

FRIEDEMANN FRIESE

FLUSSFIEBER

v1.5

1) But du jeu

Le but est de déplacer tous ses bûcherons vers le bas de la rivière.
Le vainqueur est le premier joueur dont tous les bûcherons sont arrivés en bas.

2) Matériel

- 10 pions bûcherons (2 verts, 2 rouges, 2 jaunes, 2 bleus, 1 noir, 1 blanc)
- 45 troncs d'arbre
- 90 cartes
- 6 plateaux recto-verso

3) Mise en place

Pour débiter il est conseillé d'utiliser les 2 plateaux comme indiqué un peu plus bas (en alignant la chute d'eau du 1^{er} plateau avec le départ du 2nd plateau).

Placer les troncs d'arbre sur les cases comportant le dessin correspondant et les bûcherons à l'extérieur de la 1ère chute d'eau (en bas du plateau du bas dans l'exemple).

A 2 ou 3 joueurs on joue avec 3 bûcherons (homme et femme).

A 4 ou 5 joueurs on joue avec 2 bûcherons.

Ex : Ci-contre le joueur prendra 2 bûcherons verts (homme et femme) et 1 bûcheron noir (femme).



Qui est qui : la femme a un écureuil avec elle, et l'homme est celui qui fait de la danse sur son tronc ;)



4) Les déplacements

Il y a 8 cartes de mouvement par bûcheron ainsi que 5 jokers (représentant un castor). Chaque joueur reçoit les cartes correspondant à ses bûcherons ainsi qu'un joker. Donc à 2-3 joueurs chacun reçoit $3 \times 8 + 1 = 25$ cartes.

Après avoir mélangé ses cartes, chaque joueur place la pile de cartes devant soit face cachée et prend les 3 cartes du dessus en main.

A son tour un joueur ne peut jouer qu'une seule carte ; il déplace donc le bûcheron correspondant et tire une carte de sa pile pour compléter sa main à 3 cartes.

Les valeurs des cartes de mouvements correspondent au déplacement maximum que le bûcheron pourra effectuer.

Ex : Avec une carte 3 on pourra se déplacer de 1, 2 ou 3 cases.

La carte ci-contre représente un déplacement de 1 case pour la femme rouge.

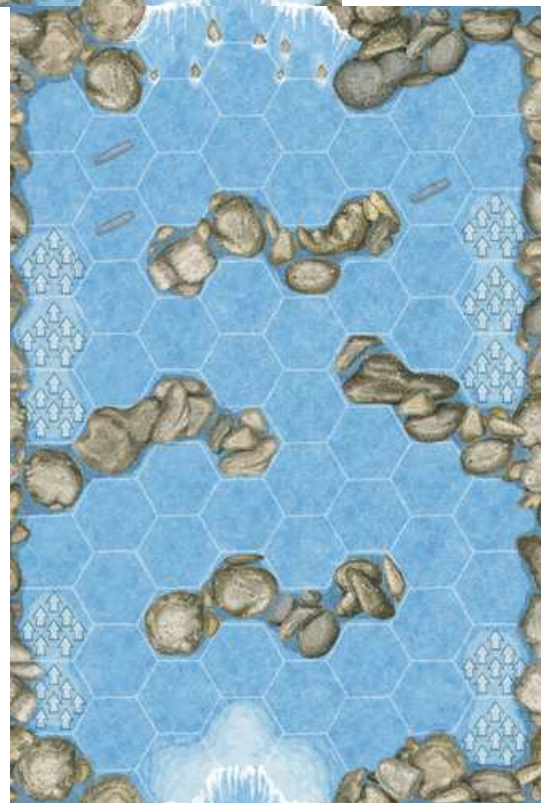
La carte castor:

Avec cette carte joker (toujours de valeur 3) le joueur choisit le bûcheron qu'il souhaite déplacer (jusqu'à 3 cases)



Lorsqu'un bûcheron arrive (par un déplacement ou grâce au courant) sur une case où un autre bûcheron (ou un tronc) est déjà présent, l'autre bûcheron est poussé dans la même direction.

On ne peut pas pousser un autre bûcheron (ou un tronc) sur le bord de la rivière ou sur un rocher.



Configuration conseillée pour la 1^{ère} partie

On peut pousser jusqu'à 2 autres bûcherons (ou troncs). S'il y a 3 bûcherons (ou troncs), le bûcheron s'arrête sur la dernière case non occupée (même s'il s'agit d'une case avec un courant).

On peut se déplacer normalement sur les cases de courant (symbolisées par plusieurs flèches indiquant sa direction). C'est seulement si on s'arrête sur une de ces cases qu'on exploite le courant.

On peut se déplacer dans n'importe quelle direction, la seule contrainte étant qu'on ne peut pas remonter une chute d'eau (donc une fois qu'on a traversé du 1^{er} plateau vers le 2nd, on ne peut pas remonter vers le 1^{er} plateau).

5) Résolution des courants

A la fin de son tour on résout les éventuels déplacements des bûcherons et troncs d'arbre qui se trouvent sur des cases courant. Ils sont déplacés normalement en suivant le courant jusqu'à la prochaine case normale où ils pourront éventuellement pousser des autres bûcherons ou troncs (toujours jusqu'à la limite de 2 bûcherons/troncs).

C'est le joueur actif qui choisit l'ordre de résolution des déplacements si plusieurs bûcherons/troncs se trouvent sur des cases courant à la fin de son tour. Mais lorsque le joueur commence à déplacer un bûcheron/tronc il doit terminer le déplacement avant de déplacer les autres bûcherons/troncs qui se trouvent sur des cases courant.

6) La pioche / les cartes

Lorsque la pioche du joueur est vide, il mélange sa défausse qui devient sa nouvelle pioche.

Lorsque le bûcheron d'un joueur est arrivé en bas de la rivière (en dehors du plateau), les cartes correspondantes à ce bûcheron peuvent être utilisées pour les autres bûcherons du joueur.

7) La victoire

Un joueur est déclaré vainqueur lorsque à son tour tous ses bûcherons sont arrivés en bas de la rivière (en dehors du plateau).