

RIVERO ©

– een stromend kaartspel voor 2 of 4 spelers –

Rivero heeft als thema de kringloop van het water: zeewater dat verdampt, regen die het grondwater aanvult, waardoor bronnen ontspringen en rivieren gaan stromen.

Met rivierkaarten geef je water aan de bron en het grondwater.

Met kaarten uit de bron kunnen rivieren ontspringen en verder stromen.

Actiekaarten helpen om je doel sneller te bereiken of de ander tegen te werken.

Rivero – de kaarten

Het kaartspel bevat genummerde rivierkaarten van vier rivieren: de Nijl, de Colorado, de Donau en de Amazone. Van elke rivier zijn twee volledige reeksen aanwezig, genummerd van 1 tot en met 10.

Overige kaarten: 2 grondwaterkaarten, 6 kraankaarten, 6 zonkaarten, 6 brugkaarten en 2 reservekaarten.



Voorbereiding

- Scheid de 18 actiekaarten, grondwaterkaarten en de reservekaarten van de rivierkaarten.
 - Schud de rivierkaarten en leg de stapel gedekt op tafel: de **oceaan**.
 - Leg de twee **grondwaterkaarten** onder elkaar naast de oceankaarten (zie voorbeeld hieronder).
 - Naast elke grondwaterkaart leg je drie kaarten van de oceaan. Dit zijn de zes **startkaarten** van de **bron**.
 - Schud ook de actiekaarten. Leg de bovenste kaart open naast de stapel actiekaarten ('open' actiekaart).
 - De spelers nemen zes kaarten van de oceaan op hand. Bepaal door loting wie mag beginnen.
- Op bladzijde vier staan de aanwijzingen voor vier spelers.*



Hoe speel je het spel

- Het doel van het spel is al je kaarten kwijt te raken.
 - Voorwaarde is dat de totale waarde van jouw rivieren op tafel minimaal 12 punten bedraagt.
 - Een rivier van drie opeenvolgende kaarten is 1 punt waard. Voorbeeld: Nijl 2-3-4.
 - Elke rivierkaart die een rivier langer maakt verhoogt de waarde met één punt (Nijl 1-2-3-4-5 scoort 3 punten).
- 👉 Voor een nieuwe rivier heb je **altijd een kaart van de bron** nodig.
- Die bron wordt gevuld met rivierkaarten die spelers tijdens het spel naast elkaar in de bron leggen. Liggen er in een bronrij zes kaarten naast elkaar, dan mag je daar een rijtje van drie kaarten uithalen.
- 👉 Voorwaarde is dat je minstens één van deze kaarten direct kan gebruiken voor een nieuwe rivier, óf als je alle drie de kaarten direct bij bestaande rivieren kan aansluiten.

Aan het begin van je speelbeurt neem je een kaart van de oceaan op hand.

Een speelbeurt kan, indien mogelijk, uit vier stappen bestaan die in vaste volgorde gespeeld worden.

Stap 1 – Nieuwe actiekaart draaien – deze stap speel je altijd.

Stap 2 – Kaarten uit de bron halen.

Stap 3 – Kaart afspelen in de bron.

Stap 4 – Zeskaartenregel – controleer het aantal handkaarten.

Stap 1: Een nieuwe actiekaart draaien

- Draai een nieuwe actiekaart en leg deze boven op de open actiekaart.
- De **combinatie van beide kaarten** bepaalt of er een actie moet worden uitgevoerd.
- Als een actie mogelijk is, ben je verplicht deze ook te spelen.
- Alleen de hieronder beschreven combinaties hebben effect. Bij alle andere combinaties gebeurt er niets.

Stap 1: actiekaart uitvoeren



Brug op brug: 'een brug vervangt een rivierkaart'

Neem een kaart van de oceaan zonder die te bekijken

Vervang een kaart in een rivier van de **andere speler** door deze gedekte kaart: de brug.

- Neem de kaart die je uit de rivier haalde op hand.
- Een brug mag ook de laagste of hoogste kaart vervangen. Nijl 4-5-brug is dus ook toegestaan.

👉 Twee bruggen mogen **NIET** naast elkaar liggen.

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



Beide spelers mogen tijdens hun speelbeurt een brug in een rivier vervangen door de passende rivierkaart.

In het voorbeeld kun je een gedekte brugkaart omwisselen voor Nijl 5 en/of Nijl 7.

Neem daarna de gedekte kaart(-en) op hand.

👉 Kan je de gedekte kaart niet als brug inzetten, dan leg je die kaart op je grondwaterkaart.

Dit zal je vaak in de beginfase zien omdat er nog geen rivieren op tafel liggen.



Zon op zon: 'langdurige droogte'

Neem de hoogste of laagste rivierkaart van de andere speler uit een rivier op hand

Deze actie vervalt als de andere speler geen enkele rivier op tafel heeft liggen.

Ligt een brug als hoogste of laagste kaart, dan neem je de rivierkaart naast de brug op hand.

De brug gaat ongezien naar het grondwater van de eigenaar van deze rivier.

Voorbeeld: Haal bij Nijl 2-3-4-5-brug de Nijl 5 weg. De brug (de gedekte kaart) gaat naar het grondwater.

Wordt een rivier korter dan drie kaarten, dan gaan de resterende kaarten naar het grondwater van de eigenaar van deze rivier.

Voorbeeld: Haal bij Nijl 4-5-brug de Nijl 4 weg. Nijl 5 en de brug gaan naar het grondwater van de eigenaar van deze rivier.



Kraan op kraan: 'er wordt water gewonnen uit grondwater en bronnen'

Neem een kaart uit een grondwaterstapel of uit de bron op hand

Grondwater: Je mag uit één van de grondwaterstapels een kaart kiezen zonder de volgorde te veranderen.

Bron: kies je voor een kaart waar er twee op elkaar liggen, dan neem je de bovenste op hand.

Een lege plek vul je met een kaart van het grondwater *van dat rijtje* of met een kaart van de oceaan.



Zon op kraan: 'de zon verdampt water'

Neem een kaart van de oceaan op hand



Kraan op zon: 'veel neerslag'

Leg een kaart van de oceaan in de bron (in een rijtje naar keuze)

Leg de kaart op een open plek die het dichtst bij de grondwaterkaart ligt.

Is de bron vol, dan ruil je de oceankaart met een bronkaart. Neem de bronkaart op hand.

Bij gedubbelde kaarten moeten er na ruilen twee kaarten van twee verschillende rivieren liggen.

De stapel actiekaarten is leeg

Zijn alle actiekaarten gedraaid, dan blijft de bovenste kaart liggen.

De 17 kaarten eronder worden geschud en vormen de nieuwe voorraad actiekaarten.

De 'verse' stapel
actiekaarten



De laatst gedraaide
actiekaart

Stap 2: Kaarten uit de bron halen – 1 x per speelbeurt.

Neem uit een bronrij waarin zes plaatsen bezet zijn drie naast elkaar liggende kaarten (trio)

- **Voorwaarde:** minstens één van deze kaarten moet je direct kunnen gebruiken (zie opties 1 en 2).
Je mag hierbij handkaarten gebruiken om aan deze voorwaarde te kunnen voldoen (zie voorbeeld hieronder).
- Liggen er twee kaarten op elkaar, dan neem je de bovenste kaart uit de bron.
De onderliggende kaart blijft liggen (zie: **dubbelen**).

Deze stap heeft twee mogelijke doelen:

Optie 1: Een nieuwe rivier laten ontspringen – 1 x per speelbeurt.

- 🖱 Minstens één van de drie kaarten gebruik je voor een nieuwe rivier.
De overige kaarten mag je direct aansluiten; kaarten die je niet gebruikt, neem je op hand.
- 🖱 Je mag van dezelfde rivier meerdere exemplaren maken.
Heb je bijvoorbeeld Nijl 4-5-6 en 7-8-9-10 op tafel liggen, dan mag je deze rivierdelen later niet met elkaar verbinden.

Optie 2: Bestaande rivieren uitbreiden.

- 🖱 Alle drie de kaarten van een trio worden direct als aansluitkaarten bij rivieren op tafel gelegd.

Als de aangrenzende grondwaterstapel niet leeg is, dan vul je hiermee open plekken in de bron op.

Begin met de bovenste kaart en leg deze op de open plek die het dichtst bij de grondwaterkaart ligt.

Voorbeeld stap 2



Optie 1: een nieuwe rivier

Neem uit een rij waar zes plaatsen bezet zijn drie kaarten die naast elkaar liggen.

Voorbeeld: je hebt Donau 6 op hand en kan een nieuwe rivier maken met Donau 7 en 5. Je neemt **drie kaarten** uit de bron:

Donau 7 + Donau 5 + Amazone 5 of: Colorado 5 + Donau 7 + Donau 5.

De overgebleven drie kaarten blijven op hun plek liggen.

Optie 2: drie kaarten aansluiten

Je mag ook een trio uit deze rij halen als je ze alle drie direct bij rivieren kan aansluiten. Aansluiten mag ook bij de andere speler(s).

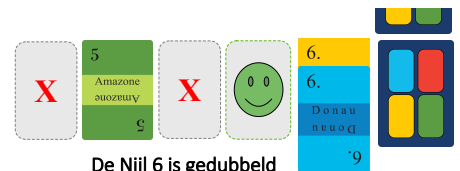
- 🖱 **Alleen tijdens stap 2 mag je onbeperkt handkaarten aansluiten bij alle rivieren op tafel, dus ook bij rivieren van de andere speler (of team)**

Stap 3: Kaart afspelen in de bron → regenwater vult de bron

Deze stap is verplicht als je **meer dan zes handkaarten** hebt.

Maar het mag natuurlijk wel als je zes of minder handkaarten hebt.

Leg deze kaart in één van de rijtjes **zo dicht mogelijk bij de grondwaterkaart**.



Dubbelen

- Leg bij stap 3 de af speelkaart niet naast, maar op een kaart van de bron die dezelfde waarde heeft.
- De twee kaarten moeten wel van verschillende rivieren zijn (de onderliggende kaart blijft deels zichtbaar).
- Vervolgens mag je een kaart van de oceaan op hand nemen. Dit is dus niet verplicht.
- Waar gedubbeld is, mag geen derde gelijke kaart worden geplaatst.

De bron is vol: handkaart ruilen

- Is er **geen open plek** meer in de bron en wil of kan je niet dubbelen, dan mag je bij stap 3 een handkaart ruilen met één van de bronkaarten.
- Deze twee ruilkaarten moeten dezelfde waarde hebben én van twee verschillende rivieren zijn.
- Bij gedubbelde kaarten ruil je met de bovenste kaart. Daarna moeten er weer twee kaarten van verschillende rivieren op elkaar liggen.

Kan of wil je bij een volle bron niet dubbelen en ook niet ruilen, dan vervalt stap 3

Stap 4: De zeskaartenregel

Heb je aan het eind van een speelbeurt meer dan 6 handkaarten, dan leg je 1 kaart gedekt op *jouw* grondwaterkaart.

🖱 Dus ook als je 10 kaarten hebt, hoeft je er maar 1 op jouw grondwaterkaart te leggen.

Heb je aan het eind van je beurt minder dan 6 handkaarten, dan mag je met kaarten van het grondwater je hand aanvullen tot 6 kaarten. De kaarten van het grondwater kan je dan pas in de volgende speelbeurt gebruiken.

Om het spel te kunnen winnen mogen er geen kaarten meer op de grondwaterkaart liggen!

Zo win je het spel

- ☞ Zodra jouw rivieren gezamenlijk een waarde van 12 of meer punten bereiken, mag je proberen al je handkaarten én alle kaarten van de grondwaterstapel kwijt te raken (zie puntentelling).
- ☞ Ben je al je kaarten van de grondwaterstapel en alle handkaarten kwijt, dan win je het spel.
- ☞ Voorwaarde is dat jouw rivieren op dat moment nog steeds 12 punten of meer waard zijn. Is de waarde door actiekaarten onder de 12 punten gedaald, dan moet je eerst je netwerk herstellen tot het weer 12 punten of meer waard is.

Wordt de laatste oceaankaart tijdens een speelbeurt genomen, maak dan eerst de lopende actie en speelbeurt af. Spelacties vervallen als hiervoor een kaart van de oceaan nodig is (want de oceaan is leeg).

Tel de totaalwaarde van jouw rivieren. Wie de hoogste score heeft, wint het spel.

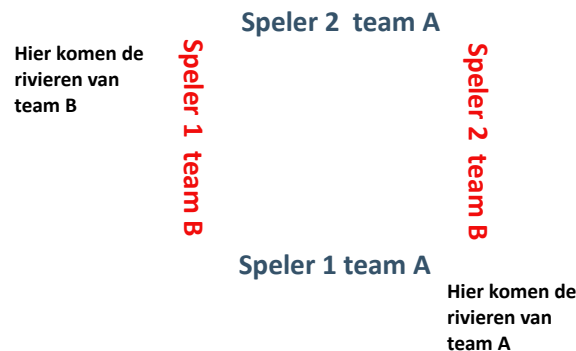
NB: kaarten van de grondwaterstapel en handkaarten verminderen de score met 1 punt per kaart.

☞ Puntentelling

- Een rivier van 3 kaarten is één punt waard.
- Elke rivierkaart die een rivier langer maakt verhoogt de waarde met één punt (Nijl 1-2-3-4-5 scoort 3 punten).
- Bruggen (gedekte kaarten) tellen niet mee voor de lengte van een rivier (Donau 4-5-brug scoort nul punten).

R I V E R O met vier spelers

Positie van de vier spelers rond de tafel:

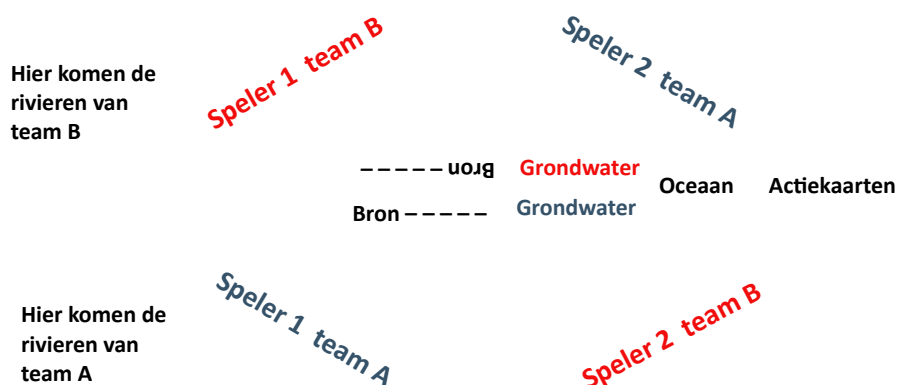


Afwijkende spelregels:

- De bron begint met vier startkaarten.
- De vier spelers spelen in twee teams tegen elkaar.
- Volgorde speelbeurten: Speler 1 team A, speler 1 team B, speler 2 team A, speler 2 team B.
- Bij speler 1 van een team worden de rivieren op tafel gelegd. Je werkt dus samen aan dezelfde rivieren.
- Overleg is in principe niet toegestaan tussen de teamleden, maar dit kan je wel als huisregel toestaan. Je kan dan bijvoorbeeld melden dat je op een bepaalde rivier speelt (maar dat weet de tegenstander dan ook!).
- Zodra een team 12 punten heeft, mogen beide teamleden proberen hun eigen hand leeg te spelen.
- Het team wint zodra één teamlid geen handkaarten meer heeft én er geen kaarten meer op de grondwaterkaart van het team liggen.
- Voorwaarde is dat de rivieren van het team op dat moment nog steeds 12 punten of meer waard zijn.

Vaak is een tafel niet geschikt om de spelers tegenover te laten zitten.

In dat geval zitten de tegenstanders naast elkaar zonder elkaars kaarten te kunnen zien.



Overzicht spelregels

Aan het begin van je speelbeurt neem je een kaart van de oceaan op hand.

Stap 1: draai een actiekaart – actie altijd uitvoeren als dit mogelijk is.

- **BRUG op BRUG**
Vervang een rivierkaart in een rivier van de andere speler door een gedekte kaart van de oceaan.
- **ZON op ZON** – langdurige droogte
Neem de hoogste of laagste kaart van een rivier van de andere speler op hand.
- **KRAAN op KRAAN** – waterwinning
Neem een kaart van het grondwater of de bron op hand.
- **ZON op KRAAN** – verdamping
Neem een kaart van de oceaan op hand.
- **KRAAN op ZON** – veel neerslag
Leg een kaart van de oceaan in de bron (*ruil de oceaankaart bij volle bron met een willekeurige bronkaart*).

Stap 2 – kaarten uit de bron – 1 x per speelbeurt

- Uit een bronrij waar zes plaatsen bezet zijn mag je drie naast elkaar liggende kaarten halen (trio).
- Voorwaarde is dat je daarvan minstens één kaart kan gebruiken voor een nieuwe rivier of als je *alle drie* kan aansluiten bij bestaande rivieren.
- Per speelbeurt mag je één nieuwe rivier maken.
- Afzonderlijke delen van dezelfde rivier mogen niet met elkaar worden verbonden.
- Lege plekken vul je op met kaarten van het grondwater die naast deze bronrij liggen (indien aanwezig).
- Alleen bij stap 2 mag je onbeperkt handkaarten aansluiten bij alle rivieren op tafel.

Stap 3 – speel een kaart af in de bron

- Dit is verplicht als je meer dan zes handkaarten hebt.
- **Dubbelen** – leg de kaart niet naast maar op een kaart van de bron als deze dezelfde waarde heeft maar van een andere rivier is – daarna mag(!) je een kaart van de oceaan op hand nemen.
- Is de bron vol, dan mag je een handkaart **ruilen** met een kaart van de bron.
Deze twee ruilkaarten moeten dezelfde waarde hebben en van twee verschillende rivieren zijn.
- Kan je of wil je niet dubbelen of ruilen, dan vervalt stap 3.

Stap 4 – Zeskaartenregel

- Heb je aan het eind van een speelbeurt meer dan 6 handkaarten, dan leg je één kaart gedekt op de grondwaterkaart. Dus ook bij 8, 9 of meer kaarten leg je maar één kaart in het grondwater.
- Heb je aan het eind van je beurt minder dan 6 handkaarten, dan mag je met kaarten van het grondwater je hand aanvullen tot 6 kaarten.

Zo win je het spel

- Je wint het spel als je geen kaarten meer op je grondwaterkaart en geen handkaarten meer hebt.
- Voorwaarde is dat jouw rivieren op dat moment samen 12 of meer punten waard zijn.

Puntentelling

- Een rivier van 3 kaarten is één punt waard.
- Elke rivierkaart die een rivier langer maakt verhoogt de waarde met één punt.