

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



RIVERSEA®



PARTICIPEZ AU PLUS GRAND CONCOURS DE PÊCHE JAMAIS ORGANISÉ



Règles du jeu

RIVERSEA

But du jeu

Vous participez au plus grand concours de pêche jamais organisé, votre but est de pêcher le maximum de poissons pour cumuler des points. Pour cela, il vous faudra vous munir d'équipements et d'accessoires vous permettant de pêcher en mer et en rivière. Vous pourrez aussi avoir recours à des emprunts pour financer de gros achats, contracter une assurance ou faire appel à des experts pour parvenir à vos fins. A vous la victoire si vous possédez **200 000 pts.**

Préparation du jeu

Le plateau se compose de deux parties : un circuit rivière en bordure de plateau et un circuit mer au centre du plateau.

Chaque joueur se place autour du plateau et place son pion sur la case départ, il reçoit une dotation de **50 000 pts :**

- 3 billets de 10 000 pts
- 2 billets de 5 000 pts
- 5 billets de 1 000 pts
- 8 billets de 500 pts
- 10 billets de 100 pts

15 cartes **ACHAT ACCESSOIRE :**

- 5 cartes "1 MOUCHE"
- 5 cartes "1 LEURRE pêche à la traîne"
- 5 cartes "1 LEURRE pêche au lancer"

A 6 joueurs : on ne distribue que 12 cartes ACHAT ACCESSOIRE (4 cartes de chaque)

Mélanger séparément les cartes ACHAT EQUIPEMENT, ACHAT ACCESSOIRE, SURPRISE, EXPERT, ASSURANCE et BANQUE et les placer sur leur emplacement respectif sur le plateau.

Déroulement du jeu

Désignez le joueur qui tiendra la banque.

Tirez le dé pour savoir celui qui commence, puis suivre le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance à son tour le dé et avance son pion sur le plateau du nombre réalisé (le 6 ne fait pas rejouer).

RIVERSEA

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu.
- 6 pions marqueurs de couleurs différentes et 1 dé à six faces.
- 1 cassette vidéo de 10mn
- 90 billets de 100 pts, 80 billets de 500 pts, 70 billets de 1 000 pts, 60 billets de 5 000 pts, 40 billets de 10 000 pts, 20 billets de 50 000 pts.
- La règle du jeu que vous avez entre les mains.

- 44 cartes ACHAT EQUIPEMENT.



- 88 cartes ACHAT ACCESSOIRE.



- 33 cartes EXPERT.



- 33 cartes SURPRISE.



- 17 cartes BANQUE.



- 16 cartes ASSURANCE.



RIVERSEA

Les cases ACHAT

Ces cases vous permettront de piocher parmi les cartes ACHAT pour pouvoir pêcher.

Il existe deux types de cartes ACHAT



1 Les cartes ACHAT EQUIPEMENT :



"1 ensemble pêche au lancer" (8 000 pts)
pour pêcher le black-bass et le brochet.



"1 ensemble pêche à la mouche" (10 000 pts)
pour pêcher la truite et le saumon.



"1 ensemble pêche à la traîne" (20 000 pts)
pour pêcher tous les poissons de mer.



Ces 3 cartes vous permettent de pêcher les poissons correspondant aux différentes techniques de pêche, vous les conserverez durant toute la partie.

"1 BATEAU" (80 000 pts)

Le bateau est le seul moyen de pêcher dans le circuit mer. En achetant ce bateau vous pouvez emprunter ce circuit autant de fois que vous le désirez. Cependant à chacun de vos passages en mer vous vous acquitterez d'une taxe pour l'essence (3 000 pts).



RIVERSEA

② Les cartes ACHAT ACCESSOIRE :



"1 MOUCHE" (100 pts)
pour pêcher la truite et le saumon.



"1 LEURRE pêche au lancer" (300 pts)
pour pêcher le black-bass et le brochet.



"1 LEURRE pêche à la traîne" (500 pts)
pour pêcher tous les poissons de mer.



Ces cartes ne sont utilisables qu'une seule fois et ne permettent d'attraper qu'un seul poisson. Après son utilisation, remettez la carte accessoire sous le paquet correspondant.

Si vous tombez sur une case ACHAT, vous pouvez tirer au choix une carte du tas ACHAT ACCESSOIRE ou ACHAT EQUIPEMENT.

En cas d'achat, vous réglez la somme indiquée sur la carte et vous gardez la carte précieusement avec vous.

Vous pouvez ne pas acheter le matériel, dans ce cas remettez la carte en dessous du paquet.

Vente de vos cartes achat : lors de votre tour de jeu vous pouvez revendre vos ensembles ou votre bateau à la banque (à la valeur de revente).

Remarque : Le matériel n'est pas cessible entre joueurs.

RIVERSEA

Les cases EXPERT

Les experts sont des guides expérimentés qui vous assistent dans vos parties de pêche. Pour vous attacher leurs services, il faudra vous acquitter d'un montant forfaitaire en fonction de leur spécialité.

Il existe trois catégories d'experts :

EXPERT pêche au lancer (8 000 pts)

EXPERT pêche à la mouche (10 000 pts)

EXPERT pêche à la traîne (20 000 pts)

Si vous tombez sur l'une de ces cases, piochez la carte au dessus du paquet. Si vous désirez l'acheter, cette carte vous permettra de multiplier par 2 vos gains sur les cases poissons correspondant à la spécialité de l'expert. Ces cartes ne peuvent pas être vendues ou échangées, vous les conservez jusqu'à la fin du jeu. On ne peut pas cumuler des experts de même catégorie.



Identification des différents types de pêches

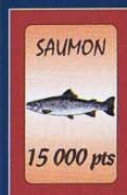
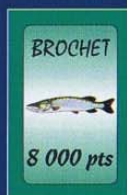
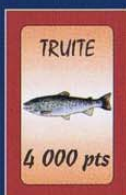
Chaque type de pêche est représenté sur les cases ou sur les cartes par un code couleur qui leur est propre. VERT pour la pêche au lancer, BORDEAUX pour la pêche à la mouche et BLEU pour la pêche en mer.

RIVERSEA

Les cases POISSONS

En rivière, 4 cases possibles :

- TRUITE (4 000 pts)
- BLACK-BASS (5 000 pts)
- BROCHET (8 000 pts)
- SAUMON (15 000 pts).



En mer, 4 cases possibles :

- BONITE (5 000 pts)
- THON (10 000 pts)
- SAILFISH (20 000 pts)
- MARLIN (40 000 pts).



Pour pouvoir pêcher sur ces cases et récupérer les points attribués, il vous faut posséder le matériel correspondant au poisson (voir ACHAT). ATTENTION : vous ne pouvez pêcher sur le circuit mer que si vous possédez un bateau.

Exemple

Vous tombez sur la case truite, vous devez avoir en votre possession à la fois un ensemble pêche à la mouche et un accessoire pêche à la mouche. Dans ce cas vous prenez 4 000 pts à la banque et vous vous séparez de l'accessoire pêche à la mouche (à remettre sous le paquet ACHAT). Vous conservez bien entendu votre ensemble pêche à la mouche.

Si vous possédez l'expert pêche à la mouche, vous doublez votre mise et recevez donc 8 000 pts ; vous conservez bien entendu votre expert.

RIVERSEA

Les cases BANQUE

Cette case vous permet si vous le souhaitez d'emprunter à la banque la somme indiquée sur la carte (50 000 ou 100 000 pts). Dans ce cas, la banque vous verse directement la somme indiquée et à chaque passage sur la case départ vous devrez payer les intérêts correspondants (10% de la somme). Pour rembourser votre emprunt, il vous faut verser la totalité de la somme empruntée à la banque dès que vous le pouvez (on ne déduit pas les intérêts qui ont été versés lors de chaque tour). Vous pouvez cumuler plusieurs emprunts en payant leurs intérêts lors de chaque tour, par contre vous ne pouvez pas emprunter plus de 150 000 pts.



Astuce

Si vous souhaitez pêcher en mer rapidement, vous avez tout intérêt à prendre un emprunt dès que vous tombez sur une case banque, en effet, il vous permettra d'acheter un bateau (80 000 pts) dès que vous tomberez sur une carte achat (carte équipement).

Les cases ASSURANCE

Cette case vous permet si vous le voulez de vous garantir en cas de vol, bris de matériel ou d'avaries survenues sur votre bateau (carte surprise). Si vous prenez cette assurance, vous devez payer 2 000 pts à la banque, cette carte n'est utilisable qu'une seule fois (vous la remettez ensuite sous le paquet). Vous pouvez cumuler autant de cartes assurance que vous le voulez. Lorsqu'un incident survient, vous avez le choix d'utiliser ou de conserver cette carte.



Astuce

Essayez de cumuler le maximum de cartes assurances, elles vous prémuniront contre les désagréables surprises.

RIVERSEA

Les cases SURPRISE

Quand vous tombez sur cette case, piochez la carte au dessus du paquet et lisez les instructions.

Il existe deux types de cartes surprise :

① Les cartes cadeaux

Ces cartes sont toutes bénéfiques pour vous, elles peuvent vous rapporter des points, déplacer votre pion sur une case avantageuse etc...

Certaines de ces cartes peuvent être conservées et utilisées plus tard.

② Les cartes bombes

Une mauvaise surprise vous attend, ces cartes vous font perdre votre matériel, perdre des points etc...

Les cartes assurances peuvent vous prévenir contre certaines surprises (mention sur la carte).



Faillites

Si vous ne pouvez pas régler une somme (carte surprise, intérêts de votre emprunt etc...), vous avez toujours la possibilité de vendre vos équipements à leur valeur de revente.

Vous ne pouvez pas, par contre, vendre vos accessoires, vos experts, vos assurances ou vos cartes surprises.

S'il ne vous reste plus de points ou de cartes d'équipement, vous êtes déclaré en faillite ; dans ce cas vous sortez du jeu et vous remettez sous les paquets toutes les cartes en votre possession ainsi que vos points à la banque.

RIVERSEA

Les cases DEPART et VAINQUEUR

Si vous tombez sur ces cases, vous récupérez immédiatement 5 000 pts.



Le vainqueur :

Le gagnant est celui qui aura en actif **200 000 pts**

Pour cela, il comptabilise ses points et la valeur de revente de ses équipements, Il doit bien sûr avoir remboursé tous ses emprunts.

Puis il devra se placer sur l'une des cinq cases vainqueurs ou sur la case départ.

Une fois le vainqueur déclaré, les autres joueurs comptabilisent de la même manière leurs points pour déterminer le classement final de la compétition.

Exemple : vous possédez :

- Un emprunt de 100 000 pts
- Un bateau (revente = 60 000 pts)
- Un ensemble mouche (revente = 5 000 pts)
- Un ensemble traîne (revente = 12 000 pts)
- Un ensemble lancer (revente = 4 000 pts)
- 219 000 pts

Votre actif est de :

$$219\ 000 + 60\ 000 + 5\ 000 + 12\ 000 + 4\ 000 - 100\ 000 \text{ pts} = 200\ 000 \text{ pts}$$

Vous pouvez donc rembourser votre emprunt et vous placer sur la case vainqueur.

ATTENTION, durant votre périple jusqu'à la case vainqueur vous pouvez très bien perdre des points et donc ne pas être déclaré vainqueur si vous tombez sur la case.

N'OUBLIEZ PAS

- ↗ de payez vos intérêts à chaque tour.
- ↗ de remettre vos cartes accessoires chaque fois que vous pêcher un poisson.

Astuce

En fait, il vous suffit d'avoir seulement 195 000 pts puisqu'en vous plaçant sur une case vainqueur vous récupérez les 5 000 pts manquant.

RIVERSEA

Les techniques de pêche

La pêche à la mouche

Pêcher à la mouche, c'est tromper un poisson avec une imitation d'insecte réalisée à l'aide de matériaux naturels ou synthétiques, montée sur un hameçon. Cette imitation, lancée grâce à une canne spéciale utilisée comme un fouet, munie d'un moulinet et d'une soie, doit atteindre l'endroit où le poisson se nourrit. Si l'imitation est parfaite, si le geste du pêcheur amène la mouche au bon endroit, truites ou saumons succomberont à cette imitation irrésistible.

La pêche au lancer

Pêcher au lancer, c'est utiliser un leurre, copie plus ou moins réaliste d'un petit poissonnet dont se nourrissent black-bass et brochet. La canne à lancer équipée d'un moulinet permet de propulser le leurre choisi dans le repère des carnassiers. La pêche au lancer se pratique en rivière ou en lac et demande au pêcheur de l'adresse et un bon sens de l'observation.

La pêche à la traîne

Pêcher à la traîne en mer, c'est rechercher à bord d'un bateau des poissons chasseurs, bonites, thons, marlins en train de se nourrir de petits poissons.

Ces grands poissons découverts, il faut traîner à l'arrière du bateau des leurres de formes et de couleurs différentes qui déclencheront l'attaque des prédateurs. Plusieurs cannes équipées de puissants moulinets permettront de traîner plusieurs leurres et d'augmenter les chances de capture.

RIVERSEA

Tableau de prises

LA TRUITE

De tous les poissons d'eau douce, la truite est sans aucun doute celui que recherche le plus grand nombre de pêcheurs. Le corps est fusiforme, parfaitement adapté aux eaux vives. Les robes de nos truites communes sont d'une variété étonnante selon leur lieu de vie.

LE BLACK-BASS

Originaire d'Amérique du nord, le black-bass est un prédateur et un combattant exceptionnel qui se caractérise par ses multiples chandelles.

LE BROCHET

Le plus connu de nos poissons d'eau douce, le brochet se caractérise par sa forme élancée très hydrodynamique. Il se nourrit de poissons vivants et morts. Le prédateur suprême de nos eaux douces.

LE SAUMON

Le saumon est sans doute le poisson qui a le plus fait rêver des générations de pêcheurs. c'est un poisson taillé pour lutter contre les courants les plus violents.

LA BONITE

La bonite est un poisson de surface vivant en banc dans les eaux côtières. Sa taille varie entre 60cm et 100cm avec un corps fusiforme et allongé. Il se nourrit de petits poissons et de crustacés.

LE THON

Le thon est une espèce vivant en banc, souvent de grande taille dans les eaux du large. Il peut se localiser soit en surface ou bien jusqu'à 200 à 300 mètres de profondeur.

LE SAILFISH

Le voilier est un poisson de surface pouvant atteindre une taille de 2 mètres. Il possède un corps allongé et très comprimé, il se différencie du marlin grâce à sa grande voileure.

LE MARLIN

Le marlin est une espèce de surface qui n'hésite pas à plonger fréquemment pour se nourrir, d'une taille commune de 3 mètres avec un corps allongé et très comprimé.



RIVERSEA est un jeu conçu par Christian COLUS
Illustration de la boîte, des cartes et du plateau : LIGLE
Maquette : Stéphane GARCELON, Nicolas DEMOULIN
Edition : BODEVA Communication - Maugio