde 0).

## Days of Wonder Online

Registreer je bordspel

Je vindt je Days of Wonder Online cijfer in de Franse spelregels

We nodigen je uit om je aan te sluiten bij de online gemeenschap van spelers op Days of Wonder Online, waar we een aantal online versies van onze spellen ter beschikking hebben gesteld. Voeg je Days of Wonder Online cijfer toe aan je account of maak een nieuw account aan op [www.daysofwonder.com/the-river](http://www.daysofwonder.com/the-river) en klik op de knop 'New Player Signup' op de startpagina. Daarna volg je gewoon de instructies. Je kunt er ook andere spellen van Days of Wonder ontdekken. Bezoek ons op:

[www.daysofwonder.com](http://www.daysofwonder.com)

## Het Team

Spelontwerp:

Ismaël Perrin & Sébastien Pauchon

Illustraties: Andrew Bosley

Grafisch Ontwerp: Cyrille Daujean

De ontwerpers willen graag alle spelers uit Vevey bedanken die het spel getest hebben; in het bijzonder: Andréa, Anne-Valérie, Antoine, Aurore, Benjamin, Catherine, Céline, Christophe, Coraly, Éric-André, Laurent, Lucas, Maëlle, Myriam, Nini, Salomé, Sandro en Sélène.

Hartelijk dank aan Marc-Antoine voor zijn hulp en voor het talloze aantal potjes dat hij speelde.

Days of Wonder en het logo van Days of Wonder zijn geregistreerde handelsmerken van Days of Wonder, Inc. en copyright © 2018 Days of Wonder, Inc. Alle Rechten Voorbehouden.

# THE RIVER™

*Un nouveau monde... De vastes terres à perte de vue... Votre navire s'engage sur un fleuve dont les rives fertiles constituent votre nouveau foyer. Étendez vos frontières, aménagez votre territoire et exploitez les gisements de ressources afin de construire les différents bâtiments qui feront de votre colonie la plus prestigieuse de la région. Mais méfiez-vous : ce monde a beau être riche et immense, cela ne signifie pas forcément qu'il y aura de la place et des matières premières pour tout le monde...*

Ismaël Perrin

DAYS OF  
WONDER®

Sébastien Pauchon

# Contenu du jeu

1 plateau de jeu recto verso représentant 7 îles



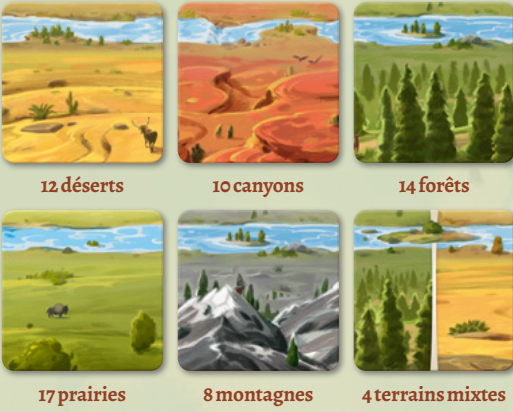
4 sets de pièces (1 par joueur) comprenant :



44 ressources en bois



65 tuiles terrain



20 jetons bonus



33 cartes bâtiment

1 pion premier joueur



Ce livret de règles



# Mise en place du jeu

Placez le plateau principal **1** au centre de la table, du côté adéquat (partie à 2 joueurs ou à 3-4 joueurs). Chaque joueur prend possession d'un set de pièces (plateau fleuve, bateau et pionniers) et place son plateau fleuve du côté adéquat (partie à 2 ou à 3-4 joueurs) ainsi que son bateau devant lui **2**.



2 joueurs



3-4 joueurs

Chacun place ensuite 4 de ses pionniers sur son bateau, le 5<sup>e</sup> devant être posé sur le deuxième cercle en haut à droite du plateau fleuve (il comporte un symbole pionnier) **3**.

Mélangez les tuiles terrain et disposez-les face cachée à l'emplacement prévu sur le plateau principal **4** (nous vous conseillons de constituer 2 piles plus petites pour éviter de les renverser par mégarde, cela n'aura aucun impact sur le jeu). Piochez suffisamment de tuiles terrain de départ pour recouvrir les symboles de démarrage correspondant au nombre de joueurs et placez-les-y face visible **5**. Il y en aura précisément une de plus que le nombre total de joueurs et elles serviront avant que la partie ne se lance réellement.

Mélangez les cartes bâtiment et placez la pile sur l'île située la plus à droite sur le plateau principal. Puis piochez autant de cartes qu'il y a d'emplacements sur l'île et placez-les-y face visible **6**.

Placez ensuite les ressources sur leurs îles respectives, leur nombre dépendant du nombre de joueurs (s'il y a moins de 4 joueurs, remettez les ressources en trop dans la boîte, elles ne seront pas utilisées lors de la partie) **7**.



3 joueurs  
4 joueurs



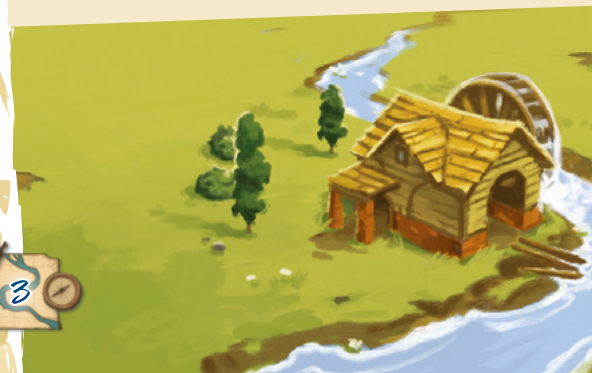
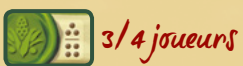
2 joueurs



Prenez les jetons bonus (dans une partie à 2 joueurs, ne prenez que ceux avec deux points imprimés sur le recto) et rassemblez-les en deux piles distinctes. Mettez tous les jetons « 0 » dans une même pile face visible sur l'emplacement de droite. Avec les autres, faites une pile classée par ordre décroissant de valeur et placez-la face visible sur l'emplacement de gauche (avec le jeton « 6 » à son sommet) **8**.



Enfin, attribuez le pion premier joueur à l'un des participants au hasard **9**. La partie peut maintenant commencer !





# But du jeu

Dans ce jeu, vous envoyez vos pionniers remonter un large fleuve afin de récolter des ressources et de construire des bâtiments sur ses rives. Le joueur possédant le territoire le plus impressionnant à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

# Tour préliminaire

Avant que la partie ne démarre, chaque joueur doit choisir une tuile terrain de départ. En commençant par celui situé à la droite du premier joueur, puis chacun son tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit l'une des tuiles face visible et la place sur le premier emplacement de son plateau fleuve (celui situé en haut à gauche). La tuile restante est retirée du jeu.

Piochez et révéléz ensuite suffisamment de tuiles pour recouvrir tous les emplacements de l'île correspondant au nombre de joueurs participant.

Les différents effets des tuiles seront expliqués un peu plus loin dans ces règles. Mais pour le moment, reprenez simplement que certaines produisent des ressources (représentées dans des cercles), certaines permettent de les stocker (symbole de grange) tandis que d'autres permettent de faire les deux. Les tuiles prairie possèdent, elles, des capacités spéciales qui seront détaillées à la fin de la règle.



Une tuile de production (pierre)



Une tuile de stockage



Une tuile de production et de stockage



Une tuile prairie

# Comment jouer

Le jeu se déroule en plusieurs manches au cours desquelles chaque joueur, en commençant par le premier joueur, puis à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, déplace l'un de ses pionniers depuis son bateau vers l'une des îles du plateau principal (chacune d'entre elles permettant d'effectuer une action précise).

Quand tous les bateaux sont vides, la manche prend fin et une phase de restauration est exécutée. Les joueurs entament ensuite une nouvelle

manche, et ainsi de suite jusqu'à ce que soit remplie une condition de fin de partie.

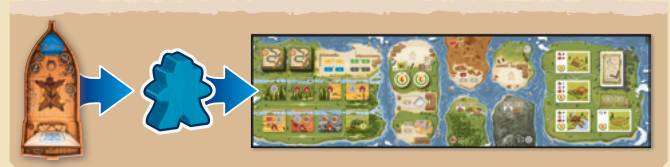
**Note :** au cours de la partie, il arrive que les joueurs ne disposent pas du même nombre de pionniers à bord de leurs bateaux. Dans ce genre de situation, si votre bateau est vide lorsque arrive votre tour, celui-ci est tout simplement ignoré. Il est possible, par conséquent, qu'un joueur soit amené à jouer seul plusieurs fois d'affilée à la fin d'une manche.

# Tour de jeu

La première chose qu'un joueur peut faire durant son tour est **d'échanger des ressources contre de la nourriture**. Pour cela, il lui suffit de retourner 3 de ses ressources stockées (de n'importe quel type) sur le plateau principal et de prendre 1 nourriture. Il peut effectuer cet échange autant de fois qu'il le désire, tant qu'il possède assez de ressources et qu'il y a de la nourriture disponible.



Ensuite, il **doit** prendre un pionnier **dans son bateau** pour le déposer sur un emplacement du plateau principal et y effectuer l'action associée.



# Placer un pionnier

Sur le plateau principal, les emplacements pouvant accueillir les pionniers sont de 3 types :



Un emplacement de ce type peut accueillir 1 pionnier de n'importe quelle couleur.



Des zones de ce type peuvent accueillir 2 pionniers de chaque joueur.



Un emplacement de ce type peut accueillir n'importe quel nombre de pionniers de n'importe quelle couleur.

Les actions sont obligatoires. Vous ne pouvez pas déposer un pionnier sur un emplacement si vous êtes dans l'impossibilité d'effectuer l'action qui y est associée.

# Effectuer l'action d'un lieu

L'action à votre disposition dépend de l'emplacement sur lequel vous avez déposé votre pionnier.



Revendiquer une tuile terrain

Construire un bâtiment

Réserver un bâtiment

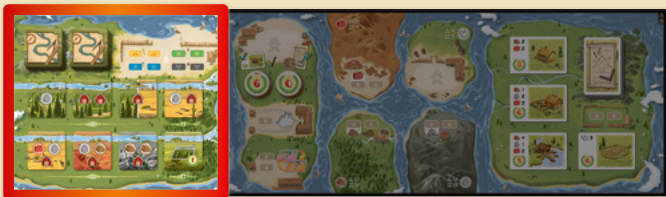


Prendre le pion premier joueur

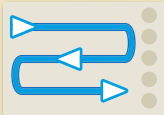
Permuter des tuiles terrain

Produire des ressources

## Revendiquer une tuile terrain



Prenez l'une des tuiles terrain face visible et placez-la sur votre plateau fleuve. Elle devra occuper le prochain emplacement libre en **remontant le cours du fleuve**.



**Remonter le cours du fleuve**

Si la tuile que vous venez de placer recouvre des symboles de production ou de stockage, ces derniers sont perdus. Toutefois, si des ressources se trouvaient sur des symboles de stockage ainsi recouverts, vous pouvez les déplacer sur n'importe quel autre espace de stockage disponible (y compris ceux de la tuile que vous venez de poser).

❌ **Vous ne pouvez pas choisir cette action** si votre plateau fleuve est rempli (12 tuiles) ou si vous l'avez déjà effectuée deux fois lors de la manche en cours.

## Produire des ressources



Le bois, la pierre et l'argile fonctionnent tous de la même manière. Prenez autant de ressources du type indiqué que vous comptez de symboles de production du même type visibles sur votre plateau fleuve.

**Note :** dans les parties à 3 et 4 joueurs, le premier pionnier placé sur chacune des îles de production accorde un bonus de production d'une ressource supplémentaire, comme indiqué sur le plateau.

Les ressources ainsi produites doivent pouvoir être stockées sur votre plateau fleuve (chaque grange permet de stocker 1 ressource **de n'importe quel type**). Si vous manquez de place, vous pouvez soit abandonner une partie des ressources que vous venez d'obtenir, soit effectuer des échanges avec celles que vous possédiez préalablement, avant de replacer les ressources excédentaires sur leurs îles respectives.



Afin de produire de l'argile, vous placez un pionnier sur l'île de l'argile. Dans cette partie à 4 joueurs, votre plateau fleuve affiche 3 symboles de production d'argile et vous êtes le premier, au cours de cette manche, à produire cette ressource : vous prenez donc 4 argiles.



Malheureusement, vous ne disposez que de 3 granges libres. Vous pouvez soit vous contenter de 3 argiles, soit stocker les 4 en abandonnant 1 pierre que vous remettrez sur son île.





La nourriture est une ressource joker qui peut remplacer n'importe quel autre type de ressource. Vous pouvez récolter 1 nourriture en plaçant votre pionnier sur l'île de la nourriture. Gardez en mémoire que l'échange de ressources au début de votre tour est un autre moyen d'obtenir de la nourriture.

Les ressources sont limitées. Vous ne pouvez pas produire plus de ressources que ce qui est disponible sur les îles. **Toutefois, même dans le cas où la nourriture y serait épuisée, il reste possible de déposer un pionnier sur l'île de la nourriture : ce faisant, le joueur peut alors prendre 1 ressource sur l'île de son choix.**

❌ **Vous ne pouvez choisir cette action** qu'à la condition de pouvoir obtenir au moins une ressource (qu'il s'agisse de vos symboles de production, ou en profitant de la ressource bonus accordée au premier pionnier arrivé).

## Réserver un bâtiment



Prenez l'une des cartes bâtiment face visible et placez-la face cachée devant vous. Vous pourrez le construire plus tard, à un coût réduit.

❌ **Vous ne pouvez pas choisir cette action** si vous avez déjà 2 cartes bâtiment face cachée devant vous.

## Construire un bâtiment



Poser un pionnier sur cet emplacement permet de construire soit un bâtiment parmi ceux disponibles face visible sur le plateau principal, soit l'un de ceux que vous avez préalablement réservés.

Pour construire un bâtiment, vous devez payer les ressources indiquées sur sa carte en les replaçant sur leurs îles respectives. N'oubliez pas que la nourriture est une ressource joker. Elle peut être dépensée pour remplacer n'importe quel autre type de ressource.



Si vous construisez un bâtiment réservé, vous bénéficiez d'une réduction de coût d'une ressource de votre choix.



Une fois un bâtiment construit, glissez sa carte sous votre plateau fleuve afin de garder secrets vos points de victoire. Prenez ensuite le plus haut jeton bonus disponible et placez-le face cachée sur le plus haut emplacement circulaire de votre plateau fleuve.

Le deuxième jeton bonus que vous placez permet de libérer un pionnier supplémentaire, qui se joint à votre expédition. Retirez-le de son emplacement et placez-le à bord de votre bateau. Vous pouvez l'utiliser dès le tour suivant de cette manche (même dans le cas où vous seriez le dernier à jouer).



Quand la première pile de jetons bonus est épuisée, passez à la suivante. Continuez à les prendre et à les poser sur votre plateau, même si leur valeur est de 0 : ils peuvent déclencher l'une des conditions de fin de partie. De plus, l'une des tuiles prairie peut leur accorder de la valeur lors du décompte final.

Si vous ne possédez plus d'emplacement libre pour accueillir des jetons bonus, vous pouvez malgré tout continuer de construire des bâtiments, mais sans récupérer le jeton bonus associé.

❌ **Vous ne pouvez pas choisir cette action** si vous n'avez pas les ressources nécessaires à la construction d'un bâtiment.

## Prendre le pion premier joueur



Emparez-vous du pion premier joueur et placez-le devant vous. C'est vous qui commencerez à jouer lors de la prochaine manche.



Si vous le possédez déjà, vous pouvez placer ici un pionnier pour être assuré de le conserver.

Si personne n'envoie de pionnier sur cet emplacement, le pion premier joueur ne change pas de main.

**Important :** 4 emplacements terrain particuliers et encadrés sont visibles sur le plateau fleuve. Si vous avez recouvert l'un d'entre eux lors de la manche précédente, l'un des membres de votre expédition décide de s'y installer définitivement. Placez-y, allongé, l'un des pionniers de votre bateau avant de démarrer la manche suivante. Il y restera et vous ne pourrez plus l'utiliser de toute la partie.



## Permuter des tuiles terrain



Permutez deux tuiles terrain sur votre plateau fleuve. Cela peut impacter le décompte final de points (voir plus loin). Si des ressources sont présentes sur les tuiles permutées, elles restent dans leurs granges respectives et bougent en même temps que les tuiles.

## Phase de restauration

La manche s'achève dès que tous les bateaux sont vides. Avant de démarrer une nouvelle manche, procédez comme suit :



Retirez du plateau principal toutes les tuiles terrain restantes, puis piochez et révélez-en suffisamment pour remplir le nombre d'emplacements requis.

Laissez en place les cartes bâtiment restantes et révélez-en de nouvelles pour combler les emplacements laissés libres par les bâtiments construits et réservés lors de cette manche. Dans le cas où il n'y en aurait plus assez, mélangez les tuiles défaussées et constituez une nouvelle pioche afin de pouvoir remplir ces emplacements.

Chaque joueur récupère ses pionniers sur le plateau principal et les replace à bord de son bateau.






Le premier joueur démarre une nouvelle manche.

## Fin du jeu

Un joueur qui pose sur son plateau fleuve son 5<sup>e</sup> jeton bonus (4<sup>e</sup> dans une partie à 2 joueurs) ou sa 12<sup>e</sup> tuile terrain déclenche la fin de la partie. Terminez la manche en cours, effectuez une ultime phase de restauration, puis procédez au décompte final des points de victoire.

## Score final

Les joueurs additionnent les valeurs de leurs jetons bonus et de leurs bâtiments. À ce total s'ajoutent les bonus suivants :

-  1 point pour chaque lot de trois ressources, quel qu'en soit le type. 
-  2 points par colonne de deux tuiles terrain du même type (en partant du haut) ..... **ou** .....
-  6 points par colonne de trois tuiles terrain du même type sur le plateau fleuve.
-  Points accordés par les tuiles prairie (voir plus bas).

**Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.**

## Exemple de décompte de points



= 6

= 2

= 2

4

+

3

+

0

= 7



= 2



= 3



= 23

**Ce plateau rapporte 45 points.**

Notez qu'une tuile terrain mixte peut être considérée comme étant du type qui arrange le plus son propriétaire lors du décompte des points de colonnes ou des tuiles prairie.

Remarquez enfin que dans cet exemple, la deuxième colonne ne rapporte aucun point puisqu'en partant du haut, les deux premières tuiles ne sont pas du même type.



# Annexe

## Tuiles prairie

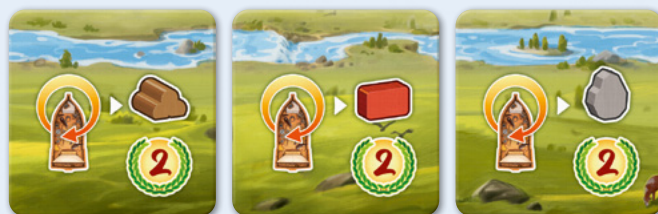
Les tuiles prairie sont particulières. Certaines d'entre elles procurent un avantage immédiat, certaines ont des capacités spéciales qui s'activent à certains moments du jeu, et d'autres accordent des points supplémentaires lors du décompte final de points de victoire.



Les tuiles rapportent 1 point de victoire par tuile terrain du type indiqué placée sur votre plateau fleuve à la fin de la partie.



Ces tuiles comportent un symbole de production classique. Mais en plus de cela, elles rapportent 1 point de victoire supplémentaire par symbole de production identique visible sur votre plateau fleuve (celui-ci inclus). Ce bonus est toutefois limité à 3 points de victoire maximum.



Lors de chaque phase de restauration, prenez une ressource du type (si disponible) et stockez-la. Notez bien que la ressource indiquée ne constitue pas un symbole de production. À la fin de la partie, ces tuiles rapportent 2 points de victoire.



Prenez immédiatement jusqu'à 4 ressources (si disponibles) du type indiqué et stockez-les (bonus à usage unique).



Effectuez, si vous le désirez, deux fois l'action « permuter des tuiles terrain » (bonus à usage unique).

Cette tuile rapporte 1 point de victoire par pionnier encore à bord de votre bateau à la fin de la partie.

Cette tuile rapporte 1 point de victoire par jeton bonus placé sur votre plateau fleuve (y compris ceux de valeur 0) à la fin de la partie.

## Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu

Rejoignez la communauté en ligne des joueurs de Days of Wonder Online. Vous y trouverez les adaptations numériques de certains de nos jeux. Pour utiliser votre code, ajoutez-le à votre compte ou créez-en un en vous rendant sur [www.daysof wonder.com/the-river](http://www.daysof wonder.com/the-river) et en cliquant sur le bouton Nouveau Joueur en haut à droite du site. Vous pouvez aussi trouver des informations sur les autres jeux Days of Wonder en vous rendant sur :

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

## Crédits

Auteurs :

Ismaël Perrin & Sébastien Pauchon

Illustrations : Andrew Bosley

Graphisme : Cyrille Daujean

Les auteurs tiennent à remercier tous les joueurs de Vevey qui ont participé aux tests, ainsi que plus particulièrement : Andréa, Anne-Valérie, Antoine, Aurore, Benjamin, Catherine, Céline, Christophe, Coraly, Éric-André, Laurent, Lucas, Maëlle, Myriam, Nini, Salomé, Sandro et Sélène

Un merci tout particulier à Marc-Antoine pour son soutien et le nombre incalculable de parties effectuées.

Days of Wonder and the Days of Wonder logo are registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2018 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.