

La Rivière de l'Or



Un jeu de Keith Piggott

La Rivière de l'Or

Matériel

Au sud de Rokugan, la légendaire Rivière de l'Or témoigne de la prospérité des terres qui l'entourent. De riches marchands parcourent ses flots scintillants pour se rendre d'un port à l'autre afin d'établir de grands empires commerciaux. Vous incarnez un honorable marchand du Clan du Crabe, de la Grue, de la Mante ou du Scorpion et embarquez pour un voyage particulièrement important, au cours duquel vous devrez bâtir votre propre route commerciale, mais aussi acquérir le plus d'influence auprès des nobles de la région. La compétition sera féroce, mais vous avez la ferme intention de tenter votre chance, et de couvrir votre clan d'incommensurables richesses.

1 plateau de jeu



75 pions Marchandise

4 dés spéciaux
(1 par joueur)



25 Soie



25 Riz



25 Porcelaine

95 kokus
(valeurs de 1 et 5)



6 tuiles Région



8 Bateaux
standard
(2 par joueur)

4 Bateaux
royaux
(1 par joueur)

88 marqueurs
de Clan
(22 par joueur)

4 marqueurs
de Score
(1 par joueur)

4 marqueurs de
Faveur divine Lune
(1 par joueur)

Clan du Crabe



Clan de la Grue



4 marqueurs de
Faveur divine Soleil
(1 par joueur)

Clan de la Mante



Clan du Scorpion



6 cartes Maîtrise



1 plateau Bâtiments



30 cartes Client



4 cartes Aide de jeu



4 plateaux Clan



49 tuiles Bâtiment



24 tuiles Ère 1 (1 voyant blanc)



6 tuiles de départ



16 tuiles Ère 2 (2 voyants blancs)



3 tuiles Marché impérial

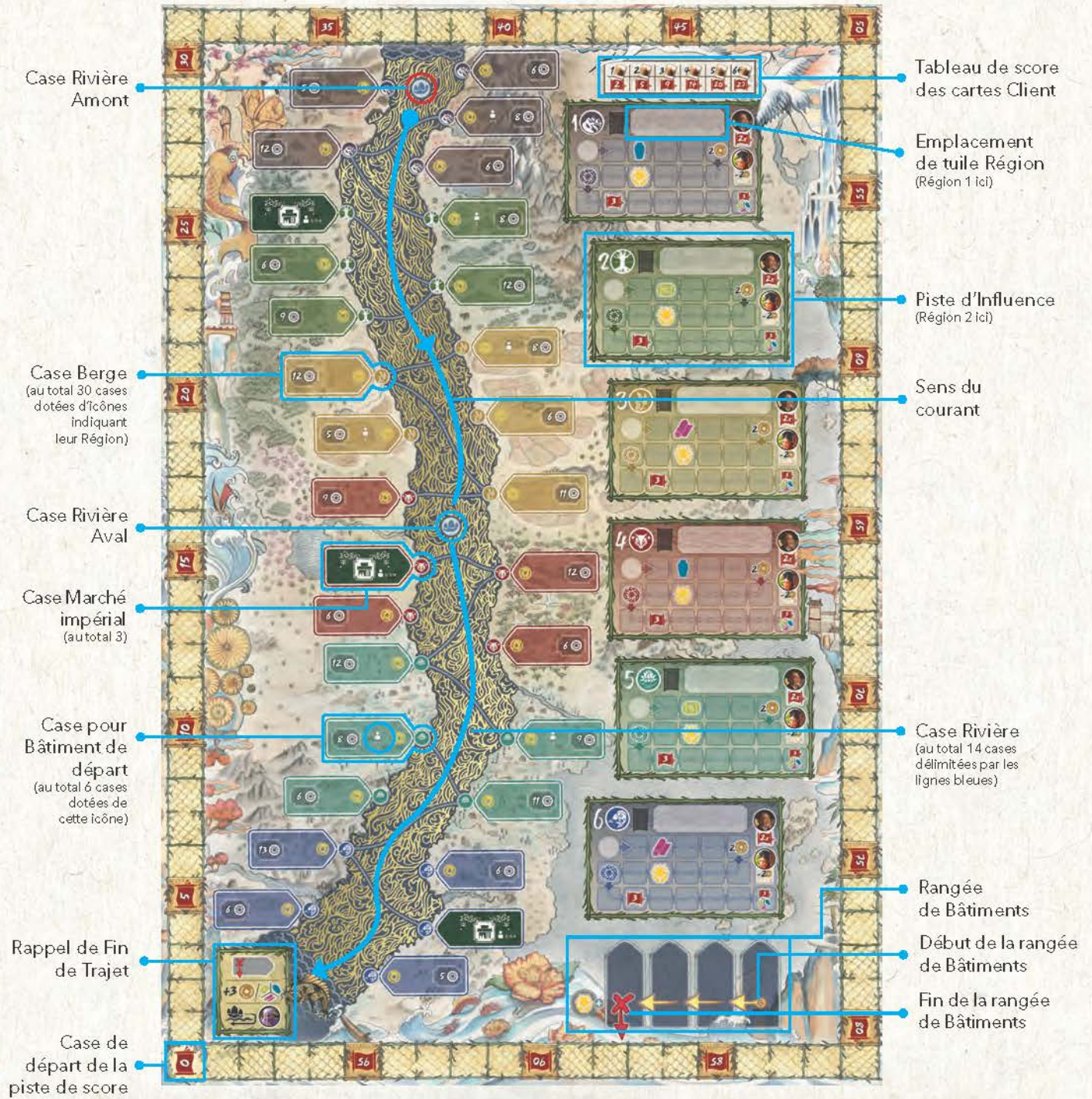
Remarque : les deux faces de chaque tuile Bâtiment sont identiques afin que vous puissiez les orienter correctement sur la rivière.

Mini-extension Mécènes des Clans

8 Mécènes de Clan (2 par clan - voir p. 13)



Le plateau de jeu



Mise en place commune



- 1 Plateau de jeu :** placez le plateau au centre de la table.
- 2 Tuiles Région :** placez 1 tuile Région au hasard sur la piste d'Influence de chacune des 6 Régions. Retournez chaque tuile sur la face correspondant au nombre de joueurs présents : ou .
- 3 Cartes Maîtrise :** mélangez les 6 cartes Maîtrise et placez les 3 premières près du plateau de jeu, sur la face correspondant au nombre de joueurs présents : ou . Remettez le reste des cartes dans la boîte.
- 4 Réserve :** mélangez le paquet Client et placez-le face cachée près du plateau de jeu, à la portée de tous les joueurs. Placez les kokus et les pions Marchandise (Soie, Riz et Porcelaine) à côté.
- 5 Bâtiments de départ :**
 - A.** Placez les 3 tuiles Bâtiment **Marché impérial** au hasard sur les 3 cases Marché impérial du plateau de jeu.
 - B.** Mélangez les **6 tuiles Bâtiment de départ**. Placez-en 1 au hasard sur chaque case Berge indiquant le **nombre de joueurs** présents. Remettez toutes les tuiles de départ inutilisées dans la boîte. Vous utilisez ainsi 6 Bâtiments de départ à 2 joueurs ; 3 Bâtiments à 3 joueurs et aucun à 4 joueurs.
- 6 Rangée de Bâtiments :**
 - A.** Placez le plateau Bâtiments près du plateau de jeu.
 - B.** Mélangez les tuiles Bâtiment de l'**Ère 1** et prenez-en le nombre correspondant au nombre de joueurs présents (voir le tableau ci-contre). Empilez-les sur l'emplacement Ère 1 du plateau Bâtiments, près de la rangée de Bâtiments. Ensuite, faites de même avec les tuiles Bâtiment de l'**Ère 2**, à empiler sur l'emplacement Ère 2 du plateau Bâtiments. Remettez toutes les tuiles inutilisées dans la boîte.
 - C.** Piochez les **4** premières tuiles de la pile de l'Ère 1 pour garnir la rangée de Bâtiments.

Nombre de joueurs	Tuiles de départ	Tuiles Ère 1	Tuiles Ère 2
4 joueurs	3 Marchés impériaux	16	13
3 joueurs	3 Marchés impériaux +3	14	11
2 joueurs	3 Marchés impériaux +6	12	9

Mise en place des joueurs

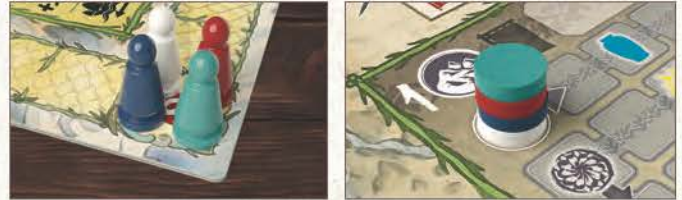
Scannez ce QR code pour apprendre à jouer en vidéo :



- 1 Déterminez le premier joueur au hasard.
- 2 **Prenez votre matériel** : chaque joueur choisit un **plateau Clan** et prend les éléments de jeu suivants :

- 2 Bateaux standard de la couleur de son clan
- 1 Bateau royal de la couleur de son clan
- 22 marqueurs de Clan de la couleur de son clan
- 1 marqueur de Score de la couleur de son clan
- 1 marqueur de Faveur divine Lune
- 1 marqueur de Faveur divine Soleil
- 1 dé spécial
- 1 carte Aide de jeu

- 3 **Placez vos marqueurs** : chaque joueur place son marqueur de Score sur la case 0 de la piste de Score et 1 marqueur de Clan au début des pistes d'Influence de chacune des 6 Régions.



- 4 **Placez et déplacez les Bateaux standard** :

- A. Chaque joueur place ses Bateaux standard sur **les cases Rivière Amont et Aval**.
- B. Ensuite, chaque joueur lance son dé et déplace son Bateau situé sur la **case Rivière Amont** d'un nombre de **cases Rivière** égal au résultat du dé, dans le sens du courant. Chaque joueur répète cette étape pour son Bateau situé sur la **case Rivière Aval**.



Exemple : pendant la mise en place, la joueuse du Clan du Crabe obtient le résultat 3 pour son Bateau situé sur la case Rivière Amont, elle déplace donc son Bateau de 3 cases. Elle lance ensuite le dé pour son Bateau de la case Aval.

- 5 **Prenez le reste de vos éléments de départ – faveurs divines, marchandises, clients et kokus :**

- A. Chaque joueur place son **marqueur Soleil** sur le chiffre **2** de sa piste de **Faveur divine**, et son **marqueur Lune** entre les chiffres **3** et **4** (chacun peut avoir au maximum 3 faveurs divines).
- B. Chaque joueur place son Bateau royal près de son **plateau Clan**.
- C. Chaque joueur prend **1 marchandise de chaque type** dans la réserve et les place sur les cases correspondantes de son **plateau Clan**.
- D. Chaque joueur pioche **2 cartes Client**, qui forment sa main. Il peut les regarder à tout moment.
- E. Chaque joueur prend un nombre de **kokus** qui dépend de sa position dans l'**ordre du tour** (dans le sens horaire à partir du premier joueur) :

1^{er} : 7 🍪 2^e : 8 🍪 3^e : 9 🍪 4^e : 10 🍪



Marqueur de Faveur divine Lune

Marqueur de Faveur divine Soleil



- 6 **Effectuez votre premier jet de dé** : chaque joueur lance son dé et obtient le résultat qu'il utilisera pour son premier tour.

La partie peut commencer !

Principe du jeu

Dans *La Rivière de l'Or*, vous devrez élaborer la meilleure stratégie pour accumuler le plus de points de victoire en construisant votre empire commercial, navigant sur la rivière et développant votre influence auprès des nobles de la Région. Ainsi, à chaque tour, soit vous construirez des Bâtiments sur la Berge, soit vous déplacerez 1 de vos Bateaux et récupérez des marchandises, soit vous les livrez à un client.

À votre tour

Lorsque c'est à vous de jouer, effectuez les **4 étapes** suivantes dans l'ordre. Chaque étape est détaillée plus loin.

- 1 Dépenser des faveurs divines**
- 2 Effectuer une action**
 - Construire un Bâtiment (p. 7-8)
 - Naviguer sur un Bateau (p. 9)
 - Livrer un client (p. 10)
- 3 Acquérir des maîtrises (p. 10)**
- 4 Lancer votre dé et finir votre tour**

Dépenser des faveurs divines

Vous pouvez décider de **dépenser** des faveurs divines pour changer le résultat de votre dé, de +1 ou -1 par faveur ainsi dépensée. Si vous augmentez le résultat de votre dé au-dessus de **6**, il « retourne » sur la face **1**. De même, si vous l'abaissez en dessous de **1**, il « retourne » sur la face **6**.



Exemple : le Clan du Crabe obtient un 2. La joueuse dépense 1 faveur divine pour le transformer en 1 et une autre pour passer à 6.

Les faveurs divines

Les faveurs divines, qui représentent la volonté des dieux, peuvent être utilisées pour obtenir des coups de pouce du destin. Le **marqueur Soleil** de votre piste de Faveur divine indique combien de faveurs vous possédez. Lorsque vous gagnez ☀️, faites avancer votre marqueur Soleil sur la piste.

Votre **marqueur Lune** 🌙 indique le nombre maximal de faveurs que vous pouvez posséder. Votre marqueur Soleil ne peut **jamais** dépasser votre marqueur Lune. Lorsque votre marqueur Soleil a atteint votre marqueur Lune, toute nouvelle faveur que vous êtes censé gagner est perdue. Lorsque vous **augmentez votre limite de faveur divine**, faites avancer votre marqueur Lune au-dessus de la case suivante de votre piste.



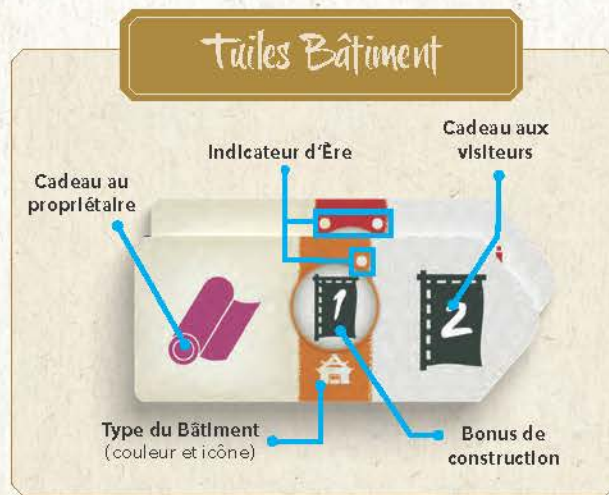
Effectuer une action

Effectuez 1 des trois actions suivantes : construire un Bâtiment, naviguer sur un Bateau ou livrer un client. Chacune est détaillée ci-dessous.

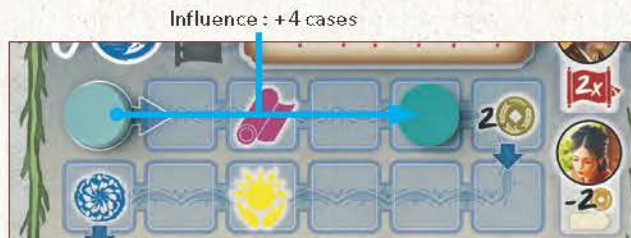
Construire un Bâtiment

Lorsque vous choisissez cette action, procédez comme suit :

- 1 Choisissez une case Berge vide située dans la **Région correspondant au résultat** obtenu sur votre dé. S'il ne reste plus de cases vides dans cette Région, vous ne pouvez pas choisir l'action Construire un Bâtiment ce tour.
- 2 Défaussez le **nombre de kokus** imprimé sur la case Berge vide. Si vous n'avez pas assez de kokus, vous ne pouvez pas choisir l'action Construire un Bâtiment ce tour.
- 3 Choisissez une **tuile Bâtiment** de la rangée de Bâtiments et placez-la sur la case choisie. Si vous choisissez la tuile située à la **fin de la rangée**, vous gagnez immédiatement **1 faveur divine**.
- 4 Placez 1 de vos **marqueurs de Clan** sur le bonus de construction de la tuile Bâtiment. Vous gagnez autant d'**influence** dans la Région où vous construisez : déplacez votre marqueur de Clan sur la piste d'Influence de cette Région et gagnez les éventuels cadeaux indiqués sur les cases que vous atteignez ou dépassez. Toute influence gagnée alors que vous avez déjà atteint la fin de la piste est perdue.



Remarque : il n'est **pas** nécessaire que l'un de vos Bateaux touche la case Berge où vous construisez un Bâtiment. Des marchands de votre clan sont présents à travers tout Rokugan et peuvent lancer ces chantiers, où que se trouvent vos Bateaux !



- 5 Faites glisser les tuiles qu'il reste dans la rangée de Bâtiments vers la fin de la rangée, puis piochez une tuile du plateau Bâtiments et placez-la sur la case ainsi libérée, au début de la rangée. Placer la dernière tuile de la pile de l'Ère 1 dans la rangée de Bâtiments déclenche la Visite de l'Empereur (voir p. 12), à la fin du tour du joueur actif. À partir de ce moment, lorsque vous devez regarnir la rangée de Bâtiments, utilisez les tuiles de l'Ère 2. Lorsque la dernière tuile de la pile de l'Ère 2 est placée dans la rangée de Bâtiments, le joueur actif déclenche la fin de la partie (voir p. 12).

Types de Bâtiments

Vous trouverez 4 types de Bâtiments : les Ports , les Temples , les Manoirs  et les Marchés . Les capacités de clients (voir p. 11) qui interagissent avec les Marchés interagissent aussi avec les Marchés impériaux.



Ports

Les cadeaux aux visiteurs sont des kokus.



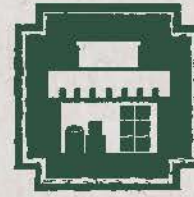
Temples

Les cadeaux aux visiteurs sont des points de victoire.



Manoirs

Les cadeaux aux visiteurs sont de l'influence.



Marchés

Les cadeaux aux visiteurs sont des marchandises.

EXEMPLE DE CONSTRUCTION



Exemple : le Clan de la Grue obtient un 4 **A** et décide de construire dans la Région 4. La joueuse choisit une case Berge vide **B** dont le coût est de 9 koku **C**.



La joueuse défusse 9 kokus et choisit, dans la rangée de Bâtiments, un Temple **D**, qu'elle place sur la case Berge.

SUITE DE L'EXEMPLE DE CONSTRUCTION



La joueuse place ensuite son marqueur de Clan **E** sur le bonus de construction de la tuile Bâtiment, et gagne ainsi 2 influences dans la Région 4. Son marqueur **F** atteint la case dotée d'une Porcelaine sur la piste d'Influence de la Région; la joueuse gagne donc un pion Marchandise Porcelaine en provenance de la réserve.



Les tuiles Bâtiment **G** sont ensuite décalées vers la gauche pour remplir la case vide à la fin de la rangée de Bâtiments, et une nouvelle tuile Bâtiment est ajoutée sur la case ainsi libérée, au début de la rangée.



CADEAUX DE LA PISTE D'INFLUENCE



Gagnez 1 marchandise indiquée.



Gagnez 2 kokus (pièces).




Gagnez 1 faveur divine.



Gagnez 3 points.



Gagnez 3 points et 1 marchandise au choix.

- Vous gagnez le cadeau de la piste d'Influence même si le marqueur de Clan d'un adversaire est déjà présent sur la case.
- Lorsque vous atteignez le Chrysanthème , vous ne gagnez pas de cadeau (le Chrysanthème est associé à une carte Maîtrise spécifique). Toute influence que vous êtes censé gagner une fois que vous avez atteint la fin de la piste est perdue.

Nombre maximum de ressources

Un joueur ne peut pas posséder plus de 25 kokus. Il ne peut pas non plus posséder plus de 6 pions de chacune des marchandises. Lorsqu'un joueur est censé dépasser ces limites, ses gains sont perdus.



Naviguer sur un Bateau

Lorsque vous choisissez cette action, procédez comme suit :

- 1** Choisissez 1 de vos Bateaux et déplacez-le dans le sens du courant du nombre de cases correspondant au résultat de votre dé.
- 2** Recevez les cadeaux aux visiteurs (indiqués du côté en forme de flèche de la tuile Bâtiment) de chacune des **4 cases Berge** adjacentes à la case Rivière où votre Bateau a fini son déplacement. Les cases Berge vides offrent aux visiteurs un cadeau de 1 koku.
- 3** Les propriétaires de tout Bâtiment se trouvant dans une des 4 cases Berge adjacentes à votre Bateau (y compris vous) reçoivent ensuite les cadeaux au propriétaire de ces Bâtiments (indiqués du côté plat de la tuile Bâtiment). Les Bâtiments de départ (y compris les Marchés impériaux) n'ont pas de propriétaire, ils n'accordent donc jamais de cadeaux au propriétaire. Lorsqu'un Bâtiment fait gagner de l'influence à

- 4** Si votre Bateau termine son trajet, en atteignant l'embouchure de la rivière (située sur la dernière case Rivière), gagnez 3 kokus supplémentaires ou 1 marchandise de votre choix (il s'agit du bonus d'embouchure, indiqué sur le plateau de jeu). Ensuite, défaussez la tuile Bâtiment située à la fin de la rangée de Bâtiments, puis faites glisser les tuiles restantes vers la fin de la rangée et ajoutez une nouvelle tuile sur la case ainsi libérée. Lorsque la dernière tuile de la pile de l'Ère 1 est placée dans la rangée de Bâtiments, la Visite de l'Empereur a lieu, à la fin du tour du joueur actif (voir p. 12). La prochaine fois que vous devrez regarnir la rangée de Bâtiments, utilisez les tuiles de l'Ère 2. Lorsque la dernière tuile de la pile de l'Ère 2 est placée dans la rangée de Bâtiments, le joueur actif déclenche la fin de la partie (voir p. 12).

Remarque : la case Marchand, située à l'embouchure de la rivière, n'est utilisée qu'une fois qu'un joueur a livré un client Marchand (voir p. 11).



Exemple : la joueuse du Clan du Crabe obtient 2 sur son dé et décide de naviguer. Elle choisit donc un de ses Bateaux et le déplace de 2 cases dans le sens du courant. La case sur laquelle le Bateau arrive est adjacente à 4 cases Berge. Le premier Bâtiment **A** octroie une Porcelaine aux visiteurs, la joueuse en prend donc une dans la réserve. Le propriétaire, le Clan du Scorpion, gagne 1 koku et 1 point de victoire. La deuxième case **B** ne contient pas de Bâtiment, mais fait gagner 1 koku aux visiteurs. La troisième case contient quant à elle un Bâtiment **C** qui octroie 1 Riz aux visiteurs, tandis que le Clan de la Mante, propriétaire du Bâtiment, gagne 1 faveur divine et 1 point de victoire. Le dernier Bâtiment **D** octroie aux visiteurs 2 points de victoire et permet au Clan du Crabe, propriétaire du Bâtiment, de gagner 1 Porcelaine.

Fin de trajet



Lorsque votre Bateau atteint la dernière case Rivière, remettez-le sur la case Rivière Amont, puis continuez de le déplacer dans le sens du courant jusqu'à ce que vous ayez achevé votre déplacement. Vous venez de **finir votre trajet**, ce qui est indiqué par cette icône :



Remarque : les Bateaux ne se déplacent que sur les cases (dotées d'un fond doré).



Livrer un client (voir également p. 11)

Lorsque vous choisissez cette action, procédez comme suit :

- 1 Choisissez dans votre main **1** carte Client dont le **numéro de Région** correspond au résultat obtenu sur votre dé.
- 2 Défaussez un nombre de marchandises égal à la **commande** du client. Si vous ne possédez pas les bonnes marchandises ou que vous n'en avez pas assez, vous ne pouvez pas livrer ce client au cours de ce tour.
- 3 Placez la carte du client livré face visible près de votre plateau Clan et bénéficiez de ses capacités. La capacité de livraison a un effet immédiat, tandis que la capacité continue reste active jusqu'à la fin de la partie.
- 4 Piochez 2 cartes Client, ajoutez-les à votre main, puis défaussez-en 1 au choix de votre main, face visible. Si le paquet est vide, mélangez la défausse pour en créer un nouveau.



Exemple : le Clan de la Grue possède dans sa main un Marchand de la Région 6 dont la commande est 1 Soie et 2 Riz. Le dé de la joueuse indique 6, elle décide donc de dépenser les ressources indiquées pour effectuer la livraison : elle place alors le Marchand près de son plateau Clan. Elle gagne ainsi 3 influences dans la Région 6 et place son marqueur de Clan sur la case Marchand, à l'embouchure de la rivière. Désormais, lorsqu'un de ses Bateaux finira son trajet, la joueuse du Clan de la Grue gagnera 3 kokus en plus du bonus d'embouchure de son choix (3 kokus ou 1 marchandise). De plus, à la fin de la partie, elle gagnera 1 point par lot de 5 kokus qu'il lui restera. Avant de finir son tour, la joueuse pioche 2 nouvelles cartes Client, puis elle défausse 1 carte de sa main (face visible).

Acquérir des maîtrises

Les maîtrises récompensent les clans pour leurs progrès dans différents secteurs. Pendant cette étape, vous acquérez chaque maîtrise dont vous remplissez (ou dépassez) les prérequis.

Pour acquérir une maîtrise, placez 1 de vos marqueurs de Clan sur le parchemin Point de victoire (en bas de la carte) ne portant pas encore de marqueur et affichant la valeur la plus élevée : vous gagnez **immédiatement** le nombre de points de victoire indiqué.

Vous ne pouvez acquérir chaque maîtrise qu'une fois par partie, mais vous pouvez acquérir plusieurs maîtrises différentes lors d'un même tour.



Exemple : le Clan de la Grue est le premier à posséder au moins 1 influence dans chacune des 6 Régions, sa joueuse place donc un marqueur de Clan sur la carte Maîtrise et gagne 7 points. Le prochain joueur qui acquerra cette maîtrise gagnera 5 points.

Lancer votre dé

À la fin de votre tour, lancez votre dé afin de vous préparer pour votre prochain tour.

Cartes Client



À tout moment

Il est possible d'échanger des ressources à tout moment. Vous pouvez effectuer les échanges suivants autant de fois que vous le souhaitez :

- Échangez 2 marchandises identiques contre 1 autre marchandise de votre choix.
- Échangez 5 kokus contre 1 faveur divine.



Capacités des clients



Moines

- ✓ **Capacité de livraison :** augmentez votre **limite de faveur divine** en faisant avancer votre marqueur Lune de 1 case. Vous gagnez également 2 faveurs divines. Placez un second marqueur de Clan sur un Bâtiment dans n'importe quelle Région (chaque carte indique si vous devez en être le propriétaire ou s'il doit appartenir à un autre joueur).
- 🔄 **Capacité continue :** vous bénéficiez également de cadeaux lorsqu'un Bateau rend visite à un Bâtiment auquel vous avez ajouté votre marqueur de Clan. Si **vous êtes le propriétaire** du Bâtiment, vous **doublez** les cadeaux au propriétaire lorsqu'un Bateau vous rend visite. Si un **adversaire en est le propriétaire**, vous gagnez **également** les cadeaux au propriétaire lorsqu'un Bateau rend visite à ce Bâtiment.

Tous les joueurs ayant des marqueurs sur un Bâtiment sont considérés comme **propriétaires** du Bâtiment en ce qui concerne les cadeaux au propriétaire, les maîtrises et les autres effets. Vous ne pouvez **jamais** placer un marqueur sur un Bâtiment qui en contient déjà **2**. Vous ne gagnez **pas** d'influence lorsque vous placez un second marqueur sur un Bâtiment. Contrairement aux autres types de clients, les Moines n'octroient pas d'influence, mais ils vous font augmenter votre limite de faveur divine et gagner 2 faveurs divines lorsque vous leur livrez des marchandises.



Exemple : le Clan de la Grue a placé un marqueur sur un Bâtiment du Clan de la Mante. Lorsqu'un Bateau rend visite à ce Bâtiment, les Clans de la Grue et de la Mante gagnent tous deux les cadeaux au propriétaire.



Marchands

- ✓ **Capacité de livraison :** en plus de gagner 3 influences dans la Région de ce Marchand, s'il s'agit de la **première** commande que vous livrez à un Marchand au cours de cette partie, placez un marqueur de Clan sur la **case Marchand**, située à l'embouchure de la rivière. Il vous rappellera que vous devez activer les capacités de vos Marchands lorsque vous finissez un trajet (il n'y a pas de limite au nombre de joueurs pouvant placer leur marqueur sur la case Marchand).
- 🔄 **Capacité continue :** les Marchands possèdent chacun une **capacité unique**, qui s'active à chaque fois que vos Bateaux finissent un trajet en atteignant l'embouchure de la rivière. Elle s'ajoute aux 3 kokus ou 1 marchandise que vous gagnez alors (voir p. 9).
- 🏆 **Capacité de fin de partie :** gagnez 1 point par lot complet de 5 kokus qu'il vous reste.

Si vous avez livré plusieurs Marchands, vous activez les capacités de **tous** ces Marchands lorsque vous atteignez l'embouchure de la rivière. Vous n'avez besoin que de 1 marqueur de Clan à l'embouchure de la rivière (il vous sert de rappel). Chaque Marchand vous octroie ses bonus de fin de partie séparément. *Par exemple, si vous avez 12 kokus et 2 Marchands, chaque Marchand vous octroie 2 points en fin de partie, pour un total de 4 points.*



Exemple : lorsque le Clan du Crabe atteint l'embouchure de la rivière, sa joueuse active la capacité de chacun de ses Marchands.



Nobles

- ✓ **Capacité de livraison :** s'il s'agit de la **première** commande que vous livrez à un Noble au cours de cette partie, choisissez 1 de vos Bateaux standard et remplacez-le par votre **Bateau royal**. Vous gagnez également 2 influences dans la Région de ce Noble.
 - 🔄 **Capacité continue :** les Nobles possèdent chacun une **capacité unique**, qui s'active lorsque vous naviguez sur votre Bateau royal.
 - 🏆 **Capacité de fin de partie :** gagnez 1 point par Bâtiment du type indiqué dont vous êtes le propriétaire.
- Si vous avez livré plusieurs Nobles, votre Bateau royal gagne **toutes** leurs capacités.



Exemple : lorsque le Clan de la Mante déplace son Bateau royal, sa joueuse active la capacité de tous ses Nobles.



Artisans

- ✓ **Capacité de livraison :** en plus de gagner 2 influences dans la Région de cet Artisan, placez un marqueur de Clan sur la **case Artisan** de la Région de cet Artisan.
 - 🔄 **Capacité continue :** jusqu'à la fin de la partie, vous payez 2 kokus de moins lorsque vous construisez dans cette Région.
 - 🏆 **Capacité de fin de partie :** gagnez 1 point par lot complet de 3 marchandises qu'il vous reste sur votre plateau Clan.
- Chaque Artisan gagne son bonus de fin de partie séparément. *Par exemple, si vous avez 7 marchandises et 2 Artisans, chacun d'eux vous rapporte 2 points, pour un total de 4 points.*



Exemple : à partir de maintenant, le Clan du Scorpion paie 2 kokus de moins lorsqu'il construit dans la Région 3.



Doyens

- ✓ **Capacité de livraison :** placez un marqueur de Clan sur la **case Doyen** de la Région de ce Doyen.
- 🏆 **Capacité de fin de partie :** **doublez** les points de victoire de fin de partie octroyés par la piste d'Influence de la Région de ce client. Cela n'arrive qu'une fois, lorsque vous comptez vos points pour l'influence régionale.

Contrairement aux autres types de clients, les Doyens ne vous font rien gagner lors des livraisons et ne disposent pas de capacités continues. Le bonus du Doyen ne double que les points octroyés par une Région en fin de partie, pas ceux octroyés par les cases à 3 points de la piste d'Influence.



Exemple : à la fin de la partie, le Clan du Crabe doublera les points qui lui sont octroyés par la tuile Région de la Région 4.

La Visite de l'Empereur

À la fin de l'Ère 1, l'Empereur parcourt la Rivière de l'Or pour s'informer sur le commerce dans la Région. Il inspecte et évalue les marchandises échangées sur les lieux qu'il visite.

Tous les joueurs gagnent le cadeau au propriétaire de tous les Bâtiments qu'ils possèdent, comme si un joueur avait navigué, sur son Bateau, vers chacun de ces Bâtiments. Une fois que tous les joueurs ont gagné leurs cadeaux, le tour du joueur suivant peut commencer. Désormais, piochez des Bâtiments de l'Ère 2 pour regarnir la rangée de Bâtiments.



Fin de la partie

Lorsque la dernière tuile Bâtiment de la pile de l'Ère 2 est placée dans la rangée de Bâtiments, la fin de la partie est déclenchée. Le joueur actif gagne **5** et chaque autre joueur joue 1 tour de plus. Ensuite, la partie prend fin. Passez au décompte des points pour déterminer le vainqueur.

Rappel : lorsqu'un joueur possède un marqueur de Clan sur la **case Doyen** car il a livré un client de cette Région, il **double** les points qu'il gagne dans cette Région.



Décompte final

Une fois que le dernier joueur a fini son tour, chaque joueur gagne les points de fin de partie suivants :

- Influence régionale :** le nombre de points indiqués sur la tuile Région de chaque Région est octroyé aux joueurs en 1^{re} et 2^e position (et parfois en 3^e position) sur la piste d'Influence de cette Région. Les joueurs n'ayant pas d'influence dans une Région ne peuvent pas y gagner de points. En cas d'égalité (y compris si plusieurs joueurs ont atteint la fin de la piste), faites la somme des points accordés pour les positions concernées et divisez-les de façon équitable entre les ex æquo (arrondissez à l'inférieur).



Exemple : dans la Région 2, les Clans du Crabe et de la Mante sont à égalité pour la 1^{re} position, ils gagnent donc chacun 7 points ($9 + 5 = 14$, divisé par 2). Le marqueur du Clan du Crabe est présent sur la case Doyen, ce qui permet à sa joueuse de doubler ses points, pour un total de 14 points.

- Clients :** chaque joueur gagne des points pour le **nombre total** de clients à qui il a livré des commandes :

Nombre de clients	1	2	3	4	5	6+
Score	2	5	9	14	20	27

- Bonus Client :** les joueurs qui ont livré des Marchands, Nobles et Artisans gagnent les points accordés par les capacités de fin de partie de ces clients.

Tuiles Région pour 2 joueurs

Lors des parties à **2 joueurs**, la seconde valeur en points des tuiles Région n'est octroyée **que** si le joueur en 2^e position se trouve à **5 cases de distance ou moins** du joueur en 1^{re} position.



Victoire

Le joueur ayant accumulé le plus de points de victoire gagne la partie ! Si plusieurs dans sont à égalité, le joueur concerné à qui il reste le plus de **faveurs divines** l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Mécènes des Clans

Mini-extension

Une fois que vous maîtrisez bien les règles de *La Rivière de l'Or*, vous pouvez corser vos parties en y ajoutant l'extension Mécènes des Clans ! Associez-vous à un personnage légendaire de Rokugan dont les puissantes capacités vous aideront à établir votre empire commercial.

Mise en place des Mécènes

Lorsque vous commencez la mise en place des joueurs (après la mise en place commune), sélectionnez au hasard 1 carte Mécène de chacun des quatre clans et placez-les face visible près du plateau de jeu. Remettez l'autre Mécène de chaque clan dans la boîte.

Déterminez le premier joueur au hasard. En commençant par le dernier joueur et en continuant dans le sens inverse de l'ordre du tour, chaque joueur sélectionne 1 des Mécènes disponibles et prend le plateau ainsi que les autres éléments de jeu de son clan. Remettez les Mécènes qui n'ont pas été sélectionnés dans la boîte.

VARIANTE DE MISE EN PLACE

Chaque joueur se voit attribuer un clan au hasard, puis il choisit lequel des 2 Mécènes il utilisera.

Crédits

Auteur : Keith Piggott

Illustration du plateau : Francesca Baerald

Illustration de la boîte : Joshua Cairo

Illustrations intérieures : Sheila Amajida, Asep Ariyanto, Francesca Baerald, Mauro Dal Bo, Carlos Palma Cruchaga, Nele Diel, Derek Edgell, Kevin Goeke, Lin Hsiang, Amelie Hutt, Agri Karuniawan, Drazenka Kimpel, Alayna Lemmer, Diego Gisbert Llorens, Joyce Maureira, Chris Ostrowski, Borja Pindado, Polar Engine, Andrew Sonea, Le Vuong

Conception graphique : Jay Hernishin, David Ardila, Katherine Boils, Tony Mastrangeli, Samuel Shimota

Direction créative : Brianna Woodward

Production : Guadalupe Gonzalez

Développement : Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Jeff Fraser

Rédaction technique et conception des règles : Steven Kimball

Révision : Dan Varrette

Équipe Office Dog : Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Luke Peterschmidt, Toby le toutou de Office Dog

Adaptation française : Edge Studio

Traduction : Pauline Marcel

Relecture : Shan Deraze

Mise en page : Sonia Gallardo Márquez

Remerciements particuliers à : Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, Andy Christensen, Teresa Dery, Halley Feil, Emily Frenchik, Daniel Hadlock, Steve Horvath, Seth Jaffee, Austin Litzler, Michael Mindes, Brian Mulcahy, Katrina Ostrander, Sean Ryan, Alex Schlee, Joe DeSimone, Anne Spradley, Jacinda Wilson, Andy Van Zandt

Organisateur des sessions de tests : Nick Schoichet

Testeurs : Steven Auker, Michael Becker, Anthony Cario, Ian Cross, Cami Decker, Tyrell Decker, Kevin Ellenburg, Carl Feibusch, Joshua Ferrise, Thomas Gallecier, Game Makers Guild of Nashville, Henry Geddes, Chisholm Gentry, Andy Harper, Lillie Hollingsworth, Trevor Ryan Kelton, Steve Kimball, Jordan Martin, Robert Martz, David McClatchey, Mike & Wendy McGowan, Matt Monasch, Matt Morely, Jonathan Mullins, Mike Mullins, Ivy Ngo, Trevor Olson, Laura Peters, Bill Phillips, Cassie Piggott, Joevan Salmon-Johnson, Sebastian Rapp, Matt Sadoris, Breyana Scales, Karin Schleicher, Rosco Schock, Christopher Talbot, Tony Thomas, Toronto Board Game Design Crew, Twin Cities Design Days Playtesters, Yun Whitman, Travis Williams, Carl Willis, Preston Wing, Jacob Yanovsky, Gideon Yeomans, Jorge Zhang

Importé et distribué en France par : Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France
asmodee.fr

Distributed in/Distribué au Canada by/par : Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Local 100, Vaudreuil-Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada.

Photos non contractuelles.
Fabriqué en Chine.





Toit du Monde

La Rivière de l'Or prend sa source dans une étroite vallée de cette hostile chaîne de montagnes, dont les hauts sommets et cols périlleux divisent Rokugan entre régions septentrionales et méridionales.



Forêt de Shinomen

Selon des rumeurs persistantes, cette forêt primaire, qui existait déjà avant la création de l'Empire d'Émeraude, abriterait les ruines de civilisations perdues. Ses arbres anciens s'élèvent aussi haut que des châteaux, plongeant tout visiteur dans une éternelle pénombre.



Forêt Kitsune

Les humains qui s'installent au cœur de ces bois primaires doivent se soumettre aux esprits - les vrais maîtres des lieux - qui y règnent. Les plus connus sont les esprits farceurs de renards à neuf queues, qui voyagent parfois sous les traits d'êtres humains.



Plaine de l'Alliance tripartite

Ces champs accidentés et plaines balayées par le vent tiennent leur nom de l'alliance scellée entre les samourais de trois clans mineurs. Ils parvinrent ainsi à protéger leurs terres de l'invasion d'un clan majeur.



Marais Uebe

Ces marécages boisés, situés à l'est de la Rivière de l'Or, s'étendent sur des centaines d'hectares. Les villages qui s'y trouvent sont construits sur pilotis et les voies commerciales ne peuvent y être parcourues que par des canots, les habituelles charrettes ne pouvant y circuler.



Baie des Poissons Morts

L'embouchure de la Rivière de l'Or forme une baie abritée dans la mer des Ombres. Malgré les fréquents séismes qui la déchirent, nombreux sont les marchands et pêcheurs qui s'y aventurent, car elle sait se montrer généreuse.



Liste des icônes



Région 1 :
Toit du Monde



Région 2 :
Forêt de Shinomen



Région 3 : Plaine
de l'Alliance Tripartite



Région 4 :
Forêt Kitsune



Région 5 :
Marais Uebe



Région 6 :
Baie des Poissons Morts



Type de Bâtiment :
Temple



Type de Bâtiment :
Manoir



Type de Bâtiment :
Port



Type de Bâtiment :
Marché



Gagnez 1 koku
par Temple dont
vous êtes propriétaire



Gagnez 1 koku
par Manoir dont
vous êtes propriétaire



Gagnez 1 koku
par Port dont
vous êtes propriétaire



Gagnez 1 koku
par Marché dont
vous êtes propriétaire



Gagnez 1 koku
par client livré



Case de départ
des Bateaux



Défaussez la tuile de fin
de rangée



Marchandise :
Soie



Marchandise :
Riz



Marchandise :
Porcelaine



Une marchandise
au choix



Piochez et défaussez
1 carte Client



Client livré



Augmentez de 1 votre
limite de faveur divine



Faveur divine



Influence



1 koku



Parchemin Point
de victoire



Bâtiment dont vous
êtes propriétaire



Bâtiment dont
un adversaire
est propriétaire



Doit se trouver
à 5 cases ou
moins du joueur
en 1^{re} position



Finissez votre trajet
(repartez de l'amont
de la rivière et utilisez
le reste de votre
déplacement)



1 de vos Bateaux
standard devient
un Bateau royal



Bateau royal



Bateau standard



Rappel de la capacité
de Marchand



Rappel de la capacité
d'Artisan



Rappel de la capacité
de Doyen



Gagnez 1 faveur divine
lorsque vous choisissez
la tuile de fin de rangée



Le Chrysanthème,
servant à valider
la carte Maîtrise
« Maîtrise des Cours »



Capacité s'activant
au moment
de la livraison



Capacité continue,
active jusqu'à la fin
de la partie



Capacité s'activant
à la fin de la partie

OFFICEDOG™