

Deep River



Saumons et Anguilles se croisent paisiblement dans le lit de la rivière, quand soudain, un Ours affamé s'approche des berges ! Il y a danger ! Les Poissons doivent rapidement éloigner l'Ours de leur nid.

BUT DU JEU

Faire reculer l'Ours jusqu'au Nid adverse.

CONTENU DE LA BOÎTE



1 double tuile Rivière



6 tuiles Rivière simples



1 figurine Ours



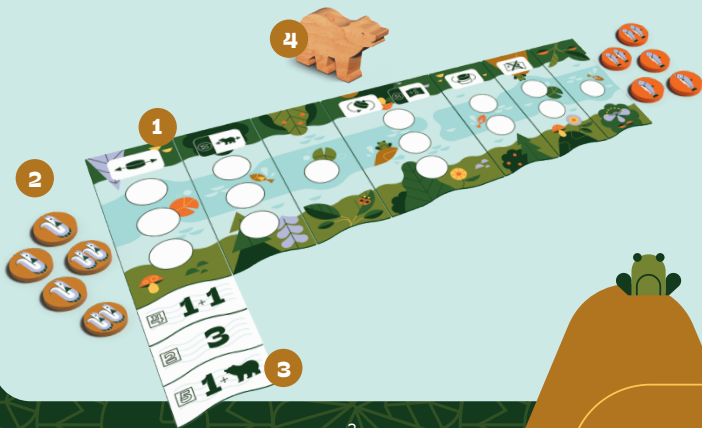
10 pions Poisson recto-verso
dont 5 Saumons et 5 Anguilles



3 jetons Courant recto-verso

MISE EN PLACE

- 1** Formez le plateau Rivière en plaçant les tuiles Rivière côte à côte, entre vous et votre adversaire. Pour cela, placez la grande tuile Rivière au centre de la table, puis chaque joueur prend 3 tuiles Rivière au hasard et les place aléatoirement de son côté, dans le prolongement de la grande tuile centrale.
- 2** Choisissez avec votre adversaire qui joue les Saumons et qui joue les Anguilles pour cette partie. Prenez chacun les pions Poisson du type choisi et placez-les devant vous, dans le prolongement du plateau Rivière, pour former votre Nid de départ. Placez tous vos pions Poisson sur la face ne représentant qu'un seul Poisson.
- 3** Lancez les 3 jetons Courant en l'air pour déterminer leur face pour ce début de partie, puis placez-les les uns derrière les autres au niveau de la tuile Rivière la plus proche du Nid des Anguilles dans l'emplacement prévu à cet effet.
- 4** Placez la figurine Ours sur le bord opposé aux jetons Courant, au niveau de la tuile centrale. Le dernier joueur à s'être baigné commence la partie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacun à votre tour, en commençant par le premier joueur, choisissez l'un des 3 jetons Courant pour déplacer l'un de vos Poissons et appliquez l'effet de la tuile Rivière sur laquelle il s'arrête.

Choix du jeton Courant

Au début de votre tour, choisissez l'un des 3 jetons Courant.

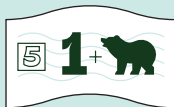


Les jetons Courant ont deux faces différentes. Lorsque vous choisissez un jeton Courant, appliquez les effets de la face visible puis déplacez-le sous la tuile Rivière suivante (vers le Nid des Saumons) en prenant soin de le retourner sur son autre face. Lorsqu'un jeton Courant arrive à la dernière tuile Rivière (à côté du Nid des Saumons), vous pouvez toujours le choisir et donc le retourner, mais il ne peut plus être déplacé.

Le chiffre sur les jetons Courant indique le nombre de tuiles Rivière à parcourir avec l'un de vos Poissons. Les effets qui se trouvent au dos des jetons Courant sont rappelés en petit sur la gauche.

2 jetons Courant ont une face particulière :

- Déplacez l'un de vos Poissons d'une tuile puis faites de même avec la figurine Ours.
- Réalisez 2 fois l'action de choisir et déplacez l'un de vos Poissons (cela peut être le même). Comme il s'agit de 2 déplacements différents, appliquez l'effet de la tuile Rivière d'arrivée après chaque déplacement.



DÉPLACEMENT DES POISSONS

Une fois le jeton Courant choisi, choisissez l'un de vos pions Poisson et déplacez-le d'autant de tuiles que le nombre indiqué sur le jeton Courant.

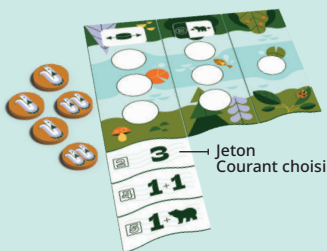
Lorsque vous déplacez un Poisson, vous devez toujours le déplacer en direction du Nid adverse. Vous devez également réaliser l'intégralité du déplacement.



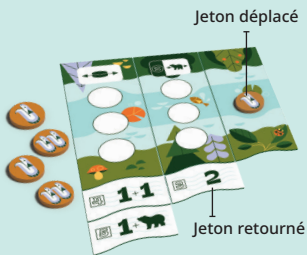
Votre pion Poisson peut s'arrêter sur une tuile Rivière si l'un de ses emplacements est vide ou s'il contient un seul pion adverse. Dans les autres cas, ignorez cette tuile Rivière et posez votre pion sur la suivante.

Schéma de déplacement

AVANT DÉPLACEMENT



APRÈS DÉPLACEMENT



Lorsque vous finissez votre déplacement sur une tuile Rivière contenant 1 pion adverse isolé, vous devez poser votre pion Poisson sur ce dernier. La pile ainsi formée appartient alors au joueur sur le dessus de la pile. Lorsque vous choisissez de déplacer de nouveau ce Poisson, déplacez également le Poisson adverse qui se trouve en dessous, comme si ces deux jetons n'en formaient qu'un seul.

Lorsque vous arrivez dans le Nid adverse avec 1 ou 2 pions (le vôtre et celui de votre adversaire), avancez l'Ours vers le Nid adverse d'autant de cases que le nombre de Poissons visibles sur les pions arrivant dans ce Nid. Puis, remplacez votre pion Poisson dans votre Nid SANS le changer de face. Laissez le pion adverse dans son nid.

Note : Si vous déplacez l'un de vos jetons Poisson dans le Nid adverse, les éventuels déplacements restants de ce Poisson sont perdus.

EFFETS DES TUILES RIVIÈRE

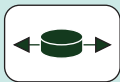
À la fin d'un déplacement, vous devez appliquer l'effet de la tuile Rivière sur laquelle votre pion Poisson est arrivé.



Certains effets de tuile Rivière ne s'appliquent que si le pion déplacé présente un Double Poisson. S'il s'agit d'une pile de 2 pions, seul le pion au sommet de la pile permet de déclencher l'effet de la tuile Rivière.



Déplacez l'Ours d'une tuile Rivière vers le Nid adverse. Seul un pion avec un Double poisson peut déclencher cet effet.



Avancez l'un de vos Poissons d'une tuile Rivière. Dans ce cas, n'appliquez pas l'effet de la tuile d'arrivée pour ce poisson.



Choisissez une pile de pions Poisson et intervertissez les deux pions : la pile change de camp !



Inclinez l'un des trois jetons Courant : il ne pourra pas être choisi par votre adversaire au prochain tour (vous pouvez choisir le jeton Courant que vous venez de jouer).

Effets de la grande tuile Rivière :

La grande tuile Rivière possède deux effets. Lorsque vous finissez votre déplacement sur cette tuile, choisissez l'un des 2 effets, selon votre pion.



Retournez l'un de vos pions sur sa face Double Poisson. (Vous ne pouvez pas choisir un pion situé sous une pile contrôlée par votre adversaire). Vous devez obligatoirement choisir cet effet si votre pion ne possède qu'un seul Poisson.



Déplacez l'un de vos pions Poisson d'une tuile Rivière. Vous pouvez réaliser l'effet de la tuile d'arrivée (seul un pion avec un Double poisson peut déclencher cet effet).

FIN DE PARTIE

La partie se termine immédiatement dans les cas suivants :

- Un joueur place l'Ours dans le Nid adverse : il remporte la partie !
- À la fin du tour d'un joueur, 2 des 3 jetons Courant se trouvent au niveau de la dernière tuile Rivière (à côté du Nid des Saumons) : le joueur dont le Nid est le plus éloigné de l'Ours remporte la partie. Si l'Ours se trouve au-dessus de la double tuile centrale, il y a égalité entre les joueurs.

