

Dos Rios

Kosmos, 2004

DELONGE Franz-Benno

2 - 4 vechtlustige dammenbouwers

vanaf 12 jaar

± 60 minuten



Spelidee

Op een variabel speelbord zoeken twee rivieren hun weg vanuit de bergen naar het dal. Enkel de gebieden waarover ze vloeien worden vruchtbaar en brengen voor hun bezitters in de oogst geld op. Deze opbrengsten worden besteed aan het bouwen van Fincas en Haciënda's. De spelers proberen hun bouwers (Campesinos) zo te plaatsen dat ze profiteren bij de eerstvolgende oogst. Hierbij gaat het er niet altijd zachtzinnig aan toe. Vreemde bouwers worden van interessante gebieden verdreven. Door het bouwen van dammen wordt de rivier omgeleid. Hierdoor komen gebieden droog te liggen die net daarvoor bevoeid werden en dorre gebieden worden nu vruchtbaar. Wie het bouwen van dammen het best beheerst, zal als eerste zijn eigen gebouwen opgericht hebben en zo het spel winnen.

Doel van het spel

Het doel van het spel bestaat er in om ofwel als eerste speler vier van de eigen gebouwen, waaronder de Hacienda, op bevoeide gebieden geplaatst te hebben ofwel als eerste speler alle vijf eigen gebouwen op willekeurige velden gebouwd te hebben.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbordraam dat uit zes delen bestaat ;
- ⇒ 12 inlegdelen ;
- ⇒ 24 Campesinos (telkens 6 in de 4 verschillende kleuren) ;
- ⇒ 16 Fincas (telkens 4 in de 4 verschillende kleuren) ;
- ⇒ 4 Hacienda's (telkens 1 in de 4 verschillende kleuren) ;
- ⇒ 40 rivierdelen ;
- ⇒ 40 houten dammen ;
- ⇒ 50 geldbriefjes (40x 100 Rio, 10x 500 Rio) ;
- ⇒ 15 oogstkaarten.

Spelvoorbereiding

Voor het allereerste spel worden de oogstkaarten en de rivierdelen voorzichtig uit het stanskarton losgemaakt.

Het speelbordraam wordt samengesteld met behulp van de zes delen. Het raam wordt verder willekeurig opgevuld met de 12 inlegdelen. Men begint het best vanaf de linkerzijde en plaatst de delen zoals op het plannetje staat afgebeeld.

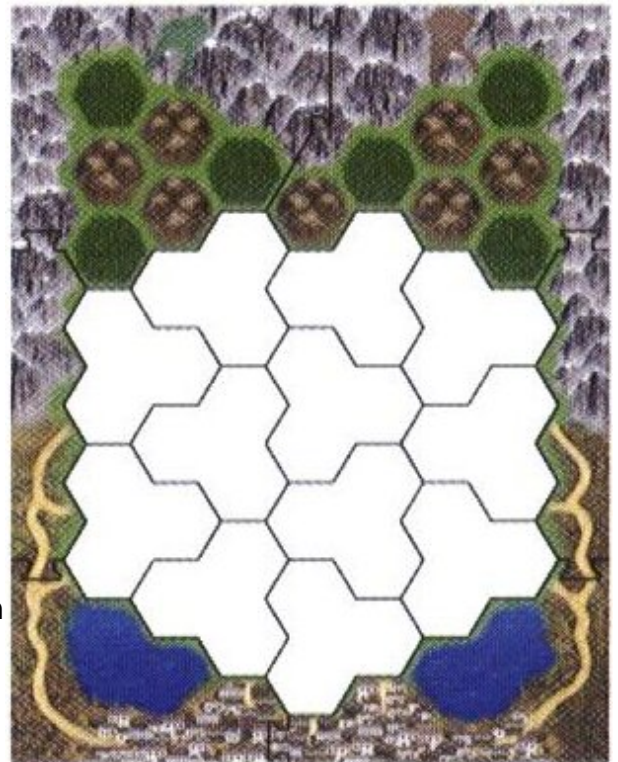
Vervolgens worden de beide rivieren gelegd (zie verder onder 'De loop van de rivieren').

Iedere speler ontvangt in zijn kleur : 6 Campesinos, 4 Fincas, 1 Hacienda en daarbij nog 2 houten dammen. Dit alles legt elke speler voor zich neer.

Het geld wordt gesorteerd volgens waarde en naast het speelbord klaargelegd. De spelers ontvangen geen startkapitaal.

De 15 oogstkaarten worden goed geschud en als een verdeckte stapel naast het speelbord klaargelegd.

De oudste speler is de startspeler en begint het spel.



De loop van de rivieren

In het begin van het spel worden de beide rivieren met behulp van de rivierdelen geplaatst. Men begint het eerst met het plaatsen van de groene rivier (Rio Verde) vervolgens legt men op dezelfde wijze de loop van de bruine rivier (Rio Moreno) vast. De rivier loopt steeds van boven naar beneden. 'Boven' is die zijde van het speelbord waar de beide bronnen zich in het gebergte bevinden en 'onder' is die zijde met de beide blauwe meren.

De startspeler legt het eerste rivierdeeltje van de bron naar het midden van het volgende gebied. Van daaruit wordt het tweede deel van de rivier naar het midden van een onderliggend aangrenzend gebied (veld) gelegd ... enzovoort.

Principieel geldt dat er voor elk veld, voor wat de loop van de rivier betreft, drie mogelijkheden bestaan :

- 1. direct naar beneden **of**
- 2. schuin naar linksonder **of**
- 3. schuin naar rechtsonder.

Opmerking : aan de beide randen van het speelbord zijn er voor elk veld maar 2 mogelijkheden.

Welke van de drie mogelijkheden de rivier volgt hangt af van het soort gebied waaruit elk van de 3 aangrenzende onderliggende velden bestaat. De gebieden op het speelbord hebben een verschillende hoogte. Het hoogst gelegen zijn de heuvels, gevolgd door de bossen en als laagst gelegen gebied heeft men de akkers voor graan, maïs en tabak. De beide meren aan de onderste rand van het speelbord liggen lager dan om het even welk ander gebied en gelden dus steeds als het laagst gelegen aangrenzend gebied.

⇒ De rivier vloeit steeds naar het laagste veld van de drie onderliggende aangrenzende velden.
⇒ Geldt er voor meerdere velden dezelfde laagste soort gebied dan heeft de speler, die het rivierstuk moet plaatsen, de keuze naar welk gebied de rivier loopt.

Opmerking : hoewel het onlogisch lijkt, kan het gebeuren dat een rivier vanuit een akker naar een onderliggende heuvel of bosgebied loopt.

Als een rivier in de andere rivier uitmondt dan loopt er vanaf het gebied waar de beiden samensmelten slechts één rivierstuk verder. Bij de oogst telt dit stuk voor de beide rivieren. Een rivier eindigt van zodra één van de beide meren of de stad wordt bereikt.

Voorbeeld

Vanuit de groene bron kan de Rio Verde naar een bos of heuvel vloeien. Omdat het bos lager ligt dan de heuvel vloeit het naar het bos. Vervolgens heeft men de keuze uit twee heuvelgebieden. De speler laat de rivier recht naar beneden over de heuvel vloeien. De rivier vervolgt zijn weg door de beide bosgebieden. Van daar kan hij naar het linker heuvelgebied of recht naar beneden naar de akker met tabak ofwel naar rechts naar de graanakker. De akkers liggen het laagst en hierdoor is de heuvel geen optie. De speler beslist opnieuw om de rivier onmiddellijk naar beneden te laten vloeien. Over de akker met tabak recht door over het maïsveld naar het tabaksveld. Nu heeft de speler de keuze uit het graanveld (links) het maïsveld (midden) en het tabaksveld (rechts) Hij kiest voor het graanveld. Vandaar gaat het rechtstreeks naar het meer.

Daarna wordt de Rio Moreno op dezelfde wijze gelegd. Het verloop van de beide rivieren kan er net zo uitzien als op de afbeelding.



Drie plaatsingsrondes

Bij het begin van het spel zijn er drie plaatsingsrondes. De startspeler begint. De speler die aan de beurt is, plaatst in elk van zijn rondes één van zijn Campesinos op een willekeurige heuvel, bos of akker.

Op één veld mogen er slechts Campesinos van eenzelfde speler staan en dit mogen er niet meer dan twee zijn.

De drie overige Campesinos van elke speler worden in de stad geplaatst.

Vervolgens worden er van de stapel met de oogstkaarten een aantal kaarten omgedraaid en in een rij gelegd. Er wordt steeds één kaart meer opengelegd dan er spelers meespelen. In een spelletje met vier spelers komen er dus vijf kaarten open in een rij neer te liggen.

Als bij het omdraaien echter een Desperadokaart wordt omgedraaid dan wordt de volgende kaart omgedraaid en de Desperadokaart wordt terug in de stapel geschud.

Naast de kaartenrij worden de overige kaarten als een verdekte voorraadstapel klaargelegd.

Spelverloop

De startspeler voert in zijn beurt de beide volgende acties in de aangegeven volgorde uit. Daarna zijn de andere spelers, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

1. Het bewegen en de acties van de Campesinos (in willekeurige volgorde)

- eigen Campesinos verplaatsen en eventuele vreemde Campesinos verdrijven ;
- dammen bouwen ;
- gebouwen oprichten.

2. De actuele oogstkaart benutten of verschuiven

- en een eventuele Desperado-overval uitvoeren.

Het bewegen en de acties van de Campesinos

Eigen Campesinos verplaatsen

- ⇒ Voor het verplaatsen van zijn Campesinos beschikt een speler over zes bewegingsstappen die hij willekeurig over zijn Campesinos kan verdelen. Niet gebruikte stappen vervallen.
- ⇒ Elke beweging van een Campesino van het ene veld naar een aanliggend ander veld telt als 1 bewegingsstap.
- ⇒ Hij mag naar een heuvel, bos of akker gaan maar ook naar de stad en hij mag ook de beide straten betreden. Het gebergte en de meren zijn echter taboe.
- ⇒ Op elk veld mogen aan het einde van een speelbeurt slechts Campesinos van één speler staan en dan nog hoogstens twee stuks. In de stad en op de straten mogen willekeurig veel Campesinos staan en dit van alle spelers.
- ⇒ Het is niet toegelaten om over een veld te stappen waar vreemde Campesinos staan. Om zo een bezet gebied te betreden, moet men eerst de vreemde Campesinos verdrijven (zie verder bij 'Vreemde Campesinos verdrijven').
- ⇒ De houten dammen vormen geen hinderpaal bij het verplaatsen van de Campesinos. Men kan er gewoon voorbij lopen.
- ⇒ Vanuit de stad kan men ofwel op een van de drie velden, die door een weg direct verbonden zijn met de stad, stappen ofwel op een van de beide straten.
- ⇒ De straten die langs de beide randen van het speelbord staan afgebeeld zijn een soort van binnenweg. Het kost 1 stap om van de stad op de straat te komen en nog 1 stap om van de straat naar een van de drie velden te gaan die met die straat zijn verbonden.

Vreemde Campesinos verdrijven

- ⇒ Staat er een enkele vreemde Campesino op een veld dan kan men deze verdrijven als men met twee eigen Campesinos van willekeurige velden op het betreffende veld stapt.
- ⇒ Men mag een enkele vreemde Campesino ook verdrijven als men met een eigen Campesino van een aangrenzend hoger gelegen gebied komt.
- ⇒ Twee vreemde Campesinos op een veld kan men enkel verdrijven als men met twee eigen Campesinos van aangrenzende hoger gelegen gebieden komt.
- ⇒ De stad en de straten zijn lager gelegen dan de aangrenzende akkers. Wil men van daaruit op een veld stappen waar een vreemde Campesino staat dan moet men steeds met twee eigen Campesinos op dit veld stappen.
- ⇒ Worden Campesinos verdreven dan worden ze onmiddellijk in de stad gezet. Van daar uit kunnen ze weer op een gebied of op een straat stappen.
- ⇒ Nadat men een vreemde Campesino heeft verdreven en als men nog stappen over heeft dan kan men met zijn eigen Campesinos verder gaan en eventueel andere vreemde Campesinos verdrijven. Het is ook toegelaten om terug te keren naar de uitgangspositie vanwaar de eigen Campesinos kwamen.

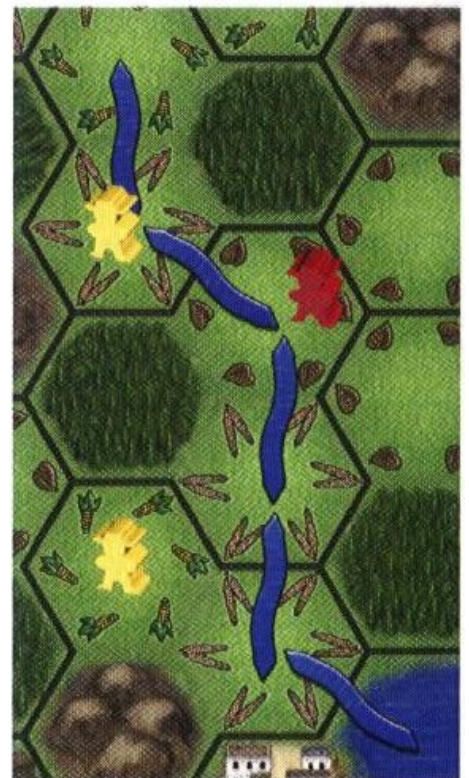
Uitzondering in de eerste ronde

Door de plaatsingsrondes staan er al Campesinos op de gebieden. In de eerste spelronde mag een speler enkel Campesinos verdrijven van spelers die al aan de beurt zijn geweest.

Dit betekent dat de startspeler geen Campesinos mag verdrijven, de tweede speler enkel Campesinos van de startspeler ... enzovoort.

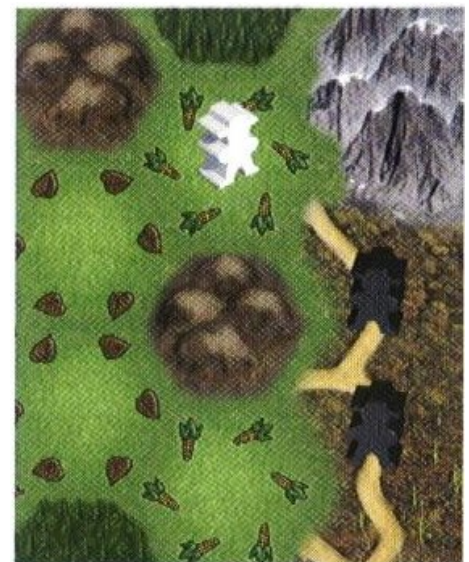
Voorbeeld 1

De rode Campesino op het tabaksveld kan door de gele speler verdreven worden wanneer hij met beide Campesinos met drie stappen op het betreffende veld komt. De speler geel kan echter ook met een enkele stap een van zijn Campesinos op een bosgebied plaatsen en van daar uit met nog een stap op het tabaksveld komen. Daar het bos hoger ligt dan het tabaksveld kan hij hierdoor de rode Campesino verdrijven



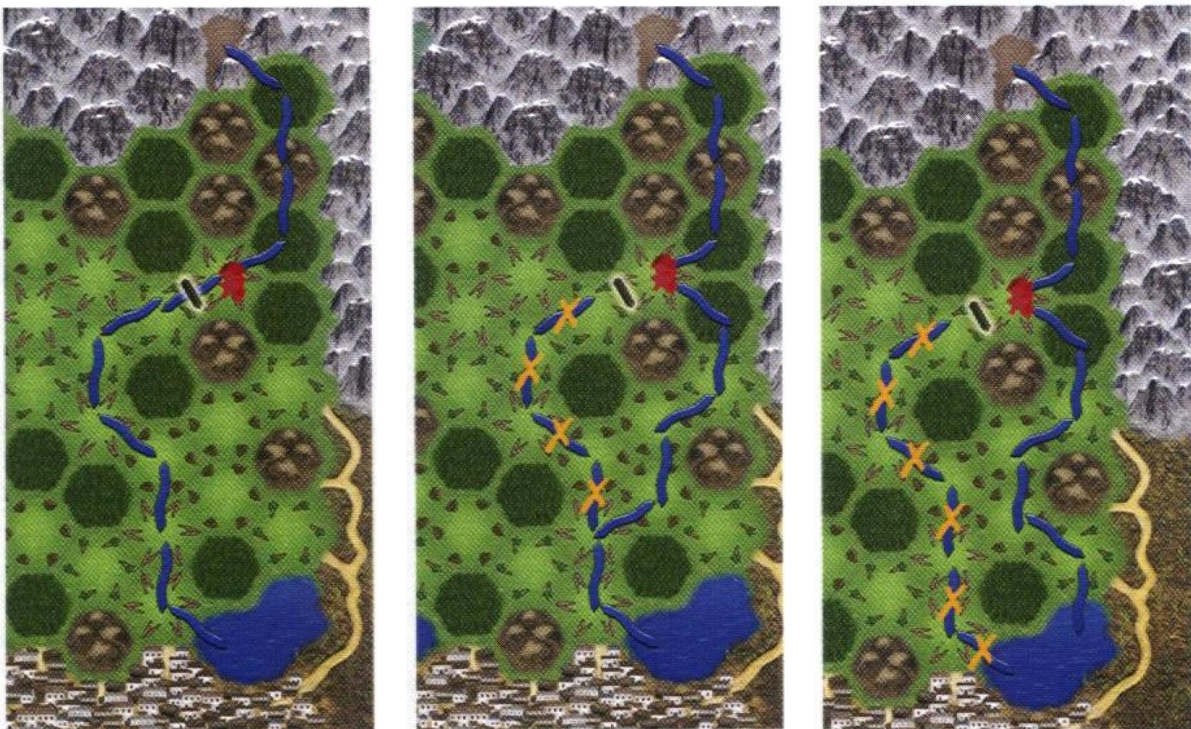
Voorbeeld 2

Om de witte Campesino te verdrijven kan speler zwart met twee Campesinos vanaf de straat op het maïsveld stappen (2 stappen) ofwel stapt hij met een van zijn Campesinos vanaf de straat op een heuvelgebied om dan het lager gelegen maïsveld te betreden dit zijn eveneens 2 stappen.



Dammen bouwen

- ⇒ Tijdens zijn speelbeurt mag een speler een willekeurig aantal dammen bouwen voor zover hij dammen ter beschikking heeft.
- ⇒ Iedere dam wordt op een grens tussen twee gebieden geplaatst. De dam verspert de verbinding tussen deze beide gebieden voor wat de loop van de rivier betreft. Hierdoor vloeit de rivier van het bovenste veld naar het laagste van de overige aangrenzende onderliggende gebieden die niet door dammen worden verspert.
- Belangrijk :** Als een dam wordt geplaatst dan blijft deze tot het einde van het spel liggen !
- ⇒ Om een dam te kunnen bouwen moet men minstens één eigen Campesino op een gebied hebben staan op wiens grens men een dam wil bouwen.
- ⇒ De speler legt uit zijn voorraad een dam op de grens tussen dit gebied en een aangrenzend gebied.
- ⇒ Het is toegelaten om een dam te bouwen tussen een gebied en een meer of tussen een gebied en een bron.
- ⇒ Dammen mogen enkel zo worden gebouwd dat elk gebied een vloeimogelijkheid naar beneden behoudt (in de richting van de stad). De drie vloeimogelijkheden naar de stad mogen dus niet worden geblokkeerd of respectievelijk de twee vloeimogelijkheden aan de rand van het speelbord. Daarentegen is het wel toegelaten om de toevloeimogelijkheden van een gebied van bovenaf te blokkeren.
- ⇒ Het is ook toegelaten om dammen te bouwen zonder de rivier om te leiden.
- ⇒ Vloeit over de grens, waarop men een dam heeft gebouwd, een rivier dan wordt deze nu omgeleid. Men neemt het betreffende rivierdeeltje weg. De rivier wordt vanaf het veld boven de dam volgens de regels van het verloop van een rivier opnieuw geplaatst waardoor hij opnieuw in zijn oude bedding of in een andere rivier of in een meer of in de stad eindigt. Pas daarna worden de overige delen van de oude rivierloop verwijderd en in de voorraad teruggelegd.



Voorbeeld 1

De rode Campesino heeft de loop van de rivier linksonder verspert. Hierdoor verandert de loop van de rivier. Na het tweede tabaksveld beslist de speler rood om de rivier vanaf het linker graanveld terug in de oude bedding te laten lopen. Hij verwijdert de vier delen van de 'dode' rivierarm. Als de speler de rivier in plaats van naar het linker graanveld naar het rechter maïsveld had geleid dan was de rivier onmiddellijk in het meer uitgemond.



Voorbeeld 2

De witte Campesino heeft de Rio Verde voor de monding in de Rio Moreno afgedamd. Hierdoor verandert de loop van de rivier. Als de speler op het tabaksveld in plaats van het linker maïsveld het rechter maïsveld had gekozen dan was de rivier vanaf het graanveld terug in de Rio Moreno gevloeid.

Gebouwen oprichten

- ⇒ Een speler mag voor, tijdens of na zijn bewegingsstappen van zijn Campesinos één of twee gebouwen oprichten (echter niet meer na het benutten van de opbrengstkaart!).
- ⇒ Om een gebouw op te richten moet de speler met één of twee Campesinos op een akker, woud of heuvel staan waar hij zijn gebouw wil oprichten.
- ⇒ Op elk gebied mag er slechts één gebouw worden opgericht.
- ⇒ Een Finca kost 500 Rio, de Hacienda kost 1.000 Rio.
- ⇒ Een gebied, waarop een gebouw staat, ontvangt tijdens de oogst ook opbrengsten zelfs als er geen Campesino staat (zie verder onder de oogstkaarten).
- ⇒ Op een veld met een Finca mogen vreemde Campesinos hun beweging niet beëindigen. Ze mogen wel door dit gebied trekken als er zich geen Campesino bevindt.
- ⇒ Een veld met een Hacienda is voor vreemde Campesinos volledig versperd. Ze mogen zelfs niet door dit gebied trekken.
- ⇒ De Hacienda beschermt bovendien tegen de Desperado's (zie onder de oogstkaarten).
- ⇒ De Hacienda heeft nog een bijkomend voordeel : men mag voor slechts twee bewegingsstappen een eigen Campesino direct van de stad in de Hacienda plaatsen. Omgekeerd is dit niet toegelaten.

De actuele oogstkaart benutten of verschuiven

Nadat een speler zijn Campesinos heeft verplaatst en eventueel dammen en gebouwen heeft opgericht mag hij de actuele oogstkaart benutten. Het is de kaart die het verst van de voorraadstapel ligt. Als de speler deze actuele oogstkaart niet wil benutten dan mag hij deze kaart naar de andere kant van de kaartenrij verschuiven. Hiermee beëindigt hij zijn speelbeurt.

Uitzondering eerste ronde

In de eerste spelronde worden de blootgelegde oogstkaarten door alle spelers genegeerd. Pas wanneer de startspeler voor de tweede maal zijn beurt volmaakt, beslist hij of de actuele oogstkaart wordt benut of naar achteren wordt verschoven.

De oogstkaarten

Er zijn 4 verschillende soorten oogstkaarten :

- 1. Opbrengst in een bepaalde akker
- 2. Houthakker
- 3. Opbrengst van een bepaalde rivier
- 4. Desperado's

1. Opbrengst in een bepaalde akker (telkens 2x graan, tabak en maïs)



Als zo een kaart wordt benut dan ontvangen **alle spelers** die op een bevoeid gebied staan van het afgebeelde akkergewas (met Campesinos, Fincas of Haciënda's) **voor elk veld 100 Rio.**

2. Houthakker (1x)



Als zo een kaart wordt benut dan ontvangen **alle spelers** die op een bevoeid bosgebied staan (met Campesinos, Fincas of Haciënda's) **voor elk veld 1 dam.** In ieder geval mag een speler nooit meer dan 5 dammen bezitten.

3. Opbrengst van een bepaalde rivier (3x Rio Verde en 3x Rio Moreno)



Als zo een kaart wordt benut dan brengen alle akkers en bosvelden waar de betreffende rivier over vloeit opbrengsten op.

Alle spelers die op een bevoeid veld staan (met Fincas, Campesinos of Haciënda's) ontvangen voor elk veld **100 Rio.**

Alle spelers die op een bevoeid veld staan (met Fincas, Campesinos of Haciënda's) ontvangen voor elk veld **1 dam.**

Opmerking : Als de beide rivieren in elkaar vloeien tellen de bevoeide velden vanaf de samensmelting voor de beide rivieren.

Nadat een oogstkaart werd benut, wordt ze open naast de voorraadstapel gelegd. De overige kaarten worden een positie opgeschoven en een nieuwe kaart wordt van de voorraadstapel omgedraaid en als laatste in de rij gelegd. Als de voorraadstapel is opgebruikt dan wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe voorraadstapel verdekt klaargelegd.

Opmerking : Als de actuele oogstkaart achteruit wordt geschoven, komt er natuurlijk geen nieuwe oogstkaart bij.

4. Desperado's (1x Rio Verde en 1x Rio Moreno)

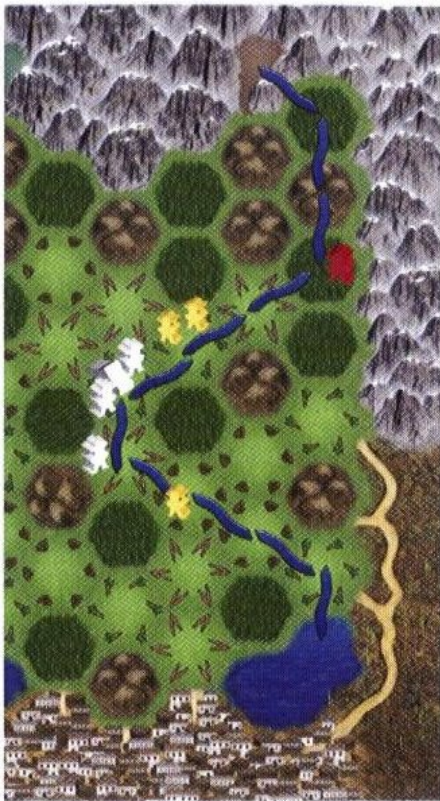


Onder de oogstkaarten die normaal gezien opbrengsten leveren, zijn er twee Desperadokaarten. Als zo een kaart wordt omgedraaid dan wordt ze **niet in de rij** aangelegd maar wordt ze **onmiddellijk uitgevoerd**.

De Desperado's komen uit de bergen langs de afgebeelde rivier afgezakt. Op de **eerste drie gebieden waar zich Campesinos bevinden** verdrijven ze telkens één Campesino voor zover die niet is beschermd door zijn Hacienda. Deze figuren worden terug in de stad gezet.

Vervolgens wordt de Desperadokaart op de open aflegstapel gelegd en er wordt onmiddellijk een nieuwe kaart van de voorraadstapel genomen en achteraan in de rij aangelegd.

Opmerking : Het kan gebeuren dat de volgende kaart die wordt omgedraaid opnieuw een Desperadokaart is. Ook deze kaart wordt dan eerst uitgevoerd en pas nadien wordt een nieuwe kaart getrokken.



Voorbeeld

Desperado's komen via de Rio Moreno afgezakt. Op de eerste twee velden staan geen Campesinos en hier gebeurt niets. Op het derde veld (bos) staat een Campesino van de rode speler. Deze wordt naar de stad verdreven. Het vierde veld is opnieuw leeg. Op het vijfde veld (maïsakker) staan twee Campesinos van speler geel. Een daarvan wordt verwijderd. Op het zesde veld (maïsveld) staan twee Campesinos van de witte speler en een witte Hacienda. Hierdoor worden de beide Campesinos beschermd. Op het zevende veld (graanakker) staat een andere witte Campesino. Deze is niet beschermd en wordt als derde Campesino door de Desperado's naar de stad verdreven. Omdat er nu al drie Campesinos werden verdreven heeft de gele Campesino op het achtste tabaksveld geluk gehad.

Einde van een speelbeurt

Nadat de speler de actuele oogstkaart heeft benut ofwel naar achter heeft verschoven, komt de volgende speler met de klok mee aan de beurt met het bewegen van zijn Campesinos.

Einde van het spel

Van zodra een speler zijn vijfde gebouw heeft opgericht, wint hij het spel.

Het spel eindigt echter vroeger als een speler vier gebouwen heeft opgericht die op gebieden staan waarover een rivier vloeit. In dit geval moet er zich onder deze vier gebouwen de Hacienda bevinden ! Zonder Hacienda kan men het spel niet winnen.

De auteur

Franz-Benno DELONGE is geboren in 1957 en is rechter in een rechtbank van eerste aanleg in München. Na het spel 'Hellas' in de reeks van 'spellen voor 2' heeft hij nu een grote titel bij Kosmos met een origineel waterwegspel.

Opmerking : Ook Trans America (Winning Moves) en Zahltag (Ravensburger) zijn spellen van Franz-Benno DELONGE.

