



RIVER RATS

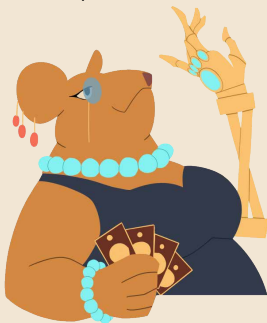


LIVRET DE REGLES



À bord d'un bateau fluvial luxueux voguant sur les courants américains, les passagers de la première classe, des robots richissimes se faisant appeler les River Rats*, forcent les autres voyageurs à jouer contre eux à des parties de poker – pour le simple plaisir sadique de causer leur ruine. Bien décidés à mettre fin à ce règne de terreur, vous, l'équipage du bateau, avez décidé d'affronter vous-mêmes cette vermine robotisée. Tous ensemble face à ces maudits rongeurs, utilisez les capacités et les bonus de vos cartes pour créer collectivement des combinaisons de poker plus fortes que celles de vos adversaires ! Malheureusement, la communication entre joueurs est limitée. Mais avec un peu de stratégie, vous parviendrez à rendre la monnaie de leur pièce à ces robots diaboliques !

** En anglais, un « river rat » désigne (souvent péjorativement) un joueur de poker qui ne se couche jamais, même avec de mauvaises cartes en main.*



BUT DU JEU

Battre deux Rats en leur infligeant chacun **5 jetons Dette**, avant d'en accumuler vous-mêmes 5 collectivement.

MISE EN PLACE

Pour votre première partie de *River Rats*, vous pouvez ignorer les bonus d'As ✨ et les effets Rat 🐭. Le cas échéant, sautez la première étape de mise en place.

1. **Personnages et bonus d'As :** Chaque joueur choisit un As et le place devant lui. Cette carte représente son personnage, associé à un bonus d'As ✨ unique.
2. **Rats :** Mélangez les quatre Rois (ce sont les fameux River Rats). Piochez-en 2 : placez-en un face visible (actif) et l'autre face cachée (inactif) au centre de la table.
3. **Jokers :** Placez les deux Jokers, face cachée, à proximité de la zone de jeu.
4. **Pioche :** Mélangez toutes les cartes non utilisées (y compris les As et Rois restants) afin de former la pioche.
5. **Mains des joueurs :** Distribuez 2 cartes à chaque joueur. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 3 cartes en main.
6. **Marché :** Révélez 3 cartes et placez-les, face visible, dans le marché. Par défaut, le marché ne peut pas contenir plus de 3 cartes.
7. **Carte Prédiction du Joker :** Placez la carte Prédiction du Joker à côté des Jokers.
8. **Dette des joueurs :** Laissez un espace près de la carte Prédiction du Joker pour suivre la Dette collective des joueurs.
9. **Jetons Dette :** Placez tous les jetons à proximité pour former une réserve.

Une fois la mise en place générale terminée, désignez un premier joueur selon la méthode de votre choix, puis procédez à la *Mise en place d'une manche*.

MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

1. **Main du Rat :** Révélez 5 cartes et placez-les à côté du Rat actif. Piochez ensuite 2 cartes supplémentaires et placez-les à la suite, face cachée.
La main du Rat est donc composée du Rat face visible (ou plus tard des deux Rats face visible), de 5 cartes face visible et de 2 cartes face cachée.
2. **Prédiction du Joker :** Révélez 1 carte et placez-la sur la carte Prédiction du Joker. La valeur de la carte révélée détermine une combinaison à réaliser afin de remporter un Joker (voir *Prédiction du Joker*, p.9).
3. **Mise :** Prenez 1 jeton Dette et placez-le à côté de la zone de jeu, dans une zone de mise. À la fin de la manche, le perdant recevra tous les jetons Dette de cette zone.
4. **Main collective :** Laissez un espace sous la main du Rat pour y placer jusqu'à 5 cartes. Elles formeront la main collective des joueurs.
5. **Effet du Rat :** Consultez l'effet du Rat actif  et ajustez la mise en place de la manche, si nécessaire.

RESTRICTIONS DE COMMUNICATION

Les joueurs ne peuvent pas révéler leurs cartes ni donner d'indices sur leur valeur ou leur couleur. Les discussions sur la stratégie générale restent autorisées, tant qu'elles ne révèlent ni les caractéristiques des cartes détenues par les joueurs, ni quelle combinaison de poker les joueurs souhaitent réaliser avec leur main collective.

EXEMPLE DE MISE EN PLACE



Zone de mise



Dette
des
joueurs

JOKERS



MAIN DU RAT

Rat
inactif



Emplacements
Dette des Rats

Cartes
supplémentaires
face cachée

MAIN COLLECTIVE

Défausse



Pioche

MARCHÉ

Emplacements vides pour
des cartes supplémentaires



DÉROULEMENT

La partie se déroule en plusieurs manches. Au cours d'une manche, les joueurs jouent chacun leur tour. À votre tour, vous pouvez soit *Piocher et Jouer*, soit *Utiliser un Joker* :

A. Piocher et Jouer :

1. D'abord, si vous avez moins de 3 cartes en main, piochez des cartes, l'une après l'autre, jusqu'à atteindre votre limite de 3 cartes en main. Pour ce faire, vous pouvez :

- piocher une carte du marché (complétez alors immédiatement le marché jusqu'à ce qu'il atteigne sa limite de 3 cartes disponibles),

ou

- piocher la première carte de la pioche.

2. Ensuite, jouez une carte de votre main, face visible, dans la main collective.

3. Enfin, après avoir joué votre carte, vous pouvez :

- activer la capacité Couleur de cette carte ● (voir p.12),

ou

- activer votre bonus d'As ✨ si la couleur de la carte correspond à celle de votre personnage (voir p.13).

B. Utiliser un Joker : Ajoutez un Joker disponible à la main collective (en début de partie, aucun Joker n'est disponible). Un Joker peut remplacer n'importe quelle carte. Lors de la comparaison des mains à la fin de la manche, les joueurs choisissent collectivement sa couleur et sa valeur. Il ne peut jamais y avoir plus d'un Joker par main collective.

Une fois que vous avez effectué votre action, votre tour est fini. Regardez combien de cartes contient la main collective. Si elle contient 5 cartes, procédez à la *Résolution de la manche*. Le cas contraire, c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

1. PIOCHER

Piochez jusqu'à avoir 3 cartes en main. Piochez dans le marché ou dans la pioche.

Pioche



Marché



2. JOUER

Placez une carte, face visible, dans la main collective.



3. FACULTATIF : ACTIVER UNE CAPACITÉ COULEUR OU UN BONUS D'AS

CAPACITÉS COULEUR ●

Vous pouvez...

- ♥ Augmenter la mise de la manche au cours de 1 jeton Dette.
- ♠ Défausser 1 carte de votre main ou du marché.
- ♣ Ajouter 1 carte de votre main au marché (jusqu'à un maximum de 6 cartes).
- ♦ Échanger 1 carte de la main collective avec 1 carte de votre main.

BONUS D'AS +

Vous pouvez...

- ♥ Révéler 1 carte de la main du Rat avant de décider d'augmenter ou non la mise de la manche au cours.
- ♠ Défausser autant de cartes que vous le souhaitez de votre main ou du marché.
- ♣ Ajouter 2 cartes de votre main au marché (jusqu'à un maximum de 6 cartes).
- ♦ Échanger 1 carte de la main collective avec 1 carte du marché.

RÉSOLUTION DE LA MANCHE

Résolvez la manche en suivant ces étapes :

1. **Prédiction du Joker :** Quelle que soit l'issue de la manche, si la main collective correspond à la prédiction du Joker, retournez un Joker face visible. Le Joker devient disponible et pourra être utilisé lors d'une manche ultérieure.

Prédiction du Joker

As

Roi

Dame, Valet, 10

9, 8, 7, 6

5, 4, 3, 2

Combinaison à réaliser

Quinte flush

Carré

Full

Couleur

Suite

2. **Révélation des cartes :** Révélez toutes les cartes face cachée de la main collective et de la main du Rat (à l'exception du Rat inactif).
3. **Composition de la meilleure main du Rat :** Sélectionnez parmi les cartes de la main du Rat (c'est-à-dire parmi les cartes Rat face visible, les 5 cartes face visible depuis le début de la manche et les différentes cartes qui viennent d'y être révélées) les 5 cartes permettant de former la meilleure combinaison possible (voir *Hiérarchie des combinaisons*, p.15).

PRÉDICTION DU JOKER

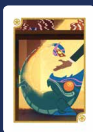
LA PRÉDICTION DU JOKER
DEMANDE DE RÉALISER
UNE COULEUR



LA MAIN COLLECTIVE CORRESPOND
À LA PRÉDICTION DEMANDÉE

RETOURNEZ UN JOKER FACE VISIBLE

Dette des
joueurs



4. Comparaison des mains

Comparez la main collective avec la main du Rat :

- Si les joueurs ont la meilleure main, placez la mise dans la zone dédiée à la Dette du Rat. Lorsqu'un Rat a accumulé 5 jetons Dette ou plus, il est vaincu.
- Si le Rat a la meilleure main, placez la mise sur la zone dédiée à la Dette des joueurs, près des cartes Joker. Si les joueurs ont collectivement accumulé 5 jetons Dette ou plus, la partie est perdue.
- En cas d'égalité, les Rats remportent toutes les égalités parfaites (voir p. 16).

BATTRE LE PREMIER RAT

Lorsque le premier Rat est vaincu, suivez ces étapes :

- a. Défaussez ses jetons Dette.
- b. Faites pivoter la carte du Rat vaincu : sa capacité devient inactive, mais il fait toujours partie de la main de l'autre Rat.
- c. Appliquez la récompense de Victoire .
- d. Révélez le second Rat.

5. Entretien

- Si vous avez utilisé un Joker, retirez-le définitivement du jeu.
- Défaussez la carte posée sur la carte Prédiction du Joker.
- Défaussez la main collective.
- Défaussez la main du Rat (à l'exception bien sûr des deux Rats que vous devez vaincre).

Les mains des joueurs et les cartes du marché restent inchangées.

Effectuez la mise en place pour une nouvelle manche et poursuivez la partie en passant au joueur suivant.

Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

EXEMPLE DE RÉOLUTION - VICTOIRE DES JOUEURS

JOKERS



Dette
des
joueurs

Rat
inactif

MAIN DU RAT : Deux paires

Rat
actif



La mise est placée
dans la Dette du Rat.

MAIN COLLECTIVE : Couleur



CAPACITÉS COULEUR ●

Lorsque vous jouez une carte, vous pouvez activer sa capacité Couleur ●. Si la carte est de la même couleur que votre As, vous pouvez à la place choisir d'activer votre bonus d'As ✨.

♣ ● Ajoutez une carte de votre main, face visible, au marché (jusqu'à un maximum de 6 cartes dans le marché).

Solo : Ajoutez la première carte de la pioche, face visible, au marché.

Remarque : ♣ ● *n'augmente pas de manière permanente la capacité maximale du marché : vous avez juste temporairement plus de choix. Le marché n'est complété que lorsqu'il contient moins de 3 cartes (pour un maximum de 3 cartes).*

♦ ● Échangez une carte de la main collective (mais ni un Joker, ni cette carte) avec une carte de votre main. Aucun autre ● ou ✨ n'est déclenché.

♥ ● Augmentez la mise de la manche en cours en y ajoutant un nouveau jeton Dette.

♠ ● Défaussez une carte de votre main ou du marché. Complétez le marché si nécessaire.

BONUS D'AS ✨

Lorsque vous jouez une carte qui correspond à la couleur de votre As, vous pouvez choisir d'activer votre bonus d'As ✨ au lieu d'activer la capacité Couleur ● de cette carte.

♣️ ✨ Ajoutez 2 cartes de votre main, face visible, au marché (jusqu'à un maximum de 6 cartes dans le marché).

Solo : Ajoutez les 2 premières cartes de la pioche, face visible, au marché.

Remarque : ♣️ ✨ *n'augmente pas de manière permanente la capacité maximale du marché : vous avez juste temporairement plus de choix. Le marché n'est complété que lorsqu'il contient moins de 3 cartes (pour un maximum de 3 cartes).*

♦️ ✨ Échangez une carte de la main collective (mais ni un Joker, ni cette carte) avec une carte du marché.
Aucun autre ● ou ✨ n'est déclenché.

♥️ ✨ Révélez l'une des cartes de la main du Rat. Choisissez ensuite d'augmenter ou non la mise de la manche en cours en y ajoutant 1 jeton Dette.

♠️ ✨ Défaussez autant de cartes que vous le souhaitez de votre main ou du marché. Complétez le marché si nécessaire.

EFFETS RAT

ET RÉCOMPENSES DE VICTOIRE ✕

♥  À chaque fois que le Rat remporte une manche, prenez 1 jeton Dette supplémentaire.

♥ ✕ Retirez 1 jeton Dette de la Dette des joueurs.

♠  La première carte jouée dans la main collective doit être placée face cachée. Ne la montrez pas aux autres joueurs. Elle ne déclenche aucun ● ou ✨. Elle ne peut pas être échangée. Il ne peut pas s'agir d'un Joker.

♠ ✕ La capacité maximale du marché est désormais de 4 cartes. Complétez à présent le marché dès qu'il contient moins de 4 cartes.

♣  Ajoutez 2 cartes supplémentaires, face cachée, à la main du Rat.

♣ ✕ Lors de la prochaine manche uniquement, la main du Rat dispose d'une carte face cachée de moins.

♦  En début de manche, révélez la première carte de la pioche et placez-la directement dans la main collective. Elle ne déclenche aucun ● ou ✨.

♦ ✕ La résolution de la manche s'effectue désormais lorsque la main collective contient 6 cartes. Lors de la comparaison des mains, formez la meilleure combinaison possible de 5 cartes avec les 6 cartes de la main collective.

HIÉRARCHIE DES COMBINAISONS

Les combinaisons ci-dessous sont classées **de la plus forte à la plus faible** :

1. **Quinte flush** : Cinq cartes consécutives de même couleur (ex. : 5♦, 6♦, 7♦, 8♦, 9♦).
2. **Carré** : Quatre cartes de même valeur (ex. : 9♠, 9♦, 9♣, 9♥) et une cinquième carte quelconque.
3. **Full** : Trois cartes d'une même valeur et deux cartes d'une même valeur également, ou, autrement dit, un brelan et une paire (ex. : Q♠, Q♦, Q♥, 5♣, 5♠).
4. **Couleur** : Cinq cartes de même couleur, non consécutives (ex. : A♥, 7♥, 5♥, 3♥, 2♥).
5. **Suite** : Cinq cartes consécutives de couleurs différentes (ex. : 4♦, 5♠, 6♣, 7♠, 8♥).
6. **Brelan** : Trois cartes de même valeur (ex. : 8♠, 8♥, 8♣) et deux autres cartes quelconques.
7. **Deux paires** : Deux ensembles de deux cartes de même valeur (ex. : 10♠, 10♣, 4♦, 4♥) et une cinquième carte quelconque.
8. **Une paire** : Deux cartes de même valeur (ex. : K♠, K♣) et trois cartes quelconques.
9. **Carte haute** : En l'absence de toute combinaison, la main est évaluée selon la carte la plus haute (ex. : un As bat un Roi).

ÉGALITÉS

Full

Si les deux combinaisons sont un full, c'est le brelan le plus élevé qui détermine le vainqueur.

Quinte flush, Suite et Couleur

Si les deux combinaisons sont de même rang, c'est la carte la plus haute qui désigne le vainqueur. Si cette carte est identique dans les deux mains, comparez la deuxième carte la plus haute, puis la troisième, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné. Si toutes les cartes sont de même valeur, il s'agit d'une **égalité parfaite**.

Deux paires et Paires

Si le Rat et les joueurs ont exactement la même combinaison (ex. : une paire de 8), c'est la carte la plus haute parmi les cartes quelconques qui détermine le vainqueur. Si cette carte est identique dans les deux mains, comparez la deuxième carte quelconque, puis la troisième, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'un vainqueur soit désigné. Si toutes les cartes sont de mêmes valeurs, il s'agit d'une **égalité parfaite**.

Égalités parfaites

Les Rats remportent toutes les **égalités parfaites**.

VALEUR DES CARTES

Les valeurs des cartes, classées de la plus forte à la plus faible, sont : As, Roi, Dame, Valet, 10... jusqu'à 2.

L'As peut également valoir 1 s'il fait partie d'une suite allant de l'As au 5.

Il n'y a pas de hiérarchie entre les différentes couleurs (♥, ♦, ♣, ♠).

JOKERS

Gagner un Joker : Si la main collective correspond à la prédiction du Joker, retournez un Joker face visible.

Utiliser un Joker : Jouez un Joker qui est face visible au lieu de piocher et jouer une carte de votre main. La main collective ne peut pas contenir plus d'un Joker.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsque l'une des deux conditions suivantes est remplie :

- **Victoire :** Les deux Rats sont vaincus, c'est-à-dire que chacun a accumulé 5 jetons Dette.
- **Défaite :** Les joueurs ont collectivement accumulé 5 jetons Dette.

AUGMENTER LA DIFFICULTÉ

Vous pouvez augmenter la difficulté en jouant en **mode Avancé** ou en **mode Expert**.

Ces modes modifient la mise en place des manches, ainsi que les effets des Jokers, tel que décrit en page suivante.

MODE AVANCÉ

Main du Rat : En début de manche, ajoutez 1 carte face cachée supplémentaire à la main du Rat.

Utiliser un Joker : Retirez une carte de la main du Rat (à l'exception bien entendu des deux Rats que vous devez vaincre), puis ajoutez-y 2 cartes face cachée. Retirez ensuite le Joker de la partie.

MODE EXPERT

Main du Rat : En début de manche, ajoutez 2 cartes face cachée supplémentaires à la main du Rat.

Utiliser un Joker : Vous ne pouvez utiliser un Joker que pendant la résolution de la manche. Lorsque vous l'utilisez, révéléz des cartes du dessus de la pioche, une par une. Vous pouvez arrêter à tout moment. Ajoutez chaque carte révélée à la main collective, sauf si elle correspond à la couleur du Rat actif. Si une carte révélée correspond à cette couleur, arrêtez immédiatement de piocher, défaussez toutes les cartes ainsi révélées, et recevez immédiatement 1 jeton Dette. Après avoir arrêté de piocher (que ce soit volontairement ou parce que vous avez pioché une carte de la couleur du Rat actif), poursuivez normalement la résolution de la manche. Retirez ensuite le Joker de la partie.

CRÉDITS

Auteurs et développeurs : Mathijs Jansen & Robin Stokkel

Illustrations et graphisme des cartes : Rixt Heerschop

Mise en page des règles : Studio Monyet

Illustration de la boîte : Florian Fiedler

Remerciements particuliers à :

Chris Backe, Douglas Pluylaar & Gijs Sieben

Joueurs émérites :

Yoshihiko Nagase



Alexander Al



IELLO pour la version française :

Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Robin Leplumey

Graphisme : Doriane Frache



CAPACITÉS COULEUR

Vous pouvez...



Augmenter la mise de la manche en cours de 1 jeton Dette.



Défausser 1 carte de votre main ou du marché.



Ajouter 1 carte de votre main au marché (jusqu'à un maximum de 6 cartes).



Échanger 1 carte de la main collective avec 1 carte de votre main.

HIÉRARCHIE DES COMBINAISONS

1. Quinte flush



2. Carré



3. Full



4. Couleur



5. Suite



6. Brelan



7. Deux paires



8. Paire



9. Carte haute

