

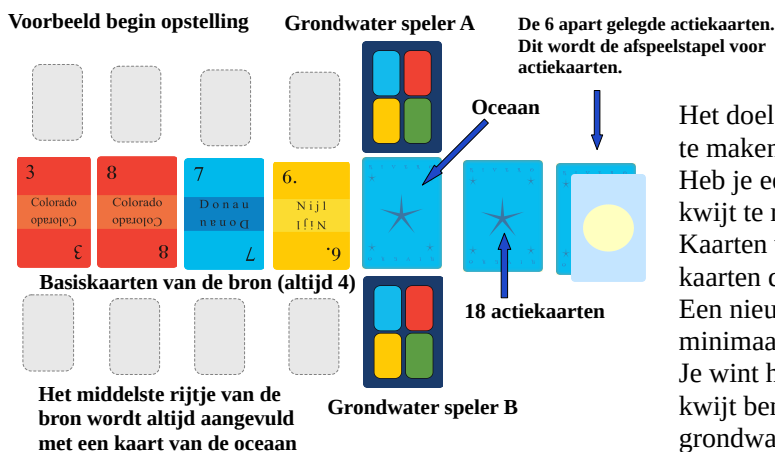
RIVER O[®] – een stromend kaartspel voor twee spelers

Het kaartspel bestaat uit genummerde rivierkaarten van vier rivieren: de Nijl, Colorado, Donau en Amazone. Elke rivier zit 2 x in het spel. De rivierkaarten zijn genummerd van 1 tot 10. Overige kaarten:



Vorbereitung

Neem de 18 actiekaarten, de twee veldfleskaarten en de 2 grondwaterkaarten uit het spel. Schud de rivierkaarten en leg de stapel gesloten op tafel: de **ocean**. Leg de twee **grondwaterkaarten** naast de ocean zoals in het voorbeeld hieronder. Leg vier kaarten van de ocean op tafel zoals in het voorbeeld: de **basiskaarten** van de bron. Schud ook de actiekaarten en leg er zes apart. Deze worden later weer geschud met afgespeelde actiekaarten. De overige 12 leg je gesloten naast de ocean. Neem allebei acht kaarten van de ocean op hand. Verdeel ongezien de veldfleskaarten. Leg deze open op voor je op tafel. Wie de blauwe veldfleskaart heeft begint.



Hoe speel je het spel

Het doel van het spel is om een rivier van acht rivierkaarten te maken. Een rivier van acht rivierkaarten is een Rivero. Heb je een Rivero, dan mag je al je handkaarten proberen kwijt te raken.

Kaarten van de bron laten je rivieren groeien of zorgt voor kaarten die je nodig hebt voor een nieuwe rivier.

Een nieuwe rivier bestaat uit een oplopend rijtje van minimaal drie rivierkaarten. Bijvoorbeeld Nijl 4-5-6.

Je wint het spel als je een Rivero hebt en al je handkaarten kwijt bent. Voorwaarde is dat je geen kaarten meer op de grondwaterkaart hebt liggen.

Bij het begin van je speelbeurt heb je de keuze uit twee opties:

Optie 1: neem een kaart van de *ocean* of **Optie 2:** neem een kaart van het stapeltje *actiekaarten*.

Optie 1: Neem een kaart van de oceaan.

Daarna zijn er drie stappen mogelijk. Of je die speelt hangt af van je kaarten, maar de volgorde ligt wel vast.

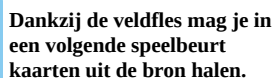
Stap 1. Een nieuwe rivier plus veldfleskaart

Heb je drie of meer opeenvolgende kaarten van dezelfde rivier op hand, dan mag je hiermee op tafel komen.

Let hier vervolgens je veldfleskaart naast. Voorbeeld: **Nijl 3-4-5 + veldfleskaart**

Leg de nieuwe rivier aan jouw kant van de tafel zodat duidelijk is van wie deze rivier is.

Een veldfleskaart beschermt de nieuwe rivier tegen de kraankaart.



In een **volgende** speelbeurt mag je dankzij die veldfles kaarten van de bron op hand nemen als je hiervan minstens één kaart op tafel kwijt kan.

Of:

Kaarten van de bron op hand nemen

Je mag een **verticaal rijtje** van **drie kaarten** uit de bron halen als jouw **veldfles bij een rivier** ligt.

Onderliggende kaarten neemt de andere speler op hand (zie **stap 2**: ‘dubbelen’).

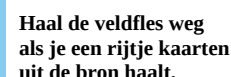
De overige kaarten van de bron blijven op hun plaats liggen.

Haal de veldfles weg bij de rivier. *De veldfleskaart mag je in deze speelbeurt niet meer inzetten.*

Van de drie bronkaarten moet er minstens één kaart direct gebruikt worden.

Dat kan in een nieuwe rivier **zonder** veldfleskaart of als **aansluitkaart** bij jouw rivier.

Of gebruik één van de drie kaarten om een brug te vervangen (zie actie brugkaart; neem de gesloten kaart op hand).



Je mag tijdens stap 1 en 2 aansluiten bij eigen rivieren en/of bruggen vervangen (aansluiten mag niet bij de andere speler).

Twee dezelfde rivieren mogen niet met elkaar verbonden worden.

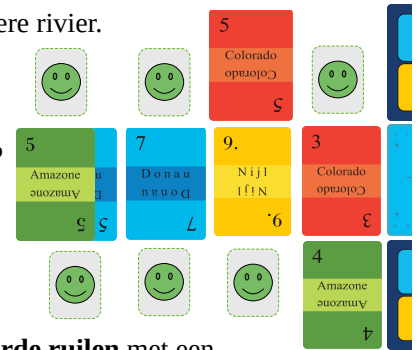
Heb je bijvoorbeeld Nijl 4-5-6-7 en 8-9-10 op tafel liggen, dan mag je deze twee korte rivieren NIET verbinden.

Nadat je een rijtje uit de bron hebt genomen vul je de middelste rij van de bron aan met een kaart van de oceaan. Liggen er kaarten in jouw grondwater dan vul je hiermee de andere twee lege plekken in de bron op.

Stap 2. Dubbelen – 1x per speelbeurt

Leg een **handkaart** op een kaart van de bron met dezelfde waarde maar van een andere rivier.
De onderliggende kaart blijft deels zichtbaar. Hierna mag je een kaart van de oceaan op hand nemen. Het nemen van die extra kaart is niet verplicht.
Er mag geen derde gelijke kaart op dezelfde plek worden geplaatst.

Dubbelen:
Amazonie 5 op
Donau 5



Stap 3. Kaart afspelen in de bron

Dit mag altijd, maar is niet verplicht als je minder dan acht kaarten op hand hebt.
Leg de handkaart naast een grondwaterkaart of naast een andere kaart van de bron.

De bron is vol: handkaart ruilen

Is er geen open plek meer in de bron, dan mag (!) je een handkaart met **dezelfde waarde ruilen** met een kaart van de bron. Die bronkaart moet wel van een andere rivier zijn. Kan of wil je dit niet dan volg je de 8 kaarten-regel.

De 8 kaarten-regel

Heb je aan het eind van je speelbeurt meer dan acht kaarten op hand, dan leg je het teveel aan kaarten gesloten op jouw grondwaterkaart. Heb je minder dan 8 handkaarten dan mag je kaarten van het grondwater op hand nemen. Je kan het spel niet winnen zolang er kaarten in het grondwater liggen.

Optie 2: actiekaart inzetten – Bij een rivier met een veldfleskaart mag je nog geen kraankaart inzetten.

Neem een kaart van de stapel actiekaarten en leg deze open voor je op tafel en speel de bijbehorende actie

Kaarten die je door een actiekaart krijgt leg je open bij deze actiekaart. Hierna eindigt je speelbeurt.

In een volgende speelbeurt mag je een rivierkaart(en) die bij een actiekaart ligt op hand nemen.

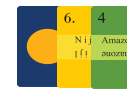
Een actiekaart **zonder rivierkaart** gaat pas naar de afspiegelstapel **nadat** je een nieuwe rivier maakt of een kaart aansluit bij een rivier. Zolang de actiekaart er nog ligt kan je **optie 2** niet opnieuw spelen (Zie op bladzijde 4 de voorbeelden 3 en 4).

Zijn de actiekaarten op, dan worden de afgespeelde actiekaarten geschud. Leg er weer zes apart.

Zonkaart: ‘de zon verdampt water’

Neem 2 kaarten van de oceaan of 2 kaarten van één grondwaterstapel

Ligt er maar één kaart op een grondwaterkaart, dan leg je alleen deze bij de zonkaart.



De twee rivierkaarten mag je in een volgende speelbeurt op hand nemen.

Kraankaart: ‘er wordt water gewonnen uit rivieren en bronnen’ (mag ook bij eigen rivier).

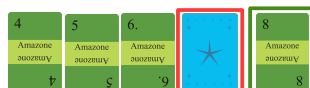
Neem de hoogste of laagste rivierkaart uit een rivier



Bij een rivier van 3 kaarten gaan de resterende twee kaarten naar de grondwaterstapel van de eigenaar.

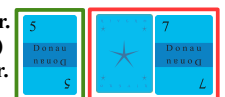
Is één van die twee overgebleven kaarten een brug, dan gaat ook deze ongezien naar het grondwater.

Een brug die door de kraankaart niet meer tussen twee rivierkaarten ligt gaat naar het grondwater van de eigenaar.



De kraankaart haalt Amazone 8 uit de rivier.
De brugkaart gaat ongezien naar de grondwaterkaart van de eigenaar.

De kraankaart haalt Donau 5 uit de rivier.
Donau 7 en de brugkaart gaan (ongezien) naar de grondwaterkaart van de eigenaar.



Of:

Haal een rivierkaart uit de bron

Liggen er twee kaarten op elkaar, dan leg je de bovenste bij de kraankaart. De onderste kaart blijft liggen. Leg op een lege plek van de middelste rij een kaart van de oceaan. Op een andere open plek van de bron leg je een kaart van je grondwater.

Brugkaart: ‘een brug vervangt een rivierkaart’ (mag ook in eigen rivier).

Vervang een rivierkaart in een rivier op tafel door een gesloten kaart van de oceaan



Deze kaart van de oceaan vertegenwoordigt een brug in de rivier.

Een brug moet altijd tussen twee rivierkaarten liggen.



De brug mag nooit als eerste of laatste kaart in een rivier liggen.



Of:

Leg een kaart van de oceaan gesloten bij de brugkaart



Je mag deze kaart in een volgende speelbeurt gebruiken als “joker” in een nieuwe rivier (de kaart blijft ongezien).

Of gebruik de brug bij het aansluiten bij een rivier om een missende rivierkaart te vervangen.

Twee bruggen mogen NIET naast elkaar liggen.

Een brug telt niet mee voor de lengte van een rivier.



De brug vervangt Nijl 7. Hierdoor kon je Nijl 8 aansluiten.

Beide spelers (!) mogen bij spel-optie 1 een brug in een rivier vervangen door de rivierkaart die hier aansluit.

Neem daarna de gesloten brugkaart op hand.

Wie de Donau 6 heeft mag deze in de rivier leggen en de gesloten kaart op hand nemen.



Eind van het spel

Je wint het spel als je minstens één Rivero hebt en je geen handkaarten meer hebt. Voorwaarde is dat er geen kaarten meer op jouw grondwaterkaart liggen.

Heb je door een kraankaart of brugkaart geen Rivero meer, dan moet je eerst weer een Rivero zien te krijgen voordat je het spel kan winnen.

Het komt voor er nog geen winnaar is op het moment dat de kaarten van de oceaan op zijn. De speler die dan de meeste rivierkaarten op tafel heeft stromen wint het spel (bruggen tellen niet mee). Kaarten op hand leveren geen minpunten op, kaarten in het grondwater wel.

Overzicht spelregels

Bij het begin van je speelbeurt moet je kiezen tussen het spelen van handkaart of het inzetten van een actiekaart.

Optie 1: Neem een kaart van de oceaan.

Daarna zijn er twee stappen mogelijk. Of je die speelt hangt af van je kaarten, maar de volgorde ligt wel vast.

Stap 1

Een nieuwe rivier plus veldfleskaart

Een nieuwe rivier bestaat uit minimaal drie opeenvolgende kaarten van dezelfde rivier. Voorbeeld: Nijl 3-4-5 +  Leg hier vervolgens je veldfleskaart naast.

Of:

Kaarten van de bron op hand nemen

Neem drie kaarten van een verticaal rijtje uit de bron als jouw **veldfles bij een rivier** ligt. Hiervan moet je minimaal één kaart direct op tafel brengen. Dat kan in een nieuwe rivier zonder veldfleskaart of als aansluitkaart bij een bestaande eigen rivier, maar ook als vervanger van een brug (**neem de gesloten kaart op hand**). De middelste open plek vul je op met een kaart van de oceaan. 

Stap 2

Dubbelen

Leg een **handkaart** op een kaart van de bron met dezelfde waarde, maar van een andere rivier. De onderliggende kaart blijft deels zichtbaar. Hierna mag (!) je een kaart van de oceaan op hand nemen.

Je mag tijdens stap 1 en 2 altijd kaarten aansluiten bij eigen rivieren (en bruggen inwisselen).

Speel tot slot van optie 1 een kaart af in de bron. Met 8 of minder handkaarten is dit niet verplicht. Als de bron vol is mag je een handkaart ruilen met een kaart van de bron (gelijke waarde; andere rivier).

De 8 kaarten-regel

Heb je aan het eind van je speelbeurt meer dan acht kaarten op hand, dan leg je het teveel aan kaarten gesloten op jouw grondwaterkaart. Je kan het spel niet winnen zolang er kaarten in het grondwater liggen.

Kaarten van jouw grondwater mag je op hand nemen als je minder dan 8 kaarten op hand hebt.

Optie 2: actiekaart inzetten

Neem de bovenste kaart van de stapel actiekaarten en leg deze open voor je op tafel en speel de bijbehorende actie
Kaarten die je door een actiekaart krijgt leg je open naast deze actiekaart.

In de volgende speelbeurt of later neem je deze kaarten op hand.

Je mag de actiekaart pas inleveren na het aansluiten bij een rivier of wanneer je een nieuwe rivier maakt.

Lukt dit niet, dan blijft de actiekaart liggen en kan je **optie 2** niet opnieuw spelen.

Zonkaart: Neem twee kaarten van de oceaan of het grondwater (van één van de twee stapels grondwaterkaarten).

Kraankaart: Neem de hoogste of laagste kaart uit een rivier. Bij een rivier van drie kaarten gaan de resterende twee naar het grondwater van de eigenaar van deze rivier.

Of: neem een kaart uit de bron. Een onderliggende kaart blijft liggen.

Vul de middelste lege plek in de bron op met een kaart van de oceaan. Op een open plek in de buitenste rij leg je een kaart van jouw grondwater. Ligt hier geen kaart dan blijft de plek in de bron onbezet.

Brugkaart: Vervang een rivierkaart in een rivier door een gesloten kaart van de oceaan: de brug.

Of leg een kaart van de oceaan gesloten bij de brug-actiekaart.

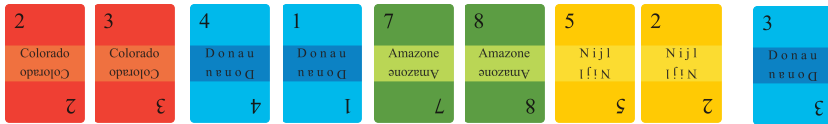
Je mag deze gesloten kaart in een volgende speelbeurt gebruiken als brug in een nieuwe rivier of om een ontbrekende rivierkaart te vervangen bij het aansluiten (de brug moet altijd tussen 2 rivieren liggen).

Een brug in een rivier mag je later vervangen door een rivierkaart als je optie 1 speelt.

Neem de gesloten kaart op hand.

Voorbeeld 1 – ontstaan van een nieuwe rivier

Acht handkaarten + kaart van de oceaan (Donau 3)



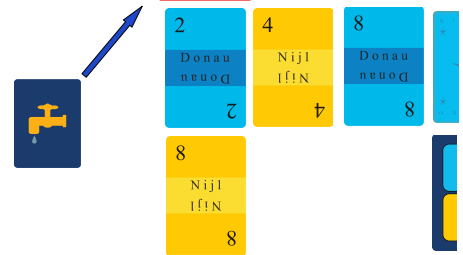
Met deze negen handkaarten kan je nog geen rivier maken.

Met de kraankaart kan je **Colorado 4** uit de bron halen.

In de volgende speelbeurt maak je de rivier **Colorado 2 – 3 – 4**.

Bij deze nieuwe rivier leg je de **veldfleskaart**.

Leg tot slot **Donau 4** in de bron.



Voorbeeld 2 – Kaarten van de bron.

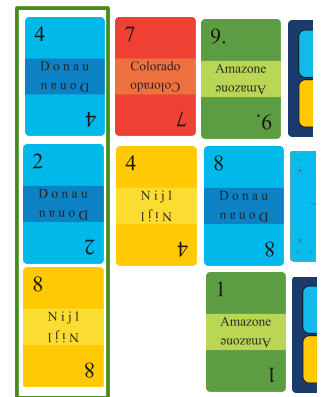
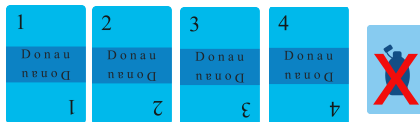
Nieuwe rivier + veldfles



Omdat de **veldfles** bij de rivier ligt mag je het verticale rijtje **Nijl 8 – Donau 2 – Donau 4** uit de bron halen.

Hiermee maak je de nieuwe rivier **Donau 1 – 2 – 3 – 4**.

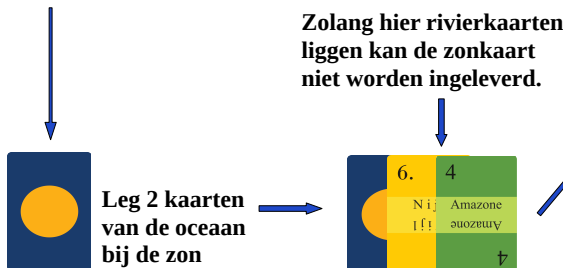
Omdat je kaarten uit de bron hebt gehaald wordt er bij deze nieuwe rivier **GEEN** veldfleskaart gelegd!



Voorbeeld 3 – actiekaart inzetten: de zon – gunstige kaarten van de oceaan

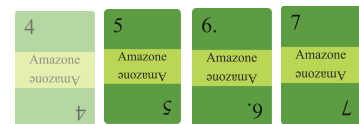


Rivier op tafel



Leg 2 kaarten van de oceaan bij de zon

Zolang hier rivierkaarten liggen kan de zonkaart niet worden ingeleverd.



Naar de afspiegelstapel voor actiekaarten



Handkaarten

In de volgende speelbeurt neem je **Nijl 6** op hand. **Amazone 4** sluit je aan bij **Amazone 5-6-7**. De zonkaart gaat naar de afspiegelstapel voor actiekaarten. Later kan je met **Nijl 4-5-6 + veldfleskaart** op tafel komen.

Voorbeeld 4 – actiekaart inzetten: de zon – minder gunstige kaarten van de oceaan



In dit voorbeeld krijg je **Nijl 2** en **Amazone 9**.

In de volgende speelbeurt neem je deze twee kaarten op hand zonder er iets mee te kunnen doen. De zonkaart moet daarom blijven liggen. Je mag pas een nieuwe actiekaart nemen als je deze zonkaart kwijt raakt door ergens een kaart aan te sluiten of een nieuwe rivier te maken.

