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

Sébastien Pauchon

DAYS OF WONDER®

Contenu du jeu

1 plateau de jeu recto verso représentant 7 îles

4 sets de pièces (1 par joueur) comprenant :

1 plateau fleuve recto verso

1 bateau

5 pionniers

44 ressources en bois

bois | argile | pierre | nourriture

65 tuiles terrain

12 déserts | 10 canyons | 14 forêts

17 prairies | 8 montagnes | 4 terrains mixtes

20 jetons bonus

33 cartes bâtiment

1 pion premier joueur

Ce livret de règles

icône de mise en place

3 joueurs
4 joueurs

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 5e 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 !

3/4 joueurs

2 joueurs

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 révélez 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, retenez 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).

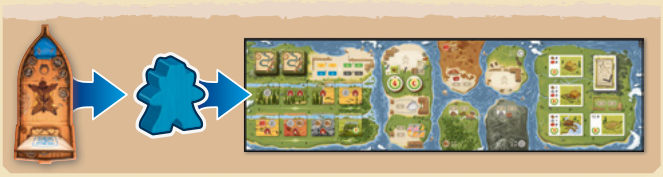
Quand tous les bateaux sont vides, la manche prend fin et une phase de restauration est exécutée. Les joueurs entament ensuite une nouvelle manche, et ainsi de suite jusqu'à ce que soit remplie une condition de fin de partie.

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.

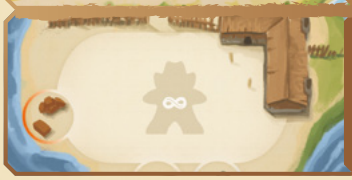


Placer un pionnier

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.

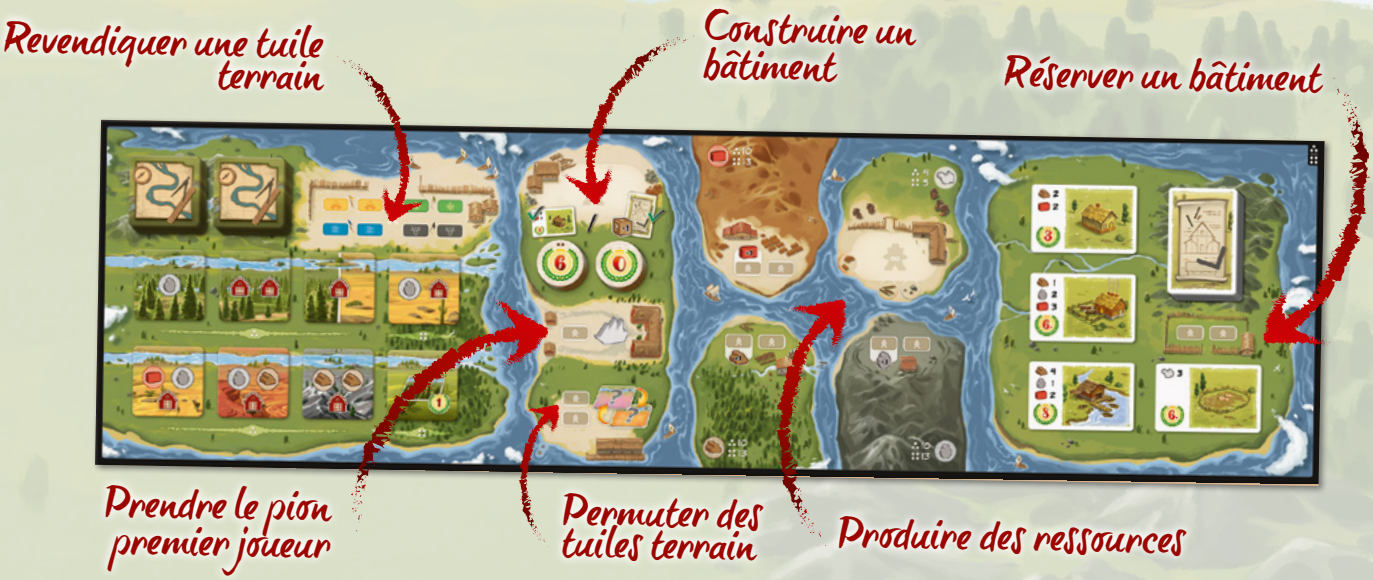


Un emplacement de ce type peut accueillir n'importe quel nombre de pionniers de n'importe quelle couleur.

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.

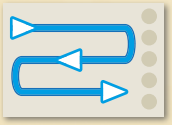
Effectuer l'action d'un lieu

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



Revendiquer une tuile terrain

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.

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.

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.

Fin du jeu

Un joueur qui pose sur son plateau fleuve son 5e jeton bonus (4e dans une partie à 2 joueurs) ou sa 12e 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. (x3)
- 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

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

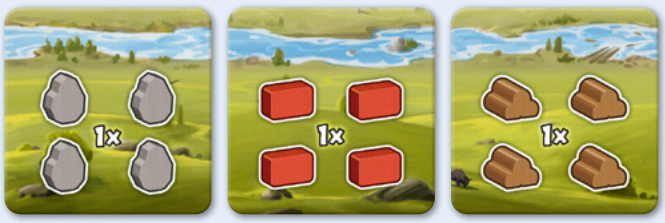
Tuiles prairie

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.daysofwonder.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.daysofwonder.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.