

NIAGARA

una impetuosa battaglia sul fiume
per 3 - 5 canoisti
dagli 8 anni in su

Nelle rapide selvagge del Fiume Niagara, degli intrepidi canoisti affrontano le acque e gli altri giocatori per raccogliere delle gemme lungo l'argine. Naturalmente, le gemme più preziose si trovano più lontano, a valle del fiume, vicino alla cascata. Sì, c'è una cascata, e i rematori più imprudenti che non tengono d'occhio le correnti possono caderci dentro. Inoltre, i giocatori devono riportare a terra le gemme raccolte affinché possano essere contate. Alla fine, il giocatore che raccoglierà il massimo valore in gemme sarà il vincitore.

Contenuto:

Figura 1:
Illustrazione dei componenti



10 canoe di 5 colori



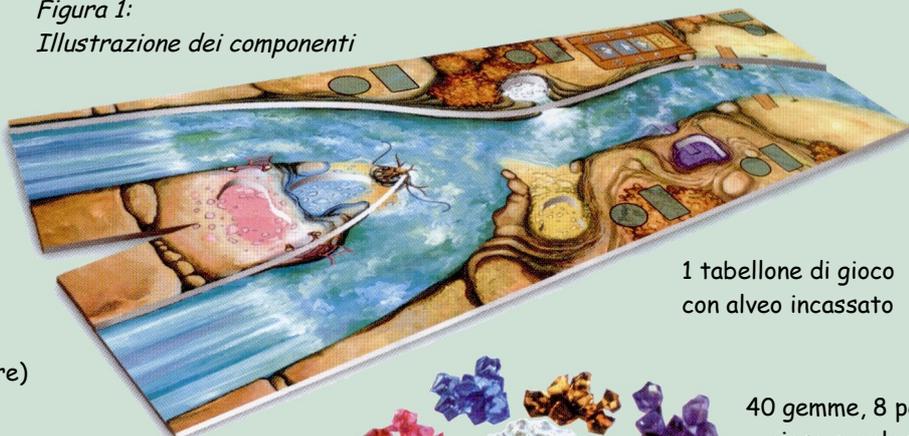
1 salvagente
(segnalino 1° giocatore)



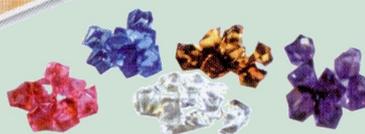
1 segnalino "pioggia"
(nuvola)



12 "dischi fiume"
(trasparenti)



1 tabellone di gioco
con alveo incassato



40 gemme, 8 per
ciascun colore:

rubino (rosso), zaffiro (blu), diamante (bianco),
ambra (giallo), ametista (viola)



35 "tessere pagaia"
in 5 colori

1 regolamento

Scopo del gioco:

I giocatori pagaiano con le loro canoe lungo il fiume Niagara per raccogliere le gemme. Giocando le "tessere pagaia", determinano la velocità delle loro canoe e la velocità delle rapide in cui tutte le canoe viaggiano. Là dove le rapide sono molto forti, i giocatori devono pagaia sulla difensiva per mantenere le loro canoe a galla e lontane dalla cascata. Tuttavia, le gemme più preziose sono situate vicino alla cascata, quindi i giocatori che le vogliono devono essere disposti a rischiare e pianificare le loro mosse con attenzione così da evitare la cascata e tornare con il loro carico a riva per metterlo in sicurezza.

Il primo giocatore a raccogliere **cinque gemme di colori differenti**, oppure **quattro dello stesso colore**, oppure **sette di qualsiasi colore** e a riportarle sane e salve a terra, finirà il gioco e vincerà la partita.

Preparazione:



Figura 2: Preparazione

- Posizionare il coperchio e il fondo della scatola di gioco, con i loro lati aperti verso il basso, fianco a fianco, in modo da formare una piattaforma.
- Posizionare il tabellone di gioco su questa piattaforma in modo da formare una cascata ad una estremità come mostrato in figura 2.
- Posizionare 7 gemme in ogni giacimento del colore corrispondente. L'ottava gemma di ogni colore serve come riserva in caso di smarrimento.
- Posizionare 9 dei 12 "dischi fiume" trasparenti nel letto del fiume, in modo che il dischetto più a monte venga collocato al di sotto della corda che attraversa il fiume. L'alveo a monte della corda rimane vuoto (vedi figura 2). Mettere i restanti 3 "dischi fiume" trasparenti accanto al tabellone di gioco.
- Posizionare il segnalino "pioggia" (nuvola) sulla casella 0 (zero) dell'indicatore meteorologico del tabellone di gioco.
- Ogni giocatore prende entrambe le canoe e tutte le 7 "tessere pagaia" dello stesso colore. Tiene le proprie tessere coperte e piazza le sue canoe su una o entrambe le rive del fiume, vicino al molo (vedi figura 2).
- Ogni giocatore, nella zona di tabellone che può raggiungere meglio, sceglie lo spazio per il piazzamento delle "tessere pagaia" e del salvagente.
- I giocatori scelgono tra loro chi inizia il primo turno (1° giocatore), il quale prende il salvagente e lo colloca nel suo spazio rotondo sul tabellone (vedi Figura 3a).

Come giocare:

Ogni turno è suddiviso in 4 fasi, che vanno sempre giocate nella stessa sequenza:

- I. Giocare una "tessera pagaia"
- II. Spostare una canoa OPPURE influenzare la meteorologia
- III. Spostare il fiume
- IV. Passare il salvagente

Fase I: Giocare una "tessera pagaia"

Ogni giocatore dispone di 7 "tessere pagaia" che tiene nascoste nella propria mano. Sei di queste mostrano un numero da 1 a 6. La settima mostra una nuvola.

Il giocatore utilizza le "tessere pagaia" numerate per spostare le proprie canoe lungo il fiume e, grazie a queste, raccogliere le gemme OPPURE utilizza la "tessera pagaia" con la nuvola per influenzare le meteorologia, modificando così la velocità del fiume Niagara.

Ogni giocatore sceglie una "tessera pagaia", tra quelle a sua disposizione, e la piazza a faccia in giù nel proprio spazio rettangolare sul tabellone (vedi figura 3b).

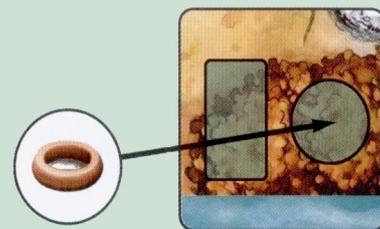


Figura 3a: il primo giocatore piazza il "salvagente" nel suo spazio rotondo sul tabellone.

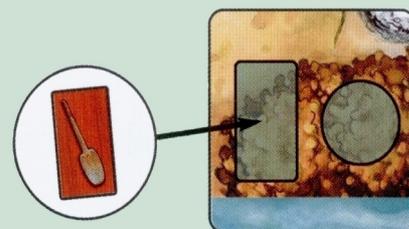


Figura 3b

Fase II: "Spostare la canoa" o "influenzare la meteorologia"

A partire dal primo giocatore (con il salvagente), tutti i giocatori eseguono l'azione che hanno scelto, in senso orario. Fino a quando non è il proprio turno, ciascun giocatore tiene la propria "tessera pagaia" a faccia in giù sul tabellone di gioco.

Al momento del proprio turno, ciascun giocatore:

- scopre la propria "tessera pagaia"
- "sposta la canoa", se ha scelto una tessera numerata, oppure "influenza la meteorologia" se ha scelto la tessera con la nuvola (entrambe le azioni sono descritte qui di seguito).



Figura 3c: Sul tabellone, negli spazi rettangolari di ciascun giocatore, si trova l'ultima "tessera pagaia" giocata dal giocatore stesso. Le tessere giocate nei turni precedenti saranno sotto l'ultima giocata.

Durante la partita, le "tessere pagaia" già giocate da ciascun giocatore vanno a formare la pila degli scarti nel proprio spazio rettangolare sul tabellone. I giocatori mettono ogni nuova "tessera pagaia" sopra gli scarti, così da nascondere il numero raffigurato sulla "tessera pagaia" giocata precedentemente (vedere figura 3 c). Una volta giocate, le tessere rimangono sul tabellone fino a quando tutte le 7 tessere di ogni giocatore sono state giocate (e utilizzate). Dopo 7 turni, i giocatori riprendono tutte e 7 le proprie "tessere pagaia" dal tabellone di gioco.

a. Muovere una delle proprie canoe

Quando un giocatore gioca una tessera numerata, sceglie l'azione "sposta le canoe" e può spostare solo le proprie canoe. Quando sposta le proprie canoe, un giocatore può - quando la situazione lo consente - raccogliere gemme dai giacimenti o rubarle dalle altre canoe. Può inoltre scaricare le gemme dalle proprie canoe all'interno dei giacimenti o può portarle al sicuro, a terra, dietro la corda.

Muovere una o entrambe le canoe?

La possibilità che un giocatore possa/debba spostare **una** o **entrambe** le canoe, dipende dal fatto che le sue canoe, all'inizio del suo turno, si trovino in terra o in acqua (vedi figura 4).

- Se **ENTRAMBE** le canoe sono a terra (ad esempio all'inizio del gioco), il giocatore **DEVE** spostare **UNA** delle sue canoe - ma non può muoverle entrambe.
- Se **UNA** delle sue canoe è a terra (e l'altra è in acqua) il giocatore è libero di scegliere se spostare quella a terra oppure no, ma **DEVE** obbligatoriamente spostare l'altra (quella che è in acqua).
- Se **ENTRAMBE** le canoe sono in acqua, il giocatore **DEVE** muoverle entrambe.



Figura 4: Bea "MARRONE" può solo spostare una delle sue canoe, visto che sono tutte e due a terra. Yannick "GIALLO" e Roger "ROSSO" devono spostare la canoa che è nell'acqua e possono scegliere di spostare anche la canoa che è a terra. Biggi "BLU" deve spostare le sue due canoe perché sono entrambe in acqua. Gina "VERDE" dovrebbe anche lei spostare le sue due canoe, ma avendo giocato la tessera "Nuvola", non può spostarle. Al posto delle canoe, muove il segnalino NUVOLA sull'indicatore meteorologico (vedi pagina 6).

La distanza percorsa dalle canoe

- Il numero di ogni "tessera pagaia" giocata indica di **quanti "dischi fiume"** ogni giocatore potrà spostare ciascuna canoa. Quando un giocatore sposta le sue due canoe, sposta **CIASCUNA CANOA** della **DISTANZA COMPLETA** indicata dalla "tessera pagaia" (vedi figura 5 e pagina 6: "Le eterne leggi della pagaia" in NIAGARA).

Distanza percorsa dalle canoe, caricando OPPURE scaricando le gemme

- Quando un giocatore, nel proprio turno, imbarca una gemma da un giacimento, consuma due "punti pagaia", quindi sposta **quella** canoa di **DUE SPAZI IN MENO** rispetto al numero indicato dalla "tessera pagaia" (vedi figura 5a).
- Quando un giocatore scarica una gemma in un giacimento, consuma due "punti pagaia", quindi sposta la sua canoa di **DUE SPAZI IN MENO** rispetto al numero indicato dalla "tessera pagaia".
- Se un giocatore decide di scaricare una gemma e di ricaricarne immediatamente un'altra, consuma quattro "punti pagaia", quindi sposta **quella** canoa di **QUATTRO SPAZI IN MENO** rispetto al numero indicato dalla "tessera pagaia" (vedi figura 5b).



Ai giocatori **non è consentito** utilizzare solo una parte dei "punti pagaia", **ad eccezione** di quando si portano le gemme a terra (vedere pagina 5).



Figura 5a: Yannick "GIALLO" ha giocato la sua "tessera pagaia" da 4. Poiché le sue due canoe sono sul fiume, deve spostarle entrambe. Sceglie, come prima mossa, di spostare la sua canoa vuota di 2 spazi verso la cascata e di caricare una gemma blu. Poi, muove la sua seconda canoa di 4 spazi lungo il fiume verso il molo.



Figura 5b: Roger "ROSSO" ha giocato la sua "tessera pagaia" da 5. Muove la sua prima canoa di uno spazio verso la cascata, quindi scarica la gemma gialla (usando 2 punti pagaia), poi carica una gemma blu (usando i restanti 2 punti pagaia). Con la seconda canoa scarica una gemma bianca nel giacimento giallo (usando 2 punti pagaia), sposta la sua canoa di 3 spazi risalendo il fiume verso il molo, e ruba una gemma rossa dalla canoa GIALLA di Yannick (vedi pagina 5: "Rubare le gemme").

Caricare OPPURE scaricare le gemme

! Possono essere caricate solo le canoe vuote. Una canoa può trasportare una sola gemma.

Lungo le rive del fiume Niagara, ci sono tre differenti giacimenti dove si possono trovare le gemme. Ci sono anche altri due giacimenti sulla lingua di terra prima della cascata. Per caricare o scaricare una gemma, un giocatore deve avere una delle sue canoe sul "disco fiume" accanto al giacimento di gemme. Ogni giacimento corrisponde ad un disco specifico sul fiume (vedi figura 6).



Figura 6: Per scaricare nel giacimento Rosso, una canoa deve essere sull'ultimo "disco fiume" prima della cascata, sia a sinistra che a destra della lingua di terra. Per scaricare nel giacimento Blu, la canoa può essere sia a sinistra che a destra lungo la lingua di terra. Per scaricare nel giacimento Giallo, la canoa deve essere sul "disco fiume" in corrispondenza della biforcazione del fiume, e così via.

Ci sono due momenti possibili nei quali un giocatore può caricare OPPURE scaricare una gemma: **prima o dopo aver spostato la propria canoa.**

Un giocatore, durante il proprio turno di gioco, può:

alternativamente:

- Caricare o scaricare una delle proprie canoe che è posizionata sul "disco fiume" in corrispondenza di un giacimento. Quindi muovere la canoa, ma di 2 "dischi fiume" in meno rispetto al numero presente sulla "tessera pagaia" giocata.

oppure:

- Spostare la propria canoa di 2 "dischi fiume" in meno rispetto al numero presente sulla "tessera pagaia" giocata. Quindi, caricare o scaricare una gemma nel giacimento corrispondente al "disco fiume" dove è terminata la mossa della canoa.

- Il colore di una gemma scaricata in un giacimento non deve essere necessariamente identico a quello del giacimento dove è stata caricata.
- Se in un giacimento sono presenti gemme di colore diverso, il giocatore può scegliere la gemma che preferisce.
- Nel caso in cui un giocatore ha giocato la "tessera pagaia" di valore 1, non gli è permesso di caricare o scaricare le gemme, in quanto ha bisogno di 2 "punti pagaia" per poter compiere l'azione voluta.

Scaricare una canoa e ricaricarla immediatamente

Dopo aver scaricato una canoa in un giacimento, un giocatore può ricaricarla immediatamente - ma solamente in quel giacimento, dove ha appena scaricato la gemma (vedi figura 5b)! **Il colore della gemma ricaricata deve per forza essere diverso rispetto a quello della gemma precedentemente scaricata.**

In ogni caso, un giocatore deve avere sufficienti "punti pagaia" (almeno 4) per fare questa mossa! Il giocatore può decidere di iniziare la sua azione con lo spostamento della canoa, oppure scaricandola.

! Dopo aver scaricato una gemma, quella appena ricaricata **non può** essere nuovamente scaricata nello stesso turno.

Rubare le gemme

I giocatori possono raccogliere le gemme, anche rubandole dalle canoe degli avversari. Per fare questo, il giocatore di turno deve avere una canoa vuota che - risalendo il fiume - finisce il proprio movimento sullo stesso "disco fiume" dalla canoa che si vuole derubare (vedi figure da 7a a 7f):

- Quando un giocatore muove una canoa **vuota**, risalendo il fiume, e conclude il movimento su un "disco fiume" che contiene una canoa carica, può rubare la gemma dalla canoa dell'avversario, mettendola sulla sua canoa vuota. Questo avviene anche se il giocatore ha scaricato la sua canoa all'inizio del suo movimento (vedi la figura 5b)!
- Se c'è più di una canoa carica sul "disco fiume", il giocatore può scegliere quale derubare.
- Non è possibile spostare una canoa carica in un "disco fiume" (muovendola sempre di 2 "dischi fiume" in meno rispetto al numero presente sulla "tessera pagaia" giocata), scaricare la gemma (consumando 2 "punti pagaia") e poi rubare una gemma da un'altra canoa (consumando 0 "punti pagaia").
- Un giocatore non può rubare una gemma mentre si muove. L'unico modo possibile per rubare una gemma è di farlo sul "disco fiume" dove si ferma la propria canoa, solamente risalendo il fiume (controcorrente), e non fermandosi prima del dovuto durante un movimento. Il giocatore **deve sempre utilizzare tutti i suoi "punti pagaia"** quando sposta una canoa.
- Rubare una gemma **non costa "punti pagaia"** (a differenza del costo per la raccolta di una gemma dai giacimenti lungo la riva del fiume o in quelli sulla lingua di terra).



Figura 7a: Roger "ROSSO" gioca la "tessera pagaia" da 3, sposta una delle sue canoe (con una gemma) fino al molo e può scaricarla, mettendo la gemma nella sua area di gioco.

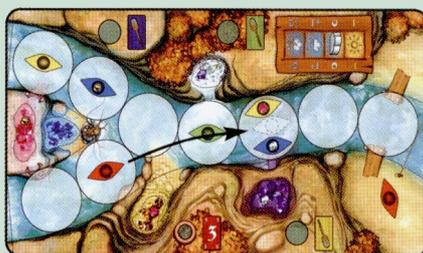


Figura 7b: Roger "ROSSO" potrebbe spostare l'altra canoa (vuota) risalendo il fiume di 3 "dischi fiume" e, fermandosi in quel disco, rubare una gemma a Yannick "GIALLO" oppure a Biggi "BLU".



Figura 7c: Se Roger sceglie di spostarsi a valle di 3 "dischi fiume", cadrà nella cascata...cosa che, sicuramente, non si augura!



Figura 7d: Roger potrebbe anche scegliere di caricare una gemma Blu (usando 2 "punti pagaia") prendendola dal giacimento vicino alla sua canoa vuota per poi spostarsi, con la canoa carica, di un "disco fiume".



Figura 7e: Roger potrebbe anche spostarsi a valle di un "disco fiume" e, utilizzando i suoi 2 restanti "punti pagaia", caricare una gemma Rossa prendendola dal relativo giacimento.



Figura 7f: Roger, infine, sceglie di risalire il fiume spostando la propria canoa di 1 "disco fiume" e, utilizzando i suoi 2 ultimi "punti pagaia", carica la gemma Rossa prendendola dal giacimento giallo.

Riportare una gemma a terra

Per vincere il gioco, ai giocatori non basta caricare le gemme sulle loro canoe. Infatti devono anche riportarle a terra.

- Per portare una canoa a terra, un giocatore deve spostarla dall'ultimo "disco fiume" (delimitato dalla corda) fino alla spiaggia, piazzandola su di essa.
- Quando un giocatore sposta una canoa carica fino alla spiaggia, prende la gemma dalla canoa e la mette nella sua area di gioco, bene visibile a tutti gli altri giocatori. Il giocatore adesso **possiede** la gemma. Scaricare una canoa sulla spiaggia **non costa nessun "punto pagaia"**.

- Il giocatore che piazza la canoa sulla spiaggia, a sinistra o destra del fiume, **non può** più spostarla prima del suo prossimo turno.
- Quando un giocatore sposta la sua canoa fino alla spiaggia, non è necessario che tocchi terra usando esattamente tutti i suoi "punti pagaia", e quelli inutilizzati vengono persi.
- Un giocatore, se vuole, può anche riportare a terra una canoa vuota.

"Le eterne leggi della pagaia" in NIAGARA

- Le canoe possono lasciare il fiume e entrare in acqua **solo dal "disco fiume"** in prossimità del molo, nella zona delimitata dalla corda (vedi figura 8), a meno che le canoe cadano nella cascata.
- I giocatori sono liberi di scegliere la direzione di movimento delle loro canoe nel fiume (risalendo il fiume o scendendo verso la cascata), ma **non sono autorizzati** a cambiare direzione a metà del loro movimento (ad esempio, un giocatore **non può** muovere una canoa risalendo il fiume di 1 "disco fiume" e poi scendere verso la cascata di 4 "dischi fiume" utilizzando la "tessera pagaia" da 5).
- Se un giocatore sposta la propria canoa verso la cascata, è libero di scegliere se andare nel ramo di fiume a sinistra o in quello a destra. Tuttavia **non è possibile** spostare una canoa risalendo il fiume in un ramo e discendendolo nell'altro, durante lo stesso turno di gioco.
- Non c'è una sequenza specifica per il movimento delle canoe, se entrambe sono nel fiume. E' consentito spostare una canoa verso la cascata e far risalire il fiume all'altra.
- Un giocatore, nello stesso turno di gioco, può raccogliere una gemma da un giacimento con la prima canoa e rubarne un'altra ad un avversario con la sua seconda canoa.
- Le canoe **non possono** scambiarsi le gemme, anche se si trovano sullo stesso "disco fiume".
- Un giocatore che sposta la propria canoa verso la cascata **non può** rubare le gemme.
- Un giocatore che sposta una canoa carica **non può** rubare altre gemme poiché ha la canoa già piena.
- Un giocatore **può** rubare una gemma ma **non è mai obbligato a farlo**.
- Un giocatore derubato della propria gemma, avendo la canoa vuota, può a sua volta rubare la gemma di un avversario, se ne ha l'opportunità, **solo durante il proprio turno di gioco**.
- Un giocatore **non può** rubare le gemme dalla propria canoa.
- Quando un giocatore sposta le sue due canoe, sceglie liberamente in che ordine farlo.
- Un "disco fiume" **può** contenere più canoe.
- Una canoa piazzata su un "disco fiume" **non costituisce ostacolo** al movimento di tutte le altre.



Figura 8: Entrando nel fiume è obbligatorio utilizzare tutti i propri "punti pagaia". Uscendo dal fiume, verso la spiaggia, non si è obbligati a fare altrettanto.

b. Influenzare la meteorologia



Quando un giocatore gioca la "tessera pagaia" con la nuvola, sceglie l'azione "influenzare la meteorologia". Grazie a questa azione, il giocatore di turno può modificare la velocità del fiume Niagara, rendendolo più lento o più veloce (vedi anche pagina 7: "Spostare il fiume").

- Il giocatore sposta la NUVOLA (segnalino "pioggia") sull'indicatore meteorologico, di una casella avanti o indietro (anche, ad esempio da 0 a -1 o +1). Il giocatore **deve** muovere il segnalino quando gioca la "tessera pagaia" con la nuvola, e non può mai lasciarlo dove si trova.

Quindi, se la NUVOLA è sul +2 dell'indicatore meteorologico, il giocatore deve spostarla a +1 (vedere figura 9a/b).

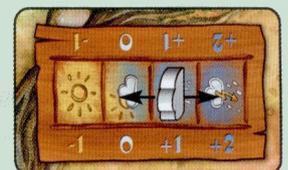


Figura 9a

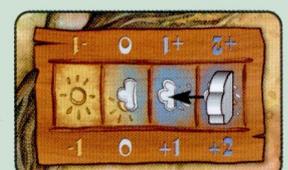


Figura 9b

Il giocatore che nel proprio turno di gioco sceglie di giocare la "tessera pagaia" con la nuvola, e che quindi "influenza la meteorologia", non può spostare le sue canoe né raccogliere o rubare le gemme.

Fase III: Spostare il fiume

Utilizzando i restanti 3 "dischi fiume" trasparenti, che in fase di preparazione sono stati messi accanto al tabellone di gioco, i giocatori potranno muovere il fiume.

Ogni volta che si deve muovere il fiume, piazzate un "disco fiume" trasparente nello spazio di fiume vuoto, prima della corda che lo attraversa. Ora, spingetelo fino a quando oltrepassa completamente la corda e sposta tutti gli altri "dischi fiume" trasparenti. Appena un "disco fiume" cade nella cascata, l'azione di movimento finisce. Tutte le canoe che si trovano nel fiume, essendo piazzate sui "dischi fiume" trasparenti, si spostano a seguito del loro movimento (vedi figure 10a/b).

Il numero di "punti movimento" dei "dischi fiume" dipende dal numero presente sulla "tessera pagaia" giocata e anche dalle condizioni meteorologiche:

- Con un valore "neutro" (quando il segnalino NUVOLA è sullo 0 nell'indicatore meteorologico) il numero di "punti movimento" del fiume è uguale alla "tessera pagaia" con il valore più basso, usata nella Fase II del turno di gioco.
- Se il valore non è "neutro" (quando il segnalino NUVOLA **non** è sullo 0 nell'indicatore meteorologico), in base alla posizione del segnalino NUVOLA sull'indicatore meteorologico, si aggiunge (+ 1 o + 2) o sottrae (-1) il suddetto valore al numero di "punti movimento" della "tessera pagaia" con il valore più basso, usata nella Fase II del turno di gioco.

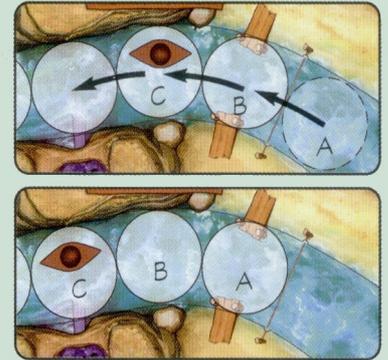


Figure 10a e 10b

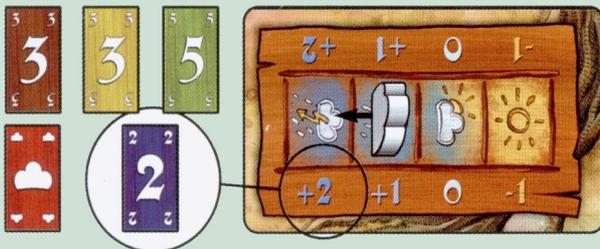


Figure 11: Bea e Yannick giocano entrambi la "tessera pagaia" da 3, Gina ne gioca una da 5, Biggi ne gioca una da 2 e Roger gioca la sua "tessera pagaia" con la nuvola. Roger sposta il segnalino NUVOLA da +1 a +2 sull'indicatore meteorologico. Così, il numero di "punti movimento" del fiume sarà di 4 (e cioè di 2 per la "tessera pagaia" con il valore più basso + 2 per il valore indicato dal segnalino NUVOLA sull'indicatore meteorologico).

- Se nessuna "tessera pagaia" numerata (ma solo "tessere pagaia" con la nuvola) viene giocata nella Fase II del turno di gioco, il fiume si muove solo se il segnalino NUVOLA sull'indicatore meteorologico è posizionato su valori positivi. Quindi si sposta di 1 (con il segnalino su +1) o 2 (con il segnalino su +2) "dischi fiume". Se sull'indicatore meteorologico il segnalino NUVOLA è posizionato sui valori 0 (zero) o -1, il fiume non si muove.
- Presso la lingua di terra, dove il fiume si divide in due rami, i dischi scorreranno a sinistra o a destra (di solito alternando le direzioni, ma non sempre). Se nella fase di movimento del fiume, spingendo dal lato della corda un nuovo "disco fiume" trasparente, dovesse accadere che il disco s'incastri all'incrocio dei due rami di fiume sulla punta della lingua di terra, i giocatori dovrebbero spingere il disco manualmente in direzione **opposta** alla direzione del precedente "disco fiume" spostato.
- Ogni canoa sul fiume si muove insieme al fiume, e "galleggia" sul disco dove si trova. State attenti che nessuna canoa cambi disco o si incagli sulla riva del fiume, durante la fase di inserimento dei nuovi "dischi fiume": ogni canoa deve rimanere sul disco dove era già posizionata, nel momento in cui è iniziato lo scorrimento del fiume. I giocatori non possono spostare le proprie canoe durante il movimento del fiume. Se un "disco fiume" cade nella cascata, tutte le canoe sul disco cadono con lui.
- Durante la Fase III, le gemme non possono essere raccolte, scambiate o rubate.

Importante! Pericolo cascate!

Durante lo scorrimento del fiume, le canoe possono cadere nelle profondità delle cascate:

- Quando una canoa (sia vuota che piena) cade nelle cascate, il proprietario perde la canoa (per un turno). La canoa resta (per ora) nella parte inferiore delle cascate.
- Quando una canoa che trasporta una gemma cade nelle cascate, la gemma persa deve essere ricollocata nel giacimento del colore corrispondente.
- Il proprietario di una canoa caduta nelle cascate, può pagare affinché gli venga restituita (questo, però, può essere fatto solo durante la **Fase I**). Il costo è di una qualsiasi delle gemme che il giocatore possiede (nella propria area di gioco). La canoa restituita deve essere ricollocata sulla spiaggia, presso il punto di partenza nella parte superiore del fiume, e quindi può essere riutilizzata. La gemma, utilizzata per il pagamento, torna nel giacimento del colore corrispondente.

ECCEZIONE: se un giocatore (dopo aver perso una canoa nella cascata) non ha canoe (perché entrambi perse nella cascata) ed è senza gemme, prende una delle sue canoe (gratuitamente) e la piazza sulla spiaggia al punto di partenza nella parte superiore del fiume.

Fase IV: Passare il salvagente

Ora il 1° giocatore, in possesso del salvagente, lo passa al suo vicino di sinistra che diventa a sua volta il 1° giocatore per il prossimo turno, e piazza il salvagente nel suo spazio tondo sul tabellone di gioco. Il prossimo turno ora inizia con la Fase I.

Fine del gioco e Vincitore:

Non appena un giocatore ha raccolto (nella sua area di gioco) **cinque gemme di colori differenti**, oppure **quattro dello stesso colore**, oppure **sette di qualsiasi colore**, vince e finisce il gioco. Tuttavia, l'attuale Fase II continua fino a quando tutti hanno giocato, poiché sono possibili anche vincitori multipli.

RIASSUNTO DELLE REGOLE DI NIAGARA

Come giocare...

Fase I: Ogni giocatore piazza una "tessera pagaia" coperta nel proprio rettangolo sul tabellone di gioco → pagina 2

Fase II: Nel proprio turno, un giocatore scopre la sua "tessera pagaia" e compie l'azione desiderata.

L'attuale proprietario del salvagente è il 1° giocatore; di seguito gli altri giocatori compiono l'azione desiderata in senso orario → pagina 3

Le "tessere pagaia" scoperte di ciascun giocatore creano la pila degli scarti che resta sul tabellone di gioco fino a quando le 7 tessere non sono state tutte giocate. A questo punto, i giocatori riprendono le loro 7 tessere in mano.

Azione "A": SPOSTARE LE CANOE (nel caso venga giocata una "tessera pagaia" numerata): → pagina 3

- Spostamento canoe
 - **Entrambe le canoe sono a terra:** solo a una delle canoe è permesso di entrare in acqua.
 - **Una sola canoa è a terra:** il giocatore è libero di scegliere se spostare la canoa che è a terra oppure no, ma deve spostare quella che è in acqua.
 - **Entrambe le canoe sono in acqua:** devono essere spostate tutte e due.
- Caricare oppure scaricare le gemme (costo per azione: 2 "punti pagaia"): → pagina 4
 - All'inizio o alla fine di uno spostamento.
 - Una gemma per canoa.
- Scaricare e ricaricare la canoa stessa all'interno di un turno (costo: 4 "punti pagaia"): → pagina 4
 - Le gemme devono essere di colore diverso.
 - Il giacimento deve essere lo stesso.
 - Una canoa caricata non può essere scaricata nello stesso turno!
- Rubare le gemme (costo: 0 "punti pagaia"): → pagina 5
 - Solo durante il movimento di risalita del fiume.
 - Il giocatore deve muovere la sua canoa vuota utilizzando tutti i "punti pagaia" per arrivare sul "disco fiume", dove vuole rubare una gemma.
- Riportare le gemme a terra: → pagina 5
 - Spostare la canoa risalendo il fiume in uno dei punti di approdo sulla spiaggia (senza usare tutti i "punti pagaia").
 - Scaricare la gemma e posizionarla in modo tale che sia visibile a tutti i giocatori. Questa gemma è "al sicuro" per il resto del gioco.

Azione "B": INFLUENZARE LA METEOROLOGIA (nel caso venga giocata la "tessera pagaia" con la nuvola): → pagina 6

- Il giocatore sposta il segnalino NUVOLA, sull'indicatore meteorologico, di una casella avanti o indietro (il segnalino **deve** essere spostato).

Fase III: Spostare il fiume → pagina 7

Velocità del fiume Niagara (numero di "punti movimento" dei "dischi fiume") = numero più basso di "tessera pagaia" giocata + / - numero sull'indicatore meteorologico (contrassegnato con il segnalino NUVOLA)

- Aggiungere un "disco fiume" per ogni "punto movimento", finché oltrepassa interamente la corda.
 - Ogni canoa deve rimanere sul disco dove è stata posizionata.
- Quando una canoa carica o scarica cade nella cascata, è persa. Per recuperarla (sempre senza carico), il giocatore deve pagare (solo durante la Fase I) con una qualsiasi delle gemme che possiede. → pagina 7
 - Un giocatore, che non ha né canoe né gemme in questa fase, può recuperare la sua canoa gratuitamente piazzandola sulla spiaggia, oltre la corda.

Fase IV: Il 1° giocatore passa il salvagente al suo vicino di sinistra (sarà 1° giocatore per il prossimo turno). → pagina 8

Fine del gioco: vedi sopra!