

RIVER RIVALS

EIN TIERISCHES DUELL UM DEN BESTEN FISCH!

von Christian Kudahl & Mads Fløe

Wenn es um frischen Fisch geht, hört das friedliche Miteinander auf! Am Rande des Flusses begegnen sich zwei rivalisierende Tierclans, die mit allen Wassern gewaschen sind und sich für keine Pfotenhiebe, Schnabelstöße, Flügelschläge oder andere listige Manöver zu schade sind. Denn nur wer den Fisch erobert, wird die Vorherrschaft um den besten Angelplatz behaupten!

SPIELINHALT

56 Karten,
davon 36 Tierkarten,
2 Sets mit jeweils 18 Karten



18 Ausrüstungskarten



2 Übersichtskarten

1 Spielanleitung



16 Fische,
jeweils 8 in den
Farben Lila und
Türkis



8 Schildplättchen



4 Flussteile



piatnik.com

Piatnik Spiel Nr. 675997

© 2026 Piatnik, Wien – printed in Austria

6386/21-0062
P0038157

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, als erstes alle Fische der eigenen Farbe zu fangen, indem du deinen Tierclan clever steuerst und in entscheidenden Momenten klug auf die gegnerischen Angriffe reagierst.



SPIELVORBEREITUNG

Drückt vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel heraus.

- 1 Legt die **4 Flussteile** nebeneinander in einer Linie zwischen euch in die Tischmitte.
- 2 Legt die **Schildplättchen** als allgemeinen Vorrat bereit.
- 3 Nehmt euch jeweils **1 Übersichtskarte** und legt sie vor euch ab.
- 4 Nehmt euch jeweils **1 Set Tierkarten**, bestehend aus 18 Karten mit derselben Kartenrückseite, und die farblich dazu passenden **8 Fische**. Mischt eure 18 Tierkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor euch ab. Legt die Fische als persönlichen Vorrat daneben bereit.
- 5 Legt die **18 Ausrüstungskarten** für euer erstes Spiel zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie nur für den „Fortgeschrittenen-Modus“.
- 6 Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie zieht **4 Tierkarten** vom eigenen Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Die andere Person zieht **5 Tierkarten** von ihrem Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

DAS SPIELFELD

Im Laufe des Spiels legt ihr Tierkarten an die Flussteile in der Tischmitte an. Das ist euer **Spielfeld**. Das Spielfeld ist dabei in **2 gegenüberliegende Seiten (A und B)** und **4 Spalten** unterteilt (ein Flussteil = eine Spalte). Beim Ausspielen legt ihr eure Tierkarten immer auf eurer Seite in einer der 4 Spalten ab. Wichtig: In jeder Spalte dürfen pro Seite maximal 3 Tierkarten ausliegen!



Wichtig: In jeder Spalte dürfen pro Seite maximal **3 Tierkarten** ausliegen!

FORTGESCHRITTENEN-MODUS

Wenn ihr mit dem Spiel schon etwas besser vertraut seid, empfehlen wir euch, im „Fortgeschrittenen-Modus“ zu spielen. Führt dazu folgende **zusätzliche Schritte** bei der Spielvorbereitung aus:

- Mischt die **18 Ausrüstungskarten** und legt **4 davon** offen in die Tischmitte. Wer das Spiel beginnt, sucht sich zuerst **1 davon** aus. Danach sucht sich die andere Person **2 davon** aus. Am Schluss erhält die erste Person die übrig gebliebene Ausrüstungskarte. Somit habt ihr beide jeweils 2 Ausrüstungskarten erhalten, die ihr **offen** vor euch auslegt.
- Legt die übrigen 14 Ausrüstungskarten zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie für dieses Spiel nicht mehr.

Hinweis: Ausrüstungskarten bringen euch bestimmte Sondereffekte oder andere Vorteile im Spielverlauf. (Eine genaue Erklärung dazu findet ihr im Glossar am Ende der Spielanleitung.)



DIE TIERKARTEN



- A** In den oberen Ecken ist die **Stärke** des jeweiligen Tieres abgebildet.
- B** Unmittelbar darunter ist der **Effekt** des jeweiligen Tieres abgebildet.
- C** Im unteren Bereich sind die **Felder** für gefangene Fische abgebildet. Sie werden ab jetzt *Fischfelder* genannt.

SPIELABLAUF

Ihr seid so lange abwechselnd am Zug, bis das Spielende eintritt. Wenn du am Zug bist, führst du immer zuerst eine von zwei Aktionen aus und prüfst anschließend, ob du „Fische fängst“:

A

1 Tierkarte ausspielen

ODER

B

2 Tierkarten nachziehen



Wichtig: Kontrolliere **nach jedem Zug**, ob du **Fische fängst** – unabhängig davon, welche Aktion du ausgeführt hast!

A

1 Tierkarte ausspielen

Wähle 1 Tierkarte aus deiner Hand und lege sie offen in **eine der 4 Spalten** auf deiner Seite des Flusses. Zeigt die soeben gespielte Tierkarte einen **Effekt**, darfst du diesen sofort ausführen. *Hinweis:* Es ist dadurch möglich, durch eine Kettenreaktion weitere Effekte anderer Tierkarten auszulösen.

B

2 Tierkarten nachziehen

Ziehe **2 Tierkarten** von deinem **Nachziehstapel** und nimm sie auf die Hand.

Wichtig: Das Handkartenlimit beträgt **7!**
Hast du vor dem Nachziehen bereits 6 Karten auf der Hand, ziehst du nur 1 Tierkarte nach.

FISCHE FANGEN

Prüfe **immer am Ende deines Zuges** - unabhängig davon, welche Aktion du ausgeführt hast - ob du „**Fische fängst**“. Dabei gilt:

- ➔ Du kannst Fische nur fangen, wenn du in einer Spalte **3 eigene Tierkarten** ausliegen hast.
- ➔ Ermittle deine **Gesamtstärke**, indem du die **Stärke** der Tiere auf den 3 Karten addierst. Vergleiche das Ergebnis mit der **Gesamtstärke** der gegenüberliegenden Tiere auf den Karten in **derselben Spalte**.
- ➔ Ist deine **Gesamtstärke** gleich oder höher als die deines Gegenübers, erhältst du **1 Fisch** deiner Farbe aus deinem persönlichen Vorrat und legst ihn auf ein beliebiges **freies Fischfeld** auf einer eigenen Tierkarte in dieser Spalte.



Hinweis: Hast du kein freies Fischfeld auf deinen Tierkarten in dieser Spalte, kannst du auch keinen Fisch fangen, selbst wenn deine Gesamtstärke es erlauben würde.

Beispiel:

$$3+2=5$$

Zur Erinnerung:
Führe „Fische fangen“ für jede Spalte durch, in der du 3 eigene Tierkarten ausliegen hast! Das bedeutet, dass du am Ende deines Zuges bis zu 4 Fische fangen kannst.

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



SPIELEND

Das Spiel endet sofort, wenn

ENTWEDER

jemand den **letzten Fisch der eigenen Farbe** gefangen hat. Diese Person gewinnt.

ODER

jemand **keine Aktion** mehr ausführen kann, weil keine Tierkarten mehr auf der Hand und im Nachziehstapel vorhanden sind. In diesem Fall gewinnt die andere Person.

EFFEKTE DER TIERKARTEN

Wenn du 1 Tierkarte **von deiner Hand** ausspielst, darfst du den Effekt dieser Karte sofort ausführen.



SCHNELLFANG

Fang **sofort 1 Fisch** und lege ihn von deinem persönlichen Vorrat auf ein Fischfeld auf dieser Tierkarte.

|||| (beliebige Spalte)



BEWEGUNG

Versetze 1 eigene andere Tierkarte von einer **beliebigen Spalte** in eine andere Spalte. Der *Effekt* der soeben versetzten Tierkarte wird damit **nicht** erneut ausgelöst. Gefangene Fische und Schildplättchen bleiben dabei auf der Tierkarte liegen.

|||| (beliebige Spalte)



SCHILDSTÄRKE

Nimm 1 Schildplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und lege es auf eine **beliebige eigene Tierkarte** einer beliebigen Spalte. Dieses Tier hat nun eine zusätzliche **Stärke von +1** und ist einmalig vor einem **Krallenangriff geschützt**. Auf einer Tierkarte dürfen auch mehrere Schildplättchen liegen.

| (gleiche Spalte)



KRALLENANGRIFF

Entferne 1 beliebige gegnerische Tierkarte in derselben Spalte aus dem Spiel. Ist das gegnerische Tier durch **Schildplättchen** geschützt, entfernst du stattdessen ein Schildplättchen. Fische von entfernten Tierkarten legt ihr immer zurück in den eigenen Vorrat.

| (gleiche Spalte)



BLITZTIER

Spiele **sofort 1 weitere Tierkarte** von deiner Hand in **dieselbe Spalte** aus. Hat die zweite Tierkarte einen Effekt, führst du diesen ebenfalls aus.

| (gleiche Spalte)



KOPIERTIER

Führe den Effekt einer **anderen eigenen Tierkarte in derselben Spalte aus**. *Hinweis:* Kopierst du den Effekt „Schnellfang“, legst du den Fisch auf diese Karte (*Waschbär*).

EFFEKTE DER AUSTRÜSTUNGSKARTEN

(nur Fortgeschrittenen Modus)

Eine Ausrüstung kann einen **dauerhaften** ∞ oder **einmaligen** 1X Sondereffekt haben.

#1 SPRUNGFEDERSCHUHE

Dauerhaft: Zu Beginn deines Zuges darfst du **1 bereits ausliegende eigene Tierkarte mit Stärke 1** (Fischotter, Waschbär oder Luchs) von einer beliebigen Spalte in eine andere beliebige Spalte **versetzen**.

∞



#2 EISBÄRIGE ÜBERRASCHUNG

1x pro Spiel: Zusätzlich zu deiner Aktion darfst du eine Tierkarte mit einem **Eisbären** (Stärke 4) in eine beliebige Spalte legen. Du darfst den **Eisbären** von deiner **Hand**, deinem **Nachziehstapel** oder von deinen **entfernten Tierkarten** nehmen. Nimmst du ihn vom Nachziehstapel, mischst du diesen anschließend neu. Drehe die Ausrüstungskarte danach auf die Rückseite um.

1X



#3 GUCK-O-SKOP

1x pro Spiel: Wenn du das erste Mal 1 Fisch fängst, ziehst du die obersten 3 Tierkarten vom **gegnerischen Nachziehstapel** und nimmst sie auf die Hand. (Beachte dabei das Handkartenlimit von 7!). Du behandelst sie nun wie eigene Tierkarten. Drehe die Ausrüstungskarte danach auf die Rückseite um.

1X



#4 KARTEN-KLAPPDING

Dauerhaft: Jedes Mal, wenn du Tierkarten von deinem Nachziehstapel ziehst, darfst du **1 zusätzliche Tierkarte** ziehen und auf die Hand nehmen. (Beachte dabei das Handkartenlimit von 7!).

∞



EFFEKTE DER AUSTRÜSTUNGSKARTEN

1X



#5 KLOPAPIERROLLENFELDSTECHER

1x pro Spiel: Zusätzlich zu deiner Aktion darfst du **1 beliebige Tierkarte** von deinem **Nachziehstapel** auf die Hand nehmen. Mische danach deinen Nachziehstapel neu. Drehe die Ausrüstungskarte danach auf die Rückseite um.



#6 GIFT (MÖGLICHERWEISE)

Dauerhaft: Jedes Mal, wenn dein Gegenüber **1 Fisch fängt**, wird die **oberste Tierkarte seines Nachziehstapels** aus dem Spiel **entfernt**.



#7 MASKE DER GEMEINHEIT

Dauerhaft: Jedes Mal, wenn du **Tierkarten** von deinem Nachziehstapel **ziehst**, muss dein Gegenüber **1 bereits gefangenen Fisch** von einer Tierkarte **zurück in seinen Vorrat** legen.



#8 GREIF-DINGSBUMS

Dauerhaft: Für jeden Fisch, den dein Gegenüber fangen **würde**, aber nicht auf seinen Tierkarten in der entsprechenden Spalte ablegen kann, darfst du einen Fisch aus **deinem Vorrat** nehmen. Lege ihn auf ein beliebiges freies Feld auf einer eigenen Tierkarte in derselben Spalte.

1X



#9 HELMBOHRER

1x pro Spiel: **Zu Spielbeginn** muss dein Gegenüber **3 zufällige Handkarten** aus dem Spiel **entfernen**. Dein Gegenüber beginnt das Spiel demnach mit 3 Handkarten weniger. Drehe die Ausrüstungskarte danach auf die Rückseite um.

EFFEKTE DER AUSTRÜSTUNGSKARTEN

#10 SPIELWENDER

1x pro Spiel: Wenn du eine Tierkarte mit einem *Luchs* (= Krallenangriff) spielst, darfst du **alle** gegnerischen Tierkarten in derselben Spalte entfernen, auf denen kein Schildplättchen liegt. Ist ein gegnerisches Tier durch **Schildplättchen** geschützt, entfernst du dieses stattdessen. Drehe die Ausrüstungskarte danach auf die Rückseite um.

1X



#11 PATCHWORK PIÑATA

Dauerhaft: Jedes Mal, wenn 1 deiner Tierkarten **entfernt** wird, ziehst du von deinem Nachziehstapel sofort auf **7 Handkarten** nach.

∞



#12 GEHEIMER FISCHVORRAT

Dauerhaft: Zu Beginn deines Zuges darfst du **1 bereits gefangenen Fisch** von einer eigenen Tierkarte auf diese Ausrüstungskarte legen. Du darfst hier bis zu 3 Fische aufbewahren.

∞



#13 FESCHER KESCHER

1x pro Spiel: Zusätzlich zu deiner Aktion darfst du 1 bereits ausliegende eigene Tierkarte **zurück auf die Hand** nehmen. Sollten auf der Tierkarte Fische liegen, legst du sie zurück in deinen persönlichen Vorrat. Drehe die Ausrüstungskarte danach auf die Rückseite um.

1X



#14 PICKNICK BARRIKADE

Dauerhaft: Lege diese Ausrüstungskarte zu Spielbeginn auf ein beliebiges Flussteil. Alle eigenen Tierkarten **in dieser Spalte** sind für das gesamte Spiel vor Angriffen geschützt.

∞



EFFEKTE DER AUSTRÜSTUNGSKARTEN



#15 ABWEHRSPRAY

Dauerhaft: Jedes Mal, wenn du eine Tierkarte mit einem *Fuchs* oder *Eisbären* spielst, darfst du **1 beliebige gegnerische Tierkarte** in eine andere Spalte **versetzen**, in der noch keine 3 Tierkarten liegen. Fische und Schildplättchen bleiben auf der Karte



#16 DIY-RÜSTUNG

Dauerhaft: Deine Tierkarten mit einem *Eisbären* haben eine Stärke von 7 (statt 4).



#17 GLÜCKS-GRÜNZEUG

Dauerhaft: Jedes Mal, wenn du am Ende deines Zuges **2 oder mehr Fische** fängst, darfst du 1 Handkarte von deinem Gegenüber **blind** ziehen und aus dem Spiel entfernen. Ziehe zusätzlich 1 Tierkarte von deinem Nachziehstapel.



#18 ANGELRUTE

Dauerhaft: Ist die **Gesamtstärke** deiner Tierkarten in einer Spalte um **mindestens 2 größer** als die deines Gegenübers, fängst du einen **zusätzlichen Fisch**. Du musst den zusätzlichen Fisch auch auf einem Feld einer eigenen Tierkarte in dieser Spalte ablegen können.

Illustration und Layout: Lars Besten

Wenn ihr zu „RIVER RIVALS“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.

Ausstattungsänderungen vorbehalten. Adresse bitte aufbewahren!

Kein Teil dieser Anleitung darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

Ihr findet uns auf:



PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele