

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Rio Grande

Le grand Fleuve

Un jeu de Michele Comerci

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Jeu Piatnik n° 637568

© 2008 Piatnik- Imprimé en Autriche

Contenu du jeu

108 cartes fleuves

57 cartes spéciales

5 pions de différentes couleurs

20 ponts de différentes couleurs

1 plateau de jeu

1 règle du jeu

But du jeu

Le but du jeu est de créer ensemble des fleuves, et de construire des ponts afin d'avoir le maximum de points.

Le matériel du jeu

Les cartes fleuve représentent des portions rectilignes du fleuve. Il y a quatre paysages différents autour des fleuves (forêts, steppes, prairies, et rochers) qui figurent chacun sur 27 cartes. Pour chaque paysage, il y a 9 cartes de chaque couleur de fleuve (bleu, vert et marron). Il y a 4 sortes de cartes spéciales :

24 deltas, 6 par paysages, dont 2 de chaque couleur de fleuve.

12 chicanes, 3 par paysages, chacune d'une couleur de fleuve.

12 lacs, 3 par paysages, chacun d'une couleur de fleuve.

9 bancs de sable, 3 de chaque couleur de fleuve

Démarrage du jeu

Chaque joueur choisit un pion et prend tous les ponts de la même couleur. Les pions sont placés sur la case Départ du plateau de jeu.

Les 165 cartes sont mélangées et chaque joueur en reçoit 5. Les cartes restantes sont empilées face cachées.

Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur est désigné. Le joueur dont c'est le tour doit faire 3 actions. Ces actions doivent être faites l'une après l'autre. Par exemple, il n'est pas possible de faire une action n°3 (construire un pont) puis une action n°1 (poser une carte fleuve).

Les actions possibles sont :

- 1) Poser une carte fleuve
- 2) Poser une carte spéciale
- 3) Construire un pont
- 4) Jeter une ou plusieurs cartes

1) Poser une carte fleuve

Un joueur peut poser à son tour 1 à 3 cartes fleuve, chaque carte comptant comme une action. Avec une carte fleuve, un joueur peut :

- **créer la source d'un nouveau fleuve** en posant une carte fleuve face visible. Elle est placée sur la table de manière à ce qu'on puisse ensuite prolonger le fleuve. Les fleuves sont posés côte à côte. Il ne peut pas y avoir plus de 6 fleuves commencés en même temps.

- **prolonger un fleuve** en posant une carte fleuve. La carte doit avoir soit la même couleur d'eau, soit le même paysage que la précédente. Au même tour, on peut prolonger un fleuve de plusieurs cartes, ou prolonger plusieurs fleuves d'une ou 2 cartes. Chaque fleuve ne peut être prolongé que dans un seul sens, vers l'aval de la source.

2) Poser une carte spéciale :

Chaque joueur ne peut poser qu'une carte spéciale par tour. Les cartes spéciales ne peuvent pas commencer un nouveau fleuve.

Les Lacs (donnent de la valeur aux fleuves)

Les lacs sont posés selon les mêmes règles que les cartes fleuve : la couleur de l'eau ou celle du paysage doit correspondre avec la dernière carte du fleuve que l'on veut poursuivre. Les lacs apportent plus d'eau aux fleuves et ils rapporteront donc au moment du compte 3 points supplémentaires. Il peut y avoir plusieurs lacs par fleuve.

Les Chicanes

Les chicanes ne peuvent être posées que sur des fleuves qui comportent déjà au moins 2 ponts. Elles se posent selon les mêmes règles que les autres cartes. Le joueur qui pose la chicane doit retirer 2 ponts de la rivière, qu'il peut choisir comme il veut, Il peut alors poser un de ses ponts sur la rivière, sur une carte qui sera plus proche de la source et qui lui rapportera plus de points.

3) Construire un pont:

Les ponts ne peuvent être posés que sur un fleuve qui a été prolongé au même tour, sur les cartes fleuves et non sur les cartes spéciales. Il peut y avoir sur un même fleuve des ponts de plusieurs joueurs ou plusieurs ponts du même joueur.

4) Jeter une ou plusieurs cartes:

Si un joueur n'est pas satisfait de son jeu, il peut jeter une, deux ou trois cartes à son tour. Chaque carte jetée compte comme une action.

On peut poser plusieurs chicanes sur un fleuve. Les ponts sont alors changés sur le tronçon suivant la précédente chicane.

Les Deltas (permettent de gagner les points)

Les deltas se posent selon les mêmes règles que les autres cartes. Le delta finit le fleuve. On compte alors les points de ce fleuve (voir plus loin). Les cartes du fleuve terminé sont retirées et chaque joueur reprend ses ponts.

Les Bancs de sable

Les bancs de sable se jouent **SUR** une carte déjà posée. La couleur de l'eau doit être la même que celle de la carte qu'ils recouvrent, Ils ne peuvent être posés que sur une carte où aucun pont n'a été posé. Le banc de sable assèche le début du fleuve. Les cartes du fleuve posées avant le banc de sable sont retirées et les ponts sont rendus aux joueurs. Si le pont de sable est posé sur la dernière carte du fleuve, il l'assèche tout entier et toutes les cartes sont retirées du jeu. On ne compte pas les points du fleuve.

Les ponts posés ne peuvent pas être déplacés. Les joueurs peuvent réutiliser les ponts récupérés lors des poses de chicanes ou de bancs de sable. On ne peut construire qu'un pont à chaque tour de jeu.

Après avoir joué, le joueur pioche pour avoir à nouveau 5 cartes.

Le compte des points

Dès qu'un fleuve est terminé, on compte les points. Les points sont attribués aux joueurs ayant au moins un pont sur le fleuve. Chaque pont est compté de la manière suivante :

- 1 point pour chaque carte fleuve ou carte spéciale située en aval du pont (la carte ou se trouve le pont compte).
- 3 points pour chaque lac situé en aval du pont.

Tous les joueurs qui ont marqué des points avancent leurs pions sur le tableau de jeu.

Remarque : Un joueur qui a atteint 120 points note ses points et son pion redémarre sur le tableau de jeu. Les points seront cumulés à la fin de la partie.

Fin du jeu:

Le dernier tour de jeu se fait quand la dernière carte est piochée. Le jeu s'arrête ensuite. Tous les fleuves qui sont encore sur la table sont comptés pour la moitié de leur valeur (on arrondit les points au dessus).

Le joueur qui a totalisé le plus de points a gagné.