

RIVERO PENTA®

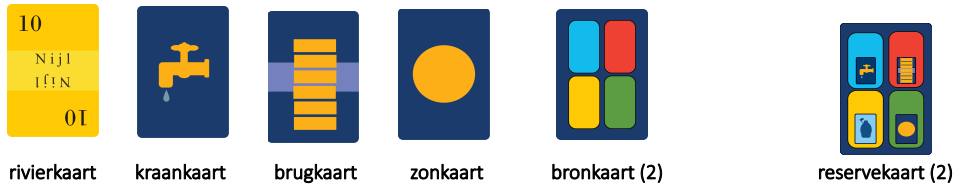
Rivero Penta is een tactisch kaartspel voor twee spelers waarin je rivieren bouwt rond een centrale bronkaart. Door slim kaarten aan te sluiten en actiekaarten te gebruiken scoor je punten voor rivieren van 3 of meer kaarten.

Rivero – de kaarten

Het kaartspel bestaat uit genummerde rivierkaarten van vier rivieren: de Nijl, Colorado, Donau en Amazone.

Elke rivier komt twee keer in het spel voor. De rivierkaarten zijn genummerd van 1 tot 10.

Overige kaarten: 6 kraankaarten, 6 brugkaarten, 6 bronkaarten en 1 bronkaart (+2 reservekaarten en 1 reservebronkaart).



Vorbereiding

Neem de 18 actiekaarten, reservekaarten en de bronkaarten uit het spel (de reservekaarten en extra bronkaart leg je in het doosje).

Schud de rivierkaarten en leg de stapel gesloten op tafel: de **ocean** (trekstapel).

Leg de **bronkaart** in het midden op tafel. Neem allebei **zes kaarten** van de ocean op hand. Leg om de beurt een handkaart naast, boven of onder de bronkaart, zodat er in totaal vier kaarten rond de bronkaart liggen.

Schud de 18 actiekaarten en leg ze gesloten neer. Draai de bovenste kaart om en leg deze open naast de stapel.

De overige 17 actiekaarten vormen de gesloten actiekaartenstapel. Bepaal door loting wie mag beginnen.



Hoe speel je het spel

Het doel van het spel is om punten te scoren door rivieren van drie tot vijf kaarten op te bouwen.

Het ultieme doel is een rivier van vijf kaarten: PENTA!

Dat doe je door kaarten aan te sluiten bij kaarten op tafel. Een kaart sluit aan bij een kaart van dezelfde rivier als deze één punt in waarde verschilt (Nijl 7 naast Nijl 8) of in waarde gelijk is maar van een andere rivier (Donau 4 naast Nijl 4).

Actiekaarten zorgen voor verrassende wendingen en hebben een grote invloed op het spelverloop.

Hoe win je het spel

Wie als eerste 55 punten bereikt, wint het spel. Zie puntentelling.

Een speler mag 'opgeven' als de achterstand meer dan 25 punten bedraagt (om uitzichtloos doorspelen te voorkomen).

Een speelbeurt begint met het nemen van een kaart van de ocean.

Vervolgens speel je twee stappen → **stap 1: nieuwe actiekaart** en daarna **stap 2: handkaart spelen**.

Stap 1: Actiekaart

Draai een nieuwe actiekaart en leg deze boven op de open actiekaart.

De **combinatie van beide kaarten** bepaalt of er een actie kan worden uitgevoerd.

De acties van 'kaart op zon' en 'brug op brug' zijn verplicht. Alle andere acties zijn optioneel.

nieuw open



zon op kraan 'water verdampt – uit wolken valt regen'

Verplaats één rivierkaart naar een andere plek waar deze volgens de aansluitregels mag liggen

Voorwaarde: er mogen geen zwevende kaarten ontstaan. Een verplaatsing levert **geen punten** op.

Een zwevende kaart is een kaart die niet via andere kaarten in verbinding staat met de centrale bronkaart (zie voorbeeld 7).



op



kraan op zon – verplichte actie ‘veel neerslag’

Neem nog een kaart van de oceaan op hand en sluit in deze speelbeurt twee handkaarten aan. Twee kaarten aansluiten bij dezelfde rivier levert geen dubbele score op. Sluit je Nijl 4 en 5 aan bij Nijl 1-2-3, dan levert dat 8 punten op (geen $5 + 8 = 13$). Kan je geen kaarten aansluiten, dan speel je twee kaarten af op de afspeelstapel. Je noteert -3 punten (en geen -6)



op



zon op zon: ‘langdurige droogte’

Kies één van de volgende acties:

1. Verwijder twee aangrenzende rivierkaarten – horizontaal of verticaal, niet diagonaal

Dit mogen kaarten van verschillende rivieren zijn. Leg de kaarten op de afspeelstapel. Er mogen geen zwevende kaarten ontstaan.

2. Verwijder kaarten van een PENTA – score: 1 punt per verwijderde kaart

Wanneer je kaarten van een PENTA verwijdert, verwijder je altijd het maximale aantal kaarten dat mogelijk is zonder dat er zwevende kaarten ontstaan. Ook deze kaarten leg je op de afspeelstapel.



op



Brug op brug – verplichte actie ‘een brug verbindt’

Leg een brugkaart horizontaal naast een rivierkaart (zie voorbeeld 5)

Je legt een brug nooit tussen twee rivierkaarten. In één rivier mag maximaal één brug liggen.

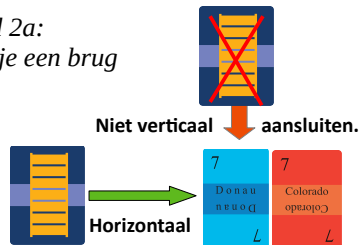
Zolang de brug op tafel ligt geldt:

- Naast de brug mag alleen een kaart worden gelegd die van dezelfde rivier is als de rivierkaart aan de andere kant van de brug. De waarde van de aansluitkaart is hierbij vrij (voorbeeld: Nijl 4 – brug – Nijl 9).
- De plek naast de brug mag ook leeg blijven. Later kan een speler hier alsnog een passende kaart leggen.
- Een brug moet altijd naast minstens één rivierkaart liggen. Leg de brug op de open actiekaart als er door actiekaarten aan beide zijden geen rivierkaarten meer naast de brug liggen.

Let op:

- Een brug werkt alleen in een horizontale rivier; via de brug kan niet verticaal worden aangesloten.
- Een brugkaart telt **niet mee voor de lengte** van een rivier en/of een horizontaal rijtje.
*De brug telt wél mee voor het toegestane maximum van vijf **verticale** rijtjes.*
- Wanneer de actiekaarten opnieuw worden geschud verdwijnen alle bruggen. Ontstaan er hierdoor zwevende kaarten, dan leg je die op de afspeelstapel.

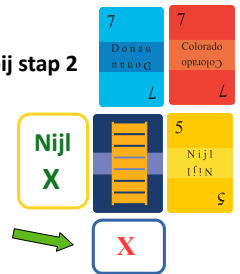
voorbeeld 2a:
zo plaats je een brug



voorbeeld 2b: aansluiten bij een brug

De brugkaart ligt naast Nijl 5. Naast de mag je bij stap 2 een willekeurige Nijl-kaart aansluiten. Dit mag ook in een volgende speelbeurt.

De brug ‘overbrugt’ geen rivierkaarten in een verticale rij.
X – Hier kan dus geen Donau-kaart worden aangesloten.



op



kraan op kraan: ‘waterwinning’

Verwijder drie aaneengesloten rivierkaarten van dezelfde rivier

Hier mag geen brug tussen liggen. Leg de drie kaarten plus eventuele zwevende rivierkaarten op de afspeelstapel. Zie voorbeeld 7 op bladzijde 4. De drie rivierkaarten scoren 3 punten.

Daarnaast noteer je voor elke zwevende rivierkaart één punt (brugkaarten scoren niet en leg je op de open actiekaart).

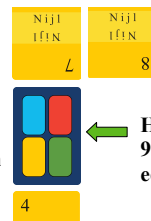
Open plek naast de bronkaart

Hier mag je bij stap 2 een kaart plaatsen volgens de aansluitregels.

Dit mag een willekeurige kaart zijn als er geen aangrenzende rivierkaarten naast de nieuwe kaart liggen.

Je mag ook in een latere speelbeurt een kaart op de open plek leggen.

voorbeeld 3



Hier mag je een willekeurige rivierkaart plaatsen

Hier kan een Nijl 7 of 9 komen. Of een 8 van een andere rivier.

Wanneer alle actiekaarten op zijn

Is aan het begin van jouw speelbeurt de stapel actiekaarten leeg, dan wordt de bovenste actiekaart de nieuwe open actiekaart. Verwijder vervolgens alle brugkaarten op tafel. Ontstaan hierdoor zwevende rivierkaarten dan leg je deze op de afspeelstapel. Schud de 17 actiekaarten en leg ze gesloten naast de open actiekaart en speel **stap 1**.

Stap 2: Handkaart spelen

Eén van de vijf handkaarten mag je naast, onder of boven een kaart leggen wanneer:

- deze kaart van dezelfde rivier is en in waarde 1 hoger of lager – voorbeeld: Nijl 4 naast Nijl 5 of
- deze kaart dezelfde waarde heeft maar van een andere rivier is – voorbeeld Nijl 7 naast Donau 7

Een kaart hoeft slechts bij één aangrenzende kaart correct aan te sluiten (in voorbeeld 4 ligt Nijl 2 naast Nijl 1 én naast Amazone 9).

Extra regel: Een 10 en een 1 mag je bij elkaar aansluiten: *Donau 8 – 9 – 10 – 1 – 2* is een legitieme rivier.

In een horizontale of verticale rij mogen **GEEN** identieke kaarten liggen. (dus geen twee keer dezelfde rivier én waarde).

Vanaf een rivier van drie horizontale of drie verticale kaarten scoor je punten – zie: puntentelling

voorbeeld 4

De 10 en 1 mag je bij elkaar aansluiten!

Geen 'dubbele' kaarten
In een horizontale of verticale rij mogen geen gelijke kaarten liggen van dezelfde rivier.
Hier mag je dus geen Amazone 1, Colorado 10, Nijl 9 of Nijl 10 aansluiten.

AANSLUIT-REGEL:
kaart die in waarde 1 verschilt: Nijl 2 naast Nijl 1.
Dat Nijl 2 nu ook naast Amazone 9 ligt speelt geen rol omdat Nijl 2 voldoet aan de eis dat een kaart maar bij één kaart hoeft aan te sluiten.

AANSLUIT-REGEL:
kaart met gelijke waarde:
Donau 9 naast Amazone 9 én Donau 9 naast Nijl 9.

PUNTEN SCOREN:
de rivier Nijl 10-9-8 levert 3 punten op.

Grens van het stroomgebied '5 x 8'

Het speelveld bestaat uit maximaal vijf horizontale rijen van elk maximaal acht kaarten, met de bronkaart in de middelste rij. Waar een 'x' staat kan je geen kaart aansluiten.

voorbeeld 5

In dit rijtje liggen acht kaarten. De bronkaart en brug tellen niet mee voor de lengte van de rij.

In dit rijtje liggen drie kaarten. Donau 7-6-brug-8 heeft drie rivierkaarten en scoort 3 punten. Moeten de actiekaarten worden geschud, dan schud je brugkaarten mee en gaat Donau 8 naar de afspiegelstapel (zwevende kaart).

In totaal zijn er 5 horizontale rijtjes mogelijk waarbij de bronkaart altijd in de middelste rij moet liggen.

In dit rijtje liggen vier kaarten. Een volgende kaart kan je naast Amazone 7, Amazone 4 of Colorado 8 aansluiten.

Kaarten van een rivier hoeven in waarde niet opeenvolgend te zijn. Amazone 6-7-1

Geen brug

Verwijder je met zon-zon de Nijl 2 en 3, dan leg je de brugkaart op de open actiekaart.

X = Tussen twee rivierkaarten mag je geen brug plaatsen

Liggen er 5 rijtjes van 8 kaarten, dan worden al deze rivierkaarten plus de kaarten van de afspiegelstapel geschud. Dit wordt de nieuwe stapel oceaankaarten. Leg weer vier kaarten rond de bronkaart en speel verder. Eventuele brugkaarten leg je op de open actiekaart.

Geen passende kaart

Je mag aan het eind van je speelbeurt niet meer dan vier handkaarten hebben. Dus kun je geen handkaart aansluiten, dan moet je een kaart gesloten op de afspeelstapel leggen. **Verminder je score met 3 punten.**

Door de kraan-zon actie moet je twee kaarten aansluiten. Lukt het niet om één of twee kaarten aan te sluiten, dan leg je één of twee kaarten af op de afspeelstapel. Je noteert -3 punten; ook als je twee kaarten moest afspelen.

PENTA!!

Een rivier van vijf kaarten is een PENTA.

Bij de zon-zon actie mag een speler kaarten van een PENTA verwijderen.

Verwijder altijd het maximale aantal kaarten dat mogelijk is zonder dat er zwevende kaarten ontstaan.

Nieuwe ocean

Wanneer alle oceaankaarten op zijn, schud je de afspeelstapel. Deze vormt de nieuwe ocean.

Eind van het spel en puntentelling

Het spel eindigt direct zodra een speler 55 punten bereikt. Deze speler wint het spel.

Puntentelling:

Rivier van 3 kaarten → 3 punten

Rivier van 4 kaarten → 5 punten

Rivier van 5 kaarten → PENTA → 8 punten

De rivier nog langer maken levert geen extra punten op.

Verwijderen kaarten van een PENTA → evenveel punten als verwijderde kaarten

Kraankaart → drie kaarten van een rivier uit het spel halen levert drie punten op.

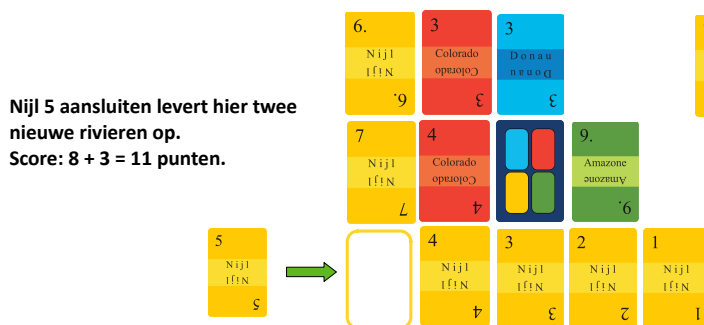
Daarnaast krijg je voor elke zwevende rivierkaart die na de kraanactie op tafel ligt één punt.

Zwevende **brugkaarten** leveren géén punten op.

Voor het afspelen van een handkaart op de afspeelstapel: -3 punten

Ontstaan er door één kaart twee rivieren, dan scoor je voor **beide rivieren** de punten.

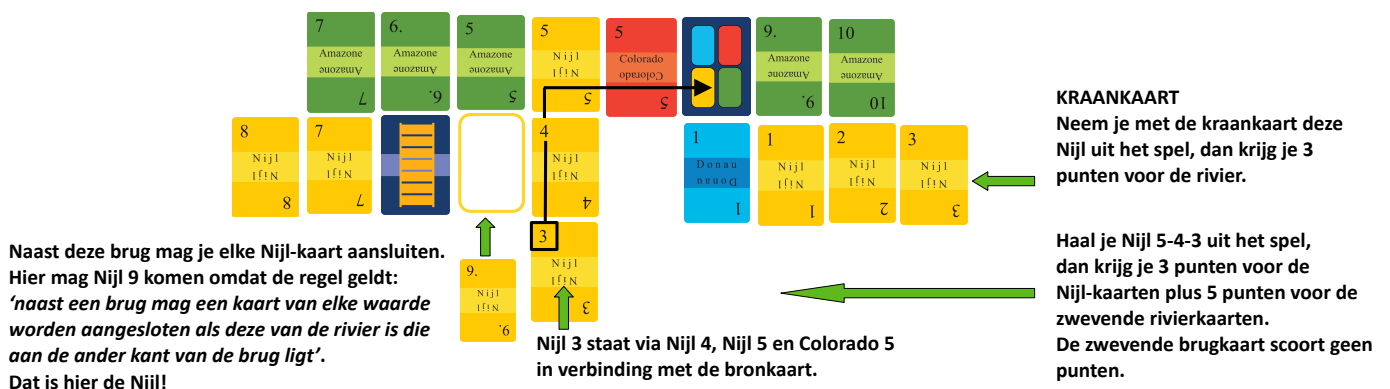
voorbeeld 6a



Voorbeeld 6b : verbinding maken: Penta!



voorbeeld 7



OVERZICHT SPELREGELS

Verloop van een speelbeurt

1. Neem 1 kaart van de oceaan (*je hebt nu vijf handkaarten*).
2. **Stap 1** – draai een actiekaart – voer een actie uit als de combinatie dat toestaat.
3. **Stap 2** – Speel een handkaart.

Stap 1 – actiekaart – de acties van kraan-zon en brug-brug zijn verplicht.

- **Zon + zon** – verwijder 2 aangrenzende rivierkaarten **of** van een PENTA het maximaal aantal kaarten dat mogelijk is (*er mogen GEEN zwevende kaarten ontstaan*).
- **Kraan + kraan** – verwijder 3 aansluitende rivierkaarten van dezelfde rivier. Hierbij mag geen brugkaart zitten (*zwevende kaarten leveren WEL punten op*).
- **Zon + kraan** – verplaats 1 rivierkaart naar een passende plek (*GEEN zwevende kaarten en GEEN punten*).
- **Kraan + zon** – neem extra oceaankaart en speel 2 handkaarten.
- **Brug + brug** – leg een brugkaart horizontaal naast een rivierkaarten (*nooit tussen twee rivierkaarten*). Een brug telt niet mee voor de lengte van een rivier en ook niet voor de acht kaarten van een horizontale rijtje. Maximaal 1 brug per rivier.

Een brug wordt alleen horizontaal naast een rivierkaart gelegd.

Zolang de brug ligt:

- Naast de brug mag alleen een kaart worden gelegd die van dezelfde rivier is als de rivierkaart aan de andere kant van de brug. Voorbeeld: Nijl 5 – brug – **Nijl X**
- Deze kaart mag elke waarde hebben. Voorbeeld: Nijl 5 – brug – **Nijl 8**.
- Leg de brug op de open afspeelstapel als er links en rechts geen kaarten naast de brug liggen.

Een brug werkt niet verticaal. De brug telt niet mee voor de lengte van een rivier of het rijtje.

Schud de actiekaarten als alle actiekaarten gedraaid zijn. Ook brugkaarten in het speelveld schud je mee.

Stap 2 – Handkaart spelen – aansluitregel

Een kaart mag worden gespeeld wanneer deze:

van dezelfde rivier is, maar 1 hoger of lager in waarde. Voorbeeld: Nijl 7 naast Nijl 8 (Nijl 1 naast Nijl 10 mag ook).

of

dezelfde waarde heeft maar van een andere rivier is. Voorbeeld: Donau 4 naast Nijl 4.

NB: Geen identieke kaarten in een horizontale of verticale rij (dus bijvoorbeeld niet 2 x Donau 7 in dezelfde rij).

Rivieren en punten: 3 kaarten → 3 punten, 4 kaarten → 5 punten, 5 kaarten → 8 punten.

Geen passende handkaart(-en) → Leg een handkaart op de afspeelstapel: – 3 punten.

PENTA – een rivier van 5 kaarten is een PENTA

Wanneer een speler de zon-zon actie speelt mag hij kaarten van de PENTA verwijderen.

Voorwaarde: altijd maximaal mogelijk aantal kaarten zonder dat er zwevende kaarten ontstaan.

Je scoort 1 punt per verwijderde kaart.

Speelveld – stroomgebied: '5 x 8'

Maximaal 5 rijen waarbij de **bronkaart** altijd in de **middelste rij** ligt.

Elke rij mag maximaal 8 kaarten lang zijn.

Einde van het spel: Wie als eerste 55 punten heeft wint het spel direct.