

*Rio de la Plata*  
*Aide de jeu*

*TABLE DES MATIÈRES*

<i>Résumé des règles</i>	<i>2</i>
<i>Mise en place</i>	<i>2</i>
<i>Tour de jeu</i>	<i>2</i>
<i>A) Placement des ouvriers</i>	<i>2</i>
<i>B) Effet des ouvriers</i>	<i>3</i>
<i>C) Fin de tour</i>	<i>4</i>
<i>Fin de partie</i>	<i>4</i>
<i>Règles additionnelles</i>	<i>4</i>
<i>Guerre</i>	<i>5</i>
<i>A) Test de guerre</i>	<i>5</i>
<i>B) Détermination de l'attaquant</i>	<i>5</i>
<i>C) Calcul et placement des attaquants</i>	<i>5</i>
<i>D) Canons</i>	<i>5</i>
<i>E) Placement des défenseurs</i>	<i>5</i>
<i>F) Mouvements et affrontements</i>	<i>6</i>
<i>G) Décompte des PV</i>	<i>6</i>
<i>H) Fin de guerre</i>	<i>6</i>
<i>Variantes</i>	<i>7</i>
<i>Partie courte</i>	<i>7</i>
<i>Partie à 2 joueurs</i>	<i>7</i>
<i>Bâtiments</i>	<i>8</i>
<i>Personnages</i>	<i>9</i>

# Rio de la Plata

## Résumé des règles

### Mise en place

- Placer le marqueur de tour sur la case 1580, les ennemis sur leur illustration (ils n'ont pas de force au départ), et déterminer un ordre aléatoire de jeu.
- Chaque joueur commence avec des ressources selon le niveau de la partie :

Débutant (première partie)	
Perfectionnement (deuxième ou troisième partie)	
Expert (au moins 3 parties)	

- Le dernier joueur a 1 et 1 supplémentaires.

### Tour de jeu

#### A) Placement des ouvriers

Dans l'ordre du tour, chaque joueur place le nombre d'ouvriers qu'il souhaite (max 5).

##### 1) Dans la ville

- Max 3 ouvriers par case, d'une seule couleur<sup>1</sup>. Il faut que la case soit dans la zone de départ ou adjacente à une hutte/maison du joueur.

- Case vide (construction d'un bâtiment mineur)
  - Case adjacente à une hutte/maison du joueur ou case de la zone de départ. Rien ne peut être construit sur la Plaza Mayor.
  - Si un autre joueur veut prendre la case, il paye le double, et en reprend 1 qui est sacrifié (On ne peut donc éjecter une pile de 3 ouvriers).
- Case occupée par un bâtiment mineur
  - **Hutte** → Construction d'une Maison
  - **Place** → Construction d'un Monument ou d'un Jardin
  - **Marché** → Construction d'une Entreprise et/ou activation du Marché
  - **Charpentier, Tailleur de pierre, Entreprise, Église** → Activation de ces bâtiments

##### 2) Hors la ville

Les cases vertes sont accessibles à 5 joueurs, les cases orange à 4 et 5 joueurs.

- Bâtiments majeurs (Palais, Cathédrale, Fort, Port, murs, routes)
  - 1 ouvrier par case, qui ne sera repris que lorsque toutes les cases disponibles seront occupées.
  - Les joueurs peuvent payer le coût de construction (sous l'illustration) à la pose ou en phase B (placer alors une ressource de la banque pour le rappeler). Si le coût n'est pas acquitté en fin de phase B, l'ouvrier revient dans la réserve et le joueur perd 3 PV.
- Autres lieux
  - **Mines et Forêt** : placer le nombre d'ouvriers indiqués sur la case
  - **Agriculture et Artisanat** : placer le nombre d'ouvriers indiqués ; un joueur peut y venir plusieurs fois
  - **Bateau** (quand le Port est construit) : Autant d'ouvriers que l'on veut à placer sur le cercle de sa couleur ; si un joueur paye 2 , le bateau part en fin de phase B.
  - **Personnages** : 1 ouvrier sur le personnage disponible de son choix (max 1 personnage/tour). Si le joueur ne peut s'acquitter du coût d'acquisition (en et/ou en PV), il perd 5 PV.
  - **Ordre du tour** : placer les ouvriers sur le pion de sa couleur.

<sup>1</sup> Ces limites ne s'appliquent pas si un bâtiment mineur peut être activé 2 fois (il peut y avoir 2 pions de couleurs différentes sur le bâtiment). Cf. effet des routes.

# Rio de la Plata

## Résumé des règles

### B) Effet des ouvriers

Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut utiliser ses ouvriers placés (ceux non utilisés restent sur le plateau de jeu).

#### 1) Quelques remarques

- Max, 1 Église, 1 Jardin, 1 Monument, 1 Caserne par quartier. Sur une case, on ne peut construire qu'un seul bâtiment mineur par tour. Si le bâtiment que l'on souhaite construire n'existe plus en réserve, on ne peut pas le construire.
- Le Palais et la Cathédrale sont placés sur les cases rouges autour de la Plaza Mayor (prioritairement les cases vides).
- Le Fort est placé sous la Plaza Mayor.
- C'est le joueur qui a terminé la construction d'un bâtiment majeur qui place celui-ci sur le plateau de jeu. S'il place le Fort ou le Port, il marque respectivement 4 PV ou 2 PV. Les propriétaires des ouvriers marquent les PV inscrits sur les cases.
- Les murs sont placés le long du périmètre extérieur; si toute la ville est ceinturée, il n'y a plus de guerre.
- Les routes sont placées le long des axes des quartiers.

#### 2) Bâtiments mineurs : construction et effets

Cf. tableau

#### 3) Autres lieux

- **Coûts de construction et effets des bâtiments majeurs**

Cf. tableau

- **Bateau**

- Chaque ouvrier permet de placer 3 ressources (au choix parmi   ) sur le bateau (en face de sa couleur).
- Le bateau part à la fin du tour où un joueur a payé pour son départ OÙ le bateau est plein (7N ressources, où N est le nombre de joueurs). Le bateau revient 2 tours plus tard (placer un marqueur violet pour s'en souvenir), et il est impossible de charger le bateau pendant ce laps de temps.
- Quand le bateau revient (fin de phase B), les joueurs sont rémunérés comme suit :  
 /  →  ;  →   + 1 PV; chaque triplet (  ) donne 2 PV supplémentaires.
- Le bateau est ensuite vidé et pourra être chargé à partir du tour suivant.

- **Mine et Forêt** : chaque ouvrier placé permet de récupérer la ressource associée.
- **Agriculture** : chaque paire d'ouvriers permet de récupérer 1 .
- **Artisanat** : pour chaque ouvrier,  /  → .
- **Personnages** : il faut avoir le nombre de PV indiqués à côté de la coupe et payer le nombre de  indiqué. Les caractéristiques des personnages sont rappelées en fin d'aide.

# Rio de la Plata

## Résumé des règles

### C) Fin de tour

#### 1) Guerre

Cf. feuille sur la Guerre

#### 2) Ordre du tour

- Les joueurs ayant placé des ouvriers sur la piste lors de la phase A se replacent. L'ordre de résolution est : plus petit nombre d'ouvriers rajoutés, puis dans l'ordre inverse du tour.
- Quand un joueur se replace, il choisit sa position, en décalant les pions des autres joueurs, et reprend ses ouvriers surnuméraires.

#### 3) Déplacement du marqueur de tour

Déplacer le marqueur d'une année et ajuster la force des ennemis :

- S'il y a une plume entre les deux années, le marqueur indigène (**violet**) se déplace d'une case vers la droite.
- S'il y a un crâne entre les deux années, le marqueur pirate (**bleu**) se déplace d'une case vers la droite.

## Fin de partie

Quand la 20<sup>e</sup> année s'est écoulée, le décompte suivant est fait :

Argent : 1 PV / 

Personnages : Cf. tableau

Ville : dans chaque quartier, chaque maison rapporte :

- 2 PV de base
- +1 PV par Jardins
- +1 PV par Monument
- +1 PV par Église
- +1 PV par Caserne
- +1 PV si le quartier est relié à la Plaza Mayor
- +2 PV si la Cathédrale est construite dans le quartier
- +3 PV si le Palais est construit dans le quartier
- – (n-1) PV si n bâtiments de production sont construits dans le quartier. Les bâtiments de production sont : Marché, Entreprise, Charpentier, Tailleur de pierre.

Le joueur ayant le plus de PV gagne. Le départage se fait dans l'ordre suivant :

- Joueur le plus riche
- Joueur ayant le plus de 
- Joueur ayant le plus de  et de  réunis

## Règles additionnelles

- Les joueurs peuvent librement s'échanger entre eux des ressources et de l'argent.
- Si un joueur a besoin de  ou de  pour faire ses actions, il peut en acheter. La première ressource coûte 1 , la deuxième coûte 2 , la troisième coûte 3 , etc.
- Les joueurs peuvent faire de la monnaie à tout moment (5 pièces d'argent = 1 pièce d'or).

# Rio de la Plata

## Guerre

### A) Test de guerre

Une guerre n'a pas lieu dans les cas suivants :

- Tous les joueurs ont été attaquant 1 fois
- La ville est entièrement murée
- Les deux ennemis sont sur leur case de départ

Sinon, il faut lancer 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à la valeur d'au moins un ennemi, une guerre a lieu. Si la valeur est inférieure aux deux ennemis ou si, en fin de partie, au moins un joueur n'a pas été attaquant, la guerre se fait contre les pirates (bleu). Si la valeur est inférieure à seulement un ennemi, la guerre se fait contre celui-ci.

### B) Détermination de l'attaquant

Le dernier joueur dans l'ordre du tour à ne pas avoir été attaquant l'est. On place alors un pion violet sous son pion sur la piste d'ordre du tour. Les autres joueurs sont les défenseurs de la ville.

Les ouvriers (et les bâtiments occupés par ceux-ci), ainsi que les huttes/maisons de l'attaquant sont neutres. Si l'attaquant est Général, il ne peut utiliser les capacités de celui-ci.

### C) Calcul et placement des attaquants

#### 1) Calcul

Le nombre d'attaquants (symbolisés par les pions violets), est donné par la formule : 
$$\mathcal{N}_a = \mathcal{N}_o + 2\mathcal{N}_d + \mathcal{B}_a - \mathcal{M}_e - \mathcal{M}_c$$

où :

- $\mathcal{N}_a$  = Nombre d'attaquants
- $\mathcal{N}_o$  = Nombre d'ouvriers des défenseurs dans la ville
- $\mathcal{N}_d$  = Nombre de défenseurs
- $\mathcal{B}_a$  = Bonus de l'attaquant (deuxième ligne de la piste des attaquants, sous le pion de l'ennemi attaquant ; si l'ennemi est sur les cases 2, 6 ou 8,  $\mathcal{B}_a$  vaut respectivement 0, 3 et 4).
- $\mathcal{M}_e$  est un modificateur selon le niveau de la table. Il vaut 2 lors d'une partie « débutant », 1 pour une partie « intermédiaire », 0 pour une partie « expert ».
- $\mathcal{M}_c$  est un modificateur de configuration. Il vaut 0 pour une partie à 3 joueurs, 1 pour une partie à 4 joueurs, 2 pour une partie à 5 joueurs.
- Si le résultat de  $\mathcal{B}_a - \mathcal{M}_e - \mathcal{M}_c$  est négatif, l'arrondir à 0.

#### 2) Placement

L'attaquant place ses pions sur le périmètre de la ville, devant des cases sans mur. Il peut mettre plusieurs pions devant la même entrée, mais doit former des piles d'au plus 3 pions.

S'il n'y a pas assez de pions violets pour représenter les forces, les joueurs prennent d'autres éléments pour indiquer les forces manquantes.

### D) Canons (uniquement si le Fort est construit)

Le joueur ayant le Soldat (par défaut le défenseur ayant le moins de PV) utilise les canons du fort.

Il parie sur le nombre d'ennemis qu'il pense tuer et ajoute 6. Il lance les deux dés et, si le résultat est supérieur ou égal, le pari est réussi. Le joueur retire alors les pions attaquants de son choix. Dans le cas contraire, rien ne se passe.

Seul le Soldat permet de marquer des PV sur les ennemis ainsi abattus.

### E) Placement des défenseurs

En plus des ouvriers déjà présents en ville, chaque défenseur peut placer 2 ouvriers gratuitement et en recruter d'autres (le premier ouvrier coûte 1 , le deuxième coûte 2 , le troisième coûte 3 , etc.).

Les ouvriers sont placés sur les huttes/maisons des joueurs ou sur des casernes inoccupées.

# Rio de la Plata

## Guerre

### F) Mouvements et affrontements

Cette phase s'arrête soit après 3 tours de mouvement sans affrontement, soit quand tous les attaquants ont été tués.

#### 1) Mouvement

L'attaquant déplace d'abord ses troupes, puis les défenseurs font de même, dans l'ordre du tour.

- **Une pile de pions ne peut être dégroupée** (sauf lors d'un affrontement).
- Quand une pile de plusieurs défenseurs marque des PV par élimination d'attaquants, les points sont proportionnellement répartis entre les défenseurs impliqués.
- 1 pion isolé se déplace de 3 cases, une pile de 2 pions de 2 cases, une pile de 3 pions d'1 case. On ne peut pas se déplacer en diagonale.
- Quand des pions des 2 camps sont sur la même case, ou si une troupe de l'attaquant arrive sur un bâtiment non neutre, il y a affrontement.
- Quand des piles de pions du même camp se retrouvent sur la même case, elles fusionnent entre elles ( $1+1 \rightarrow 2$ ,  $2+1 \rightarrow 3$ ,  $2+2 \rightarrow 3+1$  sur la case de départ). Si le camp en question est défenseur, les joueurs se mettent d'accord entre eux pour savoir qui commande les piles ainsi constituées. Une fusion arrête le mouvement des piles créées.
- Des pions engagés dans un affrontement sont bloqués.
- Une pile peut se déplacer d'1 case supplémentaire par tour, à condition de retirer du plateau une pile du même camp de même hauteur.
- On peut traverser la Plaza Mayor, mais on ne peut pas sortir de la ville.

#### 2) Affrontement

- **Attaquant contre bâtiment inoccupé** : L'attaquant perd un pion et le bâtiment est détruit.
- **Attaquant contre défenseur** :

Le plus grand groupe élimine le plus petit.

Si les groupes sont de même hauteur, ils sont tous les deux éliminés.

Si un camp est dominant (attaquant : pirates ; défenseurs : caserne dans le quartier), celui-ci conserve 1 pion, celui en dessous de la pile. Si les deux camps sont dominants, l'avantage est annulé.

- **Attaquant contre défenseur sur un bâtiment** : On résout d'abord l'affrontement entre les piles de pions, avant de résoudre l'éventuel affrontement « Attaquant contre bâtiment inoccupé ».

### G) Décompte des PV

#### 1) Attaquant

- 2 PV par hutte détruite
- 4 PV par maison détruite
- 6 PV par autre bâtiment mineur détruit
- 12 PV si le Palais et/ou la Cathédrale sont détruits

Remarque : Les routes et les murs ne peuvent être détruits.

#### 2) Défenseur

- 2 PV par pion attaquant éliminé
- 2 PV par pion défenseur de sa couleur tué

### H) Fin de guerre

Les pions violets restants et les groupes mixtes de défenseurs sont retirés du plateau de jeu, ensuite chaque défenseur décide s'il reprend ses pions restants.

L'ennemi attaquant voit sa valeur baisser de 4 cases dans une partie à 3 joueurs, de 3 cases à 4 joueurs et de 2 cases à 5 joueurs.

# Rio de la Plata

## Variantes

### Partie courte

- La partie dure 15 tours de jeu (1580 → 1594).
- Une case à 0 PV du Port, des routes et des murs ne sont pas disponibles.
- Les deux cases du bas (0 et 1 PV) du Fort, du Palais et de la Cathédrale ne sont pas disponibles.
- Les joueurs commencent avec 1 , 1  et 1  supplémentaires.
- Tous les personnages rapportent 3 PV supplémentaires en fin de partie.
- Si un joueur n'a pas été attaquant en fin de partie, il n'y a pas de guerre.

### Partie à 2 joueurs

- Les cases vertes et orange ne sont pas disponibles.
- Lors de chaque phase A (placement des ouvriers), chaque joueur peut placer 1 ouvrier d'une couleur neutre sur une case d'un bâtiment majeur (en payant le coût) à la place d'un de ses ouvriers. Le joueur ne marquera pas les PV de la case, mais cela permet d'achever le bâtiment.
- $M_c = 0$
- Avant une guerre, quand le défenseur achète des troupes supplémentaires, il rajoute autant de pions de la couleur adverse (donc 1 pion si dépense d'1 , 2 pions pour 3 , 3 pions pour 6 , ...) qui sont considérés comme étant des défenseurs.
- Pendant la guerre, les pions de la couleur de l'attaquant sont considérés comme étant défenseurs, donc le joueur marque les PV associés au camp défenseur, mais il ne peut pas les déplacer.
- À la fin d'une guerre, la valeur de l'ennemi attaquant baisse de 4 cases.

# Rio de la Plata

## Bâtiments

### Bâtiments mineurs

Nom du bâtiment mineur	Pré requis	Coût de construction (1 ♀ +)	Gain de PV	Effet (1 fois/tour)
Hutte 		1 ♀		
Maison 	Sur une hutte (la retourner)			
Tailleur de pierre 				 →   
Charpentier 				 →   
Marché 		1 ♀ +    		 /  →  ou  →  
Entreprise 	Sur un marché (le retourner)	1 ♀ +      		 /  →    ou  →   
Place 	5 bâtiments mineurs adjacents (hors place)		6	
Monument 	Sur une place (la retourner)	1 ♀ +  	3	
Jardins 	Sur une place (la retourner)	1 ♀ +  	3	
Caserne 		1 ♀ +      	6	Effet permanent : Dominance pour les défenseurs dans le quartier
Église 		1 ♀ +    	3	 → 2 PV (3 PV si Cathédrale construite)

Remarque importante : Pour bénéficier de l'effet du bâtiment mineur, le joueur doit avoir une maison adjacente.

### Bâtiments majeurs

Nom	Coût	Effet
Palais 	 	+3 PV/Maison dans le quartier en fin de partie
Cathédrale 	 	+1 PV par utilisation de l'Église +2 PV/Maison dans le quartier en fin de partie
Fort 	 	+4 PV pour le joueur ayant achevé sa construction Utilisation des canons par les défenseurs
Port 	 	+2 PV pour le joueur ayant achevé sa construction Utilisation du Bateau
Murs 	 / 	3 murs placés lors de chaque construction Rempart contre les ennemis
Routes 		3 routes placées lors de chaque construction Quand le centre d'un quartier (symbolisé par un point) est relié à la Plaza Mayor, les bâtiments mineurs du quartier peuvent être activés 2 fois

## Rio de la Plata Personnages

Personnage	PV prérequis	Coût	Effet	PV bonus en fin de partie
 <b>Soldat</b>	7	5	+1 au jet de dés des canons +2 PV par attaquant tué avec les canons	5
 <b>Général</b>	7	5	<u>Si le joueur est défenseur lors d'une guerre :</u> ➤ +1 pion lors de la constitution des forces ➤ +1 PV par pion ennemi tué ➤ Ses pions sont posés où il le souhaite (hors bâtiments majeurs)	
 <b>Constructeur de routes</b>	10	5	+1 route par tour	2 par quartier relié à la Plaza Mayor
 <b>Défenseur</b>	10	5	+1 mur par tour	3 par quartier entièrement entouré de murs
 <b>Maître tailleur de pierre</b>	10	5	+1  par tour	5
 <b>Maître charpentier</b>	10	5	+1  par tour	5
 <b>Armateur</b>	15	8	+1  par départ de bateau +3 PV par retour de bateau	
 <b>Maître artisan</b>	20	10	+1  par tour	8
 <b>Maître marchand</b>	25	15	+1  /  /  par tour	12
 <b>Évêque</b>	30	15		4 par Église et Cathédrale
 <b>Architecte</b>	40	20		7 par bâtiment majeur (Fort, Port, Palais, Cathédrale)
 <b>Gouverneur</b>	50	25		12 + 6 par quartier contenant au moins 4 des bâtiments suivants : Place, Monument, Jardins, Caserne, Église