

# DOS RIOS

Für 2-4 rauflostige Dämmebauer ab 12 Jahren

## Spielidee

Zwei große Flüsse bahnen sich ihren Weg aus den Bergen hinab ins Tal. Nur die Felder, über die sie fließen, bringen ihren Besitzern Erträge. Diese braucht man, um Fincas und Haciendas zu bauen. Daher versucht jeder seine Bauern (Campesinos) so zu platzieren, dass sie auf den Feldern stehen, die als Nächstes zur Ernte anstehen. Dabei geht man nicht gerade zimperlich miteinander um. Fremde Campesinos werden von lukrativen Feldern kurzerhand vertrieben. Dämme werden gebaut und die Flüsse umgeleitet. So trocknen Felder aus, die eben noch bewässert waren, und wasserarme Felder werden fruchtbar.

## Spielziel

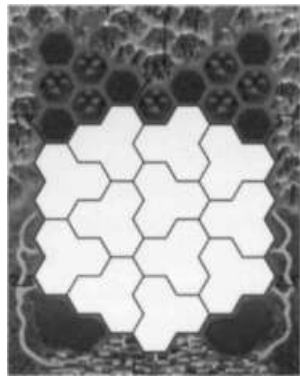
Ziel des Spiels ist es, entweder als Erster vier seiner Gebäude, darunter die Hacienda, auf bewässerten Feldern stehen zu haben oder zuerst alle seine fünf Gebäude auf beliebigen Feldern gebaut zu haben.

## Spielmaterial

1 Spielplanrahmen aus 6 Teilen, 12 Einlegeteile, 24 Campesinos (je 6 in 4 Farben), 16 Fincas (je 4 in 4 Farben), 4 Haciendas (je 1 in 4 Farben), 40 Flussteile, 40 Dammhölzer, 50 Geldscheine (40 x 100 Rio, 10 x 500 Rio), 15 Erntekarten

## Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden die Erntekarten und die Flussteile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Der Spielplanrahmen wird aus den 6 Teilen zusammengesetzt und in den Rahmen werden zufällig verteilt die 12 Einlegeteile gelegt. Dabei fängt man am besten an der linken Seite des Rahmens an und legt sie so wie in der Skizze dargestellt in den Rahmen ein.
- Dann werden die beiden Flüsse ausgelegt (siehe „Der Lauf der Flüsse“).
- Jeder Spieler erhält in seiner Farbe 6 Campesinos, 4 Fincas, 1 Hacienda und außerdem noch 2 Dammhölzer. Dieses Material legt er vor sich ab.
- Das gesamte Spielgeld wird nach den Werten sortiert neben dem Spielplan bereitgelegt. Startkapital erhalten die Spieler nicht.
- Die 15 Erntekarten werden gut gemischt und verdeckt neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der älteste Spieler ist der Startspieler und beginnt.



## Der Lauf der Flüsse

Zu Beginn des Spiels werden die beiden Flüsse mit den Flussteilen ausgelegt. Zunächst wird der Lauf des grünen Flusses (Rio Verde) gelegt, danach auf dieselbe Art der Lauf des braunen Flusses (Rio Moreno). Die Flüsse fließen immer nur **von oben nach unten**. „Oben“ ist die Seite des Spielplans, an der sich im Gebirge die farbigen Quellen befinden, „unten“ ist die Seite mit den beiden blauen Seen. Der Startspieler legt das erste Flussteil von der farbigen Quelle zum

Mittelpunkt des nächsten Feldes. Von dort wird das zweite Flussteil zum Mittelpunkt eines der unterhalb angrenzenden Felder gelegt usw. Grundsätzlich gibt es auf jedem Feld für den weiteren Verlauf des Flusses **drei** Möglichkeiten:

1. gerade nach unten *oder*
2. schräg nach links unten *oder*
3. schräg nach rechts unten.

**Hinweis:** An den beiden seitlichen Rändern des Spielplans gibt es für jedes Feld nur zwei Fließmöglichkeiten.

Welche der drei möglichen Richtungen der Fluss nimmt, hängt von der Felderart der drei in Frage kommenden benachbarten, unteren Felder ab: Die Felderarten haben unterschiedliche Höhenlagen. Am höchsten gelegen sind die Hügelfelder, dann folgen die Waldfelder und am niedrigsten liegen die Anbaufelder für Weizen, Mais und Tabak. Die beiden Seen am unteren Rand des Spielplans liegen tiefer als jede andere Felderart und gelten daher immer als tiefstes angrenzendes Nachbarfeld.

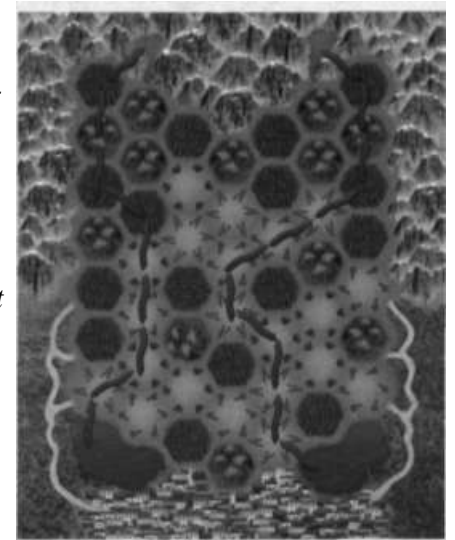
- Der Fluss fließt immer auf das **tiefste** der drei unteren Nachbarfelder.
- Gibt es **mehrere Felder derselben tiefsten Felderart**, dann hat der auslegende Spieler die **Wahl**, auf welches dieser Felder er den Fluss weiterlaufen lässt.

Hinweis: Auch wenn es etwas unlogisch erscheint, ist es durchaus möglich, dass ein Fluss von einem Anbaufeld auf ein darunter liegendes Hügel- oder Waldfeld fließt.

Mündet ein Fluss in den anderen ein, dann gibt es ab dem Feld, auf dem er einmündet, nur noch einen Flusslauf, der bei der Ernte nun für beide Flüsse zählt.

Ein Fluss endet, sobald er einen der beiden **Seen** oder die Stadt erreicht.

**Beispiel:** Von der grünen Quelle kann der Rio Verde aufs Waldfeld oder auf das Hügelfeld fließen. Da der Wald niedriger gelegen ist, fließt er in den Wald. Als Nächstes stehen zwei Hügelfelder zur Auswahl. Der Spieler lässt den Fluss geradeaus nach unten aufs Hügelfeld weiterfließen. Dann durchquert er die beiden Waldfelder. Von dort geht es nur auf das linke Hügelfeld, das rechte Weizen-Anbaufeld oder das direkt unterhalb liegende Tabak-Anbaufeld. Die Anbaufelder liegen niedriger, daher kommt der Hügel nicht in Frage. Der Spieler entscheidet sich wieder, den Fluss geradeaus nach unten fließen zu lassen. Über das Tabakfeld geht es geradeaus nach unten über das Maisfeld auf das Tabakfeld. Hier hat der Spieler die Wahl zwischen dem Weizenfeld (links), dem Maisfeld (Mitte) und dem Tabakfeld (rechts). Er entscheidet sich für das Weizenfeld. Von dort fließt der Fluss geradewegs in den See.



Anschließend wird der Rio Moreno auf dieselbe Weise ausgelegt. Der Lauf der beiden Flüsse könnte bei dieser Auslage wie in der obigen Abbildung aussehen.

## Drei Einsetzrunden

- Zu Beginn *des* Spiels gibt es drei Einsetzrunden. Der Startspieler beginnt. Wer an der Reihe ist, stellt in jeder seiner Runden einen seiner Campesinos auf ein beliebiges Hügel-, Wald- oder Anbaufeld.
- Auf einem Feld dürfen nur Campesinos eines Spielers stehen und es dürfen nicht mehr als zwei Campesinos sein.
- Die drei übrigen Campesinos jedes Spielers werden in die Stadt gestellt.
- Anschließend werden vom Stapel der Erntekarten einige Karten offen in einer Reihe ausgelegt - und zwar immer eine Karte mehr als Spieler teilnehmen. Im Spiel zu viert sind das also z. B. fünf Karten. Wird dabei eine Desperado-Karte aufgedeckt, wird die nächste Karte aufgedeckt und die Desperado-Karte wieder in den Stapel eingemischt.
- Neben dieser Kartenreihe werden die übrigen Karten als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

## Spielverlauf

Der Startspieler führt in seinem Spielzug die beiden folgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus. Anschließend folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

Bewegungen und Aktionen der Campesinos (Reihenfolge beliebig):

- eigene Campesinos bewegen und evtl. fremde Campesinos vertreiben
- Dämme bauen
- Gebäude errichten

2. Aktuelle Erntekarte auswerten oder verschieben; evtl. Desperadoüberfall durchführen

## Bewegungen und Aktionen der Campesinos

### Eigene Campesinos bewegen

- Für die Bewegung seiner Campesinos hat ein Spieler 6 Bewegungsschritte zur Verfügung, die er beliebig auf seine Campesinos verteilt. Nicht benötigte Bewegungsschritte darf er verfallen lassen.
- Jede Bewegung eines Campesinos von einem Feld zu einem benachbarten Feld zählt 1 Schritt.
- Es dürfen Anbau-, Wald oder Hügel Felder, aber auch die Stadt und die beiden Straßen betreten werden. Auf das Gebirge oder die Seen darf nicht gezogen werden.
- Auf jedem Feld dürfen am Ende des Spielzugs nur Campesinos von einem Spieler stehen, und zwar höchstens zwei Campesinos. In der Stadt und auf den beiden Straßen dürfen beliebig viele Campesinos von allen Spielern stehen.
- Es ist nicht erlaubt, durch ein Feld hindurchzuziehen, auf dem fremde Campesinos stehen. Um ein besetztes Feld betreten zu dürfen, muss man die fremden Campesinos vertreiben (siehe „Fremde Campesinos vertreiben“).
- Für die Bewegung der Campesinos stellen Dammhölzer kein Hindernis dar. Über sie wird einfach hinweggezogen.
- Von der Stadt aus kann auf eins der drei Felder, die durch Wege direkt mit der Stadt verbunden sind, gezogen werden, oder auf die beiden Straßen.
- Die Straßen auf den beiden seitlichen Rändern des Spielplans stellen Abkürzungen dar. Es kostet 1 Schritt, von der Stadt auf eine Straße

zu ziehen, und 1 weiteren Schritt, um von der Straße auf eins der drei Felder zu ziehen, die durch Wege mit der Straße verbunden sind.

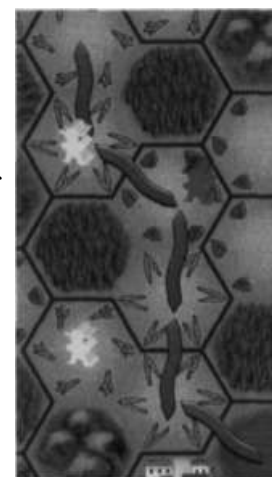
### Fremde Campesinos vertreiben

- Steht ein einzelner fremder Campesino auf einem Feld, darf man diesen vertreiben, wenn man mit zwei eigenen Campesinos von beliebigen Feldern auf dieses Feld zieht.
- Man darf einen einzelnen fremden Campesino aber auch vertreiben, wenn man mit einem eigenen Campesino von einem benachbarten, höher gelegenen Feld kommt.
- Zwei fremde Campesinos auf einem Feld darf man nur vertreiben, wenn man mit zwei eigenen Campesinos von benachbarten, höher gelegenen Feldern kommt.
- Die Stadt und die beiden Straßen sind niedriger gelegen als die Anbaufelder. Will man von dort auf ein benachbartes Feld ziehen, auf dem ein fremder Campesino steht, muss man immer mit zwei eigenen Campesinos auf dieses Feld ziehen.
- Wurden Campesinos vertrieben, werden sie sofort in die Stadt gesetzt. Von dort können sie wieder die Spielplanfelder oder eine Straße betreten.
- Nach einer Vertreibungsaktion darf man, wenn man noch Bewegungsschritte übrig hat, mit seinen Campesinos weiterziehen und eventuell weitere fremde Campesinos vertreiben. Es ist auch erlaubt, wieder auf die Ausgangsfelder zurückzuziehen, von wo die eigenen Campesinos hergekommen waren.

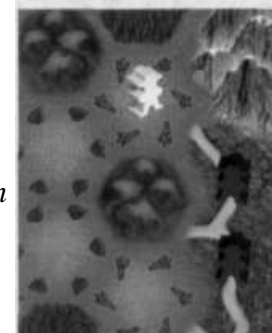
**Ausnahme erste Runde:** Aufgrund der Einsetzrunden stehen schon Campesinos auf den Feldern. In der ersten Spielrunde darf ein Spieler aber nur Campesinos von den Spielern vertreiben, die bereits an der Reihe waren. D. h. der Startspieler darf keinen Campesino vertreiben, der zweite Spieler nur Campesinos des Startspielers usw.

### Beispiele:

1. Der rote Campesino auf dem Tabak-Anbaufeld kann von Spieler Gelb vertrieben werden, indem dieser mit seinen beiden Campesinos für 3 Schritte auf dieses Feld zieht. Spieler Gelb könnte stattdessen einen Campesino für 1 Schritt auf das benachbarte Waldfeld ziehen und von dort für 1 weiteren Schritt auf das Tabakfeld. Da der Wald höher gelegen ist als das Anbaufeld, kann er auf diese Weise mit einem Campesino den roten Campesino vertreiben.



2. Um den weißen Campesino zu vertreiben, kann Spieler Schwarz mit zwei Campesinos von der Straße auf das Mais-Anbaufeld ziehen (2 Schritte). Oder er zieht mit einem Campesino von der Straße auf das Hügel Feld und von dort auf das niedriger gelegene Maisfeld. Das sind zusammen ebenfalls 2 Schritte.

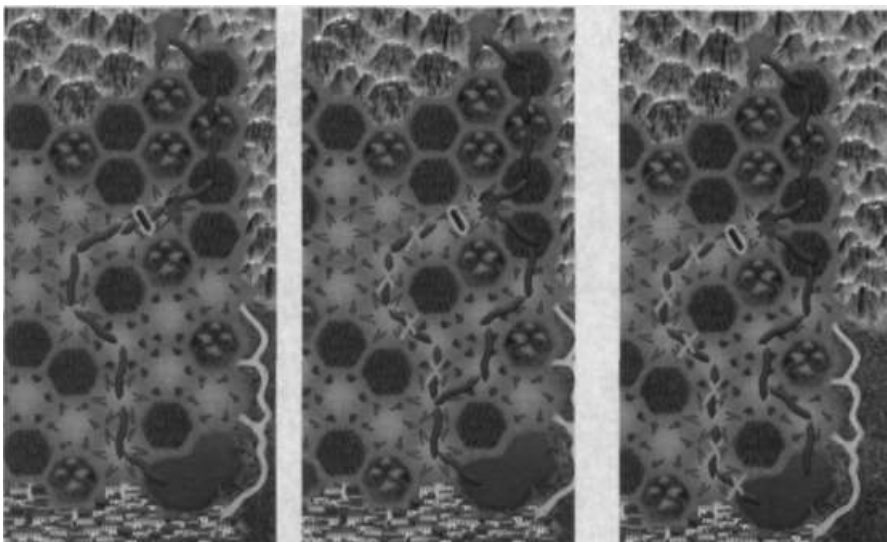


## Dämme bauen

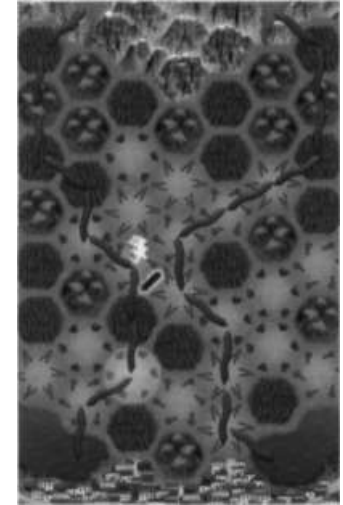
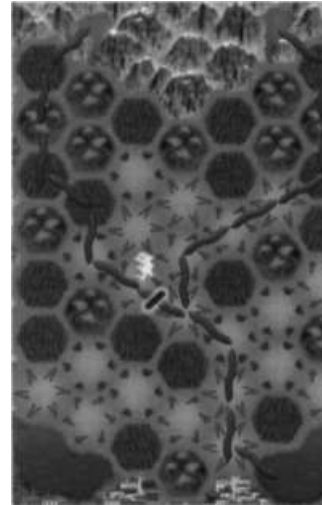
- Während seines Spielzugs darf ein Spieler beliebig viele Dämme bauen, so lange er genügend Dammhölzer zur Verfügung hat.
- Jeder Damm wird auf eine Grenze zwischen zwei Feldern gelegt. Ein Damm sperrt die Verbindung zwischen diesen beiden Feldern für den Lauf des Flusses. Der Fluss fließt also von dem oberen Feld nun auf das tiefstgelegene der übrigen, nicht durch Dämme versperrten unteren Nachbarfelder.
- **Wichtig:** Wurde ein Dammh Holz gelegt, bleibt es bis zum Spielende dort liegen.
- Um einen Damm zu bauen, **muss** man mit mindestens einem eigenen Campesino auf einem Feld stehen, auf dessen Grenze man den Damm bauen will.
- Der Spieler legt dann aus seinem Vorrat ein Dammh Holz auf die Grenze zwischen diesem und einem benachbarten Feld.
- Es ist erlaubt, einen Damm zwischen einem Feld und einem See oder zwischen einem Feld und einer Quelle zu legen.
- Dämme dürfen nur so gebaut werden, dass jedes Feld eine Abflussmöglichkeit nach unten (in Richtung Stadt) behält. Es dürfen also nicht alle drei (bzw. an den beiden Längsseiten die beiden) Abflussmöglichkeiten in Richtung Stadt blockiert werden. Hingegen ist es erlaubt, für ein Feld alle Zuflussmöglichkeiten (von oben) abzusperren.
- Es ist erlaubt, Dämme zu bauen, ohne dadurch einen Fluss umzuleiten.
- Fließt über die Grenze, auf die ein Damm gebaut wird, derzeit ein Fluss, wird dieser jetzt umgeleitet. Dazu wird zunächst nur dieses eine Fluss-teil eingesammelt. Ab dem Feld oberhalb des Damms wird der Fluss nach den unter „Der Lauf der Flüsse“ beschriebenen Regeln neu ausgelegt, bis er wieder in sein altes Bett oder den anderen Fluss einmündet oder in einem der Seen oder der Stadt endet. Danach erst werden die übrigen Teile des alten Flusslaufs entfernt und zum Vorrat zurückgelegt.

## 1 Beispiele:

1. *Der rote Campesino hat den Flusslauf nach unten links gesperrt. Dadurch ändert sich der Lauf des Flusses. Nach dem zweiten Tabakfeld entscheidet sich Spieler Rot, den Fluss auf dem linken Weizenfeld wieder in sein altes Bett zu leiten und entfernt nun die vier Flusssteile des „toten“ Flussarms. Hätte der Spieler den Fluss am Tabakfeld statt nach links aufs Weizenfeld nach rechts aufs Maisfeld gelenkt, wäre der Fluss anschließend direkt im See geendet.*



2. *Der weiße Campesino hat den Rio Verde vor der Einmündung in den Rio Moreno gestaut. Dadurch ändert sich sein Flusslauf. Hätte sich der Spieler auf dem Tabakfeld statt für das linke Maisfeld für das rechte entschieden, wäre der Fluss auf dem Weizenfeld erneut in den Rio Moreno eingemündet.*



## Gebäude errichten

- Ein Spieler darf vor, nach oder während der Bewegungsschritte seiner Campesinos ein oder zwei Gebäude errichten. (Jedoch nicht mehr nach der Auswertung der Erntekarte!)
- Um ein Gebäude zu errichten, muss der Spieler mit einem oder zwei Campesinos auf einem Anbau-, Wald- oder Hügel-feld stehen, auf dem er sein Gebäude bauen möchte.
- Auf jedem Feld darf nur ein Gebäude errichtet werden.
- Eine Finca kostet 500 Rio, die Hazienda kostet 1.000 Rio.
- Ein Feld, auf dem ein Gebäude steht, erhält bei der Ernte auch dann Erträge, wenn es nicht von einem Campesino besetzt ist (siehe „Die Erntekarten“).
- Auf einem Feld mit einer Finca dürfen fremde Campesinos ihre Bewegung nicht beenden. Sie dürfen allerdings durch das Feld hindurchziehen, wenn sich dort kein Campesino befindet.
- Ein Feld mit einer Hazienda ist für fremde Campesinos ganz gesperrt. Hier dürfen sie auch nicht mehr hindurchziehen.
- Die Hazienda schützt außerdem vor Desperados (siehe „Die Erntekarten“).
- Die Hazienda hat einen weiteren zusätzlichen Vorteil: Man darf für nur zwei Bewegungsschritte einen eigenen Campesino direkt von der Stadt auf das Feld mit der Hazienda setzen. Umgekehrt ist das allerdings nicht erlaubt.

## Aktuelle Erntekarte auswerten oder verschieben

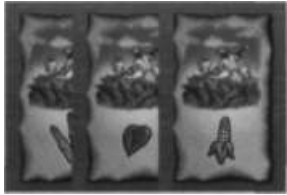
Nachdem ein Spieler seine Campesinos bewegt und eventuell Dämme und Gebäude gebaut hat, darf er die aktuelle Erntekarte auswerten. Das ist die Karte, die in der Reihe am weitesten vom Nachziehstapel entfernt ausliegt.

Will der Spieler die aktuelle Erntekarte nicht auswerten, darf er sie ans hintere Ende der Kartenreihe schieben und beendet damit seinen Spielzug.

**Ausnahme erste Runde:** In der ersten Spielrunde werden die ausliegenden Erntekarten von allen Spielern ignoriert. Erst wenn der Startspieler seinen zweiten Spielzug macht, wird ab dann die jeweils aktuelle Erntekarte ausgewertet oder nach hinten verschoben.

## Die Erntekarten

Es gibt vier verschiedene Arten von Erntekarten:



### 1. Ernte in einer bestimmten Anbausorte (je 2 x Weizen, Tabak, Mais)

Wird eine solche Karte ausgewertet, dann erhalten alle Spieler, die auf einem **bewässerten** Feld der abgebildeten Anbausorte stehen (mit Campesinos, Fincas oder Haciendas) für jedes **Feld 100 Rio**.



### 2. Holz schlagen (1 x)

Wird eine solche Karte ausgewertet, dann erhalten **alle** Spieler, die auf einem **bewässerten** Waldfeld stehen (mit Campesinos, Fincas oder Haciendas) für jedes **Feld 1 Dammbholz**. Allerdings darf ein Spieler höchstens 5 Dammhölzer besitzen.



### 3. Ernte an einem bestimmten Fluss (3 x Rio Verde und 3 x Rio Moreno)

Wird eine solche Karte ausgewertet, dann bringen **alle Anbau- und Waldfelder** an dem auf der Karte genannten Fluss Erträge. **Alle** Spieler, die auf einem **bewässerten** Anbaufeld stehen (mit Campesinos, Fincas oder Haciendas) erhalten für jedes **Feld 100 Rio**. **Alle** Spieler, die auf einem **bewässerten** Waldfeld stehen (mit Campesinos, Fincas oder Haciendas) erhalten für jedes **Feld 1 Dammbholz**.

**Hinweis:** Wenn die beiden Flüsse ineinander fließen, zählen die bewässerten Felder ab dem Einmündungsfeld für jeden der beiden Flüsse.

Nachdem eine Erntekarte ausgewertet wurde, wird sie offen neben dem Nachziehstapel abgelegt. Die übrigen ausliegenden Karten werden um eine Position weitergeschoben und eine neue Karte wird vom Nachziehstapel aufgedeckt und als hinterste Karte in der Kartenreihe ausgelegt. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und als neuer Nachziehstapel verdeckt ausgelegt.

**Hinweis:** Wurde die aktuelle Erntekarte nur nach hinten verschoben, wird natürlich keine neue Karte nachgezogen.



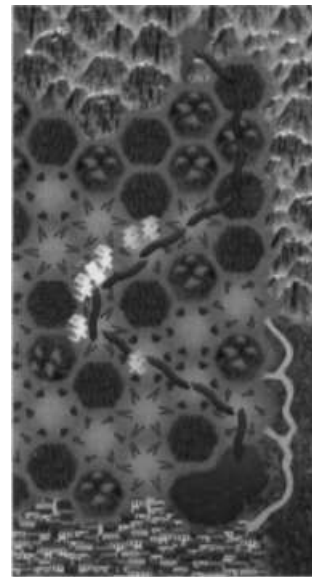
### 4. Desperados

#### (1 x Rio Verde und 1 x Rio Moreno)

Unter den Erntekarten, die Erträge bringen, befinden sich auch zwei Karten „Desperados“. Wird beim Nachziehen eine solche Karte aufgedeckt, wird sie nicht an die Reihe der Erntekarten angelegt, sondern **sofort** ausgeführt.

Die Desperados kommen aus dem Gebirge den auf der Karte genannten Fluss entlang. Auf den **ersten drei Feldern** im Verlauf dieses Flusses, auf denen sich Campesinos befinden, vertreiben sie je einen Campesino, sofern er nicht durch eine Hazienda geschützt ist. Die Figuren werden in die Stadt gesetzt. Anschließend wird die „Desperado“-Karte auf den offenen Ablagestapel gelegt und sofort eine neue Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt und ans hintere Ende der Erntekartenreihe angelegt.

**Hinweis:** Es kann vorkommen, dass die nächste aufgedeckte Karte wieder eine „Desperado“-Karte ist. Dann wird auch diese erst wieder ausgeführt und danach eine neue Karte gezogen.



***Beispiel:** Desperados kommen den Rio Moreno entlang. Auf den ersten zwei Feldern steht kein Campesino. Hier passiert nichts. Auf dem dritten Feld (Wald) steht ein Campesino von Spieler Rot. Dieser wird in die Stadt vertrieben. Das vierte Feld ist wieder leer. Auf dem fünften Feld (Maisanbau) stehen zwei Campesinos von Spieler Gelb. Einen davon erwischt es. Auf dem sechsten Feld (Maisanbau) stehen zwei Campesinos von Spieler Weiß und eine weiße Hazienda. Daher werden diese beiden Campesinos verschont. Auf dem siebten Feld schließlich (Weizenanbau) steht ein weiterer weißer Campesino. Dieser ist ungeschützt und wird als dritter Campesino von den Desperados in die Stadt vertrieben. Da bereits 3 Campesinos vertrieben wurden, hat der gelbe Campesino auf dem nächsten Tabakfeld Glück gehabt.*

## Ende eines Spielzugs

Nachdem der Spieler die aktuelle Erntekarte ausgewertet oder nach hinten verschoben hat, ist anschließend der im Uhrzeigersinn nächste Spieler mit der Bewegung seiner Campesinos an der Reihe.

## Spielende

Sobald ein Spieler sein fünftes Gebäude errichtet hat, hat er das Spiel gewonnen.

Das Spiel endet sofort vorzeitig, wenn ein Spieler vier Gebäude errichtet hat, die auf Feldern stehen, über die ein Fluss fließt. In diesem Fall muss sich aber unter den vier errichteten Gebäuden die Hazienda befinden! Ohne Hazienda kann man nicht gewinnen.



**Der Autor:** Franz-Benno Delonge, geboren 1957, ist Richter am Landgericht in München. Nach seinem Spiel „Hellas“ in der Reihe „Spiele für Zwei“ veröffentlicht er mit seinem originellen Flussumleitungsspiel nun seinen ersten großen Titel im Kosmos Verlag.

**Redaktionelle Bearbeitung:** TM Spiele

**Grafik, Figurendesign,**

**Rückseitenfoto:**

Franz Vohwinkel

Art.-Nr: 696122

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2004 KOSMOS Verlag  
Postfach 106011  
D-70049 Stuttgart  
Telefon: +49(0)711-2191-0  
Fax: +49(0)711-2191-422  
e-mail: info@kosmos.de  
www.kosmos.de

**KOSMOS**