

RIVERO®

een stromend kaartspel voor 2 of 4 spelers

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

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

Met kaarten van de bron kan je een rivier laten ontspringen.

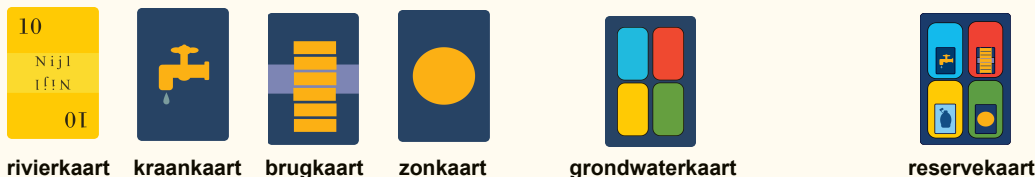
Heeft je rivier een lengte van acht kaarten, dan wordt het een Rivero.

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

Rivero – de kaarten

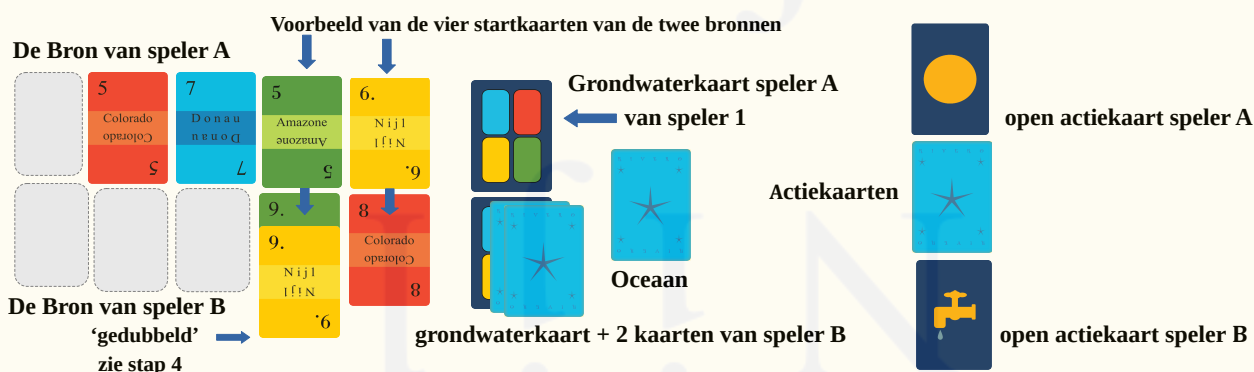
Het kaartspel bestaat uit genummerde rivierkaarten van vier rivieren: de Nijl, Colorado, Donau en Amazone. Elke rivier zit 2 x in het spel. De rivierkaarten zijn genummerd van 1 tot 10.

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



Voorbereiding

Neem de 18 actiekaarten en de 2 grondwaterkaarten uit het spel. Schud de rivierkaarten en leg de stapel gesloten op tafel: de **ocean**. Leg de twee **grondwaterkaarten** onder elkaar naast de oceankaarten (zie voorbeeld hieronder). Naast elke grondwaterkaart leg je twee kaarten van de ocean. Dit zijn de vier startkaarten van de twee **bronnen**. Schud ook de actiekaarten. De bovenste twee kaarten worden er open naast gelegd zoals in het voorbeeld. Neem allebei acht kaarten van de ocean op hand. Bepaal door loting wie mag beginnen.



Hoe speel je het spel

Het doel van het spel is om zo lang mogelijke rivieren te laten stromen. Voor een nieuwe rivier heb je altijd minstens één kaart van de bron nodig. Je vult je eigen bron met rivierkaarten. Als er in jouw rijtje van de bron vijf kaarten liggen, dan mag je hier drie kaarten uithalen. Dat mag alleen als je minstens één van deze drie kaarten kan gebruiken voor een nieuwe rivier of als aansluitkaart bij een bestaande rivier.

Een nieuwe rivier bestaat uit een oplopend rijtje van minimaal drie rivierkaarten (bijvoorbeeld Nijl 3-4-5).

Een rivier met 8 rivierkaarten is een Rivero. Je hebt een Rivero nodig om het spel te mogen afsluiten.

Hier onder in het kort de mogelijkheden van een speelbeurt

Aan het begin een speelbeurt neem je een kaart van de ocean op hand en draai je een nieuwe actiekaart.

Daarna zijn er 4 stappen mogelijk. Deze zal je niet altijd alle vier kunnen of willen spelen.

De **volgorde** waarin je de stappen speelt ligt wel vast. Je kan bijvoorbeeld na stap 3 niet verder gaan met stap 1 of 2.

Neem een kaart van de ocean op hand en draai een actiekaart van de stapel actiekaarten

Stap 1. Actiekaart inzetten

Stap 2. Drie kaarten uit de bron halen – minstens één van deze kaarten moet bij **stap 3** op tafel komt

Stap 3. Nieuwe rivier & kaarten aansluiten bij rivieren – om een nieuwe rivier te kunnen maken heb je altijd **stap 2** nodig

Stap 4. Handkaart in de bron afspelen – in de bron kunnen maximaal 5 kaarten naast elkaar liggen.

Heb je na stap 4 meer dan 10 kaarten, dan leg je het teveel aan kaarten op jouw grondwaterkaart.

SPELREGELS

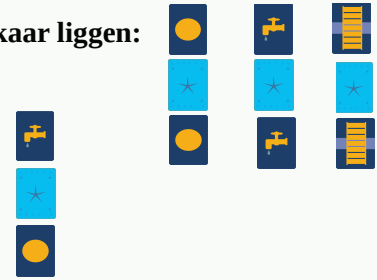
Neem aan het begin van je speelbeurt een kaart van de oceaan op hand en draai een nieuwe actiekaart

Leg de gedraaide actiekaart op jouw open actiekaart.

Je kan een actiekaart inzetten als er twee gelijke actiekaarten tegenover elkaar liggen:

De actie van de zonkaart moet je altijd spelen. De overige acties zijn optioneel.

Na de actie van de kraankaart of brugkaart moet er minstens één rivierkaart overblijven.



Speciale combi:

Zonkaart + kraankaart:
'langdurige droogte'

Stap 1: Actiekaart inzetten

2 x Zonkaart: 'de zon verdampt water'

Neem twee kaarten van de oceaan of van het grondwater op hand — deze actie is verplicht

Je mag kiezen van welke grondwaterstapel je de bovenste twee kaarten neemt.

2 x Kraankaart: 'er wordt water gewonnen uit bronnen en rivieren' (mag ook bij eigen rivier).

Neem de hoogste of laagste kaart uit een rivier en neem deze op hand

Er moet na de actie minstens één rivierkaart overblijven. Voorbeeld: de Nijl 5 of Nijl 7 uit de rivier Nijl 5-6-7.

of:

Neem een kaart van één van de bronnen op hand

Liggen er twee kaarten op elkaar in de bron, dan neem je de bovenste op hand.

2 x Brugkaart: 'de brugkaart vervangt een rivierkaart'

Vervang een rivierkaart door de brugkaart en neem deze rivierkaart op hand (mag ook bij eigen rivier).

Een brugkaart maakt de rivier korter, maar kan later vervangen worden door de kaart waar de brug voor op tafel ligt.

of:

Sluit de brugkaart aan bij je eigen rivier

Voorbeeld: op tafel(!) heb je **Nijl 4-5-6** en op hand de **Nijl 8**. Leg de brugkaart naast **Nijl 6**.

Tijdens **stap 3** kan je hier **Nijl 8** bij aansluiten: Nijl 4-5-6-brug-8.

Later kan de brug vervangen worden door Nijl 7.

Zonkaart + kraankaart 'droogte'

Neem een kaart uit de bron van de andere speler op hand en leg deze op je eigen grondwaterstapel

Liggen er twee kaarten op elkaar in de bron, dan neem je alleen de bovenste op hand.

Een open plek vul je op met een kaart van het aangrenzende grondwater (als daar een kaart ligt natuurlijk).

Zijn alle actiekaarten gedraaid, dan blijven de laatste twee gedraaide kaarten liggen als open actiekaart.

De 16 kaarten die er onder lagen worden geschud. Leg de stapel tussen de twee open actiekaarten.

Stap 2: Rijtje van drie kaarten uit de bron nemen – voor een nieuwe rivier of om aan te sluiten

Neem uit een rijtje van vijf kaarten 3 naast elkaar(!) liggende kaarten uit jouw bron

Je mag **stap 2** dus pas spelen als er vijf kaarten naast elkaar in jouw bron liggen.

Van de drie kaarten die je uit de bron haalt moet er minstens één bij **stap 3** op tafel komen.

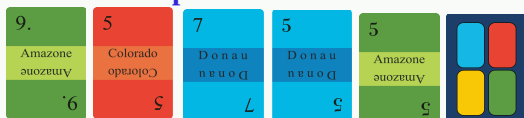
Leg de kaarten die je bij stap 3 gaat gebruiken open voor je op tafel. De overige kaarten neem je op hand.

Liggen er twee kaarten op elkaar, dan blijft de kaart er onder liggen (zie bij **stap 4: dubbelen**).

Open plekken in de bron vul je aan met kaarten van jouw grondwaterstapel *of die van de andere speler*.

Je kiest zelf waar je een kaart van het grondwater legt (**wel bovenste kaart eerst**).

Voorbeeld **stap 2**



Hier mogen 3 kaarten uit de bron gehaald worden

Uit een rijtje van 5 kaarten mag je er 3 die naast elkaar liggen uithalen.

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 5, Donau 7 en Amazone 5 of:

Donau 5, Donau 7 en Colorado 5.

De overgebleven twee kaarten blijven op hun plek liggen.

NB: Je mag ook kaarten uit de bron halen als je met een kaart een brugkaart kan vervangen tijdens stap 3.

Stap 3. Nieuwe rivier, kaarten aansluiten bij eigen rivieren – en brugkaart inwisselen

Een nieuwe rivier

Je kan *alleen* een nieuwe rivier maken als je **stap 2** hebt gespeeld, want **minstens 1 kaart** voor je nieuwe rivier moet **uit de bron** komen. Leg de nieuwe rivier aan jouw kant van de tafel.

Kan je twee rivieren maken dankzij de kaarten die je bij **stap 2** kreeg, dan mag dat ook.

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.

Aansluiten bij eigen rivieren

Maak rivieren langer door opeenvolgende kaarten aan te sluiten.

Bij het aansluiten ben je NIET verplicht om een kaart van de bron te gebruiken.

Je kan dus ook aansluiten met kaarten die je voor **stap 2** al op hand had.

Tijdens stap 3 kan je een brugkaart vervangen door een rivierkaart

Leg de brugkaart op je eigen stapel open actiekaarten.

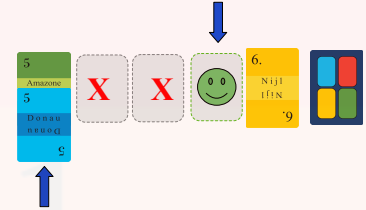
Stap 4. Een handkaart afspelen

Zolang er ruimte is in jouw bron moet je hier bij **stap 4** een kaart in afspelen.

Leg een **handkaart** naast de grondwaterkaart van jouw bron of op de plek die zich het dichtst bij deze grondwaterkaart bevindt.

In de bron kunnen maximaal vijf kaarten naast elkaar liggen.

Op deze lege plek mag je een kaart afspelen



Dubbelen

Je kan bij **stap 4** een kaart ook **op een kaart** van één van de bronnen leggen die **dezelfde waarde** heeft.

Deze kaart moet wel van een andere rivier zijn. Bijvoorbeeld: **Donau 5** op **Amazon 5**.

Je kan in de bron van de andere speler dubbelen omdat je bijvoorbeeld een kaart (tijdelijk) wilt blokkeren die deze speler nodig heeft. Zeker als dit een aansluitkaart is kan dubbelen een goede zet zijn!

Na het dubbelen **moet** je een kaart van de oceaan nemen.

De onderliggende kaart moet nog deels te zien zijn.

Waar twee kaarten op elkaar liggen kan geen derde gelijke kaart worden aangesloten.

De 10 kaarten-regel en het grondwater

Tel na **stap 4** je kaarten.

Zijn dit er **meer dan 10**, dan leg je het teveel aan kaarten **gesloten** op jouw **grondwaterkaart**.

Je kan het spel alleen winnen als er geen kaarten op de grondwaterkaart liggen.

Eind van het spel

Je wint het spel als je 2 Rivero's hebt of 1 Rivero en daarnaast 16 rivierkaarten op tafel hebt liggen.

Je kan het spel alleen winnen als er geen kaarten meer op de grondwaterstapel liggen.

Is de oceaanstapel leeg voordat iemand dit doel heeft bereikt, dan wint de speler die de meeste rivierkaarten op tafel heeft liggen heeft liggen (de score wordt verminderd met het aantal grondwaterkaarten).

Variant voor 4 spelers

Twee teams spelen tegen elkaar: **A** en **C** tegen **B** en **D**. De teamgenoten zitten tegenover elkaar.

Na het delen mogen de spelers één handkaart ruilen met hun teamgenoot, waarbij alle informatie over de voorgestelde ruil mag worden uitgewisseld.

Alle rivieren worden bij één van de teamgenoten op tafel gelegd. Je bouwt als team dus samen aan dezelfde rivieren.

Spelers mogen tijdens hun beurt gebruik maken van alle stappen die voor hun team op dat moment mogelijk zijn.

Alleen de kaarten van de speler die het spel afsluit tellen mee als negatieve score (dus niet van diens teamgenoot).

Overzicht spelregels

*Er zijn vier stappen mogelijk die in vaste volgorde gespeeld worden.
Welke stappen je speelt hangt af van je kaarten en de spelsituatie*

Neem een kaart van de oceaan en draai een nieuwe actiekaart

Stap 1. Actiekaart inzetten

Zonkaart: Neem twee kaarten van de oceaan of van een grondwaterstapel op hand (verplicht).

Kraankaart: Neem de hoogste of laagste kaart uit een rivier en neem deze op hand.
Er moet na de actie minstens één rivierkaart overblijven.

of:

Neem een kaart uit één van de bronnen en neem deze op hand.

Brugkaart: Vervang een rivierkaart door de brugkaart (meestal bij de andere speler).

of:

Sluit de brugkaart aan bij je eigen rivier. Deze vertegenwoordigt de rivierkaart die daar regulier zou moeten liggen. Later kan je bij stap 3 een kaart aansluiten.
Zie voorbeeld in de spelregels.

Kraankaart: Neem een kaart uit de bron van de ander en leg deze op je eigen grondwaterstapel.

+ Zonkaart Liggen er twee kaarten op elkaar in de bron, dan neem je alleen de bovenste op hand.
Een eventuele lege plek vul je op met een kaart van het aangrenzende grondwater.

Stap 2. Neem een rijtje van 3 kaarten uit de bron – na stap 2 volgt altijd stap 3

Minstens één van deze 3 kaarten moet je gebruiken bij **stap 3** voor een nieuwe rivier of als aansluitkaart bij een rivier of als vervanger van een brugkaart.

Lege plekken in de bron vul je op met kaarten van één van de grondwaterstapels.

Stap 3. Maak een nieuwe rivier en/of sluit kaarten aan bij je eigen rivieren

Voor een nieuwe rivier moet je minstens één kaart gebruiken die je bij **stap 2** uit de bron kreeg. Je kan een bronkaart ook gebruiken als aansluitkaart, eventueel in combinatie met handkaarten. Maar aansluiten kan ook zonder kaart van de bron (dus met alleen handkaarten).

Bij **stap 3** mag je één of meer brugkaarten vervangen door een rivierkaart.

Leg de brugkaart op één van de twee gedraaide actiekaarten.

Stap 4. Bron aanvullen als hier plaats voor is

Speel als laatste stap een kaart af in de bron. Zolang er plaats is in jouw bron.

Dubbelen: een kaart afspelen op een kaart in de bron die dezelfde waarde heeft.

Dit moet wel een kaart zijn van een andere rivier. Bijvoorbeeld: Donau 4 op Amazone 4.

Dubbelen mag ook in de bron van de andere speler.

Na dit 'dubbelen' moet je een kaart van de oceaan op hand nemen.

Heb je na **stap 4** meer dan **10 handkaarten**, dan leg je het teveel aan kaarten in jouw grondwater.

Eind van het spel

Je wint het spel als je 2 Rivero's hebt of 1 Rivero en daarnaast 16 rivierkaarten op tafel hebt liggen.

Je kan het spel alleen winnen als er geen kaarten meer op de grondwaterstapel liggen.

Is de oceaanstapel leeg voordat iemand dit doel heeft bereikt, dan wint de speler die de meeste rivierkaarten op tafel heeft liggen heeft liggen (de score wordt verminderd met het aantal grondwaterkaarten).