

NIAGARA



Ein wildes Wasserspektakel
für 3-5 Juwelenjäger
ab 8 Jahren
von Thomas Liesching

In den Fluten des Niagara River sind tollkühne Abenteurer dem Diamantenfieber verfallen. Sie kämpfen sich mit ihren Kanus bis an die Kante der tosenden Wasserfälle heran, um dort an Edelsteine zu gelangen. Allerdings verwandeln Unwetter den Strom immer wieder in eine reißende Flut. Und an Bord gebrachte Juwelen sind nicht sicher, denn manche Bootscrew entpuppt sich hinterrücks als Diebesbande ...

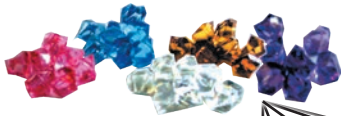
Material und Spielvorbereitung:

• **Spielplan:** Schachteldeckel und umgedrehter Schachtelboden werden so aneinandergelegt, dass sie eine durchgängige Ablagefläche bilden. Auf dieser Ablagefläche wird der Spielplan so ausgebreitet, dass die beiden „Wasserfälle“ über den Rand des Schachteldeckels nach unten abknicken (siehe Abb.1).

• **12 runde Flussfelder** (durchsichtige Scheiben): 9 davon werden in das Flussbett gelegt (vom Seil bis zu den beiden Wasserfallkanten). Die restlichen 3 Flussfelder liegen neben dem Spielplan bereit.

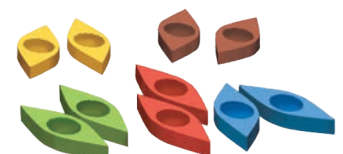
• **Edelsteine in 5 Farben:**

Je 7 Edelsteine kommen in die gleichfarbigen „Fundstellen“.



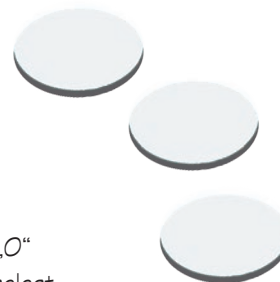
• **1 Wolke**

Sie wird auf Feld „O“ der Wetterleiste gelegt.



• **10 Kanus in 5 Farben:**

Jeder Spieler erhält 2 Kanus einer Farbe und stellt sie an der „Anlegestelle“ ab.



Wasserfall

leerer Flussabschnitt

Seil

umgedrehter Schachtelboden

Abb. 1

Schachteldeckel

Jeder Spieler hat eigene Ablagefelder für Paddelkarten und Ring

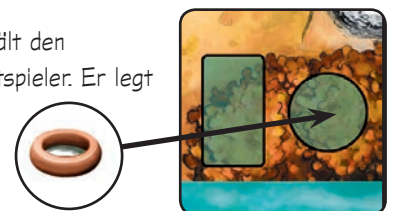
• **35 Paddelkarten in 5 Farben:**

Jeder Spieler erhält die 7 Paddelkarten seiner Kanufarbe (6 Zahlenkarten und 1 Wolkenkarte) und hält sie verdeckt.



• **1 Schwimmring:**

Der wasserscheueste Spieler erhält den Schwimmring und wird somit Startspieler. Er legt ihn auf sein rundes Ablagefeld.



Liebe Spieler! Diese Doppelseite zeigt euch den Spielablauf im Überblick.

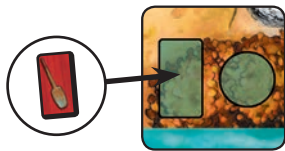
☞ Die einzelnen Aktionen werden auf Seite 4 und 5 erklärt.

Ziel des Spiels:

Wer zuerst **fünf verschiedene** oder **vier gleichfarbige** oder **sieben beliebige** Edelsteine zur Anlegestelle gebracht hat, beendet das Spiel als Sieger.

Spielablauf:

Paddelkarte auslegen



Jeder Spieler wählt eine Paddelkarte aus, legt sie verdeckt auf sein

Ablagefeld und deckt sie erst dann auf, wenn er am Zug ist.

Der Startspieler beginnt und führt seinen Spielzug aus. Danach folgen reihum die Mitspieler.

- Wer eine Zahlenkarte legt, bewegt seine Kanus.
- Wer die Wolkenkarte legt, beeinflusst das Wetter.



Abb. 2: Charly BRAUN darf nur ein Kanu bewegen, weil seine beiden Kanus an der Anlegestelle stehen. Gunnar GELB und Resi ROT müssen jeweils ihr im Fluss schwimmendes Kanu bewegen und entscheiden, ob sie auch ihr zweites Kanu ins Wasser bringen. Biggi BLAU muss beide Kanus bewegen. Gina GRÜN hat ihre Wolkenkarte gespielt und bewegt deshalb nur die Wolke auf der Wetterleiste.

Kanus bewegen

- Eigene Kanus, die im Wasser sind, **muss** man bewegen (auch Be-/Entladen gilt als „Bewegung“). Ein eigenes Kanu, das an der Anlegestelle steht, darf man **zusätzlich** bewegen.
- Stehen beide Kanus an der Anlegestelle, zieht man nur eines davon ins Wasser (vgl. Abb. 2).
- Die Zahl auf der ausgelegten Paddelkarte zeigt an, um wie viele Flussfelder man sein(e) Kanu(s) bewegt. Wer beide Kanus bewegt, zieht **jedes** der beiden Kanus um die komplette Zugweite.
- Wer an einer Fundstelle einen Edelstein auflädt oder (aus taktischen Gründen) ablädt, verbraucht dafür jeweils 2 Paddelpunkte, die er von der Zugweite seines Kanus abzieht (vgl. Abb. 3).



Abb. 3: Gunnar GELB hat eine „4“ gelegt. Er zieht sein unbeladenes Kanu um 2 Felder Richtung Wasserfall und lädt dort (für 2 Paddelpunkte) einen blauen Edelstein auf. Sein zweites Kanu zieht er 4 Felder weit.

☞ Wer möchte, kann sich auf Seite 6 und 7 durch ein illustriertes Beispiel führen lassen.

☞ Eine Kurzspielregel in Stichpunkten findet Ihr auf Seite 8.

Wetter beeinflussen

Wer die Wolkenkarte ausgespielt hat, muss die Wolke auf der Wetterleiste um **einen Schritt** nach oben oder unten versetzen (vgl. Abb. 4a und 4b).



Abb. 4a: Biggi BLAU hat eine Wolke gespielt. Sie hat die Auswahl, die Wolke auf der Wetterleiste auf „0“ oder „+2“ zu versetzen. Sie entscheidet sich für das „Unwetter“ („+2“).



Abb. 4b: Auch Gina GRÜN hat eine Wolkenkarte gespielt. Weil sich die Wolke am Ende der Wetterleiste befindet, bleibt ihr nur eine Zugrichtung.

Fluss bewegen

Nachdem alle Spieler am Zug waren, wird der Fluss bewegt. Dabei werden (vom Seil aus) so viele Flussfelder in den Niagara hinein geschoben, wie es der ermittelten **Flussgeschwindigkeit** entspricht.

Die Spieler ermitteln die Flussgeschwindigkeit, indem sie zum Wert der **niedrigsten** ausgespielten Paddelkarte den aktuellen Wetterwert dazu zählen (vgl. Abb. 5).

Während der Flussbewegung treiben Kanus, die sich im Wasser befinden auf den Flussfeldern mit (vgl. Abb. 6a und 6b).

Wurden in der aktuellen Spielrunde ausschließlich Wolkenkarten ausgespielt, bewegt sich der Fluss nur um den aktuellen Wert auf der Wetterleiste.

Ist die ermittelte Geschwindigkeit „0“ oder „-1“, wird der Fluss nicht bewegt.

An der Flussgabelung „fließen“ die Flussfelder fast immer abwechselnd in den linken oder rechten Flussarm. Sollte dabei ausnahmsweise ein Flussfeld an der Spitze der Gabelung verkantet, schiebt man es von Hand in den Flussarm, in den das vorangegangene Flussfeld nicht „geflossen“ ist.

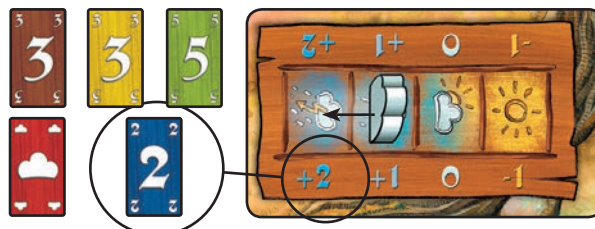


Abb. 5: Resi hat die Wolkenkarte gespielt und versetzt den Wolkenstein von „+1“ auf „+2“.

Biggis „2“ ist die niedrigste Paddelkarte in dieser Runde. Dieser Wert wird zum aktuellen Wetterwert („+2“) hinzugezählt. Damit hat der Fluss eine Geschwindigkeit von 4.

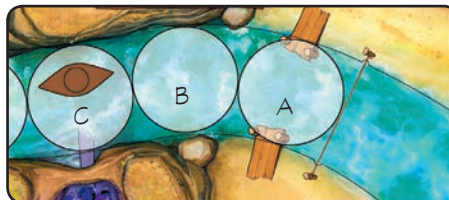
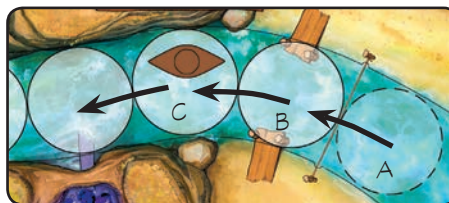


Abb. 6a und 6b: Kein Kanu darf während Flussbewegung das Flussfeld verlassen, auf dem es treibt.

Ende einer Spielrunde



Zum Abschluss jeder Spielrunde gibt der Startspieler den Schwimmring an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist damit Startspieler der nächsten Runde.

Aufgedeckte Paddelkarten bleiben auf den Ablagefeldern liegen. Nachfolgende Paddelkarten werden (in den folgenden Spielrunden) obenauf gelegt. Erst wenn alle 7 Karten gespielt wurden, erhält man sie wieder.



Die ewigen Paddelgesetze im NIAGARA:

- Jeder Spieler darf nur eigene Kanus bewegen.
- Auf jedem Flussfeld können beliebig viele Kanus (aller Spieler) stehen.
- Kanus können ausschließlich von der **Anlegestelle** aus über das erste Flussfeld ins Wasser gelangen und den Fluss auch nur dort verlassen (vgl. Abb. 7) -es sei denn, sie stürzen den Wasserfall hinab.
- Jede Bewegung von Flussfeld zu Flussfeld erfordert einen Paddelpunkt. Dies gilt auch für die Bewegung von der Anlegestelle zum ersten Flussfeld, bzw. von dort zur Anlegestelle.
- Für jedes Kanu, das bewegt wird, wählt man immer frei die **Zugrichtung** (flussauf- oder flussabwärts). Man darf während des Zugs nie die Richtung ändern.
- Wer ein Kanu flussabwärts in die Flussgabelung zieht, entscheidet frei, ob er in den linken oder rechten Flussarm hineinziehen möchte. Wer ein Kanu flussaufwärts aus einem Flussarm herauszieht, darf es nicht im selben Spielzug flussabwärts in den anderen Flussarm hineinziehen.
- Kein Spieler darf Paddelpunkte verfallen lassen -es sei denn, er zieht ein Kanu zur Anlegestelle.
- Kanus dürfen auch unbeladen zur Anlegestelle zurückgezogen werden.



Abb. 7: Zieht man Kanus an die Anlegestelle, dürfen Paddelpunkte verfallen. Zieht man sie ins Wasser, dürfen keine Paddelpunkte verfallen.

So lädt man Edelsteine an Fundstellen auf oder ab

- Jedes Kanu kann nur **einen** Edelstein transportieren.
- Jede Fundstelle erreicht man nur von ganz bestimmten Flussfeldern aus (vgl. Abb. 8). Hier können Spieler Kanus be- oder entladen. Sie verwenden dafür 2 Paddelpunkte entweder zu **Beginn** oder am **Ende** einer Kanubewegung. Es ist nicht erlaubt, „unterwegs“ Edelsteine einzusammeln (vgl. Abb. 9a).

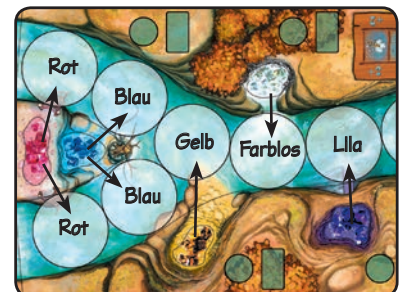


Abb. 8: Beispiel: An der blauen Fundstelle können nur Kanus be- und entladen werden, die sich (im linken oder rechten Flussarm) auf dem vorletzten Flussfeld vor dem Wasserfall befinden.

Taktischer Hinweis:

Das Entladen eines Edelsteines ist dann sinnvoll, wenn man dadurch im selben Zug an einen anderen Edelstein gelangt, den man besser gebrauchen kann. Sinnvoll kann das Entladen auch sein, um anschließend einen Mitspieler zu bestehlen (siehe Seite 5: „So stiehlt man Edelsteine“).

- Die Farbe eines abgeladenen Edelsteins muss **nicht** mit der Farbe der Fundstelle übereinstimmen (vgl. Abb. 9b).
- Wer an einer Fundstelle Edelsteine verschiedener Farben vorfindet, darf sich aussuchen, welchen er davon auf sein Kanu laden möchte (vgl. Abb. 9b).
- Ein aufgeladener Edelstein darf **im selben Spielzug nicht** wieder an einer Fundstelle abgeladen werden.
- Wer ein Kanu an einer Fundstelle entlädt, darf es in diesem Spielzug **nur an derselben Fundstelle** und nur mit einem Edelstein **anderer Farbe** wieder beladen (vgl. Abb. 9b). Das ist die einzige Möglichkeit, **innerhalb eines Spielzuges** ein Kanu zu entladen und gleich wieder mit einem anderen Edelstein zu beladen.

So bringt man Edelsteine zur Anlegestelle

- Wer ein beladenes Kanu über das erste Flussfeld hinaus zur Anlegestelle zurückzieht, nimmt sich den Edelstein und legt ihn gut sichtbar vor sich ab. **Dabei dürfen ausnahmsweise (überzählige) Paddelpunkte verfallen.**
- Das Kanu wird an der Anlegestelle abgestellt und darf in der laufenden Runde nicht wieder ins Wasser gebracht werden.



Abb. 9a: Resi ROT hat eine „4“ gespielt. Sie belädt ihr leeres Kanu zu Beginn ihres Spielzuges mit einem gelben Edelstein. Danach zieht sie das Kanu 2 Felder weit flussaufwärts.

Stattdessen hätte sie dieses Kanu auch zunächst 2 Felder weit ziehen können, um dann zum Ende ihres Spielzuges an der roten oder violetten Fundstelle einen Edelstein aufzuladen. An der blauen oder transparenten Fundstelle zieht sie nur vorbei. Sie kann „unterwegs“ keine Edelsteine von dort mitnehmen.



Abb. 9b: Von Ihrem zweiten Kanu lädt Resi ROT zu Beginn Ihres Zuges an der transparenten Fundstelle den violetten Edelstein ab. Anschließend lädt sie dort einen gelben Edelstein auf.

Sie hätte stattdessen auch einen transparenten Edelstein aufladen dürfen. Anstelle dieses Spielzuges hätte Resi ihr Kanu auch zur blauen Fundstelle ziehen können, um es dort zu entladen. Sie hätte aber ihre 4 Paddelpunkte auch dazu nutzen können, ihr Kanu mit dem violetten Edelstein an die Anlegestelle zu bringen.

So stiehlt man Edelsteine

Es ist erlaubt, Edelsteine von Kanus der Mitspieler zu stehlen. Allerdings darf dies nur, wer ein **leeres** Kanu **flussaufwärts** bewegt und diese Bewegung auf einem Flussfeld **abschließt**, auf dem sein „Opfer“ bereits steht.

Stehlen kostet keine Paddelpunkte (vgl. Abb. 10).

- Nicht erlaubt ist ein Diebstahl, wenn man sein Kanu erst dort entlädt, wo der Diebstahl stattfinden soll.
- Es ist nicht erlaubt, ein eigenes Kanu zu bestehlen.

Abb. 10: Gunnar GELB hat eine „5“ gespielt. Er zieht sein leeres Kanu 5 Felder flussaufwärts. Dort kann er entweder bei Charly BRAUN oder bei Biggi BLAU einen Edelstein stehlen.

Sein zweites Boot entlädt Gunnar GELB zunächst für 2 Paddelpunkte an der blauen Fundstelle. Dann zieht er 3 Felder flussaufwärts. Dort stiehlt er den Edelstein von Gina GRÜN.



Vorsicht Absturzgefahr!

Bei jeder Flussbewegung treiben Kanus, die sich auf den Flussfeldern befinden, den Wasserfällen entgegen.

Für jedes neu eingeschobene Flussfeld stürzt ein anderes Flussfeld den Wasserfall hinunter.

- Stürzt dabei ein Kanu den Wasserfall hinab, geht es seinem Besitzer verloren. Das Kanu wird unterhalb des Wasserfalls abgestellt. War es beladen, wird der abgestürzte Edelstein in die Fundstelle seiner Farbe zurückgelegt.
- Der Besitzer kann sein abgestürztes Kanu zurückkaufen, indem er einen beliebigen Edelstein dafür bezahlt, den er bereits vor sich abgelegt hat. Zurückkaufen darf man nur zu **Beginn** einer Runde, **bevor** der Startspieler seine Paddelkarte aufdeckt.

Zurückgekaufte Kanus stellt man erneut an der Anlegestelle ab und kann sie sofort wieder nutzen. Gezahlte Edelsteine werden jeweils in die farblich passende Fundstelle zurückgelegt.

AUSNAHME: Besitzt ein Spieler **kein Kanu** und auch **keinen Edelstein**, erhält er ein Kanu (zur Anlegestelle) zurück, ohne dafür einen Edelstein zu bezahlen. Besitzt er zwar kein Kanu, aber Edelsteine, muss er mindestens ein Kanu zurückkaufen.

Spielende und Gewinner:

Wer Edelsteine aller **fünf Farben** oder **vier gleichfarbige** oder **sieben beliebige** zur Anlegestelle gebracht hat, beendet das Spiel als Sieger. Die laufende Spielrunde wird jedoch noch zu Ende gespielt. Es kann also auch mehrere Sieger geben.

Ein Beispiel zum Kennenlernen ...

... denn NIAGARA bietet viel mehr taktische Finessen, als man in der ersten Partie erkennt.

Das Spiel beginnt. Alle Spieler legen eine Paddelkarte verdeckt aus. Der Startspieler deckt seine Karte auf...



Biggi BLAU ist Startspielerin. Ihre Karte zeigt eine „6“. Sie zieht ein Kanu 4 Felder weit und belädt es an der transparenten Fundstelle.



Gina GRÜN hat ihre Wolkenkarte gespielt. Sie versetzt die Wolke auf der Wetterleiste von „0“ auf „+1“.



Gunnar GELB hat eine „5“ gespielt, zieht 3 Felder weit zur violetten Fundstelle und belädt dort sein Kanu.



Jetzt deckt Resi ROT ihre Paddelkarte auf. Sie hat eine „1“ gespielt und zieht ein Kanu auf das erste Flussfeld.



Charly BRAUN nutzt seine „4“, um ein Kanu 4 Felder weit zu ziehen. (Da er sein Kanu flussabwärts zieht, darf er dort Biggi BLAU nicht bestehen.)

Da zu Beginn der ersten Spielrunde **BEIDE KANUS** jedes Spielers noch an der Anlegestelle standen, durfte kein Spieler beide Kanus bewegen.

Die niedrigste ausgespielte Paddelkarte der ersten Runde war die „1“ von Resi ROT. Um die Flussgeschwindigkeit zu ermitteln, wird zu diesem Wert der Standort der Wolke auf der Wetterleiste (+1) hinzugezählt ($1+1=2$). Es werden also 2 Felder in den Fluss hineingeschoben. (Das Bild rechts zeigt die Spielsituation **nach** dieser Flussbewegung.)

Damit ist die erste Runde beendet. Biggi BLAU gibt den Schwimmring an ihre linke Nachbarin Gina GRÜN weiter, die nun Startspielerin ist. Alle Paddelkarten der ersten Runde bleiben auf den Ablagefeldern liegen. Jeder Spieler legt verdeckt eine neue Karte obenauf.



Gina GRÜN deckt ihre Paddelkarte mit der „1“ auf und zieht ein Kanu auf das erste Flussfeld.



Gunnar GELB nutzt seine „6“, um seinen violetten Edelstein an der gelben Fundstelle zu entladen, einen gelben Edelstein aufzuladen und 2 Felder flussaufwärts zu ziehen. Außerdem bringt er sein zweites Kanu ins Wasser bis zur transparenten Fundstelle, wo er einen Edelstein auflädt.



Ein Kanu von Resi ROT steht an der violetten Fundstelle. Ihre „5“ nutzt sie, um dort einen Edelstein aufzuladen und zur Anlegestelle zu bringen. Ihr zweites Kanu zieht sie ebenfalls zur violetten Fundstelle und lädt dort einen Edelstein auf.





Charly BRAUNs Paddelkarte zeigt eine „3“. Er zieht von der blauen Fundstelle aus 3 Felder flussaufwärts, stiehlt dort einen Edelstein von Gunnar GELB und bringt dann sein zweites Kanu ins Wasser.



Biggi BLAU hat eine „5“ gespielt. Sie lädt den transparenten Edelstein an der blauen Fundstelle von ihrem Kanu, zieht 3 Felder flussaufwärts und entscheidet sich, dort Resi ROT zu bestehen (weil sie nicht will, dass Resi einen weiteren violetten Edelstein zur Anlegestelle bringt). Biggi BLAU möchte ihr zweites Kanu nicht ins Wasser ziehen.



Die Flussgeschwindigkeit beträgt 2 (niedrigste Karte=1 + Wetter=1).

Der Schwimmring wandert zu Gunnar GELB. Jetzt stehen allen Spielern noch fünf Paddelkarten zur Verfügung.



Gunnar GELB deckt als Startspieler eine „4“ auf. Seinen transparenten Edelstein lädt er an der blauen Fundstelle ab und lädt dort einen blauen Edelstein auf. Sein leeres Kanu belädt er an der gelben Fundstelle und zieht damit 2 Felder flussaufwärts.



Resi ROT nutzt ihre „2“, um 2 Felder flussaufwärts zu ziehen und dort Gunnar GELB zu bestehen. Sie zieht auch ihr zweites Kanu ins Wasser.



Charly BRAUN zieht mit seiner „5“ sein beladenes Kanu ein Feld flussabwärts zur blauen Fundstelle. Dort lädt er den gelben Edelstein ab und einen blauen auf. Sein leeres Kanu belädt er mit einem gelben Edelstein und zieht 3 Felder flussaufwärts.



Biggi BLAU hat die Wolkenkarte gespielt. Sie setzt die Wolke auf „+2“.



Gina GRÜN belädt mit ihrer „5“ ein Kanu an der violetten Fundstelle und zieht es bis zur Anlegestelle. Dort nimmt sie den Edelstein an sich und legt ihn vor sich ab. Sie lässt ihr zweites Kanu an der Anlegestelle stehen.



In dieser Runde beträgt die Flussgeschwindigkeit 4 (niedrigste Paddelkarte = 2 + Wetter = +2). Das ist Pech für Gunnar GELB und Charly BRAUN, denn von beiden stürzt ein Kanu, beladen mit blauem Edelstein, ab. Die abgestürzten Edelsteine werden zurück in die blaue Fundstelle gelegt. Die abgestürzten Kanus werden unterhalb des Wasserfalls abgestellt. Gunnar und Charly können diese Kanus zu Beginn der nächsten Runde nicht zurückkaufen, weil sie noch keine Edelsteine hierfür besitzen.

Der Schwimmring wandert zu Resi ROT. Jeder Spieler hat nur noch 4 Paddelkarten ...

NIAGARA in Kürze:

Ablauf einer Spielrunde:

<u>Schritt 1:</u> Paddelkarte verdeckt auslegen (alle Spieler gleichzeitig)	Seite 2
<u>Schritt 2:</u> Paddelkarte erst aufdecken, wenn man am Zug ist, dann AKTION ausführen Zuerst Startspieler (Schwimmringbesitzer), dann reihum nacheinander	Seite 2
Gespielte Paddelkarte offen auf Ablagefeld liegenlassen bis alle 7 dort liegen; erst dann wieder alle nehmen!	
KANUS BEWEGEN (falls Zahlenkarte ausgespielt):	ab Seite 2
• Eigene Kanus im Wasser belde um die Zahl der Paddelkarte bewegen, aber: - Nur eines ins Wasser ziehen, falls belde an Land stehen - Steht eines an Land , darf es dort stehen bleiben oder ins Wasser gebracht werden	
• Kanu(s) an Fundstelle(n) beladen oder entladen (jede Aktion „kostet“ immer 2 Paddelpunkte):	Seite 4
- Ist nur zu Beginn oder Ende einer Kanubewegung erlaubt - Je Kanu nur ein Edelstein	
• Ent- und Beladen desselben Kanus im selben Zug („kostet“ 4 Paddelpunkte):	Seite 4
- Nur mit Edelsteinen verschiedener Farbe erlaubt - Nur an derselben Fundstelle erlaubt - Ein aufgeladener Edelstein darf nicht im selben Zug entladen werden	
• Edelsteine zur Anlegestelle bringen:	Seite 4
- Kanu zur Anlegestelle ziehen (überzählige Paddelpunkte verfallen) - Edelstein gut sichtbar vor sich ablegen („kostet“ keinen Paddelpunkt)	
• Edelstein von fremdem Kanu stehlen („kostet“ keinen Paddelpunkt):	Seite 5
- Nur flussaufwärts erlaubt - Nur möglich, wenn man mit leerem Kanu genau auf das Feld des Kanus gelangt, das man bestehlen will	
WETTER BEEINFLUSSEN (falls Wolkenkarte ausgespielt):	Seite 2
• Wolke auf der Wetterleiste um ein Feld verschieben (Aktion darf nicht verfallen)	
<u>Schritt 3:</u> Fluss bewegen	Seite 3
Flussgeschwindigkeit ermitteln = Niedrigste Paddelkarte + aktueller Wetterwert (gemäß Wolkenstandort)	
• So viele Flussfelder in den Fluss schieben, wie es der Flussgeschwindigkeit entspricht - Kanus treiben im Strom mit	
• Jedes abgestürzte Kanu ist (mitsamt Ladung) verloren. Wer einen Edelstein bezahlt, erhält es (ohne Ladung) wieder	Seite 5
- Wer kein Kanu und keinen Edelstein besitzt, erhält ein Kanu kostenlos zurück	
<u>Schritt 4:</u> Schwimmring weitergeben (= Startspielerwechsel für die neue Runde)	Seite 3
Spielende: Mindestens ein Spieler hat Edelsteine • aller 5 Farben oder • 4 gleichfarbige oder • 7 beliebige	
zum Ende einer Spielrunde	Seite 5

Autor: Thomas Liesching
Illustration: Victor Boden

© 2004 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 60 112 4900

NIAGARA



*A wild rapid adventure for 3-5 diamond hunters, ages 8 and up.
By Thomas Liesching.*

In the wild and dangerous Niagara River, foolhardy adventurers have caught diamond fever, battling with their canoes in the turbulent river to be first to the glistening gemstones. However, the unruly weather and floods transform the river into raging rapids, sending canoes hurtling towards the edge. Even once the jewels are on board, they aren't safe, as some adventurers reveal themselves to be dastardly thieves ...

Components and Set Up:

- **Game Board:** Place the two halves of the game's box on the table adjacent to each other to form a platform as shown in the diagram. Place the game board on the platform, so the overhanging 'waterfall' part of the board hangs off the edge of the box lid (see diagram 1)

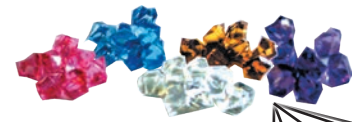
- **Twelve round river spaces** (clear discs): Place 9 of the discs on the river bed (from the end with the rope to both of the waterfall edges). Place the other 3 river discs next to the game board.

- **Gemstones in 5 colours:** Place the 7 gemstones of each colour in their matching-coloured gem spaces.



- **10 canoes in 5 colours:** Each player takes 2 canoes of their chosen colour and places them in the "jetty area".

- **1 Cloud:** Place the cloud on the "O" space of the weather track.



Waterfall

empty river area

rope

Dia. 1

upturned box

upturned box

each player has their own discard space and lifesaver space

- **35 Paddle cards in 5 colours:** Each player takes the 7 paddle cards matching their canoes' colour (6 numbered cards and 1 cloud card) and holds them in their hands.



- **1 lifesaver:** The most hydrophobic player takes the lifesaver and is the starting player. They place the lifesaver on their circle-shaped lifesaver space.



Hello there adventurers! The next two pages show you an overview of how the game works.

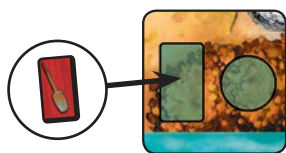
👉 The specific actions are explained on pages 12 and 13.

Aim of the Game:

The first player to bring **four gemstones of the same colour**, or **five gemstones of different colours**, or **any seven gemstones** back to the jetty, wins the game.

Gameplay:

Play paddle cards:



Each player simultaneously selects a paddle card and places it face-down on

their personal discard pile. Then, on their turn, they reveal the card. The start player is the first to reveal, and then turns proceed clockwise.

- Players that reveal a number card move their canoes.
- Players that reveal the cloud card influence the weather.



Diagram 2: Charlie BROWN may only move one canoe, because both of his canoes are on the jetty. Yasmin YELLOW and Richard RED both have to move their canoes in the water, and must choose if they want to bring their second canoes in from the jetty. Bolly BLUE must move both of his canoes. Gail GREEN played her cloud card, so she only moves the cloud on the weather track.

Move canoes:

- Players **must** move all of their canoes that are in the water (loading and unloading gemstones counts as movement). Movement of canoes into the water from the jetty is **optional**.
- If both a player's canoes are on the jetty, they move only one into the water (see diagram 2).
- The number on the played paddle card shows how many river spaces a player moves their canoe(s). If a player moves both canoes, they must move **each** canoe the amount of spaces on the card.
- Loading and unloading gems at a gem space requires 2 movement points (see diagram 3).



Diagram 3: Yasmin YELLOW played a 4 card. She moves her empty canoe two spaces downriver and loads a blue gem with her two remaining movement points. She moves her second canoe 4 spaces upriver.

👉 If you like, go to pages 6 and 7 for an illustrated example!
 👉 A quick rules overview can be found on page 16.

Influence weather:

Players that play a cloud card must move the cloud one space along the weather track in their chosen direction (see diagrams 4a and 4b).



Diagram 4a: Bolly BLUE played a cloud card. He has the choice to move the cloud to the "+2" or the "0" space. He moves it to the "Storm" space (+2).



Diagram 4b: Gail GREEN also played a cloud card. She can only move the cloud in one direction as it is at the end of the weather track.

The river flows

After each player has had their turn, the river flows. To do this, slide as many river discs into the Niagara equal to the river's speed.

To work out the river's speed, add the value of the **lowest** played number card to the current weather value (see diagram 5).

As the river flows, canoes in the water will be carried downstream (see diagrams 6a and 6b).

If only cloud cards were played, the river's speed is equal to the current weather value.

If the river's speed is 0 or -1, the river doesn't flow.

At the fork of the river, the discs almost always alternate the direction they flow into. In the unlikely event of a river disc getting stuck on the fork, simply push the disc to the opposite side of the fork than the last disc.

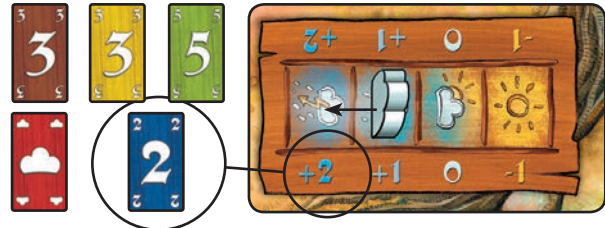


Diagram 5: The lowest number card played was Bolly Blue's 2. Because Richard RED moved the cloud from +1 to +2, the river's speed is $2 + 2 = 4$.

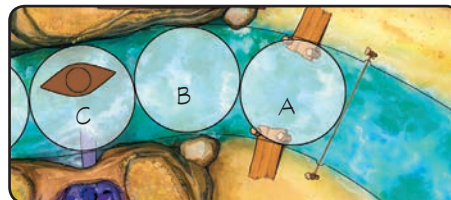
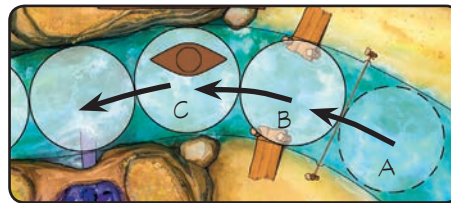


Diagram 6a and 6b: No canoe may leave the river space it is on while the river flows.

End of Round:



At the end of a round, the starting player passes the life preserver to the player to their left, who is the starting player of the next round.

Any revealed paddle cards remain on their discard piles. The next paddle cards will be laid on top of them. Only when all 7 cards have been played can players pick them back up.



THE GOLDEN PADDLE RULES OF NIAGARA:

- Each player may only move their own canoes.
- Any number of canoes can occupy any river space.
- Canoes can only enter and exit the water via the **Jetty** (see diagram 7) - unless of course they fall off the waterfall!
- Every movement from river space to river space costs one movement point. This also includes moving from the jetty to the first river space and back.
- Each canoe can move either **upriver or downriver**. Players may **not change** direction mid-movement.
- If a canoe moves downriver past the fork, the player may choose which direction the canoe goes. If a canoe moves upriver past the fork, it must continue to move upriver (it cannot go back down the other side of the fork).
- Players must always use all of their movement points, unless they move to the jetty.
- Canoes may return to the jetty unloaded.



Diagram 7: Canoes may reach the jetty with movement points leftover, but they must move the full distance when entering the water.

How to load and unload gemstones

- Each canoe can hold only **one** gemstone.
- Each gem space can only be reached from specific river spaces (see diagram 8). From these river spaces, canoes can be loaded and unloaded. This costs 2 movement points and can only be done **before** or **after** moving the canoe. Players may not move, load or unload gemstones and then move again (see diagram 9a).

Tactical Tip:

Unloading a gemstone can be useful if you can get to a more useful gemstone in the same turn. It can also be useful to free up space to steal from another player (see page 13: How to steal gemstones).

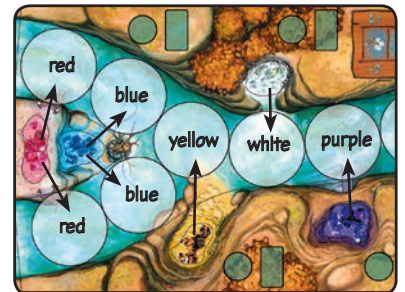


Diagram 8: Example: Only canoes on the second last river spaces may load and unload gems to and from the blue gem space.

- The colour of unloaded gemstones does **not** have to match the colour of the gem space (see diagram 9b).
- When collecting gemstones from a space with different coloured gems, the player may choose which to load (see diagram 9b).
- Players may **not** load a gemstone and then unload it **In the same turn**.
- Players may only **unload** and then **load** on the same turn if the colour of the gemstone they unloaded is **different** to the one they loaded. (see diagram 9b).

How to deliver gems to the jetty:

- If a loaded canoe moves from the first river space to the jetty, the player takes the gemstone from the canoe and places it in front of them, in clear view of all players. **You do not need to reach the Jetty by exact count.**
- The canoe is placed in the area near the jetty and can enter the water again next turn.



Diagram 9a: Richard RED played his number 4 card. He loads his empty canoe with a yellow gemstone, then moves 2 river spaces upriver.

Alternately, he could have first moved two spaces and then loaded either a red or purple gemstone. Note he cannot get gemstones from the clear or blue gem spaces, as you can't collect during movement.



Diagram 9b: With his second canoe, Richard RED unloads his purple gem to the clear gem space. He then loads a yellow gem from the same space.

Alternately, he could have loaded a clear gemstone from the same space. Also, he could have moved the canoe downriver two spaces to unload the purple gem to the blue gem space. Or even still, he could have moved upriver onto the jetty and unloaded the purple gem there.

How to steal gemstones

Players are allowed to steal gemstones from other players! However, only when moving with an **empty canoe upriver** to a space with a **loaded canoe** (the victim!). Stealing gemstones does not cost any movement points (see diagram 10)

- Players are not allowed to unload and steal on the same river space on the same turn.
- Players may not steal from themselves.

Diagram 10: Yasmin YELLOW plays a 5 and moves her empty canoe 5 spaces upriver. She can steal a gemstone from Charlie BROWN or Bolly BLUE. With her second boat, Yasmin YELLOW unloads at the blue gem space for 2 movement points. She then moves 3 spaces upriver and steals a gemstone from Gail GREEN.



Watch Out, Waterfall!

Every time the river flows, the canoes get closer and closer to the waterfall.

For each new river disc that enters the river, one will plummet off the other end!

- If a canoe falls off the edge of the waterfall, it is destroyed! Leave the canoe at the bottom of the waterfall. If it was loaded, put the gemstone back in its matching coloured gem space.
- Players may buy a new boat (if they have less than 2) for the cost of one gemstone of any colour. Players may only buy a new boat at the **start** of a round, **before** revealing their paddle card. Bought canoes are returned to the jetty area, and paid gemstones go back to their matching gem spaces.

EXCEPTION: If a player has **no canoes and no gemstones**, they may take a single canoe at no cost and place it in the jetty area. If a player has no canoes but has gems, they must pay as usual.

Game end and winner:

When a player has returned **four gemstones of one colour** or **five gemstones of different colours** or **any seven gemstones**, the round is played out. That player and any other players that manage to fulfil one of those conditions by the end of the round are the winners of the game.

An example round ...

... to show you some of the more interesting tactical elements of NIAGARA.

The game begins. Each player selects a paddle card. The starting player reveals his card ...



Bolly BLUE is the starting player. He reveals a 6. He moves a canoe 4 spaces downriver and loads a clear gemstone.



Gail GREEN reveals her cloud card. She moves the cloud from the 0 space to the +1 space.



Yasmin YELLOW reveals a 5. She moves 3 spaces downriver and collects a purple gemstone.



Richard RED reveals a 1 and moves one canoe to the first river space.



Charlie BROWN reveals his 4 and moves 4 spaces downriver (as he is going downriver, he cannot steal from Bolly BLUE).

None of the players may move both of their canoes, as they are both at the jetty at the start of the round.

The lowest played paddle card was Richard RED's 1. This is added to the current weather value, which is a +1. Therefore the river's speed is 2, and 2 discs will be slid into the river (the diagram to the right shows what the board looks like after the river has flowed).



The first round is over. Bolly BLUE gives the lifesaver to the left, Gail GREEN. The played paddle cards remain on the board. Each player plays subsequent cards on top of it.



Gail GREEN reveals a 1 and moves a canoe onto the first river space.



Yasmin YELLOW reveals a 6. She unloads a purple gemstone to the yellow gem area, loads a yellow gem and moves two spaces upriver. She also moves her second canoe to the clear gem space, where she picks one up.



One of Richard RED canoes is at the purple gem space. He reveals a 5, loads a gemstone and returns to the jetty. With his second canoe, he moves to the purple gem space and picks up a gem.





Charlie BROWN's paddle card is a 3. He moves upriver 3 spaces and steals a gem from Yasmin YELLOW. He also launches his second canoe.



Bolly BLUE reveals a 5. He unloads the clear gemstone to the blue gem space, moves 3 spaces upriver and decides to steal from Richard RED (he doesn't want him getting another purple gem!). Bolly BLUE decides to leave his second canoe onshore.



The river's speed is 2 (the lowest card is a 1 and the weather is +1).

The lifesaver is passed to Yasmin YELLOW. Each player has 5 paddle cards left.



Yasmin YELLOW reveals a 4. She unloads her clear gem at the blue gem space and loads a blue gem. She also loads her other canoe at the yellow gem space and moves 2 spaces upriver.



Richard RED uses his 2 in order to move 2 spaces upriver and steal Yasmin YELLOW's gem. He also launches his second canoe.



Charlie BROWN reveals a 5 and moves one space downriver. He unloads his yellow gem and loads a blue gem. He loads a yellow gem onto his other canoe and moves 3 spaces upriver.



Bolly BLUE plays a cloud card. He moves the cloud to +2.



Gail GREEN reveals a 5. She loads a purple gem and moves back to the jetty. She leaves her second canoe onshore.



This round, the river's speed is 4 (as the lowest paddle card was a 2 and the weather is at +2). Bad luck for Yasmin YELLOW and Charlie BROWN, as both lose a loaded canoe to the depths of Niagara! The lost gemstones are placed back on their spaces and the canoes stay at the bottom of the waterfall. Yasmin and Charlie can't buy new canoes for the next round, as they don't have any gemstones yet.

The starting player is now Richard RED. Each player has 4 paddle cards left ...

Quick Reference for Niagara:

Each Round:

Step 1: Play paddle cards face down (simultaneously) page 10

Step 2: In turn order, reveal paddle card and take turn

Begin with starting player, then clockwise order page 10

Keep played paddle cards face up on discard pile until all 7 there, then pick all up

MOVE CANOES (if number card played) ab page 10

• Move all canoes in water the number of spaces on card **each**, but:

- Only move one canoe if both are at jetty
- If one is at jetty, it may stay there or move into water

• Load or unload canoes from gem spaces (2 movement points each) page 12

- Only **before** or **after** movement
- **One** gemstone per canoe

• Unload then load the same canoe in **one** turn (4 movement points) page 12

- Only with gemstones of **different** colours
- Only at the **same** gem space
- No loading and then unloading in one turn

• Bring a gemstone to jetty: page 12

- Move a loaded canoe to jetty (doesn't need exact movement)
- Place collected gems clearly in front of player (doesn't cost movement points)

• Steal from another player's canoe (doesn't cost movement points) page 13

- Only when moving **upriver**
- Only when landing on the **same space as the loaded 'victim' canoe**

INFLUENCE WEATHER (if cloud card played) page 10

• Move cloud along one space on the weather track (may not skip action)

Step 3: river flows page 11

Determine **river's speed**: Lowest played card + current weather (cloud's position)

• Slide that many **river discs** into the river (equal to river's speed)

- Canoes move with river

• Every canoe that falls off is destroyed and loaded gems lost

Pay one gemstone to buy new (empty) canoe page 13

- One free canoe if player has no canoes **and** no gemstones

Step 4: Pass lifesaver (= new starting player for next round) page 11

Game End: At least one player has

- **5 differently coloured** gemstones or
- **4 gemstones of one colour** or
- **Any 7 gemstones**

at the end of the round page 13

Author: Thomas Liesching

Illustration: Victor Boden

English translation: Scott Huntington

© 2004 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 60 112 4900

NIAGARA



*Une chasse aux pierres précieuses
mouvmentée pour 3 à 5
aventuriers à partir de 8 ans.
Un jeu de Thomas Liesching*

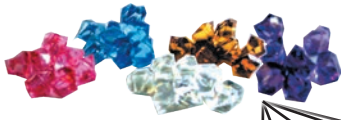
*Au milieu des flots déchaînés de la rivière Niagara,
de courageux aventuriers ont succombé à la fièvre des pierres précieuses. Ils luttent pour atteindre ces
trésors à bord de leurs canoës, à la limite des chutes. A tout moment, le mauvais temps peut transformer le
courant en véritable furie. Mais, même à bord, les diamants récupérés ne sont pas à l'abri de voleurs
adverses ...*

Matériel et mise en place :

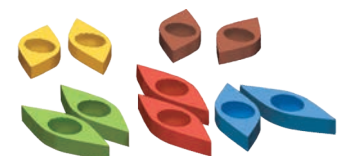
• Un plateau de jeu : Accolez le couvercle et le fond de la boîte retourné pour former une grande surface de jeu. Étalez le plateau dessus en laissant dépasser les deux chutes d'eau du bord pour qu'elles « pendent » vers le bas (Illus. 1).

• 12 cases Fleuve rondes (disques transparents) : 9 d'entre elles sont placées dans le lit de la rivière (de la corde jusqu'au bord des deux chutes. Gardez les 3 dernières à portée de main à côté du plateau.

• Des pierres précieuses de 5 couleurs : Placez 7 pierres sur chaque gisement de la couleur correspondante.



• 1 nuage : Placez-le sur la case « 0 » du baromètre.



• 10 canoës de 5 couleurs : Chaque joueur choisit 2 canoës d'une couleur qu'il place sur la rive près des pontons.

Chute

Section vide de la rivière

Corde

Couvercle de la boîte

Illus. 1

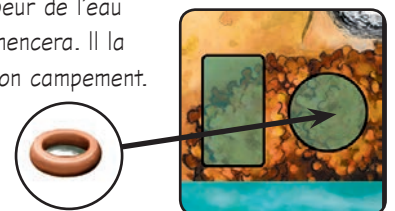
Fond de boîte retourné

Chaque joueur dispose d'un campement où il place ses tuiles Pagaie et la bouée

• 35 tuiles Pagaie de 5 couleurs : Chaque joueur reçoit les 7 tuiles Pagaie de la même couleur que son canoë (6 portant un nombre et 1 nuage) et les garde face cachée.



• 1 bouée : Le joueur qui a le plus peur de l'eau reçoit la bouée : c'est lui qui commencera. Il la place sur l'emplacement rond de son campement.



Chers joueurs, cette double page vous donne un aperçu du déroulement de la partie.

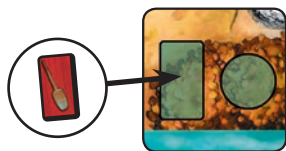
👉 Les différentes actions sont détaillées pages 20 et 21.

But du jeu :

Le premier joueur à avoir ramené **5 pierres différentes**, **4 pierres de même couleur** ou **7 pierres quelconques** jusqu'à la rive, aux pontons, remporte la partie.

Déroulement de la partie :

Choix et pose d'une tuile Pagaie



Chaque joueur choisit une tuile Pagaie, la place face cachée sur l'emplacement

rectangulaire de son campement et ne la retournera que lorsque son tour viendra.

Le premier joueur commence et effectue son tour. Les autres suivront à tour de rôle.

- Celui qui joue une tuile portant un nombre peut déplacer ses canoës.
- Celui qui joue la tuile Nuage change la météo.



Illus. 2 : MARRON ne peut déplacer qu'un canoë car ses deux canoës sont sur la rive, près des pontons. JAUNE et ROUGE doivent déplacer chacun leur canoë sur le fleuve et peuvent, s'ils le veulent, mettre également leur second canoë à l'eau. BLEU doit déplacer ses deux canoës. VERT a joué sa tuile Nuage et ne déplace donc que le nuage sur le baromètre.

Déplacement des canoës

- Un joueur est **obligé** de déplacer ses canoës déjà à l'eau (le chargement et le déchargement sont également considérés comme des « déplacements »). Un joueur peut déplacer **en plus** un de ses canoës encore sur la rive.
- Si ses deux canoës sont sur la rive, le joueur n'a le droit d'en mettre qu'un seul à l'eau (Illus. 2).
- Le nombre indiqué sur la pagaie jouée indique de combien de cases le joueur déplace son (ses) canoë(s). S'il déplace ses deux canoës, il doit bouger **chacun d'eux** de l'ensemble des points indiqués.
- Le joueur qui charge ou (pour des raisons tactiques) décharge une pierre précieuse à l'un des gisements utilise 2 points de déplacement, qu'il retranche de la valeur de déplacement de son canoë (Illus. 3).



Illus. 3 : JAUNE a joué un « 4 ». Il déplace son canoë vide de 2 cases vers les chutes et y charge une pierre bleue (pour 2 points de déplacement). Il éloigne son second canoë de 4 cases des chutes.

Vous pouvez vous reporter à l'exemple illustré aux pages 22 et 23.

Vous trouverez un résumé des règles page 24.

Changement de météo

Le joueur qui joue sa tuile Nuage doit déplacer le nuage d'un cran vers la droite ou la gauche (Illus. 4a et 4b).



Illus. 4a : BLEU a joué son nuage. Il a le choix entre déplacer le nuage sur « 0 » ou sur « +2 ». Il choisit l'orage (« +2 »).



Illus. 4b : VERT a aussi joué sa tuile Nuage. Comme le nuage est au bout du baromètre, il ne peut le déplacer que dans une direction.

Avancée du fleuve

Une fois que tous les joueurs ont joué, le fleuve avance. Insérez autant de disques transparents (à partir de la corde) dans le lit du Niagara qu'indiqué par la **vitesse du fleuve**.

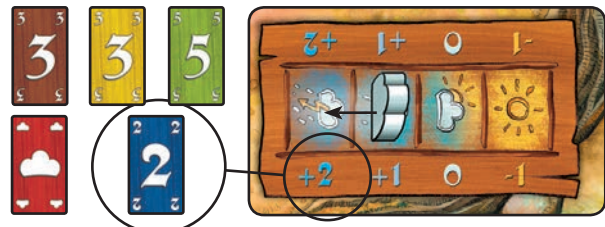
Les joueurs déterminent la vitesse du fleuve en additionnant la **plus petite** valeur parmi les cartes Pagaie jouées ce tour-ci et la valeur actuelle de la météo (Illus. 5)

L'avancée du fleuve entraîne les canoës qui sont à l'eau (Illus. 6a et 6b).

Si tous les joueurs ont joué leur tuile Nuage ce tour-ci, le fleuve n'avance que de la valeur actuelle de la météo.

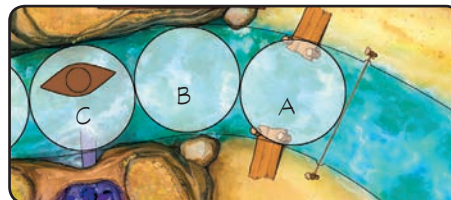
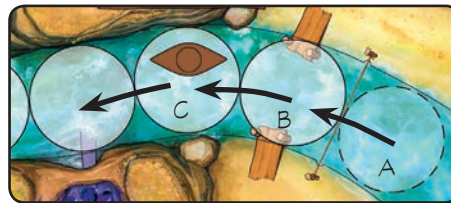
Si la vitesse obtenue n'est que de « 0 » ou « -1 », le fleuve n'avance pas.

A l'embranchement du fleuve, les cases se séparent en général alternativement vers les bras de gauche et de droite. Si une case reste exceptionnellement coincée à la pointe de l'embranchement, poussez-la à la main vers le bras de la rivière vers lequel la case précédente n'a pas « bifurqué ».



Illus. 5 : ROUGE a joué sa tuile Nuage et déplace le nuage de « +1 » sur « +2 ».

Le « 2 » joué par BLEU est la plus petite carte Pagaie de ce tour. Cette valeur est additionnée à la valeur actuelle de la météo (« +2 »). Le fleuve a donc une vitesse de 4.



Illus. 6a et 6b : Aucun canoë ne peut quitter la case qui l'emporte pendant l'avancée du fleuve.

Fin d'un tour de jeu



Pour finir le tour de jeu, le premier joueur passe la bouée à son voisin de gauche qui devient ainsi le premier joueur du tour suivant.

Les tuiles Pagaie utilisées restent sur l'emplacement du campement. Les prochaines tuiles Pagaie (aux tours suivants) seront empilées par-dessus. Elles ne pourront être récupérées que lorsque les 7 tuiles auront été utilisées.



Règles d'or de déplacement à NIAGARA :

- Un joueur ne peut déplacer que ses propres canoës.
- Il peut y avoir plusieurs canoës (de n'importe quelle couleur) sur une même case.
- Un canoë ne peut être mis à l'eau ou quitter le fleuve qu'au niveau de la première case, **entre les pontons**, (Illus. 7) ... à moins qu'il ne tombe dans les chutes.
- Tout déplacement d'une case à une autre coûte 1 point de déplacement. C'est également le cas pour mettre un canoë à l'eau ou le ramener sur la rive.
- Pour chacun de ses canoës, le joueur peut choisir librement de **remonter** ou de **descendre** le fleuve. Mais il est interdit de changer de direction au cours d'un même déplacement.
- Lorsque le joueur qui descend le fleuve arrive à l'embranchement, il est libre de choisir sur quel bras il déplace son canoë. Si un joueur remonte le fleuve par un bras, il n'a pas le droit de redescendre par l'autre dans le même tour.
- Tous les points de déplacement doivent être utilisés, sauf si le joueur ramène son canoë sur la rive, aux pontons.
- Il est permis de ramener un canoë sur la rive même s'il n'est pas chargé.



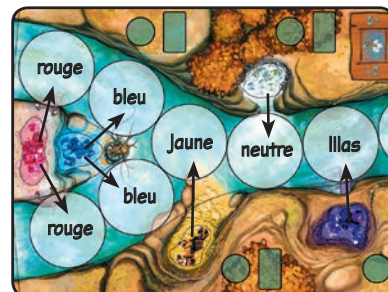
Illus. 7 : Lorsqu'un canoë rejoint la rive, le joueur peut ignorer les points de déplacement restants. Mais lors de la mise à l'eau, tous les points doivent être utilisés.

Chargement et déchargement des pierres précieuses

- Chaque canoë ne peut transporter qu'**une seule** pierre précieuse.
- Chaque gisement ne peut être atteint qu'à partir de certaines cases bien précises (Illus. 8). Le joueur peut y charger ou y décharger son canoë. Chacune de ces actions nécessite 2 points de déplacement, soit **avant**, soit **après** avoir déplacé le canoë. Il n'est pas permis de récupérer des pierres « au passage » (Illus. 9a).

Conseil tactique :

Décharger une pierre n'a d'intérêt que si le joueur peut récupérer une autre pierre, plus intéressante, dans le même tour. C'est également le cas pour voler un autre joueur dans la foulée (voir page 21 « Vol de pierres précieuses »).



Illus. 8 : Exemple : Seuls les canoës se trouvant sur l'avant-dernière case avant la chute (sur le bras de gauche ou de droite) peuvent charger ou décharger une pierre au gisement bleu.

- La couleur de la pierre déchargée ne doit **pas obligatoirement** correspondre à celle du gisement (Illus. 9b).
- Le joueur qui atteint un gisement proposant plusieurs couleurs de pierres peut choisir celle qu'il charge dans son canoë (Illus. 9b).
- Il n'est pas permis de décharger une pierre que l'on vient de charger **durant le même tour**.
- Le joueur qui décharge une pierre à un gisement n'a le droit de charger, dans le même tour, qu'une pierre **de ce même gisement et d'une couleur différente** (Illus. 9b). C'est la seule façon de pouvoir décharger et recharger son canoë avec une pierre différente **pendant le même tour**.

Déchargement des pierres aux pontons

- Le joueur qui ramène un canoë chargé sur la rive, au-delà de la première case du fleuve, place la pierre bien en évidence devant lui. **Les éventuels points de déplacement restants sont, dans ce cas uniquement, ignorés.**
- Le canoë est placé sur la rive et ne peut pas être remis à l'eau durant ce tour.



Illus. 9a : ROUGE a joué un « 4 ». Au début de son tour, il charge une pierre jaune à bord de son canoë vide. Il remonte ensuite le fleuve de 2 cases.

A la place, il aurait pu commencer par descendre le fleuve de 2 cases avec son canoë pour atteindre le gisement rouge ou remonter vers le violet et y charger une pierre. Comme il ne fait que passer devant les gisements bleu et transparent, il ne peut pas y récupérer de pierres.



Illus. 9b : Au début de son tour, ROUGE décharge la pierre violette de son second canoë au gisement transparent. Il y charge ensuite une pierre jaune.

Il aurait également pu charger une pierre transparente au lieu de la jaune. A la place de ce coup, ROUGE aurait pu déplacer son canoë jusqu'au gisement bleu pour le décharger. Mais il aurait aussi pu utiliser ses 4 points de déplacement pour ramener son canoë sur la rive avec sa pierre violette.

Vol de pierres précieuses

Il est permis de voler des pierres aux canoës adverses. Cependant, ceci n'est possible qu'en **remontant** le fleuve avec un canoë **vide** et à condition de **terminer** son déplacement sur la même case que sa « victime ». Un vol ne coûte aucun point de déplacement supplémentaire (Illus. 10).

- Il n'est pas permis de voler un adversaire sur une case sur laquelle on vient de décharger.
- Il est interdit de voler un canoë de sa propre couleur.

Illus. 10 : JAUNE a joué un « 5 ». Il remonte le fleuve de 5 cases avec son canoë vide. Il peut alors voler une pierre, soit à MARRON, soit à BLEU. Ensuite, JAUNE commence par décharger son second canoë au gisement bleu pour 2 points de déplacement. Il remonte ensuite le fleuve de 3 cases. Il vole alors la pierre de VERT.



Attention aux chutes !

A chaque avancée du fleuve, les canoës à l'eau sont entraînés vers les chutes. Chaque nouveau disque inséré dans le lit du fleuve précipite un autre disque dans les chutes.

- Si un canoë tombe dans les chutes, il est perdu. Il est placé au pied des chutes. S'il était chargé, la pierre est remise dans le gisement de sa couleur.
- Un joueur peut racheter un canoë disparu dans les chutes en rendant une des pierres précieuses qu'il avait gagnées. Un canoë ne peut être racheté qu'au **début** d'un tour de jeu, **avant** que le premier joueur ne dévoile sa tuile Pagale.

Le canoë racheté est replacé sur la rive, près des pontons, et peut être réutilisé immédiatement. La pierre utilisée pour le paiement est remise dans le gisement de sa couleur.

EXCEPTION : Si un joueur n'a plus **ni canoë**, ni **pierre précieuse**, il récupère gratuitement un canoë (sur la rive). S'il n'a plus de canoë, mais encore une pierre précieuse, il est obligé de racheter au moins un canoë.

Fin de la partie et vainqueur :

Le vainqueur est le joueur qui a récupéré **5 pierres différentes**, **4 pierres de même couleur** ou **7 pierres quelconques**. Cependant, les joueurs terminent le tour. Il peut donc y avoir plusieurs vainqueurs.

Exemple de début de partie pour découvrir le jeu ...

... car NIAGARA offre plus de finesses tactiques que le laisse entrevoir la première partie.

La partie commence. Chaque joueur pose une tuile Pagale face cachée. Le premier joueur retourne sa tuile ...



BLEU commence. Sa tuile indique « 6 ». Il avance un canoë de 4 cases et charge une pierre du gisement transparent.



VERT a joué sa tuile Nuage. Il déplace le nuage sur le baromètre de « 0 » à « +1 ».



JAUNE a joué un « 5 », se déplace de 3 cases jusqu'au gisement violet où il charge son canoë.



C'est maintenant à **ROUGE** de retourner sa tuile Pagale. Il a joué un « 1 » et déplace son canoë sur la première case du fleuve.



MARRON utilise son « 4 » pour déplacer un canoë de 4 cases. (Comme il descend le fleuve, il ne peut pas voler BLEU.)

Les **DEUX CANOËS** des joueurs étant encore sur la rive en début de partie, personne ne pouvait déplacer ses deux canoës.

La tuile Pagale la plus faible jouée durant ce premier tour est le « 1 » de ROUGE. Pour déterminer la vitesse du fleuve, cette valeur est ajoutée à la valeur actuelle indiquée sur le baromètre (+1), soit $1 + 1 = 2$. Deux cases sont donc insérées, en amont, dans le lit de la rivière. (L'illustration de droite montre la situation après l'avancée du fleuve.)

Le premier tour est ainsi terminé. BLEU passe la bouée à son voisin de gauche, VERT, qui devient le premier joueur du tour suivant. Toutes les tuiles jouées au premier tour restent sur leurs emplacements. Chaque joueur place dessus une nouvelle tuile, face cachée.



VERT retourne sa tuile « 1 » et déplace un canoë sur la première case.



JAUNE utilise son « 6 » pour décharger sa pierre violette au gisement jaune, charger à la place une pierre jaune et remonter le fleuve de 2 cases. Il met également son second canoë à l'eau et le déplace jusqu'au gisement transparent pour y charger une pierre.



Un des canoës de **ROUGE** se trouve au gisement violet. Il utilise son « 5 » pour y charger une pierre et la ramener sur la rive. Il déplace également son second canoë jusqu'au gisement violet pour y charger une pierre.





La tuile de MARRON indique « 3 ». Il quitte le gisement bleu et remonte le fleuve de 3 cases, vole une pierre à JAUNE et met son second canoë à l'eau.



BLEU a joué un « 5 ». Il décharge la pierre transparente de son canoë au gisement bleu, remonte le fleuve de 3 cases et décide de voler ROUGE (pour l'empêcher de ramener une deuxième pierre violette à terre). BLEU décide de ne pas mettre son second canoë à l'eau.



La vitesse du fleuve est de 2 (tuile la plus faible = 1 + météo = 1).

JAUNE récupère la bouée. Chaque joueur dispose encore de 5 tuiles Pagaie.



JAUNE

commence et retourne un « 4 ». Il décharge sa pierre transparente au gisement bleu pour y charger une pierre bleue. Il charge son canoë vide au gisement jaune et remonte le fleuve de 2 cases.



ROUGE utilise son « 2 » pour remonter le fleuve de 2 cases et voler JAUNE. Il met également son second canoë à l'eau.



Avec son « 5 », MARRON descend le fleuve d'une case jusqu'au gisement bleu. Il y décharge la pierre jaune et charge une bleue à la place. Il charge son canoë vide avec une pierre jaune, puis remonte le fleuve de 3 cases.



BLEU a joué sa tuile Nuage. Il déplace le nuage sur « +2 ».



Avec son « 5 », VERT charge un canoë au gisement violet et le ramène sur la rive. Il gagne la pierre et la pose devant lui. Il laisse son second canoë à terre.



A ce tour, la vitesse du fleuve atteint 4 (plus petite tuile Pagaie = 2 + météo = 2). Dommage pour JAUNE et MARRON qui perdent chacun un canoë et leur pierre bleue à bord dans les chutes ! Les pierres perdues sont remises dans le gisement bleu. Ces canoës sont, eux, placés au pied des chutes. JAUNE et MARRON ne pourront pas racheter ces canoës au début du tour suivant car ils ne possèdent encore aucune pierre.

ROUGE récupère la bouée. Chaque joueur ne dispose plus que de 4 tuiles Pagaie ...

Résumé de NIAGARA :

Déroulement d'un tour :

Étape 1 : Placer une tuile Pagaie face cachée (tous les joueurs simultanément).....Page 18

Étape 2 : Retourner sa tuile pagaie seulement à son tour de jeu et effectuer son ACTION..... Page 18

D'abord le premier joueur (celui qui a la bouée), puis chacun à tour de rôle. Laisser la tuile pagaie jouée au campement jusqu'à ce que les 7 tuiles aient été jouées, avant de toutes les reprendre en main.

DÉPLACEMENT DES CANOËS (tuiles indiquant un nombre) :Page 18s.

- Déplacer **les deux** canoës sur le fleuve du nombre indiqué, mais :
 - N'en déplacer qu'un seul si **les deux sont à terre** ;
 - Si **un seul est à terre**, il peut y rester ou être mis à l'eau, au choix.
- Charger ou décharger un (des) canoë(s) au(x) gisement(s) (chaque action coûte 2 points de déplacement) :Page 20
 - Possible uniquement au **début** ou à la **fin** du déplacement ;
 - **Une seule** pierre par canoë.
- Décharger **et** charger un **même canoë dans le même tour** (coûte 4 points de déplacement) :Page 20
 - Autorisé uniquement avec des pierres de couleurs **différentes** ;
 - Uniquement au **même** gisement ;
 - Une pierre chargée ne peut pas être déchargée dans le même coup.
- Ramener une pierre sur la rive :Page 20
 - Déplacer le canoë au-delà des pontons (points de déplacement restants ignorés) ;
 - Placer la pierre bien en évidence devant soi (ne coûte aucun point de déplacement).
- Voler une pierre à un canoë adverse (ne coûte aucun point de déplacement) :Page 21
 - Permis uniquement **en remontant le fleuve** ;
 - Possible uniquement en atteignant **exactement la case** du canoë attaqué avec un canoë vide.

CHANGEMENT DE MÉTÉO (tuile nuage) :Page 18

- Déplacer le nuage d'un cran sur le baromètre (action obligatoire).

Étape 3 : Avancée du fleuve.....Page 19

Déterminer la **vitesse du fleuve** = plus petite tuile Pagaie + valeur actuelle de la météo (selon la position du nuage).

- Insérer autant de **cases** dans le lit du fleuve que la valeur de sa vitesse :
 - Les canoës à l'eau sont entraînés par le courant.

Chaque canoë tombant dans les chutes est perdu (avec son chargement) :

- Payer une pierre pour le récupérer (sans chargement).Page 21
 - Le joueur sans canoë **ni** pierre récupère gratuitement un canoë.

Étape 4 : Transmission de la bouée au voisin de gauche (= changement de 1^{er} joueur pour le tour suivant)Page 19

Fin de la partie : Au moins un joueur possède :

- **5 pierres différentes** ou
- **4 pierres de même couleur** ou
- **7 pierres quelconques**

à la fin d'un tour de jeu.Page 21

Auteur: Thomas Liesching
Illustrations: Victor Boden

© 2004 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 60 112 4900

NIAGARA



Un'intrepida avventura fra le rapide per 3-5 cacciatori di pietre preziose dagli 8 anni in su, di Thomas Liesching.

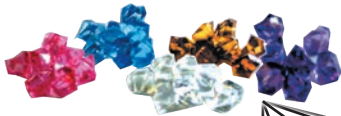
Gli avventurieri che navigano in canoa lungo il fiume Niagara sono stati colti da una improvvisa frenesia, e si affrontano senza esclusione di colpi per le pietre che scintillano lungo le sponde. Tempo inclemente e plene improvise possono però trasformare in un istante il fiume in tumultuose rapide, e lanciare le canoe nell'abisso. E anche per chi riesce a raccogliere i gioielli i rischi non sono finiti, non sarebbe infatti la prima volta che un avventuriero ne deruba un altro ...

Materiali e preparazione:

• **Tabellone:** posizionate al centro dell'area di gioco le due parti della scatola in modo da creare una piattaforma come mostrato nella figura. Posizionate il tabellone sulla piattaforma, in modo che la "cascata" sporga e resti pendente oltre il bordo della scatola (vedi figura 1).

• **Dodici dischi fiume (trasparenti):** piazzate 9 dischi lungo il corso del fiume (dal lato con la corda fino alla fine dei due rami che danno sulla cascata). Posizionate i restanti 3 dischi vicino al tabellone.

• **Pietre preziose** di 5 colori diversi: mettete le 7 pietre di un colore nella zona dello stesso colore.



• **1 nuvola:** mettete la nuvola nella casella O del pluviometro.



• **10 canoe** di 5 colori diversi: ciascun giocatore prende due canoe dello stesso colore e le posiziona sulla riva vicino al molo.

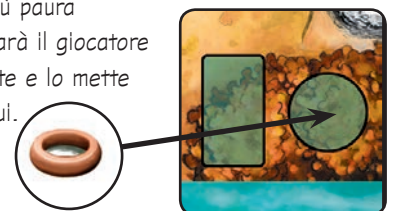


Figura. 1

• **35 tessere pagaia** di 5 colori diversi: ciascun giocatore prende in mano le 7 tessere del colore delle sue canoe (6 tessere pagaia-numero e 1 tessera pagaia-nuvola).



• **1 salvagente:** il giocatore che ha più paura dell'acqua prende il salvagente e sarà il giocatore di mano. Questi prende il salvagente e lo mette nello spazio circolare più vicino a lui.



Ehilà avventurieri! Nelle prossime due pagine potete trovare una descrizione del funzionamento del gioco.

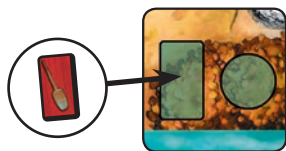
👉 Le azioni sono spiegate in dettaglio nelle pagine 28 e 29.

Scopo del gioco:

Vince la partita il primo giocatore che riporta al molo **4 pietre dello stesso colore, 5 pietre di 5 colori diversi, o 7 pietre qualsiasi.**

Svolgimento:

Giocare le tessere pagaia:



Ciascun giocatore seleziona una tessera pagaia e la posiziona a faccia in giù in

cima alla propria pila degli scarti. Al proprio turno, ogni giocatore rivelerà la tessera che ha giocato. Il giocatore di mano è il primo a farlo, poi si procede in senso orario.

- Chi ha giocato una tessera pagaia-numero muove le sue canoe.
- Chi ha giocato la tessera pagaia-nuvola cambia il tempo.



Figura 2: Mario MARRONE sposterà soltanto una delle due canoe, poichè entrambe sono sul molo. Sia Gianna GIALLO che Roberto ROSSO devono muovere la loro canoa in acqua, e possono scegliere se lanciare l'altra che hanno sul molo. Beatrice BLU deve muovere tutte e due le sue canoe. Valeria VERDE ha giocato la tessera pagaia-nuvola, quindi sposterà la nuvola sul pluviometro.

Spostare canoe:

- I giocatori devono muovere tutte le loro canoe che si trovano in acqua (caricare e scaricare pietre preziose conta come movimento). Se la seconda canoa è sul molo lanciarla in acqua è facoltativo.
- Se un giocatore ha tutte e due le canoe sul molo, potrà (e dovrà) lanciarne solo una (vedi figura 2).
- Il numero sulla tessera pagaia-numero giocata indica di quanto deve essere mossa ogni canoa di quel giocatore. Se un giocatore deve, o sceglie di, muovere entrambe le canoe tutte e due dovranno muoversi del punteggio sulla tessera.
- Caricare o scaricare una pietra dalla sua zona costa 2 punti movimento (vedi figura 3).



Figura 3: Gianna GIALLO ha giocato un 4. Scende con la sua canoa vuota 2 spazi verso valle e carica una pietra blu coi due punti movimento che le restano. La sua seconda canoa risale controcorrente 4 spazi.

☞ A pagina 30 e 31 potete trovare un esempio completo di gioco.

☞ A pagina 32 trovate invece un riassunto delle regole.

Cambiare il tempo:

Chi ha giocato una tessera pagaia-nuvola deve spostare l'indicatore nuvola di uno spazio lungo il pluviometro, nella direzione che preferisce (vedi figure 4a e 4b).



Figura 4a: Beatrice BLU ha giocato una tessera pagaia-nuvola. Può scegliere se muovere la nuvola nella casella "+2" o in quella "0" del pluviometro. La sposta verso la "tempesta" (+2)



Figura 4b: Anche Valeria VERDE ha giocato una tessera pagaia-nuvola. Ma la nuvola a questo punto può andare in una sola direzione poiché si trova ad una estremità del pluviometro.

Il fiume scorre:

Dopo che il giocatore a destra del giocatore di mano ha giocato il proprio turno il fiume scorre. Inserite tanti dischi trasparenti lungo il letto del fiume, quanta è la forza della corrente.

La forza della corrente è la somma del numero più basso visibile con il valore del pluviometro (vedi figura 5).

I dischi vanno inseriti nel fiume uno alla volta. Ogni disco inserito va immediatamente spinto verso valle fino a che non supera la corda, provocando la caduta di un altro disco dalla cascata.

Il fiume scorrendo, trascinerà verso valle le canoe (vedi figure 6a e 6b).

Se nello stesso giro vengono giocate, e quindi restano visibili, soltanto tessere pagaia-nuvola allora la velocità della corrente è pari al valore del pluviometro.

Se la velocità della corrente è 0 o -1, il fiume non scorre.

Alla biforcazione del fiume di solito i dischi imboccano l'uno o l'altro ramo alternativamente. Nel raro caso che un disco si incastri e non si muova sotto la spinta del disco seguente, semplicemente spingetelo nel ramo opposto a quello dove è andato l'ultimo disco.

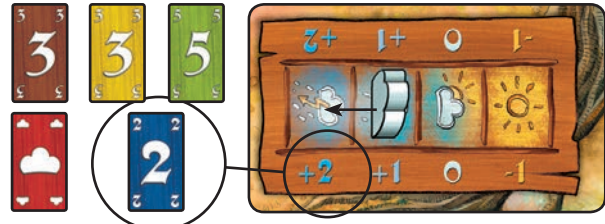


Figura 5: La tessera più bassa giocata visibile è il 2 BLU di Beatrice. Roberto ROSSO ha spostato la nuvola da +1 a +2, quindi la forza della corrente è $2 + 2 = 4$.

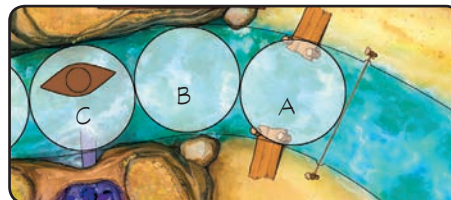
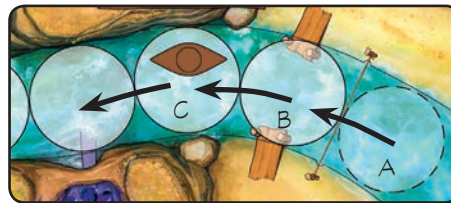


Figure 6a e 6b: le canoe restano nel loro spazio di fiume (disco) mentre il fiume scorre.

Passare il salvagente:



Dopo che ogni giocatore ha giocato un turno e il fiume ha fatto il suo corso, il giocatore di mano passa il salvagente al giocatore alla sua sinistra, che sarà il nuovo giocatore di mano, e tutti i giocatori giocheranno una nuova tessera pagaia dalla propria mano.

Le tessere pagaia rivelate da ciascun giocatore restano sulla cima della pila dei suoi scarti. La prossima tessera pagaia sarà giocata sopra questa, lasciando sempre una sola tessera pagaia visibile per giocatore. Soltanto dopo aver giocato tutte e 7 le tessere pagaia si può riprenderle in mano.



LE REGOLE AUREE DI NIAGARA:

- Ciascun giocatore può muovere solo e soltanto le sue canoe.
- Lo stesso spazio di fiume può essere occupato da più canoe.
- Le canoe possono entrare ed uscire dal fiume solo dal molo (vedi figura 7) - a parte il malaugurato caso di un tuffo dalla cascata!
- Spostarsi di uno spazio lungo il fiume costa un punto movimento. Incluso spostarsi dal molo al primo spazio di fiume e viceversa.
- Una canoa nello stesso turno può andare soltanto in una direzione lungo il fiume: scendere a valle o risalire controcorrente. Non si può cambiare verso dopo essere partiti in una direzione.
- Se una canoa scende oltre la biforcazione, il giocatore può scegliere in quale ramo del fiume andare. Se una canoa sta risalendo il fiume quando arriva alla biforcazione, deve continuare a risalire (non può passare nell'altro ramo del fiume e scendere).
- Quando si muove una canoa bisogna usare tutti i punti movimento disponibili, a meno di non muoversi sul molo.
- Una canoa può ritornare al molo anche se scarica.



Figura 7: Le canoe possono arrivare al molo con dei punti movimento non spesi, ma devono usare tutti i punti movimento disponibili quando entrano in acqua.

Come caricare e scaricare pietre preziose

- Ciascuna canoa può contenere soltanto una pietra alla volta.
- Ogni zona con le pietre può essere raggiunta soltanto da degli spazi di fiume ben definiti (vedi figura 8). Caricare o scaricare una canoa da uno di questi spazi costa 2 punti movimento, e lo si può fare solo all'inizio o alla fine del movimento della canoa. Non ci si può muovere, fermare per caricare o scaricare, e poi muoversi ancora. (vedi figura 9a).

Consiglio:

Scaricare una pietra preziosa può essere molto utile per raccoglierne una di tipo diverso nello stesso turno. Può servire anche a far posto sulla canoa per rubare una pietra ad un altro giocatore (vedi pagina 5: Come rubare una pietra).

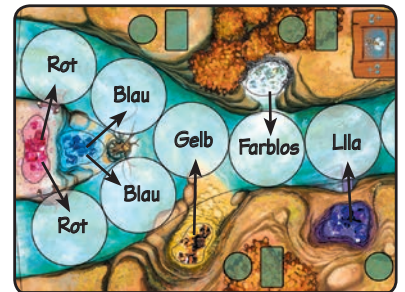


Figura 8: Esempio: soltanto le canoe nel penultimo spazio del fiume (in entrambi i rami) possono caricare o scaricare dalla zona blu.

- Si può scaricare una pietra anche se il colore non coincide con quello della zona in cui la si scarica (vedi figura 9b).
- Quando si raccoglie una pietra da una zona in cui ci sono pietre di più colori, si può scegliere quale prendere (vedi figura 9b).
- Non si può caricare e scaricare la stessa pietra preziosa nello stesso turno.
- Si può scaricare una pietra preziosa e poi caricarne un'altra nello stesso turno, ma solo se il colore delle due pietre è diverso (vedi figura 9b).

Portare le pietre al molo:

Se una canoa carica muove dal primo spazio del fiume al molo, il proprietario della canoa prende la pietra e la pone di fronte a sé, ben visibile a tutti gli altri giocatori. Si può arrivare sul molo anche se restano dei punti movimento non spesi.

La canoa viene posizionata sulla riva vicino al molo e potrà tornare in acqua dal prossimo turno.



Figura 9a: Roberto ROSSO ha giocato il 4. Carica la sua canoa vuota con una pietra gialla, e quindi la muove di 2 spazi controcorrente. Avrebbe anche potuto muovere prima di due spazi e quindi caricare una pietra rossa o viola. Non può caricare pietre dalla zona bianca o da quella blu, poiché non si può caricare a metà del movimento.



Figura 9b: Con l'altra canoa Roberto ROSSO scarica una pietra viola nella zona bianca, e poi carica una pietra gialla dalla stessa zona. Avrebbe anche potuto caricare una pietra bianca da quello spazio. Oppure muovere la sua canoa verso valle di due spazi per scaricare la pietra viola nella zona blu. O ancora risalire la corrente fino al molo e ottenere per sé la pietra viola.

Come rubare le pietre preziose:

Si può sgraffignare una pietra preziosa ad un altro giocatore! Lo si può fare però soltanto mentre si risale la corrente con una canoa vuota e si termina il movimento nello spazio con una canoa carica (la vittima!). Rubare una pietra non costa punti movimento (vedi figura 10)

- Non si può rubare con una canoa che ha appena scaricato una pietra nello stesso spazio.
- Una canoa di un giocatore non può derubare l'altra canoa dello stesso giocatore.

Figura 10: Gianna GIALLO gioca un 5 e muove la sua canoa vuota di 5 spazi controcorrente. Può quindi rubare una pietra preziosa dalla canoa di Mario MARRONE o di Beatrice BLU. Con la sua seconda canoa, Gianna GIALLO scarica la pietra blu consumando due punti movimento, e poi risale il fiume di 3 spazi e ruba dalla canoa di Valeria VERDE la sua pietra.



Attenzione, cascata!

Il fiume scorrendo sospinge inesorabilmente le canoe verso la cascata. Per ogni disco che viene inserito nel fiume, uno cade dalla cascata!

- Se una canoa precipita dalla cascata viene distrutta! Lasciate la canoa ai piedi della cascata. Se era carica la pietra viene rimessa nella zona dello stesso colore.
- Un giocatore può comprare una nuova canoa (se ne ha meno di due) al costo di una pietra del colore che preferisce. Si può comprare una nuova dopo aver piazzato la propria tessera pagala a faccia in giù, ma prima che il giocatore di mano abbia svelato la propria. Una nuova canoa torna in gioco a riva vicino al molo, e la pietra usata per pagarla torna nella zona dello stesso colore.

Eccezione: se un giocatore non ha né pietre né canoe, può prendere una canoa senza pagarla e posizionarla a riva vicino al molo. Se un giocatore senza canoe ha delle pietre davanti a sé, deve pagare per comprare una nuova canoa.

Fine del gioco e vittoria:

Quando un giocatore, durante il suo turno, prende la quarta pietra dello stesso colore, ha pietre di tutti e 5 i colori, o ha comunque 7 pietre, vince il gioco. Si continua a giocare però, con i turni degli altri giocatori, fino a che il fiume non scorre. Se un altro giocatore riesce a soddisfare almeno una condizione di vittoria vince anche lui la partita.

Esempio di gioco ...

... per mostrarvi alcuni trucchi del mestiere di avventuriero lungo il NIAGARA.

Siamo all'inizio del gioco. Ogni giocatore sceglie una tessera pagaia. Tocca al giocatore di mano rivelare per primo la sua tessera ...



Beatrice BLU è il giocatore di mano. Scopre un 6 e muove la sua canoa di 4 spazi verso valle e carica una pietra bianca.



Valeria VERDE svela una tessera nuvola. Sposta quindi la nuvola dalla casella O a quella +1.



Gianna GIALLO fa vedere un 5. Lancia una canoa che scende di 3 spazi lungo il fiume e raccoglie una pietra viola.



Roberto ROSSO mostra un 1 e sposta la sua canoa nel primo spazio del fiume.



Mario MARRONE ha giocato un 4 e si muove di 4 spazi verso valle (siccome sta scendendo il fiume non può derubare la canoa di Beatrice BLU).

Nessun giocatore può muovere tutte e due le sue canoe, perché tutti avevano entrambe le canoe a riva all'inizio del gioco.

La tessera pagaia-numero più bassa è l'1 di Roberto ROSSO. A questo numero si aggiunge il valore del pluviometro, +1. la forza della corrente è 2, e quindi si spingono due dischi nel letto del fiume (la figura mostra la posizione del tabellone dopo lo scorrimento del fiume).



A questo punto Beatrice BLU passa il salvagente a sinistra a Valeria VERDE. Le tessere pagaia giocate restano sul tabellone. Ciascun giocatore gioca una nuova tessera sopra quella già giocata



Valeria VERDE scopre un 1 e sposta una canoa nel primo spazio del fiume.



Gianna GIALLO mostra un 6. Scarica una pietra viola nella zona gialla, carica una pietra gialla e poi risale il fiume di due spazi. Muove poi l'altra canoa di fronte alla zona bianca, da cui carica una pietra.



Una delle canoe di Roberto ROSSO si trova nello spazio collegato con la zona viola. Ha giocato un 5, carica una pietra e ritorna al molo. La sua seconda canoa muove davanti alla zona viola e carica una pietra.





La tessera pagaia di Mario MARRONE è un 3. Risale la corrente di 3 spazi e ruba una pietra dalla canoa di Gianna GIALLO. Decide poi di lanciare la sua seconda canoa.



Beatrice BLU rivela un 5. Scarica la pietra bianca nella zona blu, si muove di 3 spazi controcorrente e decide di rubare dalla canoa di Roberto ROSSO (per impedirgli di prendere un'altra pietra viola!). Beatrice BLU lascia la sua seconda canoa a riva.



La forza della corrente è 2 (la tessera più bassa è un 1 e il pluviometro segna +1).

Il salvagente passa ora a Gianna GIALLO. Ciascun giocatore ora ha 5 tessere pagaia in mano.



Gianna GIALLO mostra un 4. Scarica la pietra bianca nella zona blu e carica una pietra blu. Carica l'altra canoa dalla zona

gialla e risale il fiume di 2 spazi.



Roberto ROSSO ha giocato un 2 e risale la corrente di 2 spazi per rubare una pietra a Gianna GIALLO. Quindi lancia la sua seconda canoa.



Mario MARRONE rivela un 5 e muove di uno spazio verso valle la sua canoa. Scarica la pietra gialla e ne carica una blu. La sua seconda canoa carica una pietra gialla e risale il fiume di 3 spazi.



Beatrice BLU scopre la nuvola. Muove la nuvola sul +2.



Valeria VERDE ha giocato un 5. Carica una pietra viola e ritorna al molo. La sua seconda canoa resta a riva.



Questa volta la forza della corrente è 4 (la tessera pagaia-numero più bassa vale 2 e il pluviometro segna +2). Per Gianna GIALLO e Mario MARRONE butta male, entrambi perdono una canoa carica negli abissi del Niagara! Le pietre tornano nelle rispettive zone, mentre le canoe restano in fondo alla cascata. Gianna e Mario non potranno ricomprare queste canoe nel prossimo round, poiché non hanno recuperato nemmeno una pietra.

Il giocatore di mano è adesso Roberto ROSSO. A ciascun giocatore restano in mano soltanto 4 tessere pagaia...

Riassunto delle regole di NIAGARA:

Eeguire nell'ordine:

Passo 1: giocare, simultaneamente, una tessera pagala a faccia in giù Pagina 26

Passo 2: svelare, un giocatore alla volta, la tessera giocata e fare il proprio turno

Si inizia col giocatore di mano, e poi in senso orario Pagina 26

Le tessere pagala giocate restano impilate negli scarti a faccia in su, le si ripescano solo quando sono state giocate tutte e 7

SPOSTARE LE CANOE (per chi ha giocato una tessera numero) Pagina 26

• Ogni propria canoa in acqua si muove del numero sulla tessera, ma:

- Si può muovere soltanto una canoa se sono entrambe a riva
- Se ce ne è solo una a riva, allora si può scegliere se lanciarla in acqua o lasciarla ferma

• Caricare o scaricare una canoa vicino ad una zona colorata (2 punti movimento) Pagina 28

- Soltanto prima o dopo il movimento
- Una pietra per canoa

• Caricare e scaricare una canoa nello stesso turno (4 punti movimento) Pagina 28

- Soltanto se le pietre sono di colori diversi
- Non si può caricare e poi scaricare nello stesso turno la stessa pietra

• Portare una pietra al molo Pagina 28

- Spostare una canoa carica sul molo (anche se avanzano dei punti movimento)
- Le pietre raccolte vanno messe ben visibili di fronte a sé (non costa punti movimento)

• Rubare dalla canoa di un altro giocatore (non costa punti movimento) Pagina 29

- Soltanto risalendo il fiume
- Solo finendo il movimento nello spazio di un'altra canoa carica

MODIFICARE IL TEMPO (per chi ha giocato la tessera pagala-nuvola) Pagina 26

• Spostare la nuvola di una casella lungo il pluviometro (è una azione obbligatoria)

Passo 3: il fiume scorre Pagina 27

Forza della corrente: Il numero più basso visibile + valore del pluviometro (posizione della nuvola)

• Inserite tanti dischi quanta è la forza della corrente nel fiume

- Le Canoe vengono trascinate dalla corrente

• Se una canoa cade dalla cascata è distrutta e perde l'eventuale carico

Una nuova canoa (vuota) costa una pietra Pagina 29

- Un giocatore senza pietre e canoe può ottenere una canoa senza pagarla

Passo 4: Passare il salvagente (= cambia il giocatore di mano e si riparte dal passo 1) Pagina 27

Fine del gioco: Un giocatore ha

- **pietre del 5 diversi colori** o
- **4 pietre dello stesso colore** o
- **7 pietre**

prima che il fiume scorra Pagina 29

Autore: Thomas Liesching
Illustratore: Victor Boden
Traduzione italiana: Alifenorm

© 2004 Zoch Verlag
Werkstraße 1
90765 Fürth

www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



Art.Nr.: 60 112 4900