

Un
jeu de

ROBERTO
FRAGA

Illustré par
PIERÔ

A partir de 8 ans.
De 15 à 45 minutes.
De 2 à 6 joueurs.
Il est conseillé de faire
quelques parties à 2, 3 et 4
joueurs avant de pratiquer
le jeu à 5 ou 6 joueurs.

ROBERTO FRAGA

RIVER DRAGONS

MATÉRIEL

1 plateau de jeu

78 cartes Action (13 de chaque couleur)

6 pions : 3 filles et 3 garçons,
de couleurs différentes

36 planches numérotées de 6 tailles
et de 6 couleurs différentes

1 carte premier joueur

27 pierres

Dans le delta du Mékong, chaque année, un grand concours oppose les plus vaillants jeunes gens du royaume.
En construisant des passerelles avec des planches posées sur des pierres, ils doivent atteindre le village situé en face du leur.
Cependant pour y arriver, il faudra bien programmer ses déplacements, se méfier des manœuvres de ses adversaires et prendre garde
aux interventions des dragons du Mékong. Le premier qui réussit la traversée se verra remettre un dragon d'or par le roi en personne !

BUT DU JEU

Partez de votre village, posez des pierres, construisez des passerelles et traversez le plateau pour atteindre votre village d'arrivée.

PRÉPARATION DU JEU

- Installez le plateau de jeu ❶ au centre de la table, du côté face où les rochers sont visibles.
- Placez les pierres ❷ à proximité du plateau afin de former une réserve accessible à tous les joueurs.
- Choisissez une couleur, qui correspond à un village de départ. A moins de 6 joueurs, toutes les couleurs / villages ne sont pas utilisées. Les frises récapitulatives sous chaque village indiquent si la couleur peut être utilisée, en fonction du nombre de joueurs :

Nombre de joueurs	Couleur du joueur / village (rappelle les actions possibles)	Village d'arrivée

Le plus jeune des joueurs prend la carte « premier joueur » ❸ et la place devant lui. Le premier joueur changera à chaque tour en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Matériel de chaque joueur

- 1 pion ❹ à placer sur son village de départ.
- 6 planches ❺ de la même couleur et de tailles différentes qu'il place devant lui pour former une réserve
- 13 cartes Action ❻ qu'il prend en main, et dont il retire les dragons des couleurs qui ne sont pas jouées.

Récapitulatif		
Joueurs	Couleurs jouées	Cartes retirées du jeu
2	Rose et noir	Dragons rouge, vert, bleu et jaune
3	Bleu, rouge et jaune	Dragons vert, rose et noir
4	Bleu, vert, rouge et jaune	Dragons noir et rose
5	Toutes les couleur sauf noir	Dragons noir
6	Toutes les couleurs	-



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs tours. Un tour de jeu se déroule de la manière suivante :

1. Phase de programmation :

Chaque joueur choisit 5 cartes Action parmi celles qu'il a en main. Il les place ensuite face cachée devant lui, dans l'ordre de son choix, alignées de gauche à droite. Ces cartes représentent les 5 actions qu'il effectuera pendant ce tour de jeu. Attention, une fois posées elles NE PEUVENT PLUS être changées ou déplacées.

2. Phase d'action/résolution :

Quand tous les joueurs ont posé 5 cartes devant eux, ils retournent ensemble leur première carte et en réalisent l'action, chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant toujours par le premier joueur.

Une fois toutes les actions effectuées, les joueurs dévoilent ensemble la carte qu'ils ont posé en 2ème position et réalisent l'action qu'elle indique. Et ce, ainsi de suite jusqu'à la 5ème carte.

Attention : Un joueur peut voir une de ses actions annulées par l'action des cartes Dragons (voir au verso « Cartes Dragons »).

Une fois toutes les actions terminées, le tour prend fin :

1. Le premier joueur passe la carte « premier joueur » à son voisin de gauche.
2. Les joueurs reprennent en main les cartes Action qu'ils ont joué pendant le tour (les cartes utilisées sont réutilisables au tour suivant).
3. Début d'un nouveau tour, en commençant par la programmation des actions et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend immédiatement fin lorsque le pion d'un joueur atteint sa destination, et ce même si le tour n'est pas fini et que toutes les actions n'ont pas été effectuées.

Poser 1 pierre

POSER 1 PIERRE

Le joueur **DOIT** poser 1 pierre sur l'une des 27 îles du plateau.

POSER 2 PIERRES

Le joueur **DOIT** poser 2 pierres sur 2 des 27 îles du plateau.

- Une pierre ne doit pas dépasser des limites de l'île où elle est posée.
- Chaque île ne peut recevoir qu'une seule pierre.
- On ne pose pas de pierre sur les villages.
- Une fois posée une pierre ne peut ni être déplacée, ni retirée du plateau, sauf par le biais de la carte Action "Retirer 1 planche ou 1 pierre".
- S'il n'y a plus de pierres dans la réserve au moment où un joueur joue cette action, il perd son action.

Poser 2 pierres



Variante pour les amateurs de challenge

Retournez le plateau de jeu sur la face où les rochers ont disparus. Au lieu de poser les pierres sur les îles, vous devrez le faire au jugé, directement dans l'eau. Pour le reste, appliquez les règles habituelles.

Placer 1 planche

PLACER 1 PLANCHE

Le joueur **DOIT** poser une planche en appui sur deux pierres, ou sur un village et une pierre.

PLACER 2 PLANCHES

Le joueur **DOIT** poser deux planches de la même manière.

Le joueur **DOIT** évaluer visuellement la distance et choisir parmi ses planches disponibles celle qu'il veut placer. Il ne peut pas procéder à un essai préalable sur le plateau.

- Si la planche est trop longue, ce n'est pas un problème, elle peut dépasser de la pierre.
- Mais si la planche ne peut pas être posée de manière stable (trop courte), le joueur doit la poser ailleurs.
- Si le joueur ne peut poser nulle part sa planche sur le plateau, elle est retirée du jeu jusqu'à la fin de la partie !
- Il est interdit de déplacer une pierre pour placer une planche
- **Important !** Une planche ne peut jamais prendre appui sur une autre planche, sauf à l'emplacement précis où se trouve une pierre.
- **Important !** Une même pierre ne peut supporter que trois planches au maximum. De même un village ne peut supporter que trois planches au maximum.



RETIRER 1 PLANCHE OU 1 PIERRE

Le joueur **DOIT**, AU CHOIX soit :

- Retirer 1 planche du plateau de jeu, de n'importe quelle couleur ou longueur, et la déposer dans sa propre réserve de planches. Il pourra l'utiliser ultérieurement comme une de ses propres planches.
- Retirer 1 pierre du plateau de jeu et la remettre dans la réserve commune.

Attention, il est interdit :

- de retirer une planche occupée par 1 pion.
- d'avoir dans sa réserve 2 planches de même taille (avec le même chiffre).
- d'avoir dans sa réserve plus de 2 couleurs différentes de planches.
- de retirer une pierre sur laquelle s'appuient une ou plusieurs planches.

Retirer 1 planche OU 1 pierre

Se déplacer de 1 planche



Se déplacer de 2 planches

SE DÉPLACER DE 1

Le joueur **DOIT** déplacer son pion sur une planche voisine libre (non occupée par un autre pion) ou sur un village. (voir exemple 1)

SE DÉPLACER DE 2

Le joueur **DOIT** déplacer son pion de 2 planches ou de 1 planche et 1 village. (voir exemple 2)

- Le pion peut être déplacé dans n'importe quelle direction et sur toutes les planches, qu'importe la couleur.
- Un pion ne peut pas se déplacer sur une planche occupée par un autre pion. En revanche un village peut contenir un nombre illimité de pions.
- Si aucun déplacement n'est possible, dans aucune direction, le pion tombe à l'eau et retourne à son village de départ.
- Dans le cas d'un déplacement de 2, il est possible de faire un aller retour et de revenir à sa place initiale.



Exemple 1 : Le pion vert doit se déplacer sur une planche adjacente libre. Il peut ici se rendre sur la planche verte à sa gauche, ou sur la planche rouge à sa droite. Il ne peut pas aller sur la planche rose qui est déjà occupée par le pion d'un autre joueur.



Exemple 2 : Le pion vert doit se déplacer de 2 planches et atterrir sur une planche libre. Ici il ne peut aller que sur le village rouge à droite ou faire un aller retour, puisque les planches qui l'entourent sont déjà occupées par les pions d'autres joueurs.

SAUTER PAR DESSUS UN AUTRE PION

Le joueur **DOIT** faire sauter son pion par dessus un autre pion situé sur une planche adjacente.

- Le résultat du saut est équivalent à un déplacement de 2 planches (voir exemple 3).
- Pour que le déplacement soit possible, le pion doit pouvoir atterrir sur une planche libre ou sur un village.
- Si aucun saut n'est possible (pas de pions adverses, pas de place pour atterrir), le pion fait un saut pour rien, tombe à l'eau et retourne à son village de départ (voir exemple 4).



Exemple 3 : Le pion jaune doit sauter par dessus un autre pion, il est obligé de sauter par dessus le pion vert et d'atterrir sur la planche rouge puisqu'il n'y a pas d'autres pions adjacents.



Exemple 4 : Il n'y a aucun pion au dessus duquel le pion jaune peut sauter. Il fait un saut pour rien, tombe à l'eau et retourne sur son village de départ.

DRAGONS DE LA RIVIÈRE

Lors de la phase action/résolution, une carte Dragon **ANNULE** la carte Action du joueur de la couleur du dragon, située en même position.

Un joueur ne peut poser plus d'une seule carte Dragon par tour, parmi ses 5 cartes. Il peut aussi n'en poser aucune.

Une carte Dragon n'annule pas les effets d'une autre carte Dragon. Si plusieurs joueurs ont posé des cartes Dragon à la même place, tous les effets s'appliquent (voir exemple 5).

Rappel

Dans une partie à moins de 6 joueurs, chaque joueur retire les cartes Dragons des couleurs qui ne sont pas utilisées.



Exemple 5 : Le joueur rose a posé une carte Dragon vert en 4^{ème} position, le joueur vert a posé une carte Dragon Bleu en 4^{ème} position. Le Dragon vert n'annule pas le Dragon Bleu. Le joueur bleu ne pourra pas effectuer sa 4^{ème} action.

