

RIO GRANDE

Der große Fluss

Ein Kartenlegespiel von Michele Comerci
für 2 - 5 Spieler ab 10 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 637568

© 2008 Piatnik • Printed in Austria

Spielinhalt:

108 Flusskarten, 57 Sonderkarten, 5 Spielfiguren in 5 verschiedenen Farben, 20 Brücken in 5 verschiedenen Farben, 1 Spielplan, 1 Spielregel

Spielziel:

Ziel des Spieles ist, den Lauf des Flusses zu legen, dabei wertvolle Brücken zu bauen und so die meisten Punkte zu kassieren.

Das Spielmaterial:

Die Flusskarten zeigen einen geraden Flusslauf. Jeweils 27 der Karten zeigen eine von 4 verschiedenen Landschaften (Wald, Steppe, Gras und Felsen)

Auf je 9 Karten jeder Landschaft führt der Fluss blaues, grünes und braunes Wasser.

Die Sonderkarten gibt es in 4 Sorten:

24 Flussmündungen

jeweils 6 pro Landschaft,
davon je 2 mit blauem, grünem und
braunem Wasser.

12 Flussbiegungen

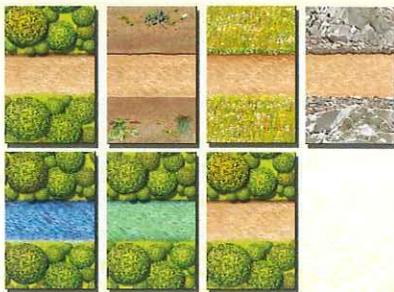
jeweils 3 pro Landschaft,
davon je 1 mit blauem, grünem und
braunem Wasser.

12 Seen

jeweils 3 pro Landschaft,
davon je 1 mit blauem,
grünem und braunem Wasser.

9 Sandbänke

jeweils 3 mit blauem, grünem und
braunem Wasser.



Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und nimmt alle Brücken der gleichen Farbe. Die Spielfiguren werden auf das Startfeld des Spielplans gestellt.
- Alle 165 Karten werden gemischt und an jeden Spieler werden 5 davon ausgeteilt. Die restlichen Karten werden in einem verdeckten Stapel bereitgelegt.

Spielablauf:

- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler wird bestimmt.
- Der Spieler, der an der Reihe ist, darf **bis zu 3 Aktionen** ausführen. Die Aktionen dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.

Mögliche Aktionen sind:

1. Eine Flusskarte legen:

Ein Spieler darf in einem Spielzug 1 bis 3 Flusskarten legen, jede gelegte Karte zählt als Aktion.

Mit einer Flusskarte kann ein Spieler:

Einen neuen Fluss beginnen:

Eine Flusskarte wird offen ausgelegt. Diese Karte stellt die Quelle eines neuen Flusses dar und wird so auf den Tisch gelegt, dass genügend Platz bleibt um den Fluss zu verlängern. Ein neuer Fluss darf nur mit einer Flusskarte begonnen werden. Sollten bereits andere Flüsse auf dem Tisch liegen, wird die neue Karte neben die Quelle der bereits vorhandenen Flüsse gelegt.

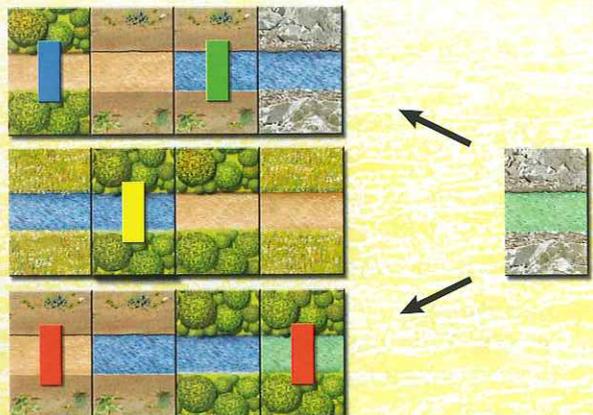
Es dürfen nie mehr als 6 Flüsse gleichzeitig auf dem Tisch liegen.

Einen Fluss verlängern:

Eine Flusskarte kann an bereits vorhandene Flüsse angelegt werden. Voraussetzung ist, dass zumindest die Farbe des Wassers oder die Landschaft mit der zuletzt gelegten Karte übereinstimmt. In einem Spielzug kann ein Fluss um mehrere Karten oder verschiedene Flüsse um eine oder zwei Karten verlängert werden. Jeder Fluss darf nur in eine Richtung, flussabwärts ab der Quelle, verlängert werden.

Beispiel:

Die Karte mit grünem Wasser und Felsen kann entweder an den 1. Fluss (Felsen) oder an den 3. Fluss (grünes Wasser) angelegt werden oder es kann ein neuer Fluss begonnen werden.



2. Eine Sonderkarte legen:

Pro Runde darf ein Spieler **nur eine** Sonderkarte legen. Sonderkarten dürfen nur an bestehende Flüsse gelegt werden. Es darf kein neuer Fluss begonnen werden.

Seen (Fluss wertvoller machen):

Seen werden nach denselben Regeln angelegt wie Flusskarten: Es muss zumindest die Farbe des Wassers oder die Landschaft mit der zuletzt gelegten Karte übereinstimmen. Seen machen den Fluss wertvoller, denn sie bringen bei der Abrechnung 3 Extrapunkte. In jedem Fluss können mehrere Seen liegen.

Flussbiegungen (Brücken tauschen):

Flussbiegungen dürfen nur gelegt werden, wenn auf dem Fluss mindestens zwei Brücken stehen. Sie werden nach denselben Regeln angelegt wie Flusskarten. Wird eine Flussbiegung gelegt, müssen sofort zwei auf dem Fluss stehende Brücken vertauscht werden. Der Spieler hat die Wahl, welche der Brücken er vertauscht. Dabei kann eine eigene Brücke an einer Stelle des Flusses platziert werden, die näher zur Quelle liegt und dadurch mehr Punkte bringt.

In jedem Fluss können sich mehrere Flussbiegungen befinden. Brücken dürfen nur für die Flussbiegung, die zuletzt gelegt wurde, getauscht werden.

Flussmündungen (Punkte kassieren):

Flussmündungen werden nach denselben Regeln angelegt wie Flusskarten. Sobald eine Flussmündung gelegt wird, ist dieser Fluss beendet. Es kommt zu einer Abrechnung (siehe nächste Seite). Danach werden die Karten dieses Flusses aus dem Spiel genommen und die Brücken an die Spieler zurückgegeben.

Sandbänke (Fluss austrocknen):

Sandbänke werden **AUF** eine bereits angelegte Flusskarte gelegt. Die Farbe des Wassers der Sandbank muss mit der Farbe des Wassers dieser Flusskarte übereinstimmen und es darf auf der Flusskarte keine Brücke stehen. Eine Sandbank lässt den gesamten Teil eines Flusses, der flussaufwärts der Sandbank liegt, austrocknen. Die betroffenen Flusskarten werden aus dem Spiel genommen und die dort gebauten Brücken werden an die Spieler zurückgegeben. Wird eine Sandbank auf die letzte Karte eines Flusses gelegt, trocknet der gesamte Fluss aus und die Karten werden aus dem Spiel genommen. Es gibt keine Abrechnung.

3. Eine Brücke bauen:

Brücken dürfen nur auf einer Flusskarte, die im selben Spielzug angelegt wurde, gebaut werden. Auf jedem Fluss dürfen Brücken verschiedener Spieler und auch mehrere Brücken desselben Spielers stehen. Bereits gebaute Brücken können nicht umgesetzt werden. Erst wenn ein Fluss abgerechnet oder durch eine Sandbank ausgetrocknet wird, erhalten die

Spieler ihre Brücken zurück und dürfen sie anschließend wieder verwenden. Auf Sonderkarten dürfen keine Brücken gebaut werden. Pro Zug darf nur eine Brücke gebaut werden.

4. Eine oder mehrere Karten abwerfen:

Ist ein Spieler mit seinen Karten unzufrieden, kann er pro Spielzug eine, zwei oder drei seiner Karten abwerfen. Die Karten kommen auf einen Ablagestapel. Jede abgeworfene Karte zählt als Aktion.

- Am Ende des Spielzuges ergänzt der Spieler seine Handkarten wieder auf 5.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Abrechnung:

Sobald ein Fluss beendet wird, kommt es zu einer Abrechnung. Punkte bekommen nur die Spieler, die auf diesem Fluss mindestens eine Brücke gebaut haben. Jede Brücke wird einzeln abgerechnet:

- 1 Punkt für jede Flusskarte und Sonderkarte die flussabwärts der Brücke liegen (auch die Karte auf der die Brücke steht und die Flussmündung zählen).
- 3 Punkte für jeden See, der flussabwärts der Brücke liegt.

Alle Spieler, die Punkte kassieren konnten, ziehen ihre Spielfigur auf dem Spielplan die entsprechende Anzahl an Feldern vorwärts.

Anmerkung: Sollte ein Spieler vor Spielende 120 Punkte erreicht haben, notiert er diese Punkte und zieht seine Spielfigur beim Start beginnend weiter. Am Ende des Spieles werden die Punkte zusammengezählt.

Spielende:

Nachdem die letzte Karte vom Stapel gezogen wurde, beginnt die letzte Spielrunde. Danach endet das Spiel.

Alle Flüsse, die danach noch auf dem Tisch liegen, werden mit dem halben Wert abgerechnet (bei ungeraden Ergebnissen wird aufgerundet).

Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte kassieren konnte, gewinnt.

