

NIAGARA

Dziki wodny spektakl
dla 3 - 5 poszukiwaczy diamentów
od 8 lat

Autor Thomas Liesching

W dzikich nurtach Niagara River kilku odważnych podróżników, zapadło na chorobę zwaną - „ diamentową gorączką ”. W ich kanu, walczą z rwącym prądem aż do samych niebezpiecznych wodospadów, aby tam zdobyć szlachetne kamienie. Niestety zmienna pogoda może zamienić rzekę w rwącą kipieli. A wtedy zdobyte z trudem kamienie nie są już bezpieczne na pokładzie. Może też okazać się że niektóre z załóg zmieniają się za plecami w szajkę złodziei.

Zawartość i przygotowanie do gry :

- **plansza** : pokrywkę pudełka i jego podstawę układamy tak obok siebie, aby stworzyły jednolitą podstawę. Na niej układamy planszę w ten sposób, by oba wodospady zaginały się na brzegu pudełka.

- **12 okrągłych Pól Rzeki** (przezroczyste krążki)

9 z nich układamy w korycie rzeki (od liny do obu wodospadów) Pozostałe 3 pola rzeki leżą przygotowane obok planszy.



- **diamenty w 5 kolorach** :

7 z każdego rodzaju, trafiają do Miejsc Wydobywania



- **1 chmurka** :

Zostaje ustawiona na pole „0” Listwy Pogody



- **10 kanu w 5 kolorach** :

Każdy z graczy otrzymuje 2 kanu jednego koloru i układa je w Przystani.



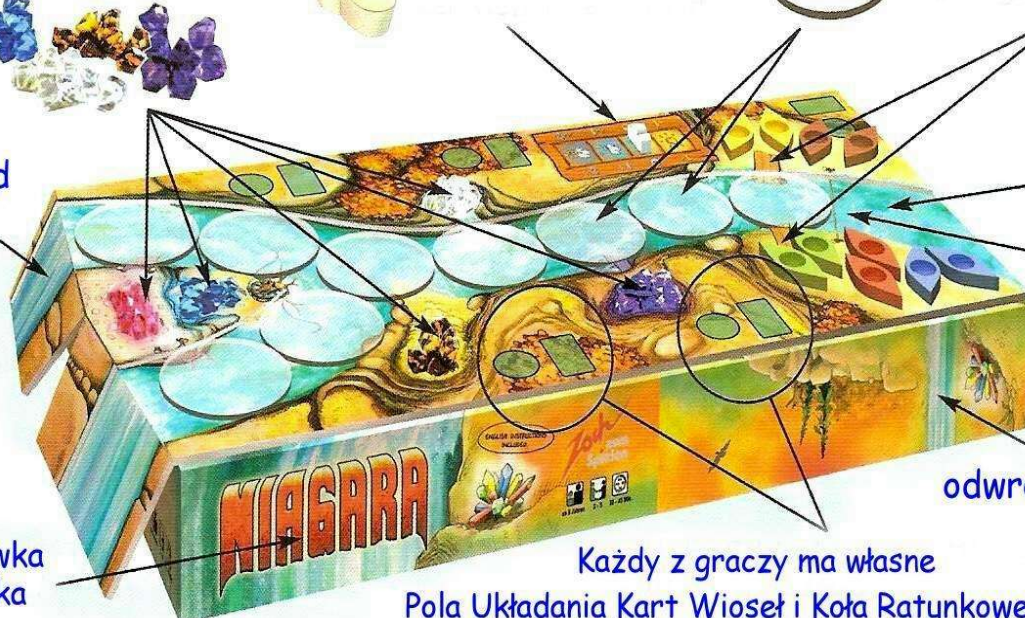
wodospad

pusty odcinek rzeki

lina

odwrócona podstawa pudełka

pokrywka pudełka



Każdy z graczy ma własne Pola Układania Kart Wiosel i Koła Ratunkowego.

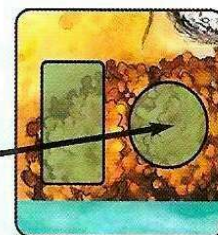
- **35 Kart Wiosel w 5 kolorach** :

Każdy gracz otrzymuje 7 Kart Wiosel (6 liczb i 1 Kartę Chmurki) i trzyma je „zakryte”.



- **1 Koło Ratunkowe** :

Gracz najbardziej bojący się wody otrzymuje koło, a tym samym zostaje Graczem Startowym. Kładzie je na okrągłe pole.



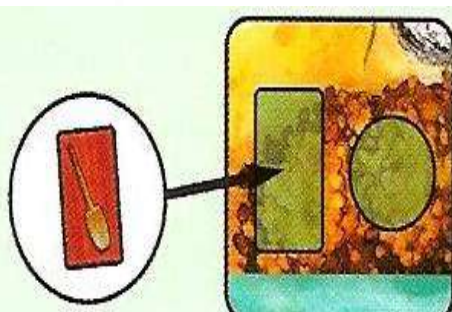
Drodzy gracze ! Następne strony pokazują tylko orientacyjny przebieg gry.
Dokładniejsze, pojedyncze akcje zostaną opisane na stronach 5 - 8

Cel gry :

Kto zbierze jako pierwszy **pięć diamentów w każdym z kolorów** (po jednym z każdego) lub **cztery diamenty tego samego koloru** lub **siedem dowolnych**, dostarczając je do Przystani, kończy grę jako zwycięzca.

Przebieg gry :

Zagranie Karty Wiosła



Każdy gracz wybiera jedną Kartę Wiosła i kładzie zakrytą na Polu Wioseł. Odkrywa ją dopiero kiedy wypada jego kolej gry. Gracz rozpoczynający kolejkę wykonuje swoje zadania. Następnie zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara przystępują do gry kolejni gracze.

- Kto kładzie kartę z cyfrą, przesuwa swoje kanu
- Kto kładzie kartę z chmurką, „wpływa” na pogodę.



Rys.1 : Wojtek BRAZOWY może wyruszyć tylko **jednym** kanu, ponieważ jego oba kanu znajdują się w Przystani. Alek ŻÓŁTY i Kaja CZERWONA muszą przemieścić swoje kanu na rzece i zastanowić się czy sprowadzą na wodę również drugie kanu. Adam NIEBIESKI musi popłynąć oboma kanu. Iza ZIELONA zagrała Kartę Chmurki i dlatego przesuwa tylko chmurkę na Listwie Pogody.

Poruszanie kanu

- Własne kanu znajdujące się na wodzie, **muszą** zostać przemieszczone (również załadunek lub wyładunek uważane są za ruch).
- Jeśli oba kanu znajdują się w Przystani, można poruszyć tylko jedno(jak na rys.1)
- Liczba na Karcie Wiosła wskazuje o ile Pól Rzeki przemieszczają się nasze kanu. Jeśli przemieszczamy oba kanu **każde** z nich porusza się o kompletną liczbę pól.
- Kto na Miejscu Wydobywania załadunku lub wyładunku (z powodów taktycznych) zużywa każdorazowo 2 Punkty Wiosła, które odlicza od odległości przemieszczenia na rzece (rys.2)



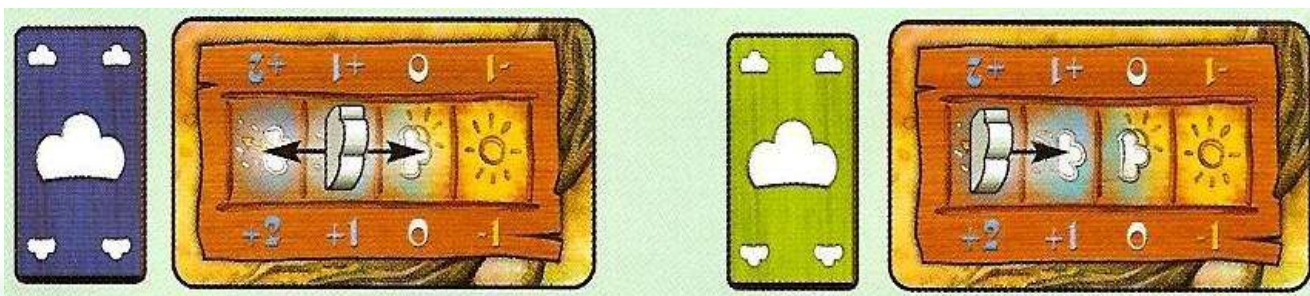
Rys. 2 : Alek ŻÓŁTY położył „4”. Swoim pustym kanu sływa o 2 pola w kierunku wodospadu i tam załadunku (za 2 Punkty Wiosła) niebieski diament. Jego drugie kanu przesuwa 4 pola w górę rzeki.

Wpływanie na pogodę

Kto zagra Kartę Chmurki musi przesunąć Chmurkę w górę lub dół Listwy Pogody

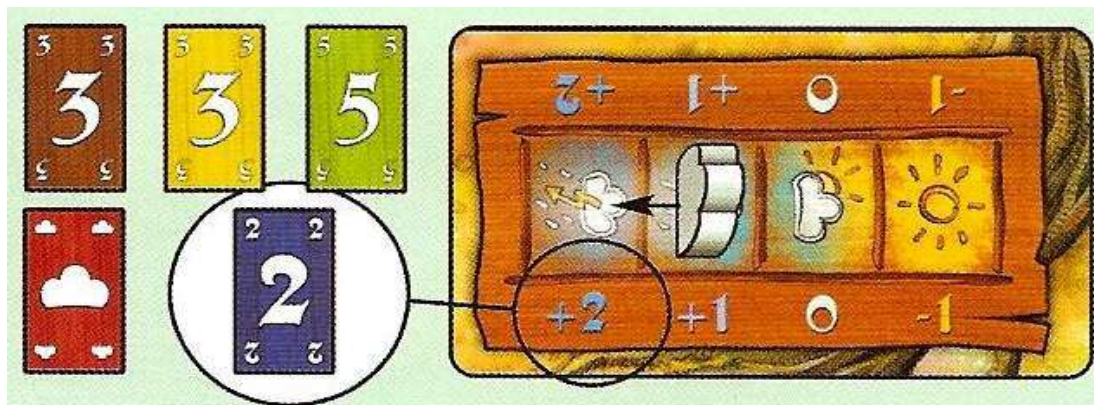
Rys. 3a Adam NIEBIESKI zagrał „chmurkę” Ma do wyboru przesunąć Chmurkę na „0” lub „+2” . Decyduje się na „niepogodę” „+2”.

Rys. 3b Również Iza ZIELONA zagrała kartę „chmurki”. Ponieważ Chmurka znajduje się na końcu Listwy Pogody można przesunąć ją tylko w 1 kierunku.



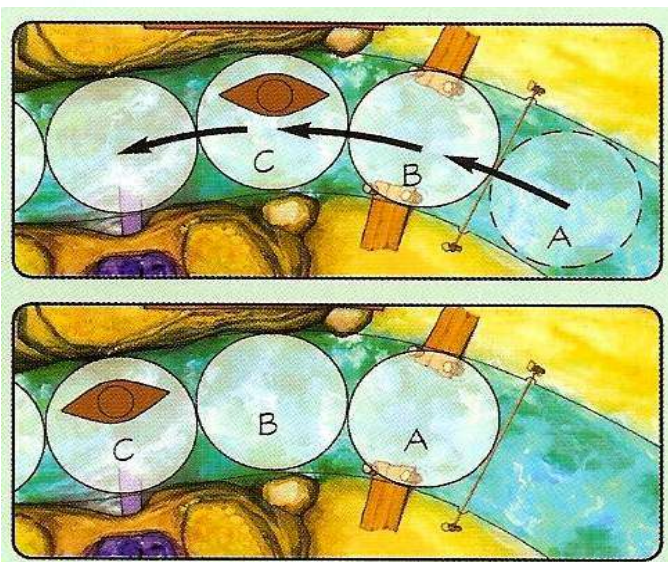
Przemieszczenie rzeki

Jeśli już wszyscy gracze zakończyli swoją kolejkę, następuje przemieszczenie rzeki. Polega ono na wsunięciu do koryta Niagara River (licząc od liny) tyłu Pól Rzeki, ile wynosi uzyskana Prędkość Rzeki. Prędkość Rzeki ustalamy dodając do najniższej wartości Karty Wiostła aktualną wartość na Listwie Pogody. (rys.4)



Rys.4 Kaja zagrała Kartę Chmurki i przesunęła pionek chmurki z „+1” na „+2”. Ponieważ „2” Adama jest najniższą Kartą Wiostła zagrana w tej rundzie, ta wartość zostaje dodana do aktualnej wartości pogody. A zatem rzeka zostaje przesunięta o 4 Pola Rzeki.

Podczas przemieszczenia rzeki, kanu znajdujące się w wodzie poruszają się wraz z nią.



Rys.5a i 5b

Podczas przemieszczania rzeki, żadne kanu nie może opuścić Pola Rzeki, na którym zatrzymało się na końcu rundy.

Kanu znajdujące się podczas „przemieszczenia” na wodzie, spływają wraz z nurtem rzeki. Jeśli w danej rundzie zagrano wyłącznie Karty Chmurki, rzeka przemieszcza się tylko o tyle pól, ile wynosi wartość na Listwie Pogody. Jeśli wartość ta jest równa „0” lub „-1”, rzeka nie porusza się.

W rozwidleniu rzeki Pola Rzeki „płyną” prawie zawsze na zmianę - w prawo lub w lewo. Jeśli jednak jedno z pól zostanie zablokowane, należy przesunąć go mechanicznie w odpowiednim kierunku koryta rzeki.

Zakończenie rundy



Na zakończenie rundy gracz rozpoczynający rundę oddaje Koło Ratunkowe swojemu lewemu sąsiadowi. Tym samym, staje się on Graczem Startowym - rozpoczynającym następną rundę.

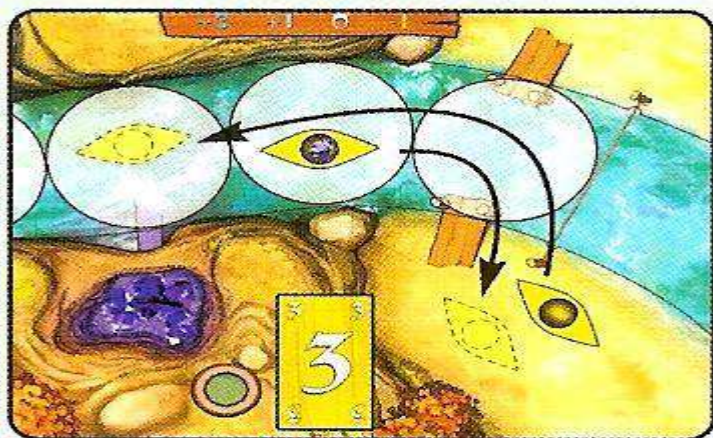


Odkryte już Karty Wiosen pozostają na miejscu. Następujące po nich kładziemy na górze (w następnych rundach). Dopiero kiedy zagramy wszystkie siedem Kart Wiosen możemy je ponownie zabrać z planszy.



Odwieczne prawa Niagary :

- Każdy z graczy może poruszać tylko swoje Kanu.
- Na jednym Polu Rzeki może stać dowolna liczba Kanu (każdego z graczy)
- Wyłącznie w Przystani można wodować kanu i wyłącznie tam mogą one rzekę opuścić (patrz rys.6), chyba, że spadną z wodospadu.



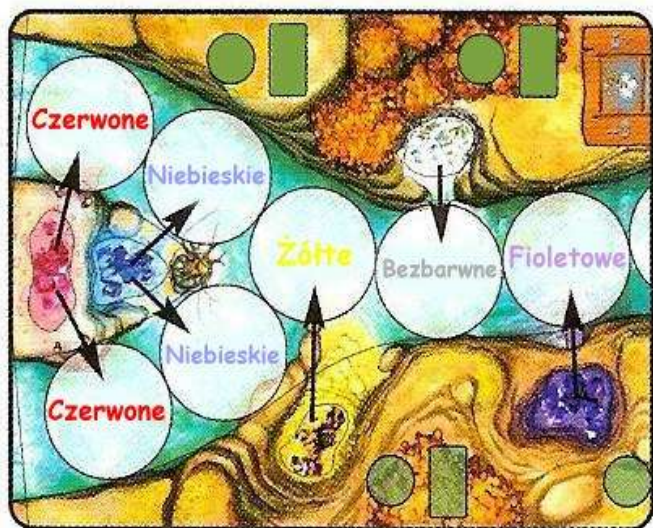
Rys.6

Punkty Wiosła mogą „przepaść” jedynie jeśli wyciągamy kanu na Przystań. Jeśli kanu znajduje się w wodzie wszystkie Punkty Wiosła **muszą** być wykorzystane.

- Każde przemieszczenie kanu z jednego Pola Rzeki na kolejne pochłania 1 Punkt Wiosła. Dotyczy to również ruchu kanu z Przystani na pierwsze Pole Rzeki.
- Każde kanu może poruszać się w trakcie jednej rundy tylko w górę **lub** w dół.
- Kto spływa z nurtem rzeki wybiera dowolną odnogę rzeki, w którą chce wpłynąć. Kto w trakcie jednej rundy wypłyne z jednej odnogi nie może w ciągu tej rundy wpłynąć do drugiej odnogi.
- Wszystkie Punkty Wiosła **muszą** być wykorzystane do końca, chyba że kanu kończy swój ruch w Przystani.
- Również niezaladowane kanu mogą być wyciągane na Przystań.

Jak załadować i wyładować diamenty w Miejscach Wydobywania

- Każde kanu może transportować tylko jeden kamień.
- Każde z Miejsc Wydobywania może być osiągnięte tylko z określonych Pól Rzeki (patrz rys.7) Tu gracze mogą załadować lub wyładować swoje kanu. Wykorzystują w tym celu 2 Punkty Wiosła **na początku** lub **na końcu** ruchu kanu. **Niedozwolone** jest zbieranie diamentów „po drodze” (patrz rys.8a).



Rys.7

Przykład: na niebieskim Miejscu Wydobywania mogą być załadowane lub wyładowane kanu znajdujące się na przedostatnim Polu Rzeki przed wodospadem, w lewej lub prawej odnodze rzeki.

- Kolor kamienia **nie musi** się zgadzać z kolorem Miejsca Wydobywania
- Jeśli ktoś znajdzie na jednym z Miejsc Wydobywania diamenty w różnym kolorze, może wybrać dowolny kolor kamienia, który załaduje do kanu (rys.8b)
- Diament właśnie co załadowany nie może zostać w **tej samej rundzie** wyładowany.
- Jeśli gracz wyładowuje diament na Miejscu Wydobywania może w tej rundzie załadować diament ale **innego koloru** i w **tym samym Miejscu Wydobywania** (rys,8b). Jest to jedyna możliwość wyładowania i załadowania kanu w **tej samej rundzie**.



Rys. 8a: Kaja CZERWONA zagrała „4”. Załadowuje na początku swojej rundy żółty diament, po czym płynie 2 pola w górę rzeki. Mogła również popłynąć najpierw 2 pola w dół lub w górę rzeki i na końcu swojej rundy, w czerwonym lub fioletowym Miejscu Wydobywania, załadować kamień. Jeśli chodzi o przezroczyste i niebieskie MW, Kaja przepływa tylko obok nich - w trakcie ruchu kanu nie można stamtąd zabierać diamentów.



Rys. 8b: Następnie ze swojego drugiego kanu wyładowuje fioletowy diament, i załadowuje żółty. Wszystko to następuje w Miejscu Wydobywania bezbarwnych diamentów.

Kaja Czerwona mogła zamiast tego załadować kamień bezbarwny. Mogła również popłynąć do MW niebieskich diamentów i tam wyładować kanu. Te 4 punkty wystarczyłyby także aby dowieźć fioletowy kamień do Przystani i tam go rozładować.

Wskazówka taktyczna:

Wyładowanie jakiegoś diamentu ma sens tylko, jeśli dzięki temu uda się zdobyć w tej samej rundzie kamień, którego bardziej potrzebujemy. Rozsądnym wydaje także wyładowanie diamentu by zakończyć ruch kradzieżą diamentu innego gracza (patrz rozdział „Tak wygląda kradzież”).

Tak dowozimy diamenty do Przystani

- Jeśli gracz dopłyne z załadowanym kanu do pierwszego Pola Rzeki i przekroczy linię staje się posiadaczem dowiezionego kamienia i kładzie go w widocznym miejscu przed sobą. **W tym wypadku może przepaść nadmierna liczba Punktów Wiosła.**
- Kanu zostaje przycumowane w Przystani i nie może już brać udziału w tej samej rundzie.

Tak wygląda kradzież

Dozwolone jest okradanie kanu przeciwnika. Jednakże jest to możliwe tylko jeśli **puste** kanu poruszające się w **górze rzeki**, **kończy** swój ruch na polu, na którym stoi już ofiara. Kradzież nie kosztuje żadnych Punktów Wiosła (patrz rys.9)

- Niedozwolona jest kradzież w miejscu w którym wyładujemy jakiś kamień.
- Niedozwolone jest okradanie własnego kanu.



Rys.9 Alek ŻÓŁTY zagrał „5”. Przesuwa swoje kanu 5 pól w górę rzeki. Tam może skraść diamenty Wojtka BRAZOWEGO lub Adama NIEBIESKIEGO. Swoje drugie żółte kanu rozładowuje najpierw w Miejscu Wydobywania niebieskich diamentów (za co „płaci” 2 Punkty Wiosła) a następnie płynie 3 pola w górę rzeki by okraść Iżę ZIELONĄ.

Uwaga wodospad !

Każdorazowy ruch rzeki przybliża kanu graczy niebezpiecznie blisko do wodospadu. Każde dodane Pole Rzeki (w miejscu z linią) powoduje spadnięcie jednego pola w dół wodospadu.

- Jeśli **PRz** spada wraz z kanu, jego właściciel traci swój środek transportu. Kanu to zostaje ustawione poniżej wodospadu. Jeśli kanu było załadowane diament wraca do Miejsca Wydobywania odpowiadającego kolorowi kamienia.
- Właściciel może odkupić zatopione kanu płacąc diament dowolnego koloru, w którego posiadaniu się znajduje. Wykup może nastąpić tylko na początku rundy zanim Gracz Startowy odkryje swoją Kartę Wiostła. Wykupione kanu układamy ponownie w Przystani i można natychmiast z niego korzystać. Diamenty, którymi wykupiono kanu wracają również do Miejsc Wydobywania odpowiadających ich kolorowi.

Wyjątek: Jeśli gracz nie posiada żadnego kanu ani diamentów potrzebnych do wykupienia, otrzymuje jedno kanu bez płacenia „wykupnego”. Jeśli jednak posiada kamienie, musi wykupić co najmniej jedno kanu.

Zakończenie gry i Zwycięzca:

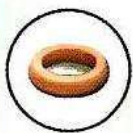
Jeśli ktoś zbierze diamenty **we wszystkich pięciu kolorach** lub **cztery o tej samej barwie** lub **siedem w dowolnym kolorze**, kończy grę jako zwycięzca. Runda zostaje jednak przeprowadzona do końca. Dlatego też może być kilku zwycięzców.



Przykład pomocny w zapoznaniu się z rzeką ...

... ponieważ Niagara oferuje więcej wyrafinowanych taktycznych zagrań, niż wydaje się po pierwszej partii.

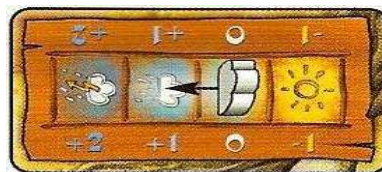
Rozpoczyna się gra. Wszyscy gracze zagrywają „zakryte” Karty Wiosel. Gracz Startowy odkrywa swoją ...



Adam NIEBIESKI jest Graczem Startowym, jego Karta Wiosła ma „6”. Spływa więc 4 pola w dół rzeki i ładuje kanu w Miejscu Wydobycia bezbarwnych diamentów.



Iza ZIELONA zagrała Kartę Chmurki i przesunęła Chmurkę z „0” na „+1” na Listwie Pogody.



Alek ŻÓŁTY zagrał „5”, przesuwa się o 3 pola do Miejsca Wydobycia fioletowych kamieni i tam załadowuje swoje kanu



Teraz Kaja CZERWONA odkrywa swoją Kartę Wiosła. Zagrała „1” i woduje swoje kanu na pierwsze Pole Rzeki.



Wojtek BRAZOWY wykorzystuje swoją „4” aby przemieścić kanu o 4 pola w dół rzeki. (Ponieważ płynie w dół nie może tam okraść Adama.)



Ponieważ na początku pierwszej rundy oba kanu wszystkich graczy znajdowały się jeszcze w Przystani, żaden z graczy nie mógł poruszać się dwoma kanu.

Najniższą zagrana Kartą Wiosła pierwszej rundy była „1” Kaji CZERWONEJ. Aby określić Prędkość Rzeki dodajemy do tej wartości aktualny „stan pogody” na Listwie Pogody (pionek chmurki znajduje się aktualnie na „+1”), tak więc 1 punkt Karty Wiosła + 1 na Listwie Pogody = 2. Dlatego też do rzeki zostają wsunięte 2 Pola Rzeki. (Rysunek poniżej obrazuje sytuację **po** Przesunięciu Rzeki.)



W ten sposób kończy się pierwsza runda. Adam NIEBIESKI oddaje Koło Ratunkowe swojemu sąsiadowi z lewej strony czyli Izie ZIELONEJ, która tym samym zostaje Graczem Startowym w następnej rundzie.

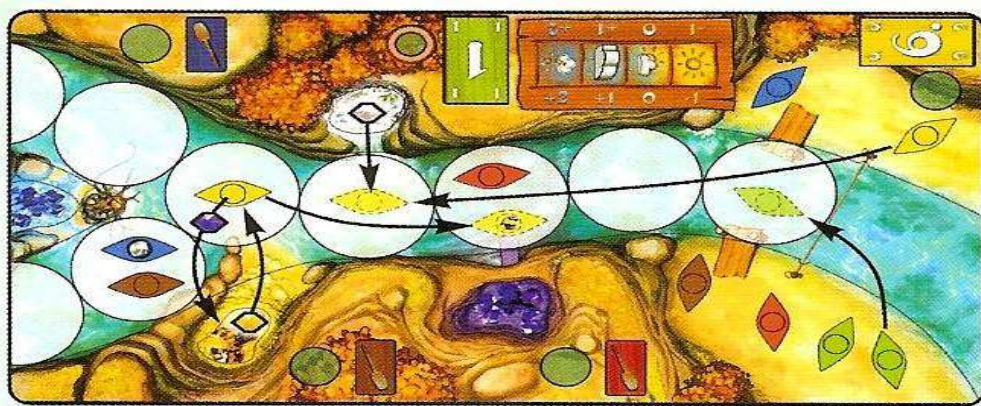
Wszystkie Karty Wiosła użyte w pierwszej rundzie pozostają na planszy. Każdy z graczy układa na górze nową, zakrytą Kartę Wiosła.



Iza ZIELONA odkrywa swoją Kartę Wiosła z „1”-ką i woduje kanu na pierwsze Pole Rzeki.



Alek ŻÓŁTY wykorzystuje swoją „6”-kę aby wyładować swój fioletowy diament w Miejscu Wydobywania żółtych diamentów i załadować stamtąd żółty kamień a następnie płynie w górę o 2 pola. Poza tym woduje swoje drugie kanu, przemieszczając go aż do Miejsca Wydobywania bezbarwnych diamentów i taki też kamień zabiera na pokład (patrz rysunek na następnej stronie).



Pierwsze kanu Kaji CZERWONEJ stoi w „fioletowym” Miejscu Wydobycia. „5” pozwala jej załadować kanu i wyładować go w Przystani. Drugim kanu dopływa również do „fioletowego” Miejsca Wydobycia by stamtąd zabrać kolejny fioletowy diament (rysunek poniżej)

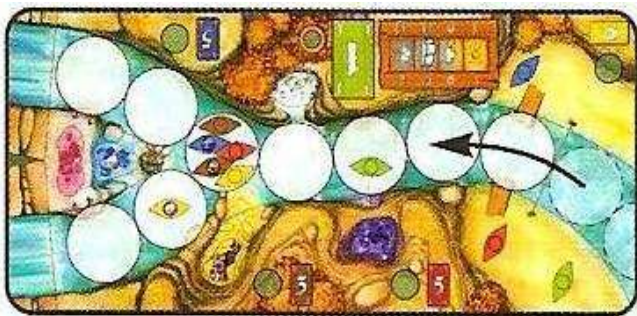


Karta Wiosta Wojtka BRAZOWEGO ma wartość „3”. Płynie więc z „niebieskiego” MW 3 pola w górę rzeki by tam okraść żółte kanu. Do gry wprowadzone zostaje też drugie brązowe kanu.

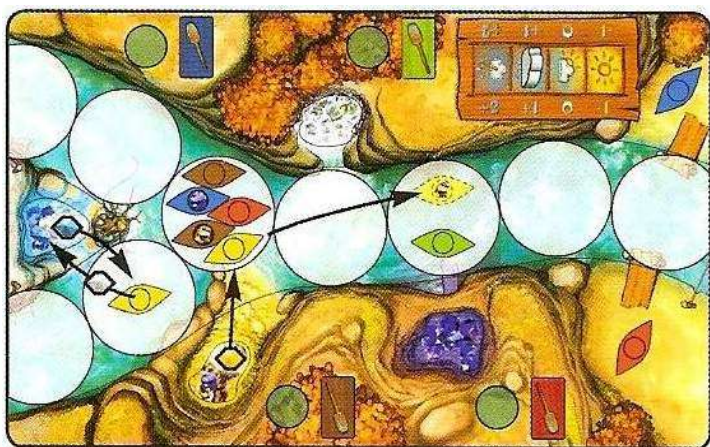


Adam NIEBIESKI zagrał „5”. Rozładowuje bezbarwny diament w niebieskim MW i decyduje się popłynąć 3 pola w górę rzeki by okraść Kaję CZERWONĄ (ponieważ nie chce aby zdobyła ona następny fioletowy kamień). Swoje drugie niebieskie kanu pozostawia na razie na brzegu.





Prędkość Rzeki wynosi 2 (najniższa karta = 1 + pogoda = 1).
 Koło Ratunkowe wędruje do Alka ŻÓŁTEGO. Do zagrania pozostało jeszcze 5 Kart Wioseł.



Alek ŻÓŁTY odkrywa jako Gracz Startowy „4”-kę. Swój bezbarwny diament wyładowuje w „niebieskim” MW by zabrać stamtąd niebieski kamień. Swoje puste kanu załadowuje w „żółtym” MW i płynie 2 pola do góry.



Kaja CZERWONA wykorzystuje „2”-kę by popłynąć 2 pola w górę rzeki by tam okraść żółte kanu. Woduje również drugie kanu.



Adam Niebieski zagrał Kartę Chmurki. Przesuwa pionek chmurki na „+2”



Iza ZIELONA dzięki „5”-ce załadowuje kanu w „fioletowym” MW i dostarcza kamień na ląd.



Wojtek BRAZOWY zagrał „5”- sływa załadowanym kanu o 1 pole do „niebieskiego” MW. Tam wyładowuje żółty diament a zabiera niebieski. Puste kanu załadowuje żółtym i płynie 3 pola w górę rzeki.

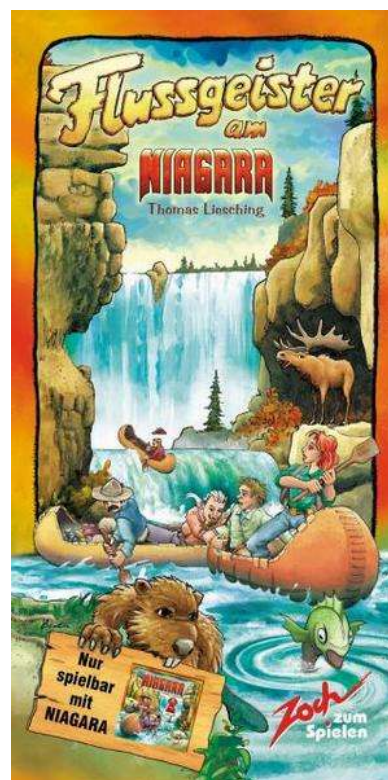


W tej rundzie Prędkość Rzeki wynosi 4 (najniższa Karta Wiosła = 2 + pogoda = 2). W wyniku czego pecha mają Alek ŻÓŁTY i Wojtek BRAZOWY, ponieważ ich kanu załadowane każdy niebieskim diamentem porywa nurt rzeki i strąca w otchłań wodospadu. Kamienie te wracają do „niebieskiego” Miejsca Wydobycia. Zatopione kanu układamy pod wodospadem. Alek i Wojtek nie mogą wykupić kanu na początku następnej rundy bo nie posiadają jeszcze żadnych diamentów.

Koło Ratunkowe wędruje do Kaji CZERWONEJ. Każdy z graczy ma już tylko 4 Karty Wiosła ...



Dodatek do Niagary „Duchy rzeki”



NIAGARA w skrócie:

Przebieg rundy:

Krok 1: Wyłożyć „zakrytą” Kartę Wiosła (wszyscy gracze jednocześnie) ---> str.1

Krok 2: Odkryć kartę dopiero w swojej kolejce, przeprowadzić AKCJĘ . Najpierw Gracz Startowy (posiadacz Koła Ratunkowego), następni według kolejności ---> str.1
Zagrane Karty Wiosła zostawić na planszy do momentu wykorzystania wszystkich 7, dopiero wtedy wszystkie zabrać.

PORUSZANIE KANU (jeśli zagrano Kartę Wiosła): ---> od str.2

a) Własne kanu (**oba**) poruszać o liczbę Karty Wiosła, ale:

- Wprowadzać do gry tylko jedno kanu, jeśli **oba stoją jeszcze na brzegu**.
- Jeśli jedno kanu stoi na brzegu, może tam pozostać lub może być zwodowane.

b) Kanu załadować lub rozładować w Miejscu Wydobywania (każda akcja kosztuje zawsze 2 punkty Karty Wiosła): ---> str.2

- Dozwolone tylko **na początku** lub **na końcu** ruchu kanu.
- Tylko **jeden** diament na kanu.

c) Wyładowanie i załadowanie kanu **w tym samym ruchu** („kosztuje” 4 punkty Karty Wiosła) ---> str.6

- Dozwolone tylko z diamentami o **różnych** kolorach.
- Dozwolone tylko **w tym samym** Miejscu Wydobywania.
- Załadowany diament nie może zostać wyładowany w tym samym ruchu.

d) Dowieźć diamenty do przystani: ---> str.5

- Wyciągnąć kanu na brzeg (nadmierna liczba punktów przepada).
- Odłożyć diament w widocznym miejscu przed sobą.

e) Ukraść diamenty z obcego kanu (nie kosztuje żadnych punktów KW): ---> str.7

- Dozwolone tylko przy ruchu kanu **w górę rzeki**.
- Możliwe tylko jeśli nasz ruch (pustym kanu) **zakończy się na polu** na którym stoi już ofiara.

WPŁYWANIE NA POGODĘ (jeśli zagrano Kartę Chmurki): ---> str.2

- Przesunąć pionek Chmurki na Listwie Pogody (akcja nie może być pominięta)

Krok 3: Przemieścić rzekę ---> str.3

Ustalenie Prędkości Rzeki = najniższa Karta Wiosła + aktualny stan pogody (zależny od położenia pionka chmurki).

a) Wsunąć do koryta rzeki tyle **Pól Rzeki** ile wynosi Prędkość Rzeki.

- Kanu płyną z prądem rzeki.

b) Każde kanu pochłonięte przez wodospad (wraz z ładunkiem) przepada. Płacąc jeden kamień otrzymujemy kanu z powrotem (bez ładunku) ---> str.8

- Jeśli gracz nie posiada żadnego kanu i diamentu, otrzymuje jedno kanu za darmo.

Krok 4: Przekazać Koło Ratunkowe (= zmiana Gracza Startowego w nowej rundzie) --->str.4

Zakończenie gry: Co najmniej jeden z graczy zebrał diamenty we wszystkich 5 kolorach, lub 4 w tym samym kolorze lub 7 w dowolnego koloru na końcu rundy ---> str.8