

Um Jogo de
Roberto Fraga
Ilustrado por
Pierô

Para maiores de 8 anos
De 15 a 45 minutos.
Para 2 a 6 jogadores.

Sugerimos jogar vários
vezes com apenas 2, 3
ou 4 jogadores antes de
tentar jogar com 5 ou 6.

ROBERTO FRAGA RIVER DRAGONS

No delta do Mekong, todos os anos, os jovens mais corajosos se enfrentam em um famoso concurso. Construindo pontes com tábuas e pedras, eles precisam atravessar o rio para chegar à vila na margem oposta. Para chegar lá, eles precisam programar suas ações com cautela, evitar as manobras de seus oponentes e as intervenções inesperadas dos dragões do Mekong. O primeiro que chegar ao seu destino receberá um dragão de ouro do próprio rei!

Componentes

1 tabuleiro
78 cartas de ação (13 de cada cor)
6 peões: 3 meninas e 3 meninos,
em cores diferentes
36 tábuas numeradas em 6 tamanhos
e 6 cores diferentes
1 carta de primeiro jogador
27 pedras

Objetivo do jogo

Deixe sua vila, coloque pedras, construa pontes e atravesse o tabuleiro para chegar à vila de destino.

Setup

- Coloque o tabuleiro **1** no centro da mesa, no lado onde as ilhas são visíveis.
- Coloque as pedras **2** ao lado do tabuleiro para criar uma reserva acessível a todos os jogadores.
- Escolha uma cor correspondente a uma das aldeias iniciais. Se houver menos de 6 jogadores, nem todas as cores / aldeias são usadas. O guia ao lado de cada vila indica se a cor pode ser usada dependendo do número de jogadores.



Número de jogadores Cor da vila / jogador (lembrete das ações possíveis) Aldeia de destino

O jogador mais novo pega a primeira carta de jogador **3** e a coloca na frente dele.

O primeiro jogador muda a cada turno, prosseguindo no sentido horário.

Equipamento do jogador

- 1 peão **4** colocado em sua aldeia inicial.
- 6 tábuas **5** da mesma cor e tamanhos diferentes colocadas na frente dele para criar uma reserva.
- 13 cartas de ação **6** na mão, das quais ele remove todas as cartas de dragão das cores ausentes.

Summary

Jogadores	Cores dos jogadores	Cartas removidas do jogo
2	Rosa e Preto	Dragões: Vermelho, verde, azul e amarelo
3	Azul, vermelho e amarelo	Dragões: Verde, rosa e preto
4	Azul, verde, vermelho e amarelo	Dragões: Preto e rosa
5	Todas as cores exceto preto	Dragões Preto
6	Todas as cores	-



Ciclo de Jogo

Um jogo é composto de vários turnos. Um turno ocorre da seguinte maneira:

1. Fase de programação:

Cada jogador escolhe 5 cartas de ação das que tem na mão. Ele as coloca viradas para baixo na frente dele na ordem em que ele deseja jogá-las, começando pela esquerda. Essas cartas representam as 5 ações que o jogador terá durante esse turno. Cuidado, uma vez colocados, NÃO PODEM ser trocados nem movidos.

2. Fase de ação / resolução:

Quando todos os jogadores têm 5 cartas à sua frente, todos revelam sua primeira carta ao mesmo tempo. Por sua vez, eles realizam a ação, um após o outro, prosseguindo no sentido horário, sempre começando com o primeiro jogador.

Depois que todas as primeiras ações são concluídas, os jogadores revelam suas 2ª cartas e as executam. Repita o mesmo processo para todas as 5 cartas.

Aviso: Um jogador pode ter uma de suas ações cancelada por uma carta de Dragão (consulte a página de régua das regras "Cartas de Dragão").

O turno termina assim que todas as ações forem resolvidas:

- O primeiro jogador entrega a carta de primeiro jogador ao seu vizinho esquerdo.
- Os jogadores pegam de volta em suas mãos todas as cartas de Ação que eles usaram durante o turno (as mesmas cartas podem ser usadas durante o próximo turno).
- Um novo turno começa, começando com a fase de programação e assim por diante.

Fim do jogo

O jogo termina instantaneamente quando um peão chega à sua aldeia de destino, mesmo que o turno e as ações não tenham terminado.

Coloque 1 pedra

Coloque 1 peça

O jogador DEVE colocar 1 pedra em uma das 27 ilhas.

Coloque 2 peças

O jogador DEVE colocar 2 pedras, cada uma em uma das 27 ilhas.

- Uma pedra não pode ser colocada além dos limites de uma ilha.
- Cada ilha pode receber apenas uma pedra.
- É impossível colocar uma pedra em uma vila.
- Depois que uma pedra é colocada, ela não pode ser movida ou removida do tabuleiro, exceto pela ação «Remover 1 pedra ou 1 tábua».
- Se não restarem pedras na reserva de pedras quando um jogador precisar de uma, a ação será perdida.



Regras modo Expert

Vire o tabuleiro para o lado onde as ilhas desapareceram. Em vez de colocar as pedras nas ilhas, você deve colocá-las diretamente na água. Para o resto do jogo, mantenha as regras usuais.

1 Movimento

1 movimento

O jogador DEVE mover seu peão para uma tábua ou vila adjacente disponível (não ocupada por outro peão) (veja o exemplo 1).

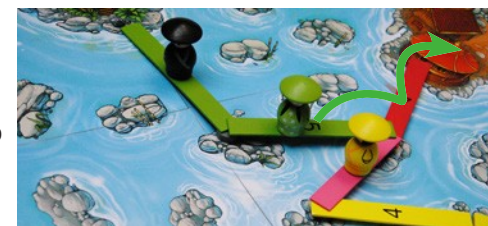
2 movimentos

O jogador DEVE mover seu peão para duas tábuas ou uma tábua e uma vila (veja o exemplo 2).

- Um peão pode ser movido em qualquer direção e em qualquer prancha, independentemente da cor.
- Um peão não pode entrar em uma tábua ocupada por outro peão, mas uma vila pode receber um número ilimitado de peões.
- Se nenhum movimento for possível em nenhuma direção, o peão cai no rio e volta para sua aldeia inicial.
- No caso de 2 MOVIMENTOS, é possível fazer uma inversão de lado e terminar o movimento na tábua de partida.



Exemplo 1: O peão verde deve se mover em uma tábua adjacente livre. Aqui, ele pode ir na tábua verde à esquerda ou na tábua vermelha à direita. Ele não pode ir na tábua rosa já ocupada pelo peão amarelo.



Exemplo 2: O peão verde deve subir duas tábuas. Aqui, todas as tábuas ao redor são ocupadas por outros peões, ele só pode chegar à vila vermelha ou voltar à tábua em que ele já está.

Coloque 1 tábua

Coloque 1 tábua

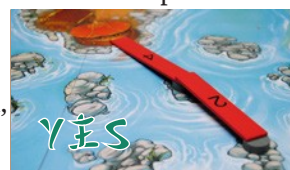
O jogador DEVE colocar 1 tábua suportada por duas pedras, ou uma vila e uma pedra.

Coloque 2 tábuas

O jogador DEVE colocar 2 tábuas seguindo as mesmas instruções.

O jogador DEVE avaliar a distância entre duas pedras, ou uma pedra e uma vila, e depois escolher uma tábua de sua reserva. Uma vez escolhida uma tábua, ela não pode ser alterada, mesmo que seja uma má escolha!

- Se a prancha é muito longa, não há problema, uma tábua pode ultrapassar os limites da pedra.
- Mas se a tábua não puder ser colocada de maneira estável (muito curta), o jogador DEVE colocá-la em outro lugar.
- Se o jogador não conseguir encontrar um local apropriado para uma tábua, a tábua será removida pelo resto do jogo!
- É proibido mover uma pedra para colocar uma tábua. Importante! Uma tábua não pode descansar em outra tábua, exceto onde uma pedra ou uma vila pode suportar as duas. Importante! Uma pedra pode suportar apenas 3 tábuas no máximo. Seguindo a mesma regra, uma vila pode suportar apenas 3 tábuas no máximo.



2 Movimentos

Salte sobre outro peão

O jogador DEVE fazer seu peão pular sobre um peão em pé em uma tábua adjacente.

- O resultado do salto é equivalente a uma ação de 2 MOVIMENTOS (veja o exemplo 3).
- Para que essa ação seja possível, o peão deve poder pousar em uma vila ou em uma tábua desocupada.
- Se não for possível pular (sem peão em uma tábua adjacente, sem espaço para pousar), o peão não salta por nada, cai no rio e volta à sua aldeia inicial (veja o exemplo 4).



Exemplo 3: O peão amarelo deve pular sobre outro peão. Aqui, ele só pode pular sobre o peão verde e pousar na tábua vermelha porque não há outro peão ao lado dele.



Exemplo 4: Não há peão que o amarelo possa pular. Ele erra o salto, cai no rio e volta para sua aldeia inicial.

Coloque 2 tábuas

Remova 1 tábua ou 1 pedra

O jogador DEVE escolher entre:

Removendo uma tábua de qualquer cor e tamanho do tabuleiro e colocando-a na reserva de suas tábuas. Ele poderá usá-la mais tarde.

- **Remover uma pedra do tabuleiro e recolocá-la na reserva comum de pedra.**

É proibido:

- remover uma tábua ocupada por um peão.
- ter duas tábuas do mesmo tamanho na reserva individual (com o mesmo número).
- ter mais de 2 cores diferentes de tábuas na reserva individual.
- remover uma pedra já usada por uma ou mais tábuas.

Se nenhuma tábua nem pedra puder ser removida, a ação será perdida.

Remova 1 tábua OU 1 pedra

Dragão Vermelho

Dragão Verde

Dragão Rosa



Dragão Preto

Dragão Amarelo

Dragão Azul

Os dragões do rio

Durante a fase de resolução, uma carta de dragão cancela a ação da carta colocada na mesma posição para o jogador com a mesma cor que o dragão nessa carta.

Um jogador não pode jogar mais de uma carta de dragão a cada turno. Ele também pode decidir não usar nenhum.

Uma carta de dragão não cancela o efeito de outra carta de dragão. Se vários jogadores usaram uma carta de Dragão na mesma posição, todos os efeitos se aplicam (veja o exemplo 5).

Lembrete

Em um cenário com menos de 6 jogadores, cada jogador remove os dragões das cores ausentes de sua mão.



Exemplo 5: O jogador rosa colocou um dragão verde na 4ª posição, o jogador verde colocou um dragão azul na 4ª posição. O dragão verde não cancela o dragão azul. O jogador azul não poderá jogar sua quarta ação.