

NIAGARA



O bătălie rapidă pe râu pentru 3-5 canotori neînfricați cu vârsta de la 8 ani în sus

În curenții rapizi ai râului Niagara, canotori neînfricați se luptă cu apa și cu alți canotori pentru a colecta pietre prețioase care se găsesc de-a lungul râului. Desigur, cele mai valoroase pietre prețioase se găsesc departe în aval, aproape de cascadă. Da, există o cascadă, iar canotorii care nu sunt atenți la curenți se pot răsturna. De asemenea, jucătorii trebuie să ducă pietrele prețioase colectate înapoi pe pământ pentru a putea fi numărate. La sfârșit, jucătorul care a colectat cea mai mare valoare în pietre prețioase, este cel care câștigă.

Continutul jocului



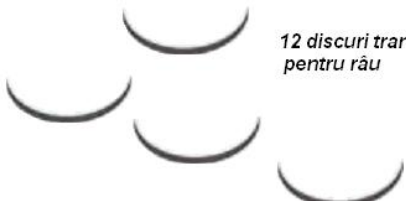
10 canoae în 5 culori



un colac de salvare
(semnul de marcă
al jucătorului care dă startul)



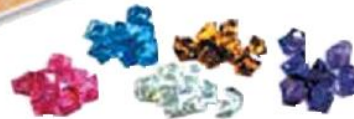
un nor ce indică vremea și ploaie



12 discuri transparente
pentru râu



o tablă de joc cu albia râului



40 pietre prețioase - 8 din fiecare:
rubin (roșu), safir (albastru), diamant (incolor),
chihlimbar (galben), ametist (violet)



35 cărți-vâslă în 5 culori

Imag.1: Ilustrarea conținutului jocului

CONȚINUT:

- 10 canoae în 5 culori
- un colac de salvare (semnul de marcă al jucătorului care dă startul)
- un nor ce indică vremea și ploaie
- 12 discuri transparente pentru râu
- o tablă de joc cu albia râului
- 40 pietre prețioase – 8 din fiecare: rubin (roșu), safir (albastru), diamant (incolor), chihlimbar (galben), ametist (violet)
- 35 cărți-vâslă în 5 culori

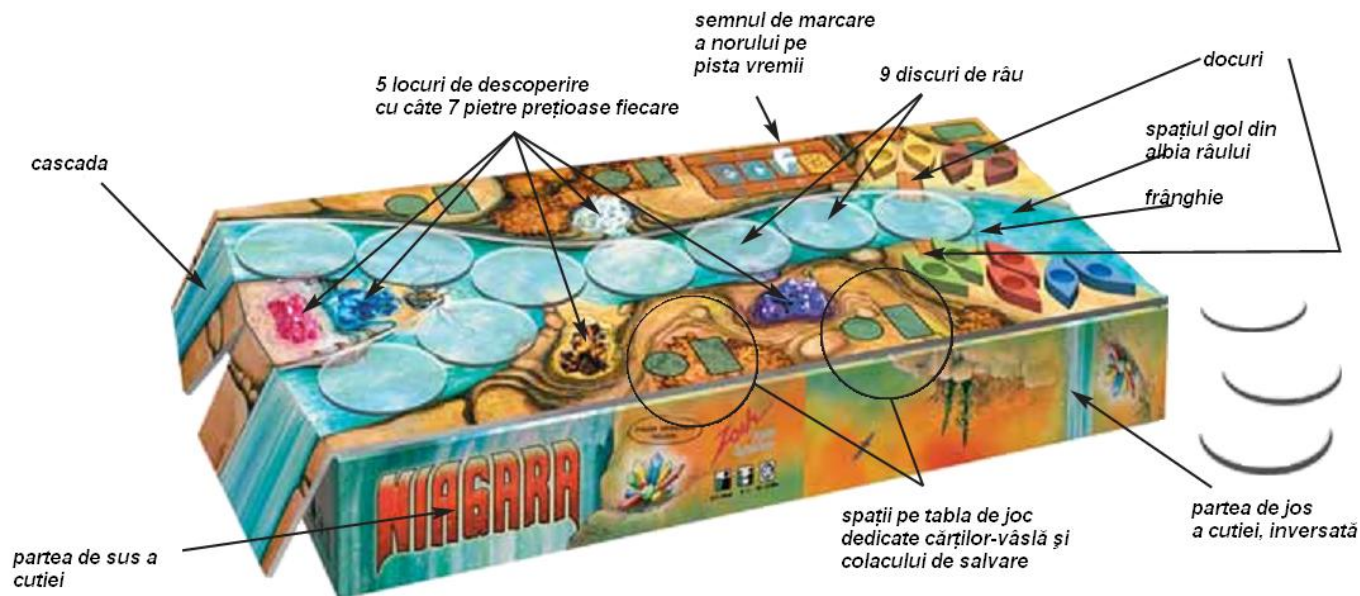
SCOP:

Jucătorii vâslesc în canoalele lor de-a lungul râului Niagara pentru a colecta pietre prețioase. Folosind cărțile-vâslă, ei influențează viteza canoanelor lor și viteza valurilor pe care ele plutesc. Unde valurile sunt foarte puternice, jucătorii trebuie să vâslească defensiv pentru a împiedica scufundarea canoanelor și pentru a le menține departe de cascadă.

Cu toate acestea, cele mai importante pietre prețioase se află în apropierea cascadei, deci jucătorii care vor să ia aceste pietre trebuie să fie dispuși să-și asume unele riscuri și să-și plănuiască mișcările cu atenție pentru a evita cascada și pentru a se întoarce cu încărcătura lor în siguranță.

Primul jucător care colectează **5 pietre prețioase diferite** sau **4 identice**, sau **oricare 7 pietre** și le aduce pe pământ în siguranță, va încheia și va câștiga jocul.

PREGĂTIRE:

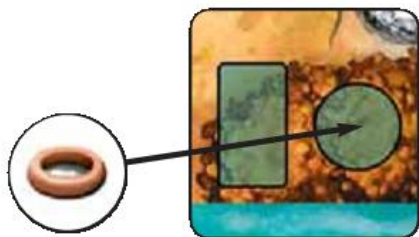


Imag. 2: Aranjamentul de început al jocului

- partea de sus a cutiei
- cascada
- 5 locuri de descoperire cu câte 7 pietre prețioase fiecare
- semnul de marcare a norului pe pista vremii
- 9 discuri de râu
- docuri
- spațiul gol din albia râului
- frânghie
- partea de jos a cutiei, inversată
- spații pe tabla de joc dedicate cărților-vâslă și colacului de salvare

- Puneți partea de sus și partea de jos a cutiei una lângă alta, cu partea deschisă în jos, astfel încât să formeze o platformă.
- Puneți tabla de joc pe această platformă astfel încât să formeze o cascadă la un capăt, ca în figura 2.
- Puneți 7 pietre prețioase de aceeași culoare cu locurile rezervate pietrelor. Cea de-a 8-a piatră prețioasă din fiecare culoare este o rezervă care să fie folosită în cazul că pietrele prețioase se pierd.

- Puneți 9 dintre discurile transparente în albia râului astfel încât discul plasat cel mai sus să fie sub frânghia care traversează râul. Spațiile din albie localizate cel mai sus rămân goale (vezi figura 2). Puneți cele 3 discuri care rămân în plus lângă tabla de joc.
- Puneți semnul de marcare a vremii pe spațiul 0 de pe pista vremii, de pe tabla de joc.
- Fiecare jucător ia ambele canoe și toate cele 7 cărți-vâslă, care sunt de culoarea lui. El își păstrează cărțile ascunse de ceilalți jucători și își plasează canoele pe una sau pe ambele plaje, lângă doc (vezi figura 2).
- Fiecare jucător alege o pereche de spații rotunde și dreptunghiulare de pe tablă la care poate ajunge cel mai ușor.
- Jucătorii îl aleg pe unul dintre ei care să înceapă în prima rundă iar acesta ia colacul de salvare și îl pune pe spațiul lui rotund de pe tabla de joc



(vezi imag.3a).

JOCUL:

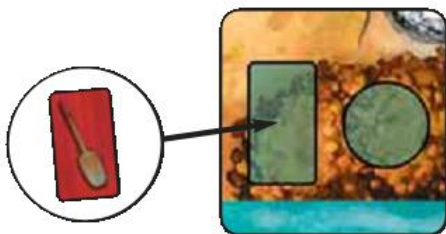
Fiecare rundă este împărțită în 4 faze, care se joacă întotdeauna în aceeași ordine:

1. Jucarea unei cărți-vâslă
2. Mișcarea canoelor/influențarea vremii
3. Mișcarea râului
4. Renunțarea la colacul de salvare

FAZA 1: jucarea unei cărți-vâslă → pagina 2

Fiecare jucător are 7 cărți-vâslă pe care le păstrează ascunse de ceilalți jucători, în mână. Șase dintre acestea arată câte un număr de la 1 la 6. Cea de-a 7-a arată un nor. Jucătorul folosește cărțile cu număr pentru a-și muta canoele și pentru a colecta pietre prețioase. Jucătorul folosește cartea cu nor pentru a influența vremea și, astfel, schimba viteza râului Niagara.

Din cărțile-vâslă disponibile, fiecare jucător alege o carte și o plasează cu fața în jos pe spațiul lui dreptunghiular de pe tabla de joc



(vezi imag.3b).

FAZA 2: “Mută canoea” sau “Influențează vremea” → pagina 3

Începând cu jucătorul care dă startul (cu colacul de salvare), jucătorii acționează în ordinea mișcării acelor de ceasornic. Până când este rândul lui, fiecare jucător își ține cartea-vâslă cu fața în jos pe tabla de joc.

La rândul lui, un jucător

- își întoarce cartea-vâslă
- execută acțiunea “mută canoea”, dacă a jucat o carte cu număr, sau “influențează vremea” dacă a jucat o carte cu nor (ambele acțiuni sunt descrise mai jos).



Imag. 3c: Pe spațiul rezervat cărților fiecărui jucător pe tablă, se află ultima carte jucată de el. Cărțile jucate anterior se află sub aceste cărți așezate într-un pachet.

În timpul jocului, cărțile-vâslă stau pachet, cu fața în jos, pe spațiul de joc al fiecăruia dintre noi. Jucătorii plasează fiecare carte nouă pe pachet astfel încât numerele de pe cărțile de dedesubt nu se pot vedea (vezi imag.3c). Odată jucate, cărțile rămân pe tabla de joc până când toate cele 7 cărți pe care le are un jucător au fost jucate. După 7 runde, jucătorii iau înapoi toate cele 7 cărți ale lor de pe tabla de joc.

a. Mutarea unei canoe

Când un jucător joacă o carte cu **număr**, el execută acțiunea “mută canoale”. El poate doar să-și mute **propriile** canoae. La mutarea canoelor lui, un jucător poate – când situația îi permite – colecta pietre prețioase din spațiile de descoperire, sau poate să le ia de la alte canoae. Mai mult, el poate pune pietre prețioase din canoalele lui înapoi în locurile de descoperire, sau le poate duce în siguranță pe pământ, dincolo de frânghie.

Mutarea uneia sau ambelor canoae

Faptul că un jucător poate/trebuie să mute una din canoalele lui sau pe amândouă, depinde de locația canoelor lui **la începutul rândului său la joc**, fie pe pământ fie în apă (vezi imag.4).

- Dacă **amândouă** canoalele lui sunt pe pământ (la începutul jocului), el **trebuie** să mute **una** din ele, dar nu le poate muta pe amândouă.
- Dacă **una** din canoalele lui se află pe pământ, jucătorul este liber să aleagă dacă să-și mute canoala sau nu, dar pe cea care este în apă, trebuie să o mute.
- Dacă **amândouă** canoalele sunt pe apă, el **trebuie** să le mute pe amândouă.



Imag. 4: Vlad (Maro) poate muta doar una dintre canoalele lui, dat fiind faptul că ambele sunt pe pământ. Bogdan (Galben) și Mihai (Roșu) trebuie să-și mute canoalele care sunt deja pe apă și își pot muta de asemenea și celelalte canoae care sunt pe pământ. Ilinca (Albastru) trebuie să-și mute ambele canoae pentru că ambele se află în apă. Maria (Verde) ar trebui de asemenea să-și mute ambele canoae, dar ea jucat un nor, și nu mută nici o canoae. În schimb, ea mută semnul de marcare a norului pe pista vremii.

Distanța pe care se mișcă canoalele

- Numărul de pe cartea-vâslă jucată arată cât de **departe** își mută un jucător canoala sau canoalele față de locul în care se găsesc inițial. Când un jucător își mută ambele canoae, el o mută pe fiecare pe **distanța completă de vâslit** (vezi imag.5: „Eternele legi de vâslit ale Niagarei”).

Distanța pe care canoalele se mișcă la încărcarea sau descărcarea pietrelor prețioase

- Când un jucător, încarcă o **piatră prețioasă dintr-un loc de descoperire**, în canoa lui, aceasta costă **două puncte de vâslit**. El mută această canoe cu **două spații mai puțin** decât numărul de pe cartea-vâslă (vezi imag. 5a).

- Când un jucător descarcă o piatră prețioasă din canoa lui către locul de descoperit, mutarea lui este cu 2 spații mai scurtă decât numărul de pe cartea – vâslă.

- Dacă un jucător descarcă și decide să-și reîncarce canoa imediat, aceasta costă **4 puncte de vâslit!** Această canoe are voie să se miște cu 4 spații mai puțin decât numărul de pe cartea – vâslă (vezi imag. 5b).

Nu se permite nefolosirea “punctelor de vâslit”.

Excepție: în cazul aducerii pietrelor prețioase în siguranță pe pământ



Imag.5a: Bogdan (Galben) și-a jucat cartea-vâslă cu numărul 4. Din moment ce ambele lui canoe se află pe râu, trebuie să le mute pe amândouă. El alege mai întâi să-și mute canoa goală 2 spații înspre cascadă iar acolo își folosește al treilea și al patrulea punct de mișcare pentru a lua piatra prețioasă de acolo. Apoi, el își mută cealaltă canoe 4 spații către doc.



Imag.5b: Mihai (Roșu) și-a jucat cartea-vâslă cu numărul 5. El își mută canoa 1 spațiu în aval. Acum, el descarcă piatra prețioasă galbenă (2 puncte de vâslit) și încarcă o piatră prețioasă albastră (2 puncte de vâslit). Cu cea de-a doua canoe a lui el mai întâi descarcă o piatră prețioasă incoloră în locul de descoperire galben (2 puncte de vâslit) și apoi își mută canoa 3 spații în amonte pentru a lua piatra roșie din canoa lui Bogdan (Galben) (vezi “Luarea pietrelor prețioase”).



Imag.6: Ca să poată descărca la locul de descoperire roșu, o canoe trebuie să se afle pe ultima plăcuță de pe râu înaintea cascadei, fie la stânga sau la dreapta limbii de pământ. Pentru a descărca la locul de descoperire albastru, canoa poate fi atât pe stânga cât și pe dreapta limbii de pământ. Pentru a descărca la locul de descoperit galben, canoa trebuie să fie în spațiul unde cele 2 părți ale râului se unesc, și așa mai departe.

Încărcarea sau descărcarea pietrelor prețioase

! Doar canoele goale pot fi încărcate, pentru că ele pot transporta doar câte o piatră.

De-a lungul malului râului Niagara, există trei locuri de descoperire diferite unde se pot găsi pietre prețioase. Se găsesc pietre prețioase și în două locuri pe limba de pământ. Pentru a încărca sau

descărca o piatră, un jucător trebuie să aibă una din canoele lui pe spațiul de pe râu aflat lângă spațiul cu piatra. Fiecare spațiu cu pietre corespunde unui anumit spațiu de pe râu (vezi imag.6).

Există 2 momente posibile când un jucător își poate încărca sau descărca, canoele lui: **înainte sau după ce a mutat canoaa**. Aceasta înseamnă că:

- Jucătorul activ încarcă sau descarcă canoaa, care se găsește pe un **spațiu de pe râu lângă un loc de descoperire**. Apoi, el o mută (dar cu 2 spații mai puțin decât numărul de pe cartea-vâslă).

- Jucătorul activ începe cu mutarea canoeei lui cu 2 spații mai puțin decât numărul de pe cartea-vâslă și apoi își încarcă sau descarcă canoaa în **acel loc, unde mutarea se termină**.

- Culoarea unei pietre descărcate nu trebuie să coincidă cu cea a locului de descoperire.
- Dacă sunt culori diferite de pietre într-un loc de descoperire, jucătorul poate alege piatra pe care să o încarce.

- În cazul în care jucătorul a jucat cartea-vâslă cu numărul 1, nu îi este permis să încarce sau să descarce pietre, deoarece are nevoie de 2 puncte de vâslit pentru a face acest lucru.

Descărcarea unei canoee și reîncărcarea ei imediată

După ce și-a descărcat canoaa la un loc de descoperire, un jucător o poate încărca de îndată – dar doar la acel loc de descoperire unde tocmai a descărcat piatra (vezi imag.5b)! **Culoarea pietrei reîncărcate trebuie să fie diferită de piatra descărcată**.

În orice caz, un jucător trebuie să aibă suficiente “puncte de vâslit” (cel puțin 4) pentru a face această mutare! El poate decide dacă îi place să înceapă mutându-și canoaa sau descărcând-o.

! O piatră încărcată nu poate fi descărcată în același tur !!!

Luarea pietrelor prețioase din alte canoee

Jucătorii pot de asemenea colecta pietre luându-le de la alți jucători. Pentru a face acest lucru, jucătorul trebuie să aibă o canoaa goală – cu direcția de deplasare în amonte – oprită pe același spațiu de pe râu ca și canoaa de la care vrea să le ia (vezi imag. 7a – 7f):

- Când un jucător mută o canoaa **goală în amonte** și termină mutarea pe un spațiu de pe râu unde se află o canoaa încărcată, jucătorul poate lua piatra de la canoaa încărcată, plasând-o pe canoaa lui goală. Aceasta se aplică chiar dacă jucătorul și-a descărcat canoaa la începutul mutării lui (vezi imag.5b)!

- Dacă există mai mult de o canoaa pe spațiul respectiv, jucătorul poate alege din care canoaa să ia o piatră.

- Nu este posibil ca un jucător să mute o canoaa încărcate pe un spațiu de pe râu (cu 2 puncte mai puțin decât numărul de pe cartea-vâslă), să descarce piatra (2 puncte de vâslit) iar apoi să ia o piatră din altă canoaa (0 puncte de vâslit).

- Un jucător nu poate lua o piatră când este în mișcare. El poate lua o piatră doar în spațiul de pe râu unde se **oprește**, și nu poate opri canoaa mai devreme decât trebuie. Jucătorul trebuie totdeauna să folosească întreaga mutare prin vâslit atunci când își mișcă canoaa.

- Luatul pietrelor din altă canoaa nu costă puncte de vâslit (spre deosebire de costul colectării unei pietre de pe mal sau limba de pământ).



Imag. 7a: Mihai (Roșu) joacă, cartea-vâslă cu numărul 3. El mută una din canoeele lui (care conține o piatră prețioasă) la doc, și poate descărca piatra, plasând-o în zona lui de joc.



Imag. 7b: El ar putea să-și mute cealaltă canoaa (goală) în amonte 3 spații, și acolo poate lua o piatră fie de la Bogdan (Galben) fie de la Ilinca (Albastru).



Imag. 7c: Dacă el alege să se mute 3 spații în aval, va trece peste cascada, ceea ce cu siguranță nu vrea!



Imag. 7d: El poate de asemenea să aleagă să ia piatra albastră (pentru 2 puncte de mișcare) de la malul unde era canoera lui goală și apoi să se mute un spațiu cu piatra albastră.



Imag. 7e: Mihai (Roșu) ar putea de asemenea să se mute 1 spațiu în aval și să-și folosească cele 2 puncte de mișcare ce îi rămân pentru a lua piatra prețioasă roșie de pe mal.



Imag. 7f: El alege ultima posibilitate: mutarea cu un spațiu în amonte și folosirea celor 2 puncte de mișcare ce îi rămân pentru a lua piatra prețioasă roșie de pe mal.

Aducerea unei pietre pe pământ

Pentru a câștiga jocul, nu este de ajuns ca jucătorii să-și încarce canoele cu pietre prețioase. Ei trebuie să le și aducă înapoi pe pământ.

- Pentru a aduce o canoe pe pământ, jucătorul trebuie să o mute dincolo de ultimul spațiu de pe râu (marcat de frânghie), pe plajă și să plaseze canoera pe mal.

- Când un jucător mută o canoe încărcată pe pământ, el ia piatra prețioasă din canoe și o plasează în zona lui de joc – cât mai bine vizibilă pentru toți ceilalți jucători. Jucătorul este acum **posesorul** pietrei. Descărcarea unei canoere la docuri nu costă puncte de vâslit.

- Jucătorul plasează canoera pe plajă la stânga sau dreapta râului și nu poate muta canoera din nou până nu îi vine încă o dată rândul.

- Când un jucător mută o canoe înapoi pe pământ, el nu trebuie să ajungă la pământ exact printr-o mișcare de vâslit. Punctele de mișcare nefolosite se pierd.

- Un jucător poate aduce și o canoe goală pe pământ.

“Legile de vâslit ale Niagarei”

- Canoarele pot să intre pe apă sau să iasă acolo doar unde frânghia marchează punctul de start și de încheiere



(vezi imag.8) – în afara cazului în care canoarele trec peste cascadă.

- Jucătorii sunt liberi să aleagă direcția mișcărilor lor pe râu (în amonte sau în aval), dar nu li se permite să schimbe direcția în timpul mutării (de exemplu când un jucător are cartea-vâslă 5 nu poate muta 1 spațiu în aval și 4 în amonte).

- Dacă un jucător își mută canoera în aval, poate decide să se miște pe brațul din stânga sau pe cel din dreapta. Nu este posibilă mutarea unei canoere în amonte pe o parte a râului și în aval pe cealaltă în același tur.

- Nu există o secvență anume pentru mutarea canoerelor, dacă amândouă sunt în râu. Este permisă mutarea unei canoere în aval iar a alteia în amonte.

- Un jucător poate, în același tur, să colecteze o piatră prețioasă cu o canoe și să ia o piatră cu cealaltă de la alt jucător.

- Canoarele nu pot face comerț cu pietrele prețioase, chiar dacă se află în același spațiu de pe râu.

- O canoe care se mișcă în aval (spre cascadă) nu poate lua o piatră de la alt jucător.

- O canoe încărcată nu poate lua o piatră de la alt jucător, din moment ce este deja plină.
- Un jucător care poate să ia o piatră de la alt jucător, nu este obligat să facă asta.
- O canoe din care s-a luat piatra, fiind acum goală, poate lua o piatră din altă canoe dacă are ocazia să facă asta.
- Un jucător nu are voie să-și mute o piatră dintr-o canoe în alta.
- Când un jucător mută ambele canoe, el le poate muta în orice ordine dorește.
- Un spațiu de râu poate găzdui oricâte canoe.
- O canoe de pe un spațiu de râu nu reprezintă o piedică în mișcarea altor canoe.

Influențarea vremii

Când un jucător alege cartea cu nor, el va avea posibilitatea să influențeze vremea. Cu această acțiune, el poate schimba viteza râului, făcând-o mai înceată sau mai rapidă (vezi și mișcarea râului).

- Când alege cartea nor, jucătorul este obligat să mute norul cu o căsuță (dacă stă la +2 norul poate fi mutat la +1, de asemenea, de exemplu dacă stă pe 0 poate fi mutat la +1 sau -1).



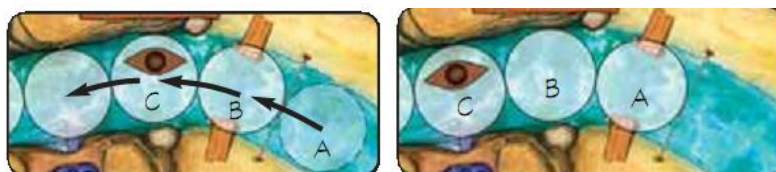
Vezi imag. 9a/b.

Un jucător care joacă o carte-vâslă nor, influențând astfel vremea, nu poate muta o canoe în acea rundă, nici nu poate colecta sau lua o piatră prețioasă.

FAZA 3: Mișcarea râului

Prin folosirea discurilor transparente, jucătorii mișcă râul.

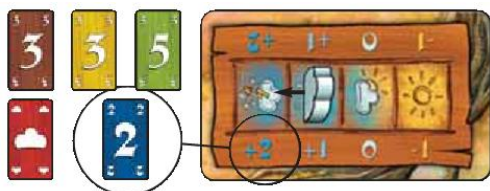
Pentru fiecare spațiu de mișcare a râului (puncte de mișcare a râului), puneți un disc transparent pe spațiul liber de pe râu de după frânghia care traversează râul. Apoi, împingeți-o în aval până ce trece de frânghie și mișcă din loc toate discurile transparente. De îndată ce un disc trece peste cascadă, mișcarea este completă (mișcarea râului). Toate canoele care sunt pe râu plutesc pe discurile lor transparente odată cu mișcarea râului.



Vezi figurile 10a/b

Numărul de spații de mișcare a râului (viteza râului Niagara) depinde de numărul de pe cărțile jucate în timpul rundeii, și, de asemenea, de vreme:

- Dacă vremea este neutră (norul este pe 0 pe pista de vreme), râul se mișcă atâtea spații cât numărul cel mai mic de pe cărțile jucate în faza a 2-a rundeii. Acest lucru nu se schimbă când mai multe cărți-vâslă au același număr.
- În vreme non-neutră (norul **nu** este pe 0 pe pista vremii), la poziția norului se adaugă +1 sau +2 sau se scade -1 din valoarea cea mai mică a cărților jucate în acea rundă, determinând astfel cu câte discuri se va mișca râul.



Imag.11: Vlad (Maro) și Bogdan (Galben) joacă amândoi o carte-vâslă 3. Maria (Verde) joacă un 5. Ilîncă (Albastru) joacă un 2, iar Mihai (Roșu) își joacă norul. Mihai (Roșu) mută norul de la +1 la

+2. Astfel, râul se va mișca 4 spații (2 spații pentru cartea-vâslă cu numărul cel mai mic plus 2 spații pentru vreme).

- Dacă nu se joacă nici o carte cu numere (doar cu nori) în faza a 2-a a jocului, râul se mișcă doar dacă pista vremii este pozitivă. Adică se mișcă 1 (+1) sau 2 (+2). Dacă norul este pe 0 sau -1, râul nu se mișcă.

- La limba de pământ, unde râul se împarte în două, discurile circulă spre stânga sau dreapta (de obicei alternând direcțiile, dar nu totdeauna). Dacă se întâmplă ca un disc să rămână blocat la punctul limbii de pământ și nu poate fi mișcat prin împingerea puțin mai tare a discului din vârful râului, jucătorii ar trebui să împingă discul cu mâna în direcția **opusă** direcției în care s-a mișcat discul anterior.

- Fiecare canoe de pe râu se mișcă odată cu acesta, plutind pe discul pe care se află. Priviți cu atenție desfășurarea jocului pentru a fi siguri că nici o canoe nu schimbă discurile sau trece pe pământ pe malul râului: fiecare canoe trebuie să rămână pe discul pe care se afla la momentul în care râul a început să se miște. Jucătorii nu pot muta canoele în timpul mișcării râului. Dacă un disc trece de cascadă, toate canoele de pe el vor cădea împreună cu el.

- În faza 3, pietrele prețioase nu se pot colecta, nu se poate face comerț cu ele și nu se pot lua.

Important! Pericol la cascadă!

În timpul mișcării râului, canoele pot cădea în cascadă.

- Când o canoe cade în cascadă, proprietarul pierde canoa respectivă (pentru o perioadă de timp). Canoa rămâne (deocamdată) la baza cascadei.

- Când o canoe încărcată cade peste cascadă, jucătorul returnează piatra prețioasă din canoe locului de pe mal dedicat pietrelor de culoarea respectivă.

- Proprietarul unei canoe pierdute peste cascadă, poate plăti pentru a i se returna (lucru ce se poate face doar în **faza 1**). Costul este orice piatră prețioasă pe care jucătorul o deține (în zona lui de joc). El plasează canoa returnată pe plajă, la punctul de start, în partea cea mai de sus a râului, și acum o poate folosi. El pune piatra prețioasă pe care a folosit-o pentru plată la locul de pe mal dedicat pietrelor de culoarea respectivă.

EXCEPȚIE: dacă un jucător (după pierderea unei canoe în cascadă) nu mai are nici o canoe (amândouă au căzut în cascadă) și nici pietre prețioase, va lua una din canoele lui (gratis) și o plasează pe plajă la punctul de start, în partea cea mai de sus a râului.

FAZA 4: Renunțarea la colacul de salvare

Jucătorul care și-a terminat runda dă colacul de salvare vecinului din stânga. Acesta îl pune pe spațiul lui rotund de pe tabla de joc și va fi jucătorul care va da startul în runda următoare. Runda următoare începe acum cu faza 1.

Sfârșitul jocului și câștigătorul:

De îndată ce un jucător a colectat (în zona lui de joc) **5 pietre prețioase diferite** sau **4 de aceeași culoare** sau **oricare 7 pietre**, el câștigă și încheie jocul. Dar, actuala fază 2 continuă până ce toată lumea și-a jucat rândul. Astfel, există posibilitatea de câștigători multipli.

PE SCURT...

Cum se joacă...

FAZA 1: Fiecare jucător pune o carte-vâslă cu fața în jos pe tabla de joc

FAZA 2: Pe rândul lui, un jucător își întoarce cartea-vâslă și execută acțiunile corespunzătoare. Posesorul colacului de salvare este cel care dă startul. Jucătorii acționează într-o ordine conformă sensului acelor de ceasornic

Cărțile-vâslă cu fața în sus ale fiecărui jucător formează un pachet și rămân pe tabla de joc până când toate cele 7 cărți sunt jucate. Apoi, jucătorii își iau cărțile de pe tabla de joc.

Acțiunea A: Mută canoa/canoele (în cazul jucării unei cărți cu număr):

- Mutarea canoelor

- **ambele canoe pe pământ:** doar uneia dintre ele i se permite să intre în apă

- **o canoe pe pământ:** este decizia liberă a jucătorului să mute această canoe, dar trebuie să mute și canoea din apă
- **ambele canoe în apă:** ambele trebuie mutate
- **Încărcarea sau descărcarea pietrelor prețioase** (cost pe acțiune: 2 puncte de vâslit)
 - la începutul sau sfârșitul unei mutări
 - câte o piatră prețioasă pentru fiecare canoe
- **Încărcarea și descărcarea aceleiași canoe într-un singur tur** (cost: 4 puncte de vâslit)
 - pietrele prețioase trebuie să fie de culori diferite
 - trebuie să fie același loc de descoperire
 - o canoe încărcată nu poate descărca în același tur!
- **Luarea pietrelor din alte canoe** (cost: 0 puncte de vâslit)
 - doar la mutarea în amonte
 - jucătorul trebuie să-și mute canoea cu exact distanța de vâslit, la spațiul de pe râu de unde vrea să fure ia piatră prețioasă
- **Aducerea unei pietre prețioase pe pământ**
 - mută canoea în amonte la unul din spațiile dedicate descărcării de pietre (extra puncte de vâslit se pot pierde, cele nefolosite)
 - descarcă piatra și plaseaz-o astfel încât să fie vizibilă pentru toată lumea. Această piatră este în siguranță pentru restul jocului.

www.happycolor.ro

Acțiunea B: Influențează vremea (în cazul jucării cărții-nor):

- Jucătorul mută norul pe pista vremii un spațiu în sus sau jos. (Norul trebuie mutat)

FAZA 3: Mișcă râul

Viteza râului Niagara (puncte de mișcare a râului) = cel mai mic număr de pe cărțile-vâslă jucate +/- numărul de la pista vremii (marcat de nor)

- Împingeți atâtea discuri transparente câte puncte de mișcare sunt, în aval, până ce au trecut de frânghie
 - Canoele plutesc pe discuri, acolo unde sunt
- Când o canoe încărcată cade peste cascadă, ea se pierde. Pentru a o recupera (fără încărcătură), jucătorul trebuie să plătească orice piatră prețioasă pe care a colectat-o deja
 - un jucător, care nu are canoe sau pietre în acest moment, va căpăta una din canoele lui înapoi fără să-l coste nimic și o va plasa pe plajă, dincolo de frânghie

FAZA 4: Dați colacul de salvare vecinului din stânga (jucătorul care dă startul în runda următoare)

Sfârșitul jocului:

De îndată ce un jucător a colectat **5 pietre prețioase diferite** sau **4 de aceeași culoare** sau **oricare 7 pietre**, el câștigă și încheie jocul.

Autor: Thomas Liesching
 Ilustrația: Victor Boden
 Art.Nr.: 60 112 4900

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.happycolor.ro

© Zoch GmbH Brienner Str. 54a 8033 München
www.zoch-verlag.com

