

# La Rivière de couleurs

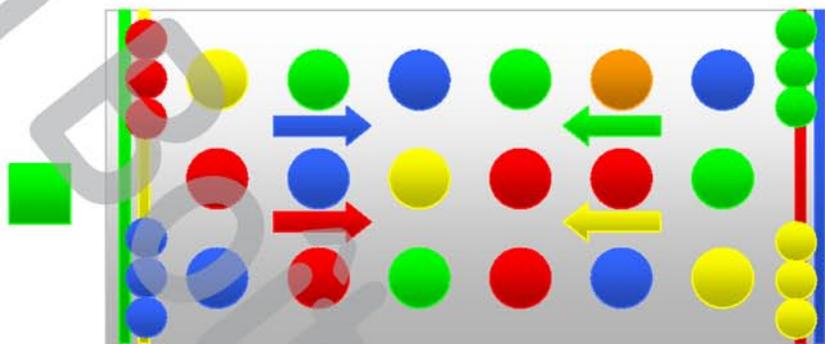
**Type de jeu** : parcours, tactique, hasard à partir de 10 ans

**Matériel** : un plateau creux comportant 18 trous, 12 pions de 4 couleurs différentes, 25 plaquettes carrées : 6 vertes, 6 rouges, 6 jaunes, 6 bleues, 1 orange

**Nombre de joueurs** : 2

**But du jeu** : en poussant des plaquettes de couleurs, se constituer un parcours et arriver le premier de l'autre côté avec tous ses pions, bloquer l'adversaire

**Disposition de départ**



## **Départ et préparation:**

Chaque joueur choisit un camp de 2 couleurs, soit rouge et bleu, soit vert et jaune et prend les pions correspondants. Les 25 plaquettes carrées sont mélangées couleurs non visibles. Les plaquettes sont ensuite prises au hasard et glissées, couleurs visibles, une à une dans le plateau. On obtient ainsi une disposition aléatoire des plaquettes dont 6 restent toujours invisibles au départ. La plaquette restante sert à pousser une des 3 colonnes au départ. Les pions sont placés par pile au départ sur les triangles de mêmes couleurs.

## **Principe :**

Le joueur qui commence est désigné au sort. Les pions avancent en se plaçant toujours sur une plaquette de même couleur que son pion. Si la case est occupée par un pion adverse, il peut s'empiler dessus et son parcours s'arrête là jusqu'au prochain tour. Chaque joueur à tour de rôle commence par placer ses pions sur la première ligne et les suivantes s'il le peut, il pousse ensuite une colonne avec la plaquette libre. Les pions ne peuvent pas faire marche arrière.

**Règle 1** : si des plaquettes de même couleur se suivent H, V ou D, les pions peuvent continuer leurs parcours H, V ou D. Le joueur peut choisir la direction qui lui convient le mieux

**Règle 2** : les joueurs doivent d'abord placer leurs pions et ensuite pousser une colonne

**Règle 3** : on ne peut pas repousser la colonne que l'adversaire vient de pousser à ce tour de jeu

**Règle 4** : on peut s'empiler sur les pions adverses mais pas sur ses propres pions.

**Règle 5** : la plaquette orange peut servir de passage à tous les pions. On peut donc y circuler librement et s'y empiler à volonté en respectant toutefois la règle 4

**Règle 6** : 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. Plus de 2 pions peuvent être empilés toujours en respectant le règle 4

**Règle 7** : si durant son parcours, un joueur ne peut avancer aucun pion, il doit obligatoirement pousser une colonne.

**Règle 8** : un joueur est toujours obligé de bouger tous ses pions quand c'est possible.

Créateur : Gangitano, Giancarlo

© 2001 Ce produit est conforme aux normes européennes. Producteur et éditeur Déambulle