

RIVER RIVALS

A FEROCIOUS DUEL FOR THE BEST FISH!

Designed by Christian Kudahl & Mads Fløe

When you're both after the best fish, things can get fierce!
Two rival animal clans live along the banks of this river, and they aren't wet behind the ears! Be ready for them to swipe you with their paws or wings, peck you or outwit you to get what they want...
Only the animals who secure the prime fishing spots will scoop up the best fish!

CONTENTS:

56 cards, including
36 animal cards:
2 sets of 18 cards



18 equipment cards



2 overview cards

1 rulebook



16 fish:
8 purple,
8 turquoise



8 shield tokens



4 river tiles



GOAL OF THE GAME:

Your goal is to catch all the fish of your own colour. Manage your animal clan wisely, and react cleverly to your opponent's attacks at just the right moment.



SETUP:

Before playing for the first time, carefully separate all the pieces from the punchboard.

- 1 Place the **4 river tiles** in the centre of the table, forming a line between the two players.
- 2 Keep all the **shield tokens** in a general supply nearby.
- 3 Take **1 overview card** each and place it in front of you.
- 4 Choose a colour each (purple/turquoise) and take the **18 animal cards** and **8 fish** of your chosen colour. Shuffle your 18 animal cards and place them face down in front of you as a draw deck. Place your own fish in a personal supply nearby.
- 5 Decide which player should go first. If you are the first player, draw **4 animal cards** into your hand from your personal draw deck. Your opponent draws **5 animal cards** from their draw deck and adds them to their hand.
- 6 For your first game, return the **18 equipment cards** to the game box. You only need them when playing the Advanced Rules.

PLAYING AREA:

During the game, you will line your animal cards up with the river tiles in the centre of the table. This is the **playing area**.

The playing area comprises **2 sides** (A and B) and **4 columns** (1 river tile = 1 column). You must always play your animal cards on **your own side** of the river, in one of the 4 columns.



Important: Each column can hold a maximum of **3 animal cards** on each side of the river.

ADVANCED RULES:

When you are more familiar with the game, we recommend you use these Advanced Rules.

When setting up the game, apply the following **additional steps**:

- Shuffle the **18 equipment cards** and **place 4** face up in the centre of the table. The first player chooses **1 of those cards**. Then the second player chooses **2 of them**. Finally, the first player takes the remaining equipment card. This gives both players 2 equipment cards each. Keep them **face up** in front of you.
- Return the remaining 14 equipment cards to the box. You will not need them for this game.

Note: Equipment cards give you special effects or other advantages during the game. (You can find descriptions of the equipment cards in the Glossary at the end of these rules.)



ANIMAL CARDS:



- A** The animal's **strength** is shown in the top corners of the card.
- B** The animal card's **effect** is shown directly below its strength.
- C** Some cards have **outlines** in the bottom section, where you can place any fish you catch. We will call these '**fish spaces**' from now on.

HOW TO PLAY:

Take turns until the end of the game. On your turn, play 1 action, then check whether you can catch any fish. You must choose 1 of these 2 actions:

A

Play 1 animal card

— OR —

B

Draw 2 animal cards



Important: At the end of your turn, check if you **can catch any fish**. You can catch fish regardless of which action you took.



Play 1 animal card

Choose **1 animal card** from your hand and place it face up in **1 of the 4 columns** on your side of the river.

Check whether the card you have played has an **effect**.

You may immediately apply that effect if you wish.

Note: A chain reaction could trigger further effects on other animal cards.



Draw 2 animal cards

Draw **2 animal cards** from your **draw deck** and add to your hand.

Important: You can only have a maximum of **7** cards in your hand! If you already have 6 cards in your hand, you may only draw 1 new animal card.

CATCHING FISH:

At the end of your turn, always check whether you can catch any fish. You can catch fish regardless of which action you took. When catching fish:

- ➔ You can only catch fish if you have **3 of your own animal cards** in a column.
- ➔ Work out the **total strength** for that column by adding together the **strengths** of those 3 cards. Compare that total with the **total strength** of your opponent's animal cards **in that same column**.
- ➔ If your **total strength** is the same as or higher than your opponent's, take **1 fish** of your colour from your personal supply and place it on an **empty fish space** on one of your own animal cards in that column.



Note: If you have no empty fish spaces in that column, you cannot catch any fish even if your total strength is sufficient.

Beispiel:

$$3+2=5$$

Reminder:

You catch fish for **every column** in which you have 3 animal cards. This means that at the end of your turn, you could catch up to 4 fish.

$$1+1+2+2=6$$

END OF THE GAME:

The game ends **immediately** when

— EITHER —

a player catches the **final fish of their colour**.

If this happens, that player wins.

— OR —

a player **cannot take another action** (for example, because they have played all the animal cards).

If this happens, their opponent wins.

GLOSSARY – ANIMAL CARD EFFECTS

If you play 1 animal card **from your hand**, you may immediately apply the effect on that card.



QUICK CATCH

Immediately catch 1 fish from your supply. Place it on a fish space on this animal card.

|||| (any column)



MOVE

Move 1 of your other animal cards from a **column of your choice** to another column.

This does not retrigger the effect of that animal card. Keep in place any fish and shield tokens already on that card.

|||| (any column)



SHIELD

Take 1 shield token from the general supply and place it on **any one of your own animal cards** in a column of your choice. That animal now has **+1 (additional) strength** and is **protected** from one *Claw Swipe*. An animal card may hold more than one shield token.

| (same column)



CLAW SWIPE

Discard any 1 of your opponent's **animal cards in this column**. If your opponent's animal card is protected by a **shield token**, discard that shield token instead. Return any fish on that discarded card to your opponent's supply.

| (same column)



FAST AS LIGHTNING

Immediately play 1 additional animal card from your hand into the **same column**. If that second card has an effect, you may apply it.

| (same column)



COPYCAT

Apply the effect of **another of your animal cards from that same column**. *Note: If you copy the Quick Catch effect, place the fish on the card you have just placed (Raccoon).*

GLOSSARY — SPECIAL EFFECTS ON EQUIPMENT CARDS

(Advanced Rules only)

Special effects on equipment cards may be either

permanent ∞ or **once only** 1X.

#1 BOUNCING BOOTS

Permanent: At the start of your turn, you may **move 1 animal card with strength 1 that you have in play** (Otter, Raccoon or Lynx) from a column of your choice to another column.

∞



#2 SURPRISE POLAR BEAR

Once per game: In addition to your usual action, you may play a **Polar Bear** (strength 4) in a column of your choice. You may take the *Polar Bear* from your **hand**, your **draw deck** or your **discarded animal cards**. If you take it from your draw deck, shuffle your deck afterwards. Then flip this equipment card face down.

1X



#3 LOOKY-SCOPE

Once per game: The first time you catch fish, draw into your hand the top 3 animal cards of your **opponent's deck**. (You cannot exceed your hand limit of 7 cards.) Treat them in the same way as your own animal cards. Then flip this equipment card face down.

1X



#4 FLAPPY CARD THING

Permanent: Each time you draw animal cards you may draw **1 additional animal card** into your hand.

∞



GLOSSARY – SPECIAL EFFECTS ON EQUIPMENT CARDS

1X



#5 LOO ROLL BINOCULARS

Once per game: In addition to your usual action, you may take into your hand **1 animal card of your choice** from your **draw deck**. Shuffle your deck afterwards. Then flip this equipment card face down.



#6 POISON (PROBABLY)

Permanent: Each time your opponent **catches a fish**, **discard the top card of their draw deck**.



#7 MASK OF VILLAINY

Permanent: Each time you **draw animal cards**, your opponent must **return to their own supply 1 fish they have already caught** and placed on an animal card.



#8 GRABBY-THINGAMABOB

Permanent: For each fish your opponent **would** catch but cannot place on their animal card in that column, you may catch 1 fish from **your own supply**. Place it on any empty fish space on 1 of your own animal cards in that same column.

1X



#9 HELMET DRILL

Once per game: **At the start of the game**, your opponent must **discard 3 random animal cards** from their hand. This means your opponent starts the game with 3 fewer animal cards. Then flip this equipment card face down.

GLOSSARY – SPECIAL EFFECTS ON EQUIPMENT CARDS

#10 CARD SLICE

Once per game: When you play an animal card with a Lynx (= „claw swipe“), you may discard **all** of your opponent's animal cards that do not have a shield token in that same column. If your opponent's animal card is protected by a **shield token**, discard that shield token instead. Then flip this equipment card face down.

1X



#11 PATCHWORK PIÑATA

Permanent: Each time 1 of your played animal cards is **discarded by a „claw swipe“**, immediately draw your hand back up to **7 cards**.

∞



#12 SECRET STASH

Permanent: At the start of your turn, you may move **1 fish you have already caught** from one of your own animal cards onto this equipment card. You may keep up to 3 fish on this card.

∞



#13 NIFTY NET

Once per game: In addition to your usual action, you may **return to your hand 1** animal card you have in play. If there are fish on that card, return those fish to your own supply. Then flip this equipment card face down.

1X



#14 PICNIC BARRICADE

Permanent: At the start of the game, place this equipment card on a river tile of your choice. All your own animal cards **in this column are protected** from „claw swipes“ for the entire game.

∞



GLOSSARY – SPECIAL EFFECTS ON EQUIPMENT CARDS



#15 REPELLENT SPRAY

Permanent: Each time you play an animal card with a Fox or a Polar Bear, you may **move any 1 of your opponent's animal cards** to another column. Any fish and shield tokens remain on that card.



#16 DIY ARMOUR

Permanent: Your animal cards with a Polar Bear have **strength 7** (instead of 4).



#17 LUCKY GREEN THING

Permanent: When you catch **2 or more fish** in your turn, **your opponent discards** a random card, and you **draw 1 card** from your draw deck.



#18 FISHING ROD

Permanent: If the **total strength** of your animal cards in a column is **at least 2 greater** than your opponent's strength in that column, you may catch **1 additional fish**. You must be able to place that additional fish on a fish space on your own animal cards in that column.

Illustration and Layout: Lars Besten

If you have any questions or thoughts about *RIVER RIVALS*, please contact:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienna, Austria, or info@piatnik.com



Warning! Not suitable for children under 36 months old. Contains small parts. Choking hazard. Please retain the address.

Follow us:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele

Ausstattungsänderungen vorbehalten. Adresse bitte aufbewahren!

No part of this rulebook may be reproduced or used in any way to train artificial intelligence technologies or systems.

RIVER RIVALS

UN DUEL FÉROCE POUR ATTRAPER LE MEILLEUR POISSON.

Un jeu de Christian Kudahl et Mads Fløe

Quand il s'agit de poisson frais, plus question de cohabitation pacifique ! Au bord de la rivière, deux clans d'animaux rivaux s'affrontent sans merci. Coups de patte, coups de bec, battements d'ailes et autres manœuvres rusées : tous les moyens sont bons pour prendre l'avantage. Car seul le clan qui réussira à capturer tous ses poissons pourra régner sur le meilleur coin de pêche !

CONTENU DU JEU

56 cartes, dont :

36 cartes Animal

(2 paquets de 18 cartes)



18 cartes Équipement



2 cartes Aide de jeu

1 livret de règles



16 poissons

(8 violets et 8 turquoise)



8 jetons Bouclier



4 tuiles Rivière



piatnik.com

Jeu Piatnik n° 751790

© 2026 Piatnik, Vienne — Imprimé en Autriche

BUT DU JEU

Soyez le premier à attraper tous les poissons de votre couleur. Pour y parvenir, dirigez votre clan animalier avec habileté et réagissez au bon moment aux attaques de votre adversaire.



MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez soigneusement tous les éléments des planches.

- 1 Placez les **4 tuiles Rivière** côte à côte au centre de la table pour former une ligne entre les deux joueurs.
- 2 Placez les **jetons Bouclier** dans une réserve commune, à portée de main.
- 3 Placez **1 carte Aide de jeu** devant vous.
- 4 Prenez **1 paquet de 18 cartes Animal** avec le même dos, ainsi que les **8 poissons** assortis. Mélangez vos 18 cartes Animal et placez-les face cachée devant vous pour former votre pioche. Gardez vos poissons à côté de vous : ils constituent votre réserve personnelle.
- 5 Désignez le joueur qui commence. Celui-ci pioche **4 cartes Animal** dans sa pioche pour former sa main de départ. Son adversaire pioche ensuite **5 cartes Animal** dans sa pioche pour former la sienne.
- 6 Pour votre première partie, remettez les **18 cartes Équipement** dans la boîte. Celles-ci ne sont utilisées que pour le mode avancé.

LA ZONE DE JEU

Au cours de la partie, des cartes Animal seront placées de part et d'autre des tuiles Rivière au centre de la table. Il s'agit de votre **zone de jeu**. Elle se compose de **2 côtés opposés** (A et B) et de 4 colonnes (1 tuile Rivière = 1 colonne). Lorsque vous jouez une carte Animal, celle-ci doit toujours être placée **de votre côté**, dans l'une des 4 colonnes.



Important : Chaque colonne ne peut contenir que **3 cartes Animal** maximum par côté !

MODE AVANCÉ

Lorsque vous serez plus à l'aise avec le jeu, nous vous conseillons de jouer en mode avancé. Ajoutez alors les **étapes suivantes** à la mise en place :

- ➔ Mélangez les **18 cartes Équipement** et **révélez-en 4** au centre de la table. Le premier joueur **choisit d'abord 1 carte**. Son adversaire **en choisit ensuite 2**. Enfin, le premier joueur récupère la dernière carte restante. Chaque joueur dispose ainsi de 2 cartes Équipement, placées **face visible** devant lui.
- ➔ Remplacez les 14 cartes restantes dans la boîte. Elles ne vous seront plus utiles pour cette partie.

Remarque : Les cartes Équipement apportent des effets spéciaux et divers avantages pendant la partie. Une description détaillée de ces cartes se trouve dans le glossaire à la fin de ce livret de règles.



LES CARTES ANIMAL



- A** La **force** de chaque animal est indiquée dans les coins supérieurs.
- B** Juste en dessous se trouve l'**effet** de chaque animal.
- C** La partie inférieure contient les **emplacements** destinés aux poissons capturés : les cases *Poisson*.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle jusqu'à ce qu'une condition de fin de partie soit déclenchée. À votre tour, effectuez l'une des deux actions suivantes puis vérifiez si vous pouvez capturer des poissons. Les actions possibles :

A

Jouer 1 carte Animal

— ou —

B

Piocher 2 cartes Animal



Important : Une fois votre tour terminé, quelle que soit l'action effectuée, vérifiez si vous pouvez **capturer des poissons !**



Jouer 1 carte Animal

Choisissez **1 carte Animal** de votre main et placez-la face visible dans l'**une des 4 colonnes**, de votre côté de la rivière. Si cette carte possède un **effet**, vous pouvez l'appliquer immédiatement. *Remarque* : Certains effets peuvent déclencher des réactions en chaîne avec d'autres cartes Animal.



Piocher 2 cartes Animal

Piochez **2 cartes Animal** depuis votre **pioche personnelle** et ajoutez-les à votre main.

Important : Vous ne pouvez pas avoir plus de 7 cartes en main. Dans le cas où vous auriez déjà 6 cartes en main, vous ne pouvez piocher qu'une carte Animal.

CAPTURER DES POISSONS

À la fin de votre tour, quelle que soit l'action que vous avez effectuée, **vérifiez toujours** si vous pouvez capturer des poissons. La règle est la suivante :



- ➔ La capture est possible uniquement si **3 de vos cartes Animal** sont alignées dans une même colonne.
- ➔ **Additionnez** alors la force des **3 animaux** et comparez-la à celle des animaux adverses situés en face, **dans la même colonne**.
- ➔ Si votre *force totale* est supérieure ou égale à celle du camp adverse, prenez **1 poisson** de votre couleur dans votre réserve personnelle et placez-le sur une **case Poisson libre** de l'une de vos cartes Animal située dans cette colonne.

Remarque : S'il n'y a plus de case Poisson libre dans cette colonne, vous ne pouvez capturer aucun poisson, même si votre force totale est suffisante.

Exemple :

$$3+2=5$$

Rappel :
Vous capturez des poissons dans **chaque colonne** où vous avez 3 cartes Animal. Ainsi, à la fin de votre tour, vous pouvez capturer jusqu'à 4 poissons.

$$1+1+2+2=6$$

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin immédiatement dans l'un des cas suivants :

un joueur parvient à capturer **le dernier poisson de sa couleur**. Ce joueur remporte la partie.

— ou —

un joueur **ne peut plus effectuer d'action** (par exemple, s'il a joué toutes ses cartes Animal).
La victoire revient alors à son adversaire.

GLOSSAIRE — EFFET DES CARTES ANIMAL

Quand une carte Animal est jouée **depuis votre main**, son effet peut être appliqué immédiatement.



CAPTURE RAPIDE

Capturez immédiatement 1 poisson et placez-le depuis votre réserve sur une case Poisson de cette carte.

||| (colonne au choix)



DÉPLACEMENT

Déplacez une autre de vos cartes Animal d'une **colonne de votre choix** vers une autre colonne. L'effet de la carte ainsi déplacée n'est **pas** déclenché une nouvelle fois. Les poissons capturés et les jetons Bouclier restent sur la carte déplacée.

||| (colonne au choix)



BOUCLIER

Prenez 1 jeton Bouclier de la réserve commune et placez-le sur l'**une de vos cartes Animal**, dans n'importe quelle colonne. Cet animal gagne **+1 en force** et est **protégé** une fois contre une Attaque de griffes. Plusieurs jetons Bouclier peuvent être placés sur une même carte.

| (même colonne)



ATTAQUE DE GRIFFES

Retirez du jeu 1 carte Animal adverse située **dans la même colonne**. Si cette carte est protégée par un **bouclier**, retirez un jeton Bouclier à la place. Les poissons présents sur une carte retirée retournent toujours dans la réserve correspondante.

| (même colonne)



ANIMAL ÉCLAIR

Jouez immédiatement **une deuxième carte Animal** de votre main **dans cette même colonne**. Si cette seconde carte possède un effet, appliquez-le également.

| (même colonne)



ANIMAL COPIEUR

Appliquez l'effet d'une **autre de vos cartes Animal** **située dans cette colonne**. *Remarque* : Si l'effet Capture rapide est copié, le poisson doit être placé sur la carte venant d'être jouée.

GLOSSAIRE — EFFETS DES CARTES ÉQUIPEMENT

(mode avancé)

Les cartes Équipement possèdent soit un effet **permanent** ∞, soit un effet **utilisable une seule fois** 1X.

#1 CHAUSSURES À RESSORT

Effet permanent : Au début du tour, **une carte Animal déjà en jeu avec une force de 1** (loutre, raton laveur ou lynx) peut être **déplacée** vers une autre colonne.

∞



#2 SURPRISE POLAIRE

1 fois par partie : En plus de l'action normale, un **ours polaire** (force 4) peut être joué dans n'importe quelle colonne. Il peut provenir de votre **main**, de votre **pioche personnelle** ou de vos **cartes retirées du jeu**. Si vous choisissez de le prendre depuis la pioche, pensez ensuite à mélanger celle-ci. Retournez ensuite cette carte Équipement.

1X



#3 MATOSCOPE

1 fois par partie : Lors de votre première capture de poisson, prenez les 3 cartes du dessus de **la pioche adverse** et ajoutez-les à votre main. La limite de 7 cartes reste valable. Ces cartes sont désormais considérées comme vos propres cartes. Retournez ensuite cette carte Équipement.

1X



#4 BIDULE À CARTES

Effet permanent : Chaque fois que vous piochez des cartes Animal de votre pioche, vous pouvez piocher **1 carte supplémentaire**. La limite de 7 cartes reste valable.

∞



GLOSSAIRE — EFFETS DES CARTES ÉQUIPEMENT

1X



#5 JUMELLES DE FORTUNE

1 fois par partie : En plus de l'action normale, vous pouvez récupérer **n'importe quelle carte Animal de votre pioche** et l'ajouter à votre main. Mélangez ensuite votre pioche. Retournez ensuite cette carte Équipement.



#6 POISON (PROBABLEMENT)

Effet permanent : Chaque fois qu'un **poisson est capturé** par le camp adverse, la **carte du dessus de sa pioche** est **défaussée**.



#7 MASQUE DU VILAIN

Effet permanent : Chaque fois que vous piochez des **cartes Animal**, le camp adverse doit **remettre 1 poisson** déjà capturé dans sa réserve.



#8 ATTRAPE-TRUC

Effet permanent : Pour chaque poisson que votre adversaire **attraperait mais ne pourrait pas placer** sur ses cartes Animal dans la colonne correspondante, vous pouvez prendre un poisson de **votre réserve** et le placer sur n'importe quelle case Poisson libre d'une de vos propres cartes Animal dans la même colonne, tant qu'il reste de la place.

1X



#9 CASQUE PERCEUR

1 fois par partie : **Au début de la partie**, le camp adverse retire **3 cartes Animal au hasard de sa main**. Il commence donc avec 3 cartes Animal de moins. Retournez ensuite cette carte Équipement.

GLOSSAIRE — EFFETS DES CARTES ÉQUIPEMENT

#10 RETOURNE-PARTIE

1 fois par partie : Lorsque vous jouez une carte Lynx (= *attaque de griffes*), vous pouvez retirer **toutes** les cartes Animal adverses de la même colonne sur lesquelles il n'y a pas de jeton Bouclier. Si une carte est protégée par un **bouclier**, retirez ce jeton à la place. Retournez ensuite cette carte Équipement.

1X



#11 PIÑATA RAFISTOLÉE

Effet permanent : Chaque fois qu'une de vos cartes Animal est **retirée du jeu par un effet Attaque de griffes**, piochez immédiatement jusqu'à avoir **7 cartes en main**.

∞



#12 RÉSERVE SECRÈTE

Effet permanent : Au début du tour, **1 poisson déjà capturé** peut être déplacé depuis une carte Animal vers cette carte Équipement. Jusqu'à 3 poissons peuvent y être stockés.

∞



#13 ÉPUISETTE DE COMPET

1 fois par partie : En plus de l'action normale, vous pouvez **reprendre en main** une de vos cartes Animal déjà en jeu. Les poissons présents sur cette carte retournent dans votre réserve. Retournez ensuite cette carte Équipement.

1X



#14 BARRICADE DE PIQUE-NIQUE

Effet permanent : Au début de la partie, placez cette carte Équipement sur une tuile Rivière. Toutes vos cartes Animal **dans cette colonne** sont **protégées** des effets Attaque de griffes pendant toute la partie.

∞



GLOSSAIRE — EFFETS DES CARTES ÉQUIPEMENT



#15 SPRAY RÉPULSIF

Effet permanent : Chaque fois que vous jouez un *renard* ou un *ours polaire*, vous pouvez **déplacer 1 carte Animal adverse de votre choix** vers une autre colonne. Les poissons et les jetons Bouclier restent sur la carte déplacée.



#16 ARMURE MAISON

Effet permanent : Vos *ours polaires* ont désormais une **force de 7** au lieu de 4.



#17 TRÈFLE À QUATRE FEUILLES

Effet permanent : Lorsque vous capturez **au moins 2 poissons** pendant un tour de jeu, prenez 1 carte **au hasard** dans la main de votre adversaire et défaussez-la. **Piochez ensuite 1 carte Animal** de votre pioche et ajoutez-la à votre main.



#18 CANNE À PÊCHE

Effet permanent : Si la **force totale** d'une colonne dépasse celle du camp adverse **d'au moins 2 points**, capturez **1 poisson supplémentaire**. Ce poisson supplémentaire doit pouvoir être placé sur une de vos cases Poisson libre dans cette colonne.



Illustration et mise en page : Lars Besten

Pour toute question ou suggestion concernant *RIVER RIVALS*, vous pouvez nous contacter à l'adresse postale Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne, Austria, ou par e-mail à info@piatnik.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments pouvant être avalés. Risque d'étouffement. Conservez ces informations.

Aucune partie de ce livret ne peut être utilisée ou reproduite, sous quelque forme que ce soit, dans le but d'entraîner des technologies ou systèmes d'intelligence artificielle.

Retrouvez-nous également sur :



WilsonJeux



WilsonJeux



WilsonJeux



PP
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

FR/22-0004
PO 0387/21