Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Dos Rios

Dos Rios est un jeu de Franz-Benno Delonge, édité par Kosmos. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : www.geniedelalampe.org / e-mail: info@geniedelalampe.org

Idée

Deux fleuves s'écoulent des montagnes à travers la plaine, irriguant des champs desquels les propriétaires tirent leurs revenus. Ceux-ci servent à leur tour à construire haciendas et fincas. Chaque propriétaire va ainsi tenter de placer ses paysans (campesinos) sur les champs prêts à être récoltés. Mais sur les champs c'est la guerre pour éloigner les campesinos étrangers ou pour créer des barrages afin d'assécher les champs les plus lucratifs.

But du jeu

Le but du jeu est de parvenir le premier à irriguer les champs sur lesquels sont placés quatre de ses bâtiments, dont l'hacienda, ou le premier à irriguer cinq de ses champs sur lesquels se trouvent 5 de ses bâtiments.

Matériel

Le plateau de jeu se compose d'un cadre, de 12 éléments à y placer, de 24 campesinos (6 de chaque couleur), 16 fincas (4 de chaque couleur), 4 haciendas (une par couleur), 40 portions de fleuve, 40 barrages de bois, 50 billets de monnaie (40x100 rios, 10x500 rios) 15 cartes de récolte.

Préparation

Monter le cadre du plateau et y placer au hasard les 12 éléments.

Poser les deux fleuves (voir § pose des fleuves).

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 6 campesinos, 4 fincas et l'hacienda de sa couleur, il reçoit en outre 2 barrages. Il place ce matériel devant lui.

L'argent est placé à côté de la table. Les joueurs ne reçoivent aucun capital de départ.

Les cartes de récolte sont mélangées et placées face cachée à l'écart du plateau.

Un joueur est désigné comme premier joueur.

Pose des fleuves

Le tracé des deux fleuves est déterminé par les joueurs. On débute par le Rio Verde qui part de l'emplacement vert en haut du plateau dans les montagnes. Les fleuves se dirigent toujours du haut du plateau (montagnes) vers le bas (ville/lacs). Le premier joueur place une portion de fleuve qui part de l'emplacement vert en direction du centre d'un hexagone situé plus bas. De là le joueur suivant placera la portion suivante entre deux centres d'hexagones. Un fleuve ne peut pas sortir de la zone verte du plateau.

Le tracé du fleuve est en outre influencé par l'altitude. Les cases de colline (brunes) sont les plus élevées (par rapport aux cases voisines), puis les cases de forêt (vert foncé) puis les cases de plaine. Depuis une case, le fleuve s'écoule toujours vers la case la plus basse. Si plusieurs cases répondent à ce critère, le joueur qui place la portion de fleuve choisit alors la direction.

Note : même si cela paraît illogique, le fleuve peut s'écouler d'une case de plaine vers une case de colline ou de forêt, cette case ayant une altitude plus faible par rapport à la case de départ. Ainsi si depuis une case de plaine il y a 3 possibilités : une forêt, une colline et une plaine, le fleuve doit aller vers la case de plaine.

Une fois le tracé du fleuve vert réalisé, on passe au fleuve brun (Rio Moreno) qui part de la case brune dans les montagnes. Les règles sont identiques. Si un fleuve débouche dans un autre, son tracé s'arrête là. Si un fleuve arrive dans un des lacs en bas ou sur la ville, son tracé est terminé.

Exemple
Le Rio Verde (à gauche) prend sa source dans le glacier vert. Il peut s'écouler sur l'hexagone de colline ou de forêt adjacent. Comme la forêt est à une altitude plus faible par rapport à la colline, il doit se diriger vers la forêt. Depuis cette première forêt, deux cases de colline sont à disposition. Le joueur a donc le choix entre les deux et décide de le faire couler en ligne droite. Depuis cette colline, le flueve ne peut que s'écouler vers la forêt, à plus faible altitude que la colline de droite, puis à nouveau vers la forêt. Depuis cette forêt, le joueur a le choix entre la plaine à droite ou la plaine en ligne droite (toutes deux à la même altitude). Il chosit la ligne droite. Depuis là, le tracé est obligatoirement en ligne droite jusqu'au prochain champs de tabac où le joueur a de nouveau le choix entre la droite ou la gauche. Il choisit la gauche. Ensuite le fleuve n'a plus d'autre choix que de terminer sa course dans le lac, qui est à une altitude moindre que le champs de maïs de droite.

Le tracé du Rio Moreno est ensuite déterminé de la même manière.

Placement

La partie débute par trois phases de placement. Le 1er joueur commence. A son tour chaque joueur place un de ses campesinos sur un hexagone de son choix (colline, forêt ou plaine).

Sur un hexagone ne peuvent cohabiter qu'un maximum de deux campesinos du même joueur.

Les trois derniers campesinos des joueurs sont placés sur la ville.

On dévoile un nombre de cartes de récolte égal au nombre de joueurs plus 1. Si une carte desperados apparaît, une nouvelle carte est tirée. La carte desperados revient dans le paquet qui est remélangé.

Le paquet constitue une pioche face cachée.

Déroulement

En débutant par le 1er joueur, et en suivant en sens horaire, chacun effectuera les deux actions suivantes dans l'ordre indiqué.

1) mouvement et actions des campesinos (dans un ordre quelconque) :
- déplacer ses propres campesinos, éventuellement repousser des campesinos adverses
- construire des barrages
- construire des bâtiments.

2) Valoriser la récolte actuelle ou déplacement de la carte; éventuellement résoudre les attaques de desperados.

Les campesinos

Déplacer ses propres campesinos

Le joueur a 6 points de mouvement à disposition pour déplacer ses campesinos. Il répartit ces points comme il l'entend sur ses campesinos. Les points non utilisés ne peuvent pas être conservés pour le tour suivant.

Chaque déplacement d'un campesino d'un hexagone vers un autre coûte un point.

Il est possible de déplacer dans la ville, les forêts, les collines, les champs, les routes mais jamais sur les montagnes ni sur les lacs.

Sur un hexagone ne peuvent cohabiter que des campesinos d'un même joueur et au maximum deux. Il n'y a aucune limite sur la ville et les routes.

Il est interdit de traverser un hexagone occupé par un campesino adverse. Pour traverser une telle case, il faut d'abord évacuer le campesino adverse (voir plus loin)

Les barrages ne constituent pas un obstacle au déplacement des campesinos.

Depuis la ville il est possible de déplacer ses campesinos sur un des trois hexagones adjacents ou sur une des routes à gauche et à droite.

Les routes constituent des raccourcis. Il faut un point de mouvement pour aller de la ville sur une route et un point pour aller de la route sur un hexagone (et vice-versa).

Evacuer les campesinos adverses

Pour enlever un campesino adverse d'un hexagone, le joueur doit amener sur cet hexagone deux de ses campesinos (provenant d'un même hexagone ou de deux hexagones différents).

Un campesino adverse est également évacué avec un seul de ses propres campesino si celui-ci arrive depuis un hexagone adjacent plus élevé (en altitude).

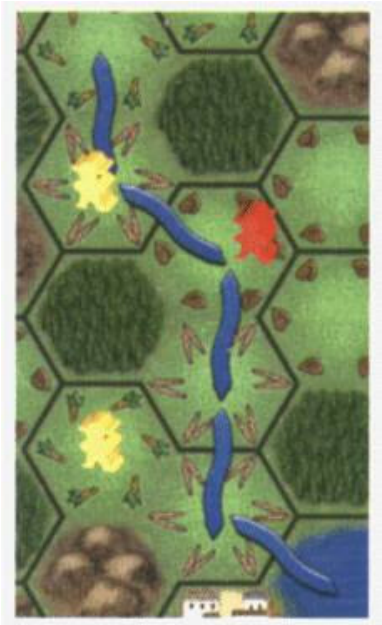
Pour évacuer deux campesinos adverses situés sur une même case, le joueur doit amener sur la case deux de ses campesinos provenant tous deux de cases adjacentes plus élevées.

La ville et les routes sont considérées comme moins élevées que les hexagones adjacents.

Les campesinos évacués sont immédiatement placés sur la ville d'où ils pourront se déplacer vers la carte.

Il est possible de poursuivre un mouvement après avoir évacué un campesino, y compris de revenir sur l'hexagone de départ.

EXCEPTION: au premier tour, un joueur ne peut évacuer que des campesinos d'un joueur qui a déjà joué.



Exemple
1) Le campesino rouge sur le champ de tabac peut être évacué par le joueur jaune si ce dernier amène ses deux campesinos sur la case où se trouve le rouge pour un coût de 3 points de mouvement. Le joueur jaune pourrait aussi amener sun de ses deux campesinos sur la forêt puis sur le champs sur lequel se trouve le rouge pour l'évacuer (coût = 2 points de mouvement), la forêt étant située à une altitude plus élevée que les champs, il est autorisé d'évacuer un campesino adverse avec un des siens en venant d'un hexagone adjacent plus élevé.

Exemple
2) Pour évacuer le campesino blanc, le joueur noir peut soit amener deux campesinos depuis la route sur l'hexagone où se situe le blanc (2 points de mouvement) ou amener un campesino sur l'hexagone de colline (plus élevé), puis sur le champ de maïs (également 2 points de mouvement).

Les barrages

Un joueur peut construire autant de barrage qu'il désire durant son tour à condition d'avoir suffisamment de bois.

Un barrage se construit sur un fleuve à la frontière entre deux hexagones (de manière à barrer le fleuve). Le barrage interrompt l'écoulement du fleuve sur l'hexagone en aval du barrage, mais pas sur les hexagones plus en aval (sauf si ceux-ci sont aussi bloqués par des barrages).

Un barrage demeure en place jusqu'au terme de la partie une fois construit.

Pour construire un barrage, le joueur doit avoir au moins un campesino sur l'hexagone en bordure duquel il veut construire le barrage.

Le joueur prend un barrage dans sa réserve et le place sur le plateau à l'endroit voulu.

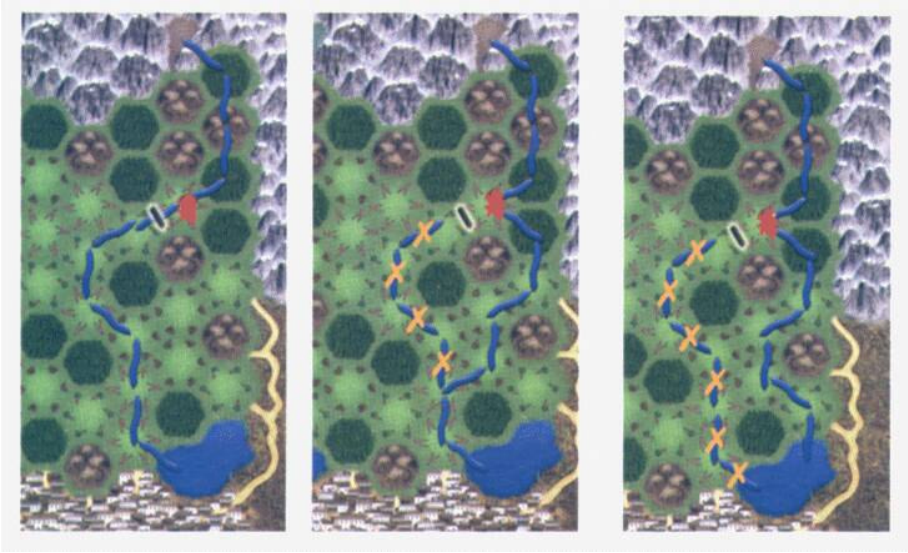
Il est autorisé de poser un barrage entre un hexagone et un lac ou entre la source du fleuve et un hexagone.

Il est interdit de placer un barrage de manière à ce que le fleuve ne puisse plus s'écouler vers le bas (ville/lac). Il est donc interdit de bloquer avec des barrages les trois côtés aval d'un hexagone.

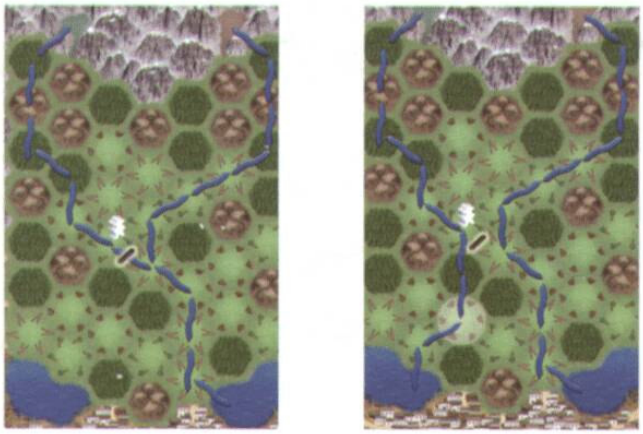
Il est autorisé de construire un barrage sans dévier de fleuve (c'est-à-dire un barrage entre deux cases où ne coule aucun fleuve).

Une fois le barrage posé, le joueur prend la portion de fleuve à travers laquelle il a posé le barrage. Ensuite, partant de l'hexagone en amont du barrage, il reconstruit le fleuve en respectant les règles de pose des fleuves et place des portions de fleuve vers le bas jusqu'à ce que le fleuve rejoigne son ancien tracé plus en aval ou aboutisse dans un lac ou dans la ville. Le joueur élimine ensuite les portions de l'ancien tracé du fleuve qui sont remises à la réserve.

Exemple
Le campesino rouge a construit un barrage en bas à droite. Il peut ainsi modifier le cours du fleuve. Le joueur prend la portion de fleuve sur laquelle il a placé le barrage et replace cette portion depuis la case sur laquelle se trouve son campesino. Il n'a pas d'autre choix que de faire aller le fleuve vers la forêt (l'hexagone de colline est en effet plus élevé). Depuis la forêt il doit aller vers le champs en ligne droite et de là vers le champs de gauche, puis en ligne droite sur le champs de tabac. Depuis là il peut soit rejoindre l'ancien cours du fleuve (image du centre) ou aller à gauche pour relier le lac (image de droite). Les portions de fleuve mortes sont ensuite retirées du plateau.



Exemple
Le campesino blanc place un barrage sur le Rio Verde avant son embouchure dans le Rio Moreno. Sur l'hexagone marqué d'un cercle plus clair il aurait pu décider de rejoindre à nouveau le Rio Moreno plutôt que d'orienter le fleuve vers la gauche.



Les bâtiments

Le joueur peut avant, pendant ou après le mouvement de ses campesinos construire un ou deux bâtiments (la construction ne peut pas intervenir après la valorisation de la récolte).

Pour construire un bâtiment, le joueur doit avoir un ou deux campesinos sur l'hexagone visé.

Par hexagone il ne peut y avoir qu'un seul bâtiment.

Une finca coûte 500 rios, une hacienda coûte 1000 rios.

Un hexagone sur lequel se trouve un bâtiment rapporte également un revenu de récolte même si aucun campesino n'est présent (voir les cartes de récolte).

Un campesino ne peut jamais terminer son mouvement sur une finca adverse. Il peut en revanche traverser la case si aucun campesino ne l'occupe.

Une hacienda bloque le mouvement de tout campesino adverse, ils ne peuvent ni traverser la case ni s'y arrêter.

L'hacienda est en outre une protection contre les desperados.

L'hacienda permet en outre un déplacement rapide. Moyennant une dépense de 2 points de mouvement, le joueur peut amener depuis la ville un campesino directement sur son hacienda. L'inverse n'est pas possible.

Valoriser les récoltes

Après ses mouvements et constructions, le joueur peut valoriser la récolte actuelle, c'est-à-dire la carte visible la plus éloignée de la pile de pioche.

Le joueur peut décider de ne pas valoriser cette récolte, dans ce cas, il place la carte en première position (le plus proche de la pioche).

EXCEPTION au premier tour : il n'y a pas de valorisation de récolte au premier tour.

Les cartes de récolte

Il existe quatre types de cartes de récolte :

1) Récolte d'un type particulier de denrée (2x blé, 2x tabac, 2x maïs) : si une carte de ce type est valorisée, tous les joueurs qui ont une finca, une hacienda ou un campesino sur un champ **IRRIGUÉ** correspondant à la denrée reçoivent 100 rios par champ où ils sont présents.

2) Coupe de bois (1x) : tous les joueurs qui une finca, hacienda ou campesino sur une case forêt **IRRIGUÉE** reçoivent 1 barrage par case où ils sont présents (un joueur ne peut pas avoir plus de 5 barrages en réserve).

3) Récolte sur un fleuve (3x Rio Verde, 3x Rio Moreno) : tous les joueurs qui ont une finca, hacienda ou campesino sur un champs et/ou forêt **IRRIGUÉ** par le fleuve indiqué reçoivent 100 rios par champ où ils sont présents et 1 barrage par forêt où ils sont présents.

ATTENTION : si les deux fleuves se rejoignent, les cases **irriguées** en aval de l'embouchure sont prises en considération quelle que soit la carte.

Après utilisation, une carte récolte est placée sur une défausse face visible à côté de la pioche. Les cartes face visible sont déplacées d'un cran et une carte de la pioche est tirée pour venir se mettre en première position..

Lorsque la pioche est vide, la défausse est brassée pour constituer une nouvelle pioche face cachée.

ATTENTION : si le joueur n'a pas fait usage de la carte de récolte (celle-ci est revenue en première position), aucune nouvelle carte n'est tirée. Il y a toujours face visible une carte de plus que de joueurs.

4) Desperados (1x Rio Verde, 1x Rio Moreno): lorsqu'une carte desperado est tirée, elle n'est pas mise dans la file mais jouée immédiatement. Les desperados arrivent de la montagne le long du fleuve désigné par la carte. Ils vont évacuer un campesino par hexagone traversé en descendant le fleuve jusqu'à concurrence de 3 campesinos (les campesinos évacués reviennent en ville). Si l'hexagone est protégé par une hacienda, les campesinos sont protégés les desperados poursuivent leur chemin. Ils n'évacuent que des campesinos sur des cases traversées par le fleuve indiqué et au maximum 3 campesinos. Ils poursuivent leur chemin jusqu'au bout du fleuve. La carte desperado est ensuite mise à la défausse. Une nouvelle carte de récolte est tirée et placée dans la file. S'il s'agit de la seconde carte desperado, l'effet est appliqué immédiatement puis une nouvelle carte est tirée et mise dans la file.

Exemple
Les desperados se propagent le long du Rio Moreno. Sur les deux premiers hexagones il n'y a aucun campesino. Sur le troisième (forêt) est positionné un campesino rouge lequel est évacué vers la ville. Le quatrième hexagone est vide. Sur le cinquième se situent deux campesinos jaune. Les desperados en évacuent un vers la ville. Sur le sixième hexagone se trouvent deux campesinos blancs et l'hacienda, les deux campesinos sont protégés. Sur le septième hexagone se situe un campesino blanc qui est évacué vers la ville. Les desperados, ayant évacué le maximum de 3 campesinos, ont ainsi terminé leur trajet

Fin de tour

Lorsque le joueur a valorisé la récolte, ou déplacé la carte en début de file, son tour est terminé et le joueur suivant en sens horaire peut jouer.

Fin de partie

Dès qu'un joueur a construit son cinquième bâtiment il a immédiatement gagné la partie. La partie peut se terminer plus tôt si un joueur parvient à construire 4 bâtiments, dont l'hacienda, et que tous se trouvent sur des hexagones **IRRIGUÉS** par un fleuve. Ce joueur gagne immédiatement.
La victoire est immédiate.

Dos Rios est un jeu de Franz-Benno Delonge, édité par Kosmos. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).
Adresse internet : www.geniedelalampe.org / e-mail: info@geniedelalampe.org