

R I V E R O[®] – een stromend kaartspel voor twee 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.

Rivero is een ‘aanlegspel’ waarbij je rivieren laat ontspringen die steeds verder stromen. Je wint het spel als je een rivier hebt met een lengte van acht kaarten en je al je handkaarten kwijt bent.

Kaarten van de bron helpen je om rivieren te laten groeien.

Deze bron bestaat uit kaarten die in het midden tussen de spelers open op tafel liggen.

Actiekaarten vergroten je kans om je doel te bereiken of je tegenstander tegen te werken.

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

1. kaart van de oceaan nemen, 2. kaarten uit de bron halen of 3. een actiekaart spelen.

Vaak zal je in het begin **optie 1** spelen om je handkaarten te verbeteren.

Dit doe je door een kaart van de voorraadstapel (de *oceaan*) op hand te nemen.

Heb je een reeks van drie opeenvolgende kaarten van één rivier, dan mag je die bij optie 1 op tafel leggen.

Bij een rivier die je bij optie 1 maakt leg je **altijd** de veldfleskaart.



Ook kan je bij optie 1 een handkaart ‘dubbelen’ op een kaart van de bron. Je mag dan nog een extra kaart van de oceaan op hand nemen.



Donau 7 heeft de Amazone 7 gedubbeld.

Tot slot mag je een kaart afspelen in de bron.

Hier komen tijdens het spel steeds meer rivierkaarten te liggen.

Er zullen kaarten bij zitten die je later nodig hebt om rivieren te maken of uit te breiden.

Ligt jouw veldfleskaart bij een nieuwe rivier, dan mag je bij **optie 2** kaarten uit de bron halen.

Dit zijn altijd drie kaarten waarvan er minstens één gebruikt moet worden in een nieuwe rivier of als aansluitkaart bij een bestaande rivier.

En dan de actiekaarten!

In plaats van een kaart van de oceaan neem je een kaart van de stapel actiekaarten.



Met de **kraankaart** kan je een kaart uit de bron halen die je nodig hebt voor een nieuwe rivier. De kraankaart kan ook een kaart bij een rivier weghalen (zie daarvoor de spelregels met voorbeelden).



Is de actiekaart een **zonkaart**, dan krijg je twee extra rivierkaarten van de oceaan. Natuurlijk is het niet zeker of je iets aan deze kaarten hebt, maar een ontbrekende kaart voor een rivier zou er zo maar bij kunnen zitten.



Een derde actiekaart is de **brugkaart**. Een brugkaart komt in een rivier te liggen waardoor deze korter wordt. Het is een veelzijdige kaart die in de spelregels met voorbeelden wordt uitgelegd.

De kaart die je door een actiekaart krijgt leg je open bij deze actiekaart op tafel.

Daarna eindigt je speelbeurt.

Het spelen van actiekaarten kan dus goede kaarten opleveren, maar deze kan je pas in een volgende speelbeurt gebruiken.



Spelregels

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 en met 10. Overige kaarten zijn 18 actiekaarten, 2 grondwaterkaarten en 2 veldfleskaarten:



6 kraankaarten



6 brugkaarten



6 zonkaarten



2 veldfleskaarten



2 grondwaterkaarten

Voorbereiding

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**.

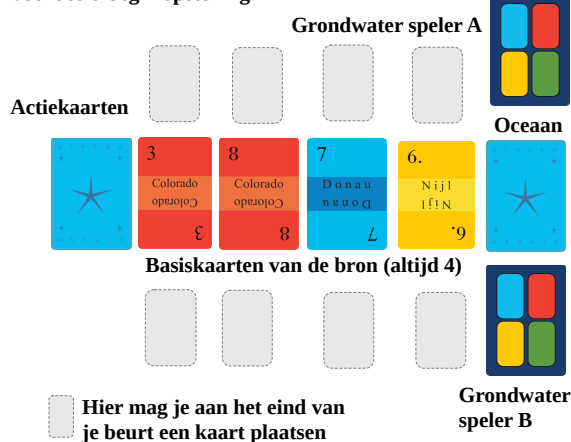
Leg de twee **grondwaterkaarten** naast de ocean zoals in het voorbeeld.

Leg vier kaarten naast de ocean: de **basiskaarten** van de bron.

Schud ook de actiekaarten en leg de stapel naast de ocean. Neem allebei 6 kaarten van de ocean op hand.

Verdeel ongezien de veldfleskaarten. Leg deze voor je op tafel. Wie de blauwe veldfleskaart heeft begint.

Voorbeeld begin opstelling



Het doel van het spel is om drie rivieren met een lengte van zes rivierkaarten te maken.

Een rivier van zes rivierkaarten is een Rivero.

Kaarten van de bron zorgen voor nieuwe rivieren of laten je rivieren groeien en leveren. Een rivier bestaat uit een oplopend rijtje van minstens drie kaarten. Je wint het spel als je drie Rivero's hebt.

Elke speelbeurt kies je uit drie opties:

- 1: **Kaart** van de ocean een **nieuwe rivier** maken
- 2: kaarten uit de **bron** halen
- 3: **actiekaart** inzetten.

Je mag bij elke optie onbeperkt kaarten aansluiten bij alle rivieren. Na het spelen van een van de drie opties leg je een kaart in de bron. Dit is verplicht als je meer dan zes handkaarten hebt.

Optie 1: Neem een kaart van de ocean

Bij optie 1 gebruik je handkaarten plus de nieuwe kaart van de ocean. Vervolgens mag je een nieuwe rivier maken, kaarten aansluiten bij rivieren en bij de bron (zie 'dubbelen').

Een nieuwe rivier met veldfles

Heb je drie of meer opeenvolgende kaarten van een rivier op hand dan mag je deze rivier op tafel leggen.

Leg de veldfleskaart bij deze nieuwe rivier. Dankzij de veldfles mag je later kaarten uit de bron halen.

De veldfleskaart moet natuurlijk wel beschikbaar zijn en niet al ergens bij een rivier liggen.

De nieuwe rivier leg je voor je op tafel zodat duidelijk is van wie deze rivier is.

Een veldfleskaart beschermt de nieuwe rivier tegen de actie van de kraankaart (zie actiekaarten).

Twee dezelfde rivieren mogen later niet met elkaar verbonden worden.

Zo mag je Nijl 4-5-6-7 en Nijl 8-9-10 op tafel NIET bij elkaar aansluiten.



Voorbeeld nieuwe rivier.

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 ocean op hand nemen, maar die extra kaart is niet verplicht.

Optie 2: kaarten van de bron op hand nemen

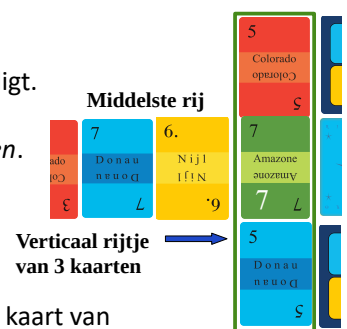
Je mag een **verticaal rijtje** van **drie kaarten** uit de bron halen als jouw **veldfles** bij een rivier ligt.

Onderliggende kaarten neemt de andere speler op hand (zie optie 1: 'dubbelen').

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 een **eigen** rivier.



Bron aanvullen

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

Optie 3: actiekaart 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.

Zonkaart: 'de zon verdampt water'

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

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



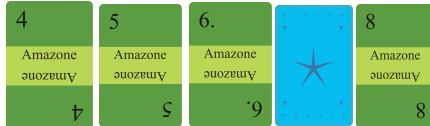
Kraankaart: 'er wordt water gewonnen uit rivieren en bronnen' (mag ook bij eigen rivier).

Neem de hoogste of laagste rivierkaart uit een rivier

Bij een rivier met een veldfleskaart mag je nog geen kraankaart inzetten.



Komt er een **brug** als laatste of eerste kaart te liggen, dan gaat deze ongezien naar de grondwaterstapel van de eigenaar. Blijven er **minder dan drie kaarten** over dan leg je ook deze op de grondwaterstapel van de eigenaar.



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



Of:

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

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. Ligt er geen kaart op jouw grondwaterstapel, dan blijft de plek onbezet.

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

Leg de rivierkaart open op de actiekaart.

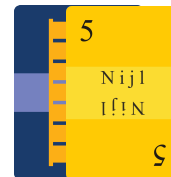
De kaart van de oceaan vertegenwoordigt een brug in de rivier.

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 gesloten kaart blijft onbekend voor beide spelers.

Je kan een brug ook gebruiken tijdens het aansluiten om een ontbrekende rivierkaart te vervangen.



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

Twee bruggen mogen NIET naast elkaar liggen en een brug telt niet mee voor de lengte van een rivier.

Beide spelers (!) mogen 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.

In een volgende speelbeurt mag je rivierkaarten die bij een actiekaart liggen op hand nemen.

De actiekaart zelf blijft liggen totdat je een willekeurige kaart aansluit bij een rivier, een nieuwe rivier maakt of een kaart dubbelt bij een kaart van de bron. Leg de actiekaart op een afspeelstapel voor actiekaarten.

NB: zolang de actiekaart er nog ligt mag je geen nieuwe actiekaart spelen.

Zijn alle actiekaarten gebruikt, dan worden ze geschud.

Kaart afspelen in de bron

Na het spelen van **optie 1** of **optie 2** moet je een kaart afspelen in de bron. Dit is niet verplicht als je minder dan zes kaarten op hand hebt. Leg de handkaart naast een grondwaterkaart of naast een andere kaart in de bron.

De bron is vol: handkaart ruilen

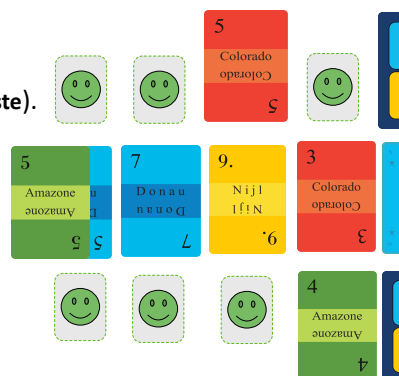
Is er geen open plek meer in de bron, dan mag je aan het eind van je speelbeurt een handkaart die dezelfde waarde heeft ruilen met een kaart van de bron (de bovenste).

Die bronkaart moet wel van een andere rivier zijn.

Kan of wil je dit niet dan volg je de **6 kaarten regel**.



Hier mag je een handkaart plaatsen



De 6 kaarten regel

Heb je aan het eind van je speelbeurt meer dan zes handkaarten, dan leg je één kaart gesloten op jouw grondwaterkaart. Dus ook als het er tien zijn leg je maar één kaart op het grondwater.

Heb je minder dan 6 handkaarten, dan mag je kaarten van het grondwater op hand nemen.

Je kan het spel niet winnen zolang er kaarten op jouw grondwaterkaart liggen.

Eind van het spel

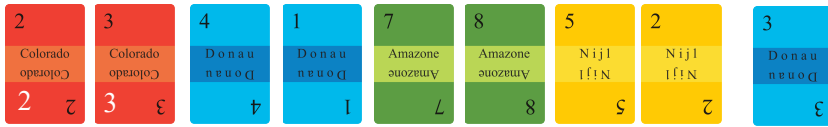
Je wint het spel als je drie Rivero's hebt.

Voorwaarde is dat er geen kaarten meer op jouw grondwaterkaart liggen.

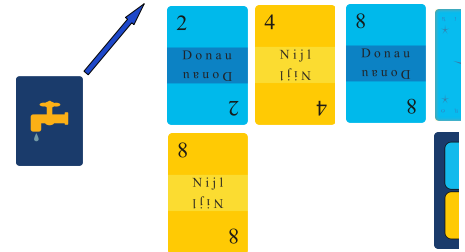
Heb je door een kraankaart of brugkaart geen drie Rivero's meer, dan moet je dit eerst herstellen voordat je het spel kan winnen.

Is er nog geen winnaar op het moment dat de kaarten van de oceaan op zijn dan wint de speler die de meeste rivierkaarten op tafel heeft stromen (bruggen tellen niet mee).

Kaarten in het grondwater verminderen de score met 1 punt per kaart.



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.

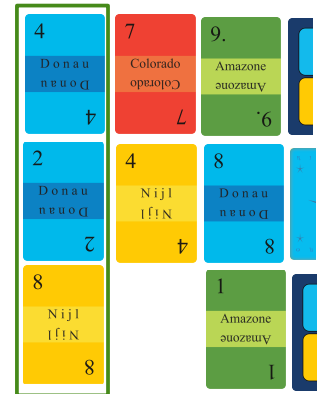
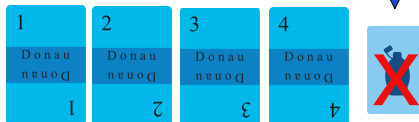


Voorbeeld 2 – Kaarten van de bron.

Nieuwe rivier + veldfles



Je hebt **Donau 1** en **3** op hand.
 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’ – ‘nuttige’ kaarten van de oceaan



Rivier op tafel

Zolang hier rivierkaarten liggen kan de zonkaart niet worden ingeleverd.



Leg 2 kaarten van de oceaan bij de zon



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 – ‘slechte’ 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 afspeelt door ergens een kaart aan te sluiten of een nieuwe rivier te maken.

