Bleed: 3mm

1-5

25'

8+

RIVER VALLEY GLASSWORKS

Bienvenue sur les berges de la rivière ! Les magnifiques éclats de verre parsemant le lit du cours d'eau attirent les créatures les plus ambitieuses de la forêt. Vous aussi, faites prospérer votre verrerie !



MATÉRIEL

- A 1 sac
- B 1 tuile Lac
- C 6 tuiles Rivière
- D 5 tuiles Bourse
- E 5 plateaux Verrerie
- F 5 marqueurs Inventaire
- G 1 marqueur Premier joueur
- H 132 Éclats de verre*

** (22 blancs, 22 violets, 17 bleu clair, 17 bleu foncé, 12 vert clair, 12 vert foncé, 12 noirs, 9 jaunes, 9 orange)*

MISE EN PLACE

1. Placez tous les **Éclats de verre** colorés (sauf les noirs) dans le sac. *N'ajoutez les noirs que si la partie comporte 5 joueurs.*
2. Alignez aléatoirement les **6 tuiles Rivière**. Piochez 1 ou 2 Éclats de verre à placer sur chaque tuile, en fonction du nombre de **rochers** ( ) qu'elle affiche.
3. Placez la **tuile Lac** au bout de la rivière. Garnissez-la avec **5** Éclats de verre piochés dans le sac.
4. Chaque joueur prend une **bourse** ainsi qu'un **plateau Verrerie** et les place face Solo cachée. Chacun place un marqueur Inventaire sur la case 0 de sa piste Inventaire et place dans sa bourse **3** Éclats de verre piochés au hasard.
5. Le joueur qui s'est baigné dans une rivière le plus récemment prend le **marqueur Premier joueur**.

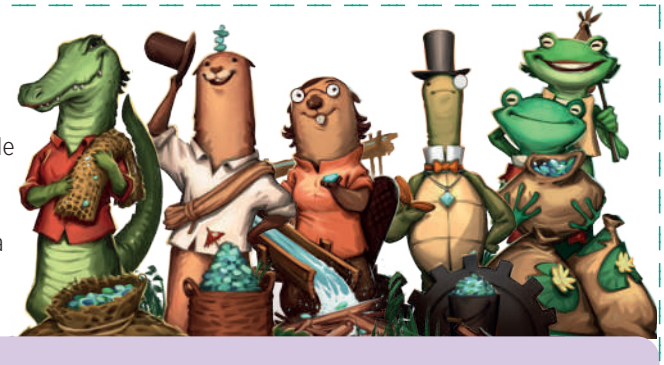


Bleed: 3mm
Bleed: 3mm
Bleed: 3mm

Bleed: 3mm

PRINCIPE DU JEU

Votre objectif est de **remplir votre verrerie** en y plaçant au mieux des Éclats de verre collectés dans la rivière. Placez judicieusement les Éclats de verre colorés sur les tuiles Rivière : vous pourrez ainsi vous en emparer pour remplir les **lignes** et les **colonnes** de votre plateau. Le joueur qui aura accumulé le plus de points de victoire (PV) en fin de partie l'emportera !



TOURS DE JEU

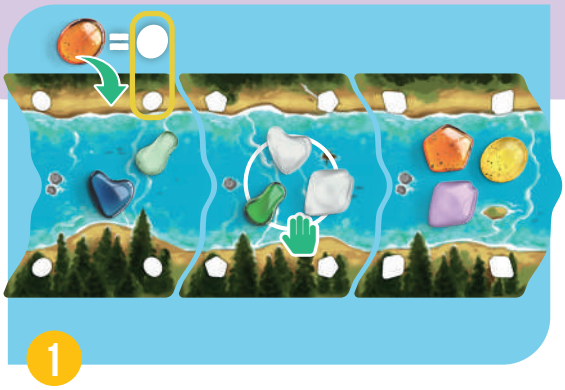
Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. À votre tour, vous devez effectuer l'**une** des deux actions suivantes (détaillées ci-après) :

A **Placer et collecter** : placez des Éclats de votre bourse dans la **rivière**, puis collectez d'autres Éclats pour votre **verrerie**.

B **Piocher dans le lac** : placez des Éclats du lac dans votre bourse.

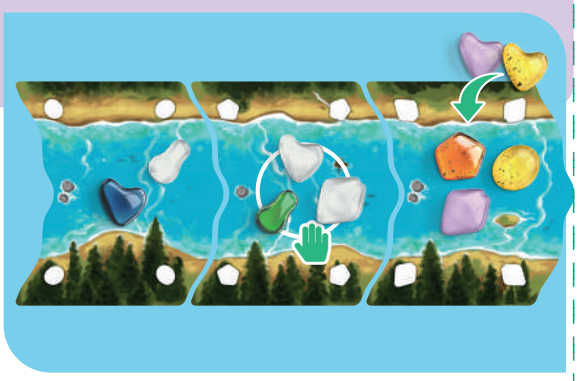
PLACER ET COLLECTER

Effectuez les étapes indiquées ci-dessous pour Placer et collecter des Éclats. Seules les **formes** importent quand vous effectuez cette action, les couleurs ne sont pas prises en compte.

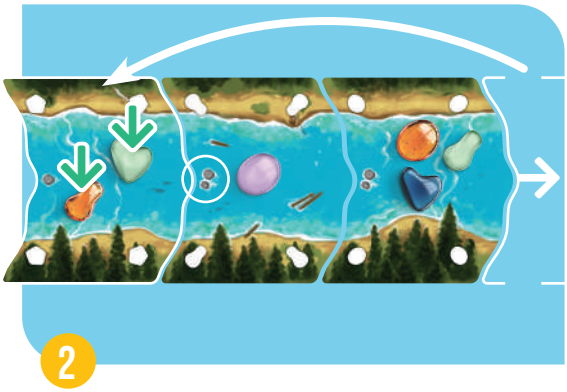


1

Choisissez d'abord 1 Éclat de verre de votre bourse et placez-le sur la tuile Rivière dont les coins affichent la **forme correspondante**. Choisissez 1 tuile Rivière **adjacente** et collectez **tous** les Éclats qui s'y trouvent. *Le lac n'est pas considéré comme une tuile Rivière.*

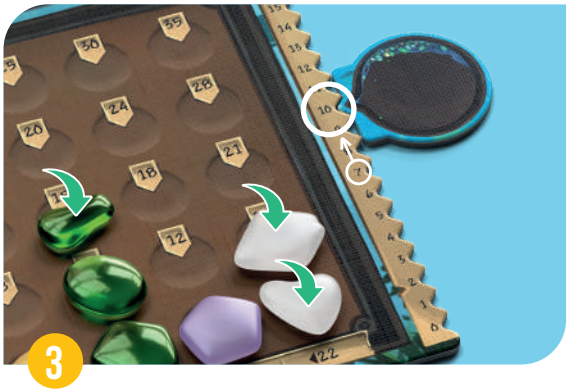


Sinon, vous pouvez plutôt placer 2 Éclats de la **même forme** sur **n'importe quelle** tuile Rivière, puis collecter tous les Éclats d'1 tuile Rivière adjacente, comme d'habitude.



2

Modifiez le cours de la rivière en déplaçant la tuile Rivière vide en **amont** de la rivière (à l'opposé du lac), puis en faisant glisser les autres tuiles pour combler le vide. Regardez combien de rochers ( ) affiche la tuile **suivante** et garnissez **la tuile vide** en y plaçant autant d'Éclats provenant du sac.



3

Ajoutez tous les Éclats que vous avez collectés à votre **verrerie** (voir la section suivante). Avancez sur votre **piste Inventaire** pour indiquer le nombre total d'Éclats contenus dans votre verrerie (sans compter la zone de crue).

Bleed: 3mm
Bleed: 3mm
Bleed: 3mm

Bleed: 3mm

AJOUTER DES ÉCLATS À SA VERRERIE

Placez dans votre verrerie tous les Éclats que vous collectez dans la **rivière**. Seules les **couleurs** importent lors de l'ajout, les formes ne sont pas prises en compte.



Lorsque vous ajoutez un Éclat d'une nouvelle couleur à votre verrerie, placez-le dans la **colonne vide** suivante de votre grille, de gauche à droite.



Si vous collectez des Éclats de plusieurs nouvelles couleurs, vous pouvez **choisir** dans quel ordre les placer. *Le tableau « Rareté des Éclats » de votre plateau reflète vos chances de retrouver une certaine couleur.*



Quand vous ajoutez un Éclat d'une couleur que vous possédez déjà, placez-le dans la **colonne correspondante**, de bas en haut.



Si vous ne pouvez pas placer un Éclat, soit parce que la colonne correspondante est pleine, soit parce que vous possédez déjà des Éclats de 7 autres couleurs, placez-le dans la **zone de crue**.

PIOCHER DANS LE LAC

Effectuez les étapes indiquées ci-dessous pour piocher de nouveaux Éclats.



Choisissez **4** Éclats et placez-les dans votre bourse (et **non** dans votre verrerie).



Votre bourse ne peut contenir que **5** Éclats. Si vous en possédez plus, placez le surplus dans votre **zone de crue**.



Regarnissez le lac en y ajoutant des Éclats provenant du sac, jusqu'à ce qu'il en contienne 5.

Bleed: 3mm
Bleed: 3mm
Bleed: 3mm

Bleed: 3mm

FIN DE PARTIE

Quand un joueur atteint ou dépasse **17** sur sa piste Inventaire, il déclenche la fin de partie. Lorsque cela se produit, chaque joueur qui possède **moins de 3 Éclats** dans sa bourse en pioche immédiatement dans le sac jusqu'à en posséder 3. Terminez le tour de table (afin que chaque joueur ait joué le même nombre de tours), puis jouez **1 dernier tour** chacun. Ensuite, procédez au décompte final des PV accordés par votre verrerie.
Le joueur qui a accumulé le plus de **points de victoire** (PV) gagne la partie !

DÉCOMPTE FINAL

1. **Points des lignes** : marquez les points de toutes les lignes de votre verrerie, de bas en haut. Chaque ligne permet de gagner des points en fonction du nombre de cases remplies de gauche à droite **sans case vide**. Les PV accordés par les lignes sont indiqués en bas de la grille. *Si la première case d'une ligne est vide, vous n'obtenez aucun PV.*
2. **Points des 2 plus hautes colonnes** : marquez uniquement les points des 2 colonnes les plus remplies de votre verrerie. En cas d'égalité, vous marquez les points de la colonne **la plus à gauche**. Chaque colonne rapporte le nombre de PV indiqué sur la case remplie la plus haute.
3. **Malus de crue** : perdez **3 PV** pour chaque Éclat présent dans votre zone de crue.

Remarque : si des joueurs sont à égalité, ils partagent la victoire.



EXEMPLE DE DÉCOMPTE

Lignes	35 PV
0 + 0 + 2 + 11 + 22	
2 plus hautes colonnes	26 PV
10 + 16	
Crue	-6 PV
2 x (–3)	
Total	**55 PV**

RAPPELS ET ASTUCES

- Les Éclats que vous collectez dans la **rivière** sont toujours ajoutés à votre **verrerie**. Les Éclats du **lac** sont toujours ajoutés à votre **bourse**.
- En général, il est préférable de ne piocher dans le lac que lorsque votre bourse ne contient plus que **0 ou 1** Éclat, mais il vous sera parfois utile de placer des Éclats dans votre zone de crue afin d'obtenir la forme dont vous avez besoin !
- Remplir les colonnes les plus à **droite** de votre verrerie vous rapportera plus de PV de **colonne**, mais remplir les **cases vides** des lignes rapporte plus de PV de **ligne**. Essayez d'équilibrer les deux !
- Si vous préférez marquer des PV de colonne, une égalité pour la colonne la plus haute est généralement **déconseillée**, car vous ne marquerez que les points de la colonne la plus à gauche, qui en rapporte moins.
- Votre verrerie ne peut contenir que **7 couleurs**, alors que le jeu en comporte 8 (et même 9 à 5 joueurs). Une fois que vous avez des Éclats de 7 couleurs différentes, tous ceux des autres couleurs sont directement placés dans votre zone de crue !

CRÉDITS

Auteurs : Ben Pinchback, Matt Riddle, Adam Hill
Illustrateur : Andrew Bosley
Conception graphique : Matt Paquette & Co, Anca Gavril
Artiste 3D : Filip Gavril
Relecture des règles : Jeff Fraser
Développement : Velgus, John Brieger, Michael Dunsmore
Testeurs : Christopher Dearlove, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson
Développement créatif : Beneeta Kaur

Adaptation française par Edge Studio

Traduction : Magali Plouzane Delobbe
Relecture : Pauline Marcel, Pyrène Lasseube
Mise en page : Luis E. Sanchez

FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE
FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Édité par/published by Allplay, 17501 W 98th St, BLDG 4821, Lenexa, KS 66219 USA
Importé et distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribué au/Distributed in Canada par/by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Photos non contractuelles.

Bleed: 3mm
Bleed: 3mm
Bleed: 3mm