

# UPSTREAM

## À CONTRE-COURANT

2 – 5 Joueurs • Âge 8 ans et plus • 20-30 minutes

Version Française: Julien de Mynke

### BUT DU JEU

Chaque année au printemps les neiges fondent et remplissent le lit des rivières, permettant ainsi au Saumon de revenir sur son lieu de naissance, après une vie passée dans les océans. Chaque joueur contrôle un banc de saumons nageant à contre-courant, en direction de leur propre lieu de naissance où ils vont pondre leurs œufs. Pendant leur périple ils croiseront des ours affamés, des oiseaux de proie féroces, ainsi que des hérons paisibles, qu'il leur faudra éviter afin de survivre.

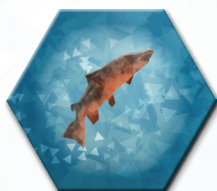
La partie s'achève lorsque tous les saumons ont atteint le lieu de ponte tout en amont de la rivière, ou lorsqu'ils ont tous péri. Les joueurs comptent alors leurs points, en fonction du nombre de saumons encore en jeu et du chemin qu'ils ont parcouru: le joueur qui a le plus de points remporte la partie!

### COMPOSANTS DU JEU



#### **Jetons Saumon (4 pour chaque joueur)**

Ils comportent une paire de saumons sur une face et un seul saumon sur l'autre face.



#### **Jeton premier joueur**

Le premier joueur change à chaque tour.



#### **Jetons du couleur du joueur**



#### **Tuile Eau (pas d'obstacle) (7)**

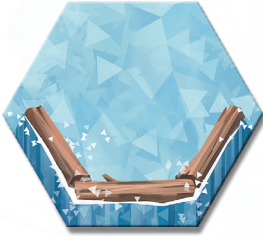
Pas de règle particulière.



### TUILES

#### **Tuile Mer/Lieu de ponte (4)**

Ces tuiles représentent le départ des saumons (Mer) et leur arrivée (Lieu de ponte).



### Tuile Chute d'eau (4)

Ce sont des obstacles qui doivent être franchis en sautant par dessus (impossible de les franchir à la nage).



### Tuile Aigle (5)

Si un jeton Saumon passe à la nage à travers cette tuile, il perd un saumon et le joueur retourne la tuile (l'Aigle a attrapé un saumon et s'envole).



### Tuile Ours (3)

Si un jeton Saumon saute depuis/vers cette tuile, il perd un saumon. Ces tuiles ont des chutes d'eau.



### Tuile Héron bleu (5)

À la fin du tour, le joueur perd un saumon en le retirant d'un des jetons Saumon qui se trouve sur cette tuile.



### Tuile Rocher (5)

Ces tuiles accueillent un jeton Saumon de moins que les autres tuiles. (ces tuiles ne sont pas utilisées dans une partie à 2 joueurs).



### Tuile Rapides (6) - Extension

Les saumons sont emportés dans la direction des rapides (sans dépenser de points de mouvement).

## AUTRES JETONS



### Jetons Rocher (5) - Facultatif

Ils peuvent être placés sur une tuile Rocher afin de vous rappeler de son effet.



### Jetons Tourbillon (5) - Variante

Ils peuvent être placés sur une tuile Rocher dans la variante 'Tourbillon'.



### Jetons Mouvement (5) - Facultatif

Chaque fois qu'un joueur dépense 1 point de mouvement, il donne 1 jeton Mouvement au joueur suivant.



## MISE EN PLACE DU JEU

Placer les tuiles Mer, et déposer sur chacune un jeton Saumon appartenant à chaque joueur, avec la paire de saumons face visible, comme illustré dans l'exemple ci-contre (exemple de partie à 3 joueurs).

Mélanger les tuiles restantes et les empiler face cachée (dans une partie à 2 joueurs, retirer d'abord les tuiles Roches et 1 tuile Héron bleu).

*En commençant par le joueur qui a mangé du saumon le plus récemment, et en poursuivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pioche la tuile supérieure de la pile et la place sur l'une des 3 espaces libres adjacentes aux tuiles Mer. On répète la procédure jusqu'à avoir placé exactement 4 tuiles dans chacune des 3 colonnes, formant ainsi l'embouchure de la rivière. Les joueurs peuvent placer leur tuile où ils le souhaitent et l'orienter comme bon leur semble, pourvu qu'ils n'excèdent pas 3 tuiles par ligne et 4 tuiles par colonne. Le joueur placé après celui qui a posé la dernière tuile prend le jeton Premier Joueur et il commence la partie.*



## DÉROULEMENT DU JEU (DE 3 À 5 JOUEURS)

En commençant par le joueur qui possède le jeton Premier Joueur, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur dispose de 5 points de mouvement qu'il va devoir dépenser à chaque tour. La manche s'achève lorsque tous les joueurs ont terminé leur tour.

À la fin de chaque manche, le joueur possédant le jeton Premier Joueur le donne à son/sa voisin(e) de gauche, retire du jeu les 3 tuiles les plus en aval de la rivière, et place les 3 tuiles supérieures de la pioche en amont de la rivière, créant ainsi une nouvelle ligne. Le joueur peut choisir l'orientation des tuiles (par exemple si les tuiles comportent des obstacles).

Lorsqu'une tuile est retirée du jeu, les saumons qui s'y trouvent sont retirés du jeu eux aussi.

### IMPORTANT!

À la fin de la première manche, NE PAS retirer de tuiles, mais simplement en ajouter 3 nouvelles. À la fin de la seconde manche, retirer toutes les tuiles Mer et ajouter 3 nouvelles tuiles. À la fin des tours suivants, retirer 3 tuiles et en placer 3 nouvelles, jusqu'à épuisement de la pioche.

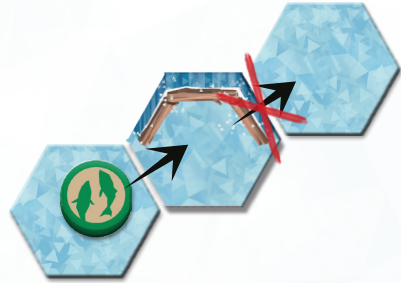
## MOUVEMENT

Les joueurs disposent de 5 points de mouvement à chacun de leurs tours, qu'ils dépensent afin de déplacer leurs saumons. Chaque joueur répartit comme il le souhaite les 5 points de mouvement parmi les jetons Saumon qu'il possède, pourvu qu'il utilise exactement les 5 points. Quelle que soit la face apparente (paire ou saumon seul), le coût de déplacement d'un jeton Saumon est le même. Les saumons ne peuvent pas descendre la rivière (ils doivent remonter la rivière, à contre-courant), et peuvent se déplacer en nageant ou en sautant.

### NAGE

Les saumons peuvent nager pour passer d'une tuile à une tuile adjacente si celle-ci ne comporte pas d'obstacle qui les obligerait à sauter. La nage coûte un point de mouvement par tuile.

*Dans l'exemple, le passage à la tuile adjacente coûte 1 point de mouvement au joueur vert. Il n'y a aucun obstacle sur l'intersection par laquelle passe le saumon donc celui-ci n'a pas besoin de sauter. Cependant, il ne peut pas nager jusqu'à la prochaine tuile puisqu'il y a un obstacle.*



Une tuile peut accueillir au maximum autant de jetons Saumon que le nombre de joueurs engagés dans la partie. Si une tuile atteint sa capacité d'accueil maximale, les jetons Saumon ne peuvent ni la traverser à la nage ni s'y arrêter.

*Dans l'exemple ci-contre (partie à 3 joueurs) : la tuile est déjà occupée par 3 jetons Saumon, donc le joueur vert ne peut s'y rendre à la nage. En revanche dans une partie à 4 joueurs le joueur vert aurait pu s'y rendre à la nage.*



### SAUT

Les saumons peuvent sauter en ligne droite depuis une tuile jusqu'à une autre en ignorant les éventuels obstacles sur leur chemin. Un saut coûte un point de mouvement, auquel il faut ajouter un point supplémentaire pour chaque tuile sautée.

*Dans l'exemple (partie à 3 joueurs) : la tuile adjacente accueille déjà 3 jetons donc le joueur vert ne peut s'y rendre à la nage. Cependant, il peut exécuter un saut en dépensant 3 points de mouvement (1 pour le saut + 2 pour les tuiles). Ce faisant, la chute d'eau de la tuile suivante est ignorée elle aussi (le joueur vert ne dépense pas de point supplémentaire puisqu'il a déjà exécuté le saut).*



## JETONS DE MOUVEMENT - FACULTATIF

À utiliser pour un niveau de jeu plus avancé. Lors de la mise en place du jeu, les jetons de mouvement sont donnés au premier joueur. A chaque fois qu'un joueur dépense un point de mouvement, il doit donner un jeton mouvement au joueur suivant dans le sens du tour. Les jetons de mouvement déjà donnés ne peuvent être récupérés. Lorsque le joueur ne possède plus de jetons de mouvement, son tour s'achève.

## PRÉDATEURS

Lorsqu'un ours, un aigle ou un héron attrape un saumon, retourner le jeton saumon si c'est la paire de saumons qui est apparente, ou retirer ce jeton du jeu si c'est le saumon seul qui est apparent.

### AIGLE

L'Aigle attrape un saumon lorsqu'un jeton Saumon traverse à la nage une tuile Aigle ou s'il y atterrit (après un saut). Rien ne se produit si le saumon saute par-dessus la tuile Aigle sans y atterrir. Lorsqu'un aigle attrape un saumon, retourner la tuile Aigle pour la transformer en tuile Eau (sans obstacle).

### OURS

L'Ours attrape un saumon si celui-ci saute par-dessus la tuile, y atterrit ou y décolle son saut. L'Ours est inoffensif si le saumon traverse sa tuile à la nage. Contrairement à l'Aigle, l'ours n'est pas retiré du jeu après avoir attrapé un saumon.

*Dans l'exemple ci-contre, si le joueur vert saute en direction de la tuile Ours, il perdra les 2 saumons de son jeton, un pour chaque ours. En revanche, il peut traverser à la nage la tuile Aigle pour ne perdre qu'un saumon (il devra alors retourner son jeton Saumon et la tuile Aigle). Les Ours quant à eux resteront inoffensifs puisque les saumons se déplacent à la nage et non pas en sautant.*



### HÉRON BLEU

À la fin de son tour, un joueur perd 1 saumon de l'un de ses jetons Saumon qu'il possède sur la tuile Héron Bleu, peu importe le nombre de ses jetons qui s'y trouvent. Seul le joueur qui vient de terminer son tour est concerné. L'effet du Héron Bleu s'active à la fin de chaque tour et celui-ci n'est pas retiré du jeu après avoir attrapé des saumons.

*À la fin de son tour, le joueur vert perdra un saumon, qu'il retirera de l'un de ses jetons Saumon de son choix. Les autres joueurs ne sont pas affectés. S'il s'agissait de la fin du tour du joueur jaune, celui-ci perdrait 2 saumons en tout : 1 saumon à retirer de chaque jeton Saumon, puisqu'ils sont chacun sur une tuile Héron Bleu différente.*



## FIN DE LA PARTIE

Les 2 dernières tuiles de la pioche doivent être placées sur les côtés, de façon à laisser libre le centre de la rivière, où seront placées les tuiles Lieu de Ponte, comme illustré dans l'exemple ci-dessous. Lorsqu'un saumon atteint la première tuile Lieu de Ponte (*avec un œuf de saumon*), il ne peut pas avancer plus loin. À la fin de chaque tour, on continue de retirer du jeu la ligne de tuiles la plus en aval mais on ne place plus de nouvelles tuiles. En revanche, on avance tous les jetons Saumon dans la zone de Ponte d'un espace en amont (*c'est-à-dire vers l'espace qui comporte un œuf supplémentaire*).

### IMPORTANT !

Les tuiles Lieu de Ponte peuvent accueillir un nombre quelconque de jetons Saumon.

Si tous les jetons ont atteint les tuiles Lieu de Ponte ou ont été retirés du jeu, le jeu s'arrête et les joueurs comptent leurs points :

- pour chaque saumon (**ET NON PAS jeton Saumon**) qu'il lui reste, son propriétaire marque 1 point.
- pour chaque jeton Saumon qu'il lui reste, son propriétaire marque autant de points que le nombre d'œufs sur l'espace Ponte où se trouve ce jeton Saumon.

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de saumons l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur avec le plus de jetons Saumon qui l'emporte. En dernier recours, le joueur avec les jetons les plus en amont gagne la partie.

*Dans l'exemple suivant :*

*Le joueur jaune marque 4 points pour ses 4 saumons, 2 points supplémentaires pour le jeton sur l'espace Ponte à 2 œufs, plus 6 points pour les 2 autres jetons sur les espaces Ponte à 3 œufs. Soit 12 points au total.*



*Le joueur rouge marque 5 points pour ses 5 saumons, 4 points pour le jeton sur l'espace à 4 œufs, 3 points pour le jeton sur l'espace à 3 œufs, et 1 point pour le jeton sur l'espace à 1 œuf. Soit 13 points au total.*

*Le joueur vert marque 6 points pour ses 6 saumons, 5 points pour le jeton sur l'espace à 5 œufs, 2 points pour le jeton sur l'espace à 2 œufs, et 1 point pour le dernier jeton sur l'espace à 1 point. Soit 14 points au total. **Le joueur vert gagne la partie!***

*Si le joueur rouge avait 1 jeton sur un espace avec un œuf de plus et marquait ainsi 1 point supplémentaire, le joueur vert serait toujours le vainqueur puisqu'il possède plus de saumons.*

## PARTIE À 2 JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, remettre dans la boîte toutes les tuiles Rocher ainsi qu'une tuile Héron Bleu avant la mise en place du jeu. À la différence d'une partie à 3 joueurs ou plus, le premier joueur restera le premier joueur tout au long de la partie. Toutefois, à la fin de chaque manche, les joueurs s'échangent la pile des tuiles après avoir disposé les 3 nouvelles tuiles afin de pouvoir se rappeler qui piochera les prochaines tuiles. Dans son premier tour, le premier joueur ne dispose que de 4 points de mouvement au lieu de 5.

En cas d'égalité de points, appliquer les mêmes règles que dans une partie à 3 joueurs ou plus. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui ne possède pas le jeton Premier Joueur qui l'emporte.

En cas d'égalité parfaite, si le joueur rouge possède le jeton Premier Joueur, c'est le joueur vert qui l'emporte.

## VARIANTE: TOURBILLON

Dans cette variante, toutes les tuiles sont autorisées pour la partie à 2 joueurs, cependant une légère modification des règles s'applique. Cette variante fonctionne aussi pour les parties à 3 joueurs ou plus.

Mettre le jeu en place comme s'il s'agissait d'une partie à 3 joueurs ou plus. Les tuiles Rocher sont considérées comme des tuiles Tourbillon, dont l'effet est le suivant : si un jeton Saumon atteint cette tuile à la nage ou y atterrit, le jeton s'arrête sur cette tuile et le joueur qui le contrôle ne peut plus dépenser d'autre point de mouvement pour ce jeton lors de son tour. S'il n'a pas d'autres moyens de dépenser ses points de mouvements restants, son tour se termine immédiatement. Les jetons Tourbillon peuvent être utilisées pour couvrir les tuiles Rocher et ainsi vous rappeler du changement d'effet.

## EXTENSION - RAPIDES

L'extension Rapides introduit un nouveau type de tuiles (les Rapides), qui ont l'effet suivant : lorsqu'un jeton Saumon passe à la nage par l'une de ces tuiles, ce jeton est emporté vers la tuile adjacente vers laquelle pointent les Rapides (ce déplacement ne consomme pas de point de déplacement). S'il y a un obstacle entre la tuile Rapides et la tuile de destination, il DOIT dépenser obligatoirement 1 point supplémentaire s'il lui en reste. Dans le cas contraire, il devra le dépenser au tour suivant. Si un jeton saute par-dessus une tuile Rapides, celle-ci reste sans effet.

Les tuiles Rapides peuvent être orientées comme le joueur le souhaite, mais elles doivent obligatoirement pointer vers une tuile utilisable par un saumon (elles ne peuvent pas pointer en dehors de la rivière, ni vers l'aval de la rivière).

Les tuiles Rapides peuvent être ajoutées au jeu de base ou échangées contre d'autres tuiles. En cas d'échange, il est recommandé de retirer soit les tuiles Héron Bleu soit les tuiles Aigle, en plus des tuiles Rocher. Pour une partie plus difficile encore, les 6 tuiles Rapides peuvent remplacer les 6 tuiles Eau ou 3 tuiles Eau plus 3 tuiles Rocher.