

La Rivière de Couleurs

Type de jeu

Parcours, stratégie, mémoire et hasard.

Matériel

- Un plateau de jeu creux comportant 18 trous.
- 12 pions de 4 couleurs différentes.
- 25 plaquettes carrées : 6 vertes, 6 rouges, 6 jaunes, 6 bleues et 1 orange
- 1 règle de jeu.

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Age des joueurs : entre 10 et 99 ans.

Durée : 15 minutes

But

Etre le premier à arriver de l'autre côté du plateau de jeu avec ses 6 pions en poussant les plaquettes colorées pour se constituer le meilleur parcours.

Mise en place du jeu

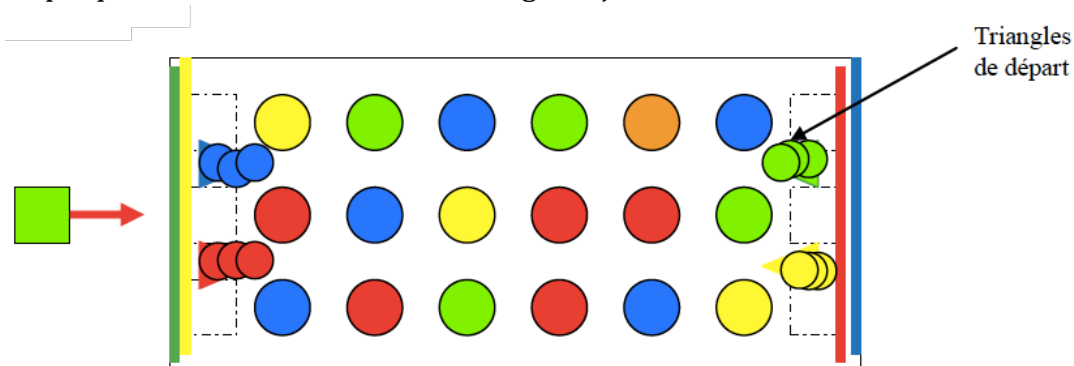
Les 25 plaquettes carrées sont mélangées couleurs non visibles. Le plateau de jeu est retourné face trouée côté table. Les plaquettes sont ensuite glissées une à une dans le plateau de manière à ne pas voir la disposition des plaquettes.

Quand toutes les plaquettes sont dans le jeu, on retourne le plateau. On obtient ainsi une disposition aléatoire des plaquettes dont 6 restent toujours invisibles au départ.

Chaque joueur choisit un camp de 2 couleurs (soit rouge & bleu soit vert & jaune) et prend les pions correspondants.

Les joueurs placent leurs pions en position de départ sur les triangles de mêmes couleurs.

La plaquette restante sert au démarrage du jeu.



Déplacement des pions et plaquettes

Le jeu se joue toujours de la même façon : les joueurs doivent d'abord placer/déplacer leurs pions et ensuite pousser une colonne de leur choix avec la plaquette restante et excepté la dernière colonne que l'adversaire vient de pousser.

Les pions avancent uniquement sur les plaquettes de même couleur. Ils avancent de manière horizontale, verticale ou diagonale sur les plaquettes adjacentes. Ils peuvent revenir en arrière si besoin.

Conseil : Lorsqu'un joueur pousse une colonne, l'adversaire récupère la plaquette qui est tombée du plateau de jeu et la dépose sur celui-ci au niveau de la colonne qui vient d'être poussée. C'est un moyen de se souvenir qu'il ne pourra pas pousser cette colonne lorsque ce sera à son tour de le faire.

Déroulement de la partie

Le joueur qui commence est désigné au sort. Il place ses pions sur le plateau de jeu en commençant par la première ligne et les suivantes (s'il le peut) et pousse ensuite une colonne de son choix avec la plaquette restante.

Pour sortir un pion, le joueur doit attendre qu'il y ait une plaquette de sa couleur sur la première ligne.

Si c'est le cas, le joueur peut sortir son pion et si des plaquettes de même couleur se suivent, les pions peuvent continuer leurs parcours.

Le joueur peut choisir la direction qui lui convient le mieux.

Le joueur est obligé d'avancer ses pions si la disposition des plaquettes le lui permet.

Puis, chaque joueur, à tour de rôle, déplace ses pions et pousse une colonne.

Le jeu comporte une plaquette orange qui est un joker. Cette plaquette peut servir de passage à tous les pions. Les deux joueurs peuvent donc y circuler librement.

Si la case convoitée est occupée par un pion adverse, le joueur peut s'empiler dessus mais son parcours s'arrête là jusqu'au prochain tour et ce, même si des plaquettes de sa couleur se suivent.

3 pions maximum peuvent être empilés. Par contre, il est interdit de s'empiler sur ses propres pions directement.

Dans tous les cas, le pion du dessous se retrouve coincé. Il sera libéré uniquement lorsque le pion supérieur sera parti.

La partie est gagnée par le joueur a amené en premier ses 6 pions de l'autre côté du plateau.

Résumé du jeu La Rivière de Couleurs

(A garder près de soi quand on joue !)

Règle 1 : le joueur doit d'abord placer ses pions et ensuite pousser une colonne.

Règle 2 : le joueur ne peut jamais repousser la colonne que l'adversaire vient de pousser.

Règle 3 : si des plaquettes de même couleur se suivent Horizontalement, Verticalement ou Diagonalement les pions continuent leurs traversées selon une de ces directions.

Règle 4 : le joueur peut choisir la direction qui lui convient le mieux.

Règle 5 : le joueur peut s'empiler sur les pions adverses mais pas sur ses propres pions.

Règle 6 : les pions peuvent être empilés sans limite mais doivent respecter la règle 5.

Règle 7 : la plaquette orange peut servir de passage à tous les pions. On peut donc y circuler librement et s'y empiler en respectant la règle 5.

Règle 8 : si durant son parcours, un pion s'empile sur un pion adverse, son parcours s'arrête là, même si des plaquettes de sa couleur suivent. Le pion du dessous ne sera libéré que lorsque le pion supérieur sera parti.

Règle 9 : si durant son parcours, un joueur ne peut avancer aucun pion, il doit obligatoirement pousser une colonne.

Règle 10 : le joueur est toujours obligé d'avancer tous ses pions quand c'est possible.

Contact & questions

La Rivière de Couleurs est un jeu inventé par Giancarlo Gangitano et édité par Déambulle-Jeux.

Le bois utilisé pour la production du jeu est de l'hévéa recyclé.

Si vous avez des questions ou commentaires par rapport au jeu ou à Déambulle-Jeux n'hésitez pas à nous contacter via la formulaire de contact qui se trouve sur notre site Internet www.deambulle.be et rejoignez-nous sur Facebook .



Déambulle-Jeux ou www.facebook.com/deambullejeuxbe

www.deambulle.be