

Niagara

Zoch 2004

Een handleiding bij het spelen

Samengevat en vrij vertaald

Pascal Taillaert - Spellencub Piek-uur en Incognito - Waregem

Materiaal

10 kano's in 5 kleuren

1 zwemband = startspelersteen

1 wolk

12 ronde doorzichtige rivierschijven

40 edelstenen in 5 kleuren

35 paddelkaarten in 5 kleuren

Doel van het spel

4 gelijkkleurige of 5 verschillende of 7 willekeurige edelstenen aan land brengen

Voorbereiding

- haal al het materiaal uit de doos
- draai de doos om en leg ze tegen het deksel
- hierop leg je het spelbord
- in elke verzamelplaats leg je 7 gelijkkleurige edelstenen, de 8^{ste} edelsteen van elk kleur is een resevesteen
- in de bedding van de rivier leg je 9 rivierschijven
- de andere rivierschijven leg je naast het spelbord
- het wolkje plaats je op waarde nul op de weerkaart
- elke speler krijgt 2 kano's en 7 paddelkaarten in een bepaalde kleur
- de kano's worden op het strand geplaatst
- de paddelkaarten houden de spelers verdekt
- er zijn voor elke speler 2 veldjes voorzien : het ronde veldje voor de zwemband als je startspeler bent, het rechthoekig veldje om paddelkaarten af te leggen

Spelverloop

Fase 1 - Een paddelkaart afleggen

- elke speler kiest een paddelkaart uit en legt ze verdekt op zijn rechthoekig veldje
- de paddelkaarten blijven verdekt liggen tot je aan de beurt bent
- de kaarten met een getal gebruik je om je kano's te bewegen en om edelstenen in en uit te laden
- met de wolkenkaart beïnvloed je het weer en meteen ook de snelheid waarmee de rivier stroomt

Fase 2 - Kano's bewegen of het weer beïnvloeden

- de startspeler begint
- hij draait zijn paddelkaart om en voert ze uit
- de paddelkaarten blijven tijdens het spel liggen en vormen zo een aflegstapel
- ze komen pas weer ter beschikking van de spelers als ze allemaal gespeeld werden, dus na 7 rondes

Eén of twee kano's bewegen ?

- je mag alleen eigen kano's bewegen
- een kano beweeg je ofwel stroomopwaarts ofwel stroomafwaarts
- er kunnen meerdere kano's op een rivierschijf staan
- als beide kano's aan land liggen dan moet je één kano te water laten en één kano aan land laten liggen
- als één kano in het water ligt dan moet je hem bewegen, de andere mag je te water laten als je wil
- als beide kano's in het water liggen dan moet je beide kano's bewegen

Hoever ?

- het getal op je paddelkaart geeft aan hoever je je kano moet bewegen
- als beide kano's in het water liggen moet je beide zo ver bewegen als aangegeven op je paddelkaart

Varen en edelstenen ophalen

- een edelsteen bij een verzamelplaats inladen kost 2 paddelpunten
- een edelsteen bij een verzamelplaats uitladen kost ook 2 paddelpunten
- al je paddelpunten moet je gebruiken, behalve bij het aan land brengen van je edelstenen

Edelstenen bij de verzamelplaatsen in- en uitladen

- elke kano kan slechts één edelsteen transporteren
- je kan enkel edelstenen in- of uitladen als je kano op gelijke hoogte staat met de verzamelplaats
- in- en uitladen kan enkel bij het begin of op het einde van je beurt m.a.w. eerst in- of uitladen en dan je kano bewegen of eerst je kano bewegen en dan in- of uitladen
- de kleur van de edelsteen moet bij het in- of uitladen niet overeenstemmen met de kleur van de verzamelplaats
- een edelsteen die je in je beurt ingeladen hebt mag je in je beurt niet weer uitladen

Kano's op een verzamelplaats uitladen en opnieuw inladen

- je kan een kano uitladen en enkel op dezelfde verzamelplaats weer inladen
- de edelsteen die je inlaadt en die je uitlaadt moeten een verschillende kleur hebben
- er kunnen geen edelstenen geruild worden tussen twee eigen kano's

Edelstenen stelen

- je kan ook een edelsteen uit een andere boot stelen wanneer je stroomopwaarts vaart
- je moet eindigen op de rivierschijf waarop de kano staat waarvan je wil stelen
- je mag dit ook doen als je aan het begin van je beurt een kano uitgeladen hebt
- als er meerdere kano's op een rivierschijf staan kun je kiezen uit welke boot je steelt
- je kano uitladen en op dezelfde plaats stelen is niet mogelijk
- stelen kost geen paddelpunten

Edelstenen aan land brengen

- als je een kano aan land kan brengen mag je een edelsteen uitladen
- deze edelsteen mag je echter niet in deze beurt ingeladen hebben
- je moet genoeg paddelpunten hebben om aan land te geraken
- overtollige paddelpunten mag je laten vallen
- het uitladen van een edelsteen aan land kost geen paddelpunten

Het weer beïnvloeden

- als je de paddelkaart met de wolk uitgespeeld hebt verplaatst je de wolk naar een hogere of een lagere waarde
- de wolk kan door meerdere spelers verplaatst worden
- de wolk mag je niet op zijn huidige plaats laten staan, je moet ze verplaatsen
- wie de wolk verplaatst kan in die beurt geen kano's verplaatsen of edelstenen nemen

Fase 3 - De stroom bewegen

- er worden evenveel rivierschijven in het spelbord geschoven als het getal van de laagste paddelkaart eventueel vermeerderd of verminderd met de waarde van de plaats van de wolk op de weerkaart
- de rivierschijven vloeien bijna altijd afwisselend links en rechts
- mocht het systeem vastlopen help je een beetje door de volgende rivierschijf in de andere richting dan de vorige te duwen
- als alle spelers een wolkenkaart gespeeld zouden hebben worden er zoveel rivierschijven in het spelbord geschoven als de waarde op de weerkaart

Kano's storten in de waterval

- de edelstenen gaan terug naar de verzamelplaatsen
- tegen betaling van een willekeurige edelsteen krijg je een kano terug
- als je geen edelstenen en kano's meer hebt krijg je een kano terug zonder een edelsteen af te geven
- kano's die teruggekocht worden worden opnieuw op het strand geplaatst

Fase 4 - De zwemband doorgeven

- de zwemband wordt doorgegeven aan de linkerbuur van de startspeler
- hij legt de zwemband op zijn rond veldje op het spelbord

Speleinde

Wanneer een speler 4 gelijkkleurige of 5 verschillende of 7 willekeurige edelstenen aan land gebracht heeft eindigt het spel. Fase 2 wordt altijd tot het einde gespeeld. Er kunnen meerdere winnaars zijn.