

RIVER

Een
spel van
**ROBERTO
FRAGA** geïllustreerd
door **PIERÔ**

Vanaf 8 jaar.
Tussen 15 en 45 minuten.
Voor 2 tot 6 spelers.
*Het is aan te raden om eerst
enkele spellen met 2, 3 of 4
spelers te spelen alvorens
een spel met 5 of 6 spelers te
spelen.*

Elk jaar strijden de dapperste jongelingen in de Mekong. Door bruggen met planken en stenen te bouwen moeten ze de rivier over. Om daar te komen moeten ze hun acties zorgvuldig plannen en de vijanden van de Mekong draken ontwijken. De eerste die zijn doelpunt bereikt, wint.

DOEL VAN HET SPEL

Verlaat je dorp, leg stenen, bouw bruggen en steek het bord over naar je eind dorp.

VOORBEREIDING

- Leg het bord **1** in het midden, zodat de kant met de eilanden zichtbaar is.
- Leg de stenen **2** naast het bord als algemene voorraad waar alle spelers makkelijk bij kunnen.
- Kies een kleur van een van de start dorpen. Als er minder dan 6 spelers zijn worden niet alle kleuren/dorpen gebruikt. De indicatie onder ieder dorp geeft aan of het dorp gebruikt kan worden afhankelijk van het aantal spelers.



Aantal spelers

Dorp/speler kleur (mogelijke acties)

Eind dorp

De jongste speler krijgt de startspeler kaart **3** en legt deze voor zich neer. De startspeler verandert elke ronde met de klok mee.

Elke speler krijgt

- 1 pion **4** die op zijn start dorp wordt gezet.
- 6 planken **5** van dezelfde kleur en verschillende groottes die voor hem worden gelegd als voorraad.
- 13 actie kaarten **6** in zijn hand waar hij alle Draken kaarten van de niet meespelende kleuren uit verwijderd.

Samenvatting

Spelers	Gebruikte Kleuren	Verwijderde kaarten
2	Roze en zwart	Rode, groene, blauwe en gele draken
3	Blauw, rood en geel	Groene, roze en zwarte draken
4	Blauw, groen, rood en geel	Zwarte en roze draken
5	Alle kleuren, behalve zwart	Zwarte draken
6	Alle kleuren	-

DRAGONS

ong Delta tegen elkaar in een beroemde wedstrijd.
rivier oversteken om het dorp aan de overkant te bereiken.
manoeuvres van de tegenstanders en onverwachte tussenkomst
l bereikt krijgt een gouden draak van de koning zelf!

INHOUD

- 1 speelbord
- 78 actie kaarten (13 van elke kleur)
- 6 pionnen: 3 meisjes en 3 jongens in verschillende kleuren
- 36 genummerde planken in 6 verschillende groottes en kleuren
- 1 startspeler kaart
- 27 stenen

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere ronden. Een ronde verloopt als volgt:

1. Programmeer Fase

Elke speler kiest 5 actie kaarten uit die hij op handen heeft. Hij legt deze gedekt voor zich in de volgorde zoals hij ze wil spelen, links beginnend. Deze kaarten representeren de 5 acties die de speler deze ronde heeft. Let op, want eenmaal gelegd kunnen ze NIET meer gewisseld of verlegd worden.

2. Actie Fase

Als alle spelers hun 5 actie kaarten gekozen hebben, draaien ze tegelijk hun eerste kaart om en voeren ze de actie één voor één uit met de klok mee te beginnen bij de startspeler.

Nadat alle eerste acties zijn uitgevoerd, draaien de spelers hun tweede kaart om en voeren hun actie uit. Herhaal dit voor alle 5 kaarten.

Waarschuwing: Een speler kan zien of een van zijn acties teniet wordt gedaan door een Draken kaart (zie de achterkant van de regels «Draken kaarten»).

De ronde eindigt als alle acties zijn uitgevoerd:

1. De startspeler geeft de startspeler kaart door naar links.
2. De spelers nemen al hun actie kaarten terug op handen (dezelfde kaarten kunnen tijdens de volgende ronde gebruikt worden).
3. Een nieuwe ronde begin met de Programmeer Fase, en zo verder.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk zodra een pion zijn eind dorp bereikt zelfs als de ronde en acties nog niet ten einde zijn.



Leg 1 steen



LEG 1 STEEN

De speler MOET 1 steen op een van de 27 eilanden leggen.

LEG 2 STENEN

De speler MOET 2 stenen leggen, elk op een van de 27 eilanden.

- Een steen mag niet buiten de rand van een eiland liggen.
- Op elk eiland mag slechts één steen liggen.
- Een steen mag niet op een dorp gelegd worden.
- Nadat een steen gelegd is kan deze niet meer verplaatst of van het bord verwijderd worden, behalve door de actie «Verwijder 1 plank of 1 steen».
- Als er geen stenen meer in de voorraad liggen als de speler er een moet leggen, vervalt de actie.



Expert Regels

Leg het bord op de kant zonder eilanden. In plaats van het leggen van de stenen op de eilanden moet je ze willekeurig in het water plaatsen. Gebruik de normale regels voor de rest van het spel.

Leg 2 stenen



Leg 1 plank



LEG 1 PLANK

De speler MOET 1 plank leggen, gedragen door twee stenen of gedragen door een dorp en een steen.

LEG 2 PLANKEN

De speler MOET 2 planken leggen, volgens dezelfde regels.

- Als de plank te lang is maakt dat niet uit; een plank kan uitsteken over een steen.
- Maar als de plank niet stabiel gelegd kan worden (te kort), MOET de speler deze ergens anders leggen.
- Als de speler geen passende plek voor de plank kan vinden, wordt deze uit het spel verwijderd!
- Een steen mag niet verplaatst worden om een plank te kunnen leggen.
- Belangrijk! Een plank mag niet op een andere plank liggen tenzij een steen ze beiden kan dragen.
- Belangrijk! Een steen kan maximaal 3 planken ondersteunen. Volgens dezelfde regels kan een dorp ook maximaal 3 planken ondersteunen.



Leg 2 planken



VERWIJDER 1 PLANK OF 1 STEEN

De speler MOET kiezen tussen:

- Verwijder een plank van een kleur en grootte naar keuze van het bord en leg deze in de eigen voorraad. Hij kan deze later zelf gebruiken.
- Verwijder een steen van het bord en leg deze terug in de algemene voorraad.

Het is verboden om:

- een plank waar een pion op staat te verwijderen.
- twee planken van dezelfde grootte op voorraad te hebben (met hetzelfde getal).
- meer dan 2 verschillende kleuren planken op voorraad te hebben.
- een steen die een of meer planken ondersteunt te verwijderen.

Als er geen planken of stenen verwijderd kunnen worden, vervalt de actie.

Verwijder 1 plank OF 1 steen



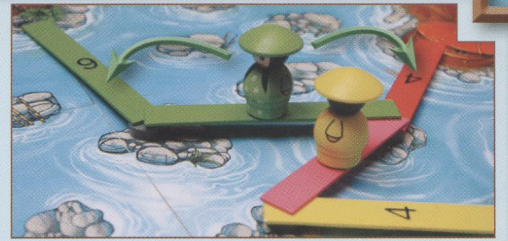
1 BEWEGING

De speler **MOET** zijn pion naar een beschikbare (niet bezet door een andere pion) aangrenzende plank of dorp bewegen (zie voorbeeld 1).

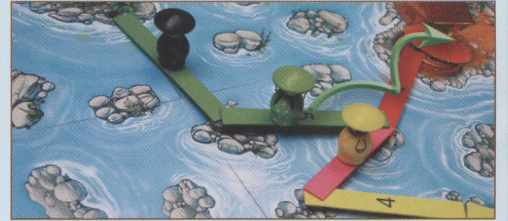
2 BEWEGINGEN

De speler **MOET** zijn pion over twee planken of over een plank en een dorp bewegen (zie voorbeeld 2).

- Een pion kan naar elke richting bewegen en over elke plank ongeacht de kleur.
- Een pion kan niet over een plank gaan die door een andere pion bezet is. Maar op een dorp kunnen meerdere pionnen staan.
- Als er geen enkele beweging mogelijk is, valt de pion in de rivier en gaat terug naar zijn start dorp.
- In het geval van een 2 BEWEGINGEN actie mag je als het mogelijk is heen en weer bewegen en eindigen op dezelfde plank.



Voorbeeld 1: De groene pion moet naar een vrije aangrenzende plank bewegen. Hij kan hier naar de groene plank links of naar de rode plank rechts gaan. Hij kan niet naar de rode plank gaan, omdat deze bezet is door de gele pion.

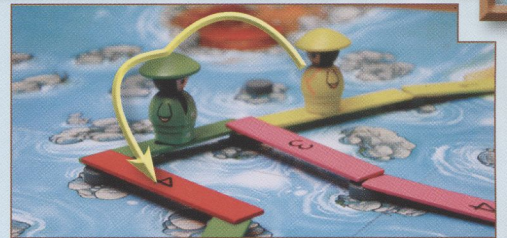


Voorbeeld 2: De groene pion over twee planken bewegen. Hier zijn alle planken om hen heen bezet door andere pionnen. Hij kan alleen naar het rode dorp bewegen of terugkomen op de plank waar hij al staat.

SPRING OVER EEN ANDERE PION

De speler **MOET** met zijn pion over een andere pion heen springen die op een aangrenzende plank staat.

- Het resultaat van de sprong is gelijk aan een 2 BEWEGINGEN actie (zie voorbeeld 3).
- Om de actie uit te kunnen voeren moet de pion op een dorp eindigen of op een onbezette plank.
- Als er geen sprong mogelijk is (geen pion op een aangrenzende plank, geen plek om te eindigen), valt de pion in de rivier en gaat terug naar zijn start dorp (zie voorbeeld 4).



Voorbeeld 3: De gele pion moet over een andere pion heen springen. Hier kan hij alleen over de groene pion springen en eindigt op de rode plank, omdat er geen andere pion naast hem staat.



Voorbeeld 4: Er is geen pion waar de gele pion over heen kan springen. Zijn sprong mislukt en hij valt in de rivier en gaat terug naar zijn start dorp.

Spring over een andere pion

DE RIVIER DRAKEN

Tijdens de actie fase annuleert een Draken kaart de actie van de kaart op dezelfde plaats van de speler die dezelfde kleur als de gespeelde draak heeft.

- Een speler mag niet meer dan een Draken kaart per ronde spelen. Hij hoeft er echter geen te spelen.
- Een Draken kaart annuleert niet het effect van een andere Draken kaart. Als meerdere spelers een Draken kaart op dezelfde plaats gebruikt hebben gelden alle effecten (zie voorbeeld 5).



Voorbeeld 5: De roze speler heeft een groene draak op de 4e plaats gelegd en de groene speler heeft een blauwe draak op de 4e plaats gelegd. De groene draak annuleert de blauwe draak niet. De blauwe speler kan zijn 4e actie niet uitvoeren.

Herinnering

In een spel met minder dan 6 spelers verwijdert elke speler de draken van de kleuren die niet meespelen uit zijn hand.

Rode draak

Groene draak

Roze draak

Zwarte draak

Gele draak

Blauwe draak