

# SUR LA RIVIERE

(Up the river)

*Profitez du vent, tant qu'il souffle dans le bon sens, pour rejoindre le port... et ne laissez surtout aucun voilier en arrière car il risquerait d'être entraîné par la cascade !*

*Un jeu de Manfred Ludwig, illustré par Michael Wollert.*

**Matériel** : 11 cartes (dont une, plus grande, représente le port), 12 voiliers, de spécial et règles

## BUT DU JEU

Amener le plus de voiliers au port et le plus vite possible. car les meilleurs docks sont attribués dans l'ordre d'arrivée.

## PREPARATION

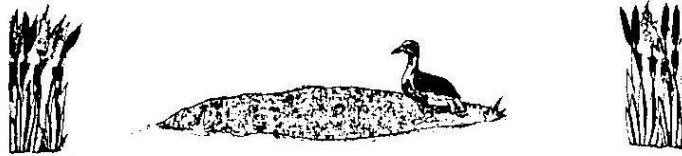
- Ce plan de jeu est spécial car il est constitué d'un port et de dix sections qui seront en mouvement durant la partie. Placez devant le port les dix sections comme illustré sur le verso de la boîte. Vous devez donc avoir la section *banc de sable* en n° 1, la section avec le *roulis* en n° 5. Les autres cartes peuvent être interchangeables. Tous les voiliers sont placés sur la section n° 4, en partant du banc de sable. Laissez un petit espace entre le port et la dixième section.
- Chaque joueur choisit la couleur de ses voiliers. Si on joue à moins que quatre, on enlève les couleurs non utilisées.

## DEROULEMENT

Le plus âgé (à l'inverse de la règle anglaise) commence. Il aura une responsabilité spéciale : celle d'activer la cascade à chaque tour de jeu (voir plus loin). On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur lance le dé et fait progresser un voilier de sa couleur (au choix) vers le port d'autant de cases que de points obtenus au dé.

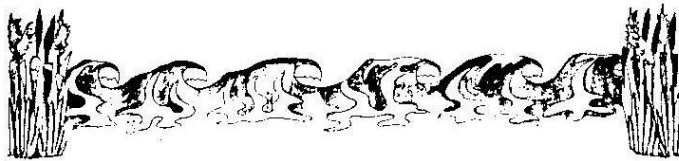
### section du banc de sable

Aucun voilier ne peut passer le banc de sable sans s'y arrêter (sauf en cas de recul). Les points en trop tombent, le voilier stationne sur le banc de sable et repart de là au tour suivant.



### section de la vague

Si un voilier parvient avec un nombre exact sur la section de la vague, le courant le fait automatiquement progresser de trois cases supplémentaires.



### face des flèches sur le dé

Le joueur a le choix entre deux actions. Il ne peut pas choisir les deux en même temps.

#### Soit à son profit

Il peut avancer un de ses voiliers jusqu'à celui qui le précède sur la rivière dans la direction du port. Mais on ne peut pas profiter de cette règle pour rentrer un bateau au port. *Exemple* : votre 3ème bateau avance jusqu'à la section où stationne votre 2ème bateau. Ou bien, votre 2ème bateau rejoint la section du premier. Si le banc de sable se trouve en chemin, le voilier doit s'y arrêter. Si tous les voiliers sont sur la même case, vous ne pouvez pas utiliser cette option.

#### soit pour reculer un voilier adverse

Si vous ne choisissez pas la première option, vous pouvez utiliser la règle en sens inverse pour reculer le voilier d'un autre joueur. On recule un voilier jusqu'à la section de celui qui le suit. *Exemple* : vous reculez le 1er voilier jaune jusqu'à la section du 2ème jaune. Dans le sens du recul, le banc de sable n'est pas un obstacle. Pas question, non plus, de reculer un voilier déjà arrivé au port. Enfin, trois voiliers sur une même section ne peuvent être inquiétés.

Si aucune de ces deux options n'est possible, le joueur passe son tour.

### LA CASCADE

C'est l'élément le plus passionnant du jeu. La rivière effectue une partie de rotation sur elle-même chaque fois qu'un tour de jeu est fini. Cela veut dire que chaque fois que le tour du premier joueur revient, celui-ci, avant de lancer le dé, prend la section n° 1 et la place en dixième position. Il la glisse donc entre le port et la section qui se trouvait devant. Toutes les sections se poussent l'une l'autre : la dixième devient neuvième, la neuvième devient huitième, etc...

Si des voiliers se trouvent sur la section qu'on déplace, de la position 1 à la position 10, ils tombent dans la cascade et sont éliminés du jeu.

#### Pour entrer au port,

il n'est pas nécessaire d'avoir un nombre exact. Les voiliers occupent les docks dans l'ordre de leur arrivée. Le premier prend la meilleure place qui vaut 12 points, le second le dock qui vaut 11 points, etc...

FIN DE JEU

Ce jeu finit quand tous les voiliers sont arrivés au port ou ont été éliminés par la cascade. Une addition des points détermine alors le gagnant.