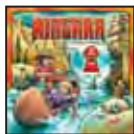


Flussgeister am NIAGARA

Nuove avventure
per 3-6 cacciatori di gemme
da 8 anni in su.



Giocabile solo in
combinazione con
NIAGARA.

La caccia alle gemme continua! Vortici maligni mettono alla prova l'abilità dei canoisti che vogliono ottenere un buon bottino. La sola speranza per un cacciatore è invocare gli spiriti del fiume „Castoro Bagnato“ e „Alce Frettolosa“. Ma le canoe con maggior capacità incoraggiano anche i landruncoli che ora possono trarre maggiori profitti...

Preparazione:

Preparate NIAGARA come di consueto. Il seguente è nuovo:

Prima di tutto applicare l'adesivo Vortice su di un qualsiasi disco flume di NIAGARA.



In 3 giocatori piazzare solo 6 gemme in ciascun giacimento.
In 6 giocatori piazzare 8 gemme dello stesso colore in ognuno dei giacimenti (Tutte le gemme necessarie sono già fornite col gioco base NIAGARA.)



Posizionare il disco vortice in corrispondenza del giacimento Lilla.



Mettere il castoro vicino all'indicatore del Meteo.

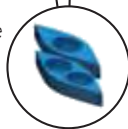


Fig. 1



Ripiegare il modello di cartoncino Alce Frettolosa lungo le pieghe e piazzarlo sul Giacimento Rosso.

Ogni giocatore pone una canoa doppia ed una singola del proprio colore, sul pontile. (Non hai bisogno della seconda canoa singola, usata in NIAGARA.)



Puoi incollare l'adesivo rettangolare „Area Scarti“ (per il sesto giocatore) sul tabellone di gioco.



Ogni giocatore riceve le tre nuove Carte Pagaia del proprio colore (oltre alle 7 carte di NIAGARA). Il set completo di carte per il sesto giocatore è incluso in questa espansione.



Scopo del gioco:

... come in NIAGARA: Il primo giocatore che raccoglie cinque gemme di diverso colore o quattro dello stesso o sette di colore qualsiasi, vince.

Come giocare:

Si applicano le regole di NIAGARA senza modifiche.

Le regole di seguito sono aggiuntive:



Canoe Doppie

Le canoe doppie sono mosse, caricate, scaricate seguendo le stesse regole delle canoe singole. Di seguito quelle nuove:

Le canoe doppie possono caricare e scaricare fino a 2 gemme (vedi fig. 2). (Attenzione: Rimane valida la regola che questo può accadere soltanto nei giacimenti).



Fig. 2: Charly MARRONE ha giocato un „7“. Muove la sua canoa doppia di uno spazio, e raggiunge il Giacimento Giallo. Lì scarica una gemma Lilla e carica due gemme Gialle, usando i 6 punti pagaia rimanenti.

Le Canoe Doppie possono rubare le gemme, seguendo le regole del gioco base NIAGARA. Per le canoe doppie valgono anche le seguenti regole:

Le Canoe Doppie possono rubare due gemme contemporaneamente - anche da canoe diverse. Se la canoa doppia sta già trasportando una gemma, ne potrà rubare solo una (vedere fig.3a, 3b).



Fig. 3a: Gina VERDE ha giocato un „3“. Scarica una gemma Lilla dalla sua canoa e muove di uno risalendo il fiume. Qui ruba una gemma Rossa dalla canoa di Gunnars ed una Blu dalla canoa di Biggis.



Fig. 3b: Siggì NERO ha giocato un „2“. Muove la sua canoa risalendo il fiume raggiungendo lo stesso spazio di Gina. Poiché la sua canoa trasporta già una gemma, ne può rubare solo una. Sceglie quella Rossa di Gina.



Il Vortice

Una canoa non può mai fermarsi sul disco vortice del fiume.



Lungo la corrente

Se una canoa è mossa lungo la corrente ed attraversa il vortice, questo è contato come uno spazio normale. Se termina il suo movimento sul vortice, viene immediatamente spostata di uno spazio nel senso della corrente, e lasciata lì. (vedi Fig. 4a)



Fig. 4a: Resi ROSSO ha giocato un „4“. Muove la sua canoa lungo il fiume e finisce nel vortice. Poiché non può fermarsi in questo spazio, deve muovere la canoa di uno spazio (ulteriore) lungo la corrente.

Controcorrente

Se una canoa è mossa controcorrente, è più difficile superare il vortice. Una canoa che lo attraversa ha bisogno di un punto pagaia addizionale (vedi Fig. 4d + 4e). Se il movimento della canoa termina sul vortice, essa è immediatamente indietro di uno spazio lungo la corrente e lasciata lì (vedi Fig. 4b + 4c). Non gli è consentita l'azione di rubare.



Fig. 4b: Saggi NERO ha giocato un „2“. La sua canoa termina il movimento esattamente sul vortice. Ma non può stare lì, così Saggi deve spostare la sua canoa di uno spazio (indietro) lungo la corrente.



Fig. 4c: Biggi BLU ha giocato un „4“. La sua canoa raggiunge il vortice ma non riesce a superarlo, poiché ha speso l'ultimo punto pagaia nel vortice stesso. Deve spostare la canoa di uno spazio (indietro) lungo la corrente. Visto che è stato il vortice

a trascinare indietro la canoa, non deve e non può rubare dalla canoa NERA carica di Saggi.



Fig. 4d: Col „5“, Gunnar GIALLO riesce a superare il vortice: spende 3 punti pagaia per raggiungere il disco fiume col vortice. Spende il quarto punto pagaia nel vortice. Col quinto punto pagaia riesce a tirarsene fuori e raggiungere il successivo spazio fiume.



Fig. 4e: Gina VERDE ha giocato un „6“. Usando la canoa doppia carica prima (con 2 pagaia) una gemma. Con i 4 punti rimanenti, riesce a superare il vortice. Adesso Gina, terminato il movimento, ruba una gemma a Gunnar.

Se il vortice è proprio nella biforcazione del fiume (vicino al giacimento Giallo), una canoa, che dovesse terminare il suo movimento lì, può scegliere su quale braccio del fiume terminare il turno (vedi Fig.5).



Fig. 5: Gunnar GIALLO ha giocato un „3“, sposta la canoa fuori dal braccio destro del fiume. Sà che il vortice è alla biforcazione, tuttavia non riesce a trovare il modo di superarlo. La canoa viene trascinata dalla corrente indietro di uno spazio, scegliendo il braccio sinistro.

Se durante il movimento del fiume il vortice precipita nella cascata, viene riposizionato nuovamente nel fiume come prossimo spazio fiume in prossimità del pontile.

Tre nuove carte pagaia



Carta „7“

Con questa carta un giocatore può usare sette punti pagaia.



Carta „Lazo“

Il giocatore che usa questa carta, rimuove immediatamente le sue canoe dal fiume, ritirandole sulla riva più vicina (figura 6a).



Fig. 6a: Gunnar GIALLO ha giocato la carta Lazo. Ripone entrambe le canoe sulla riva.



Fig. 6b: Dopo che il fiume si è mosso Gunnar GIALLO spinge le sue canoe in acqua. Una di queste finisce nel vortice e viene così trascinata indietro di uno spazio lungo la corrente.

Il promontorio in cui si trovano i giacimenti Blue e Rosso non possono essere usati (vedi Fig. 7a).



Fig. 7a: Il promontorio è tabù. Biggi BLU deve tirar su le canoe sulla rive opposte.

Fin quando una canoa si trova sulla riva del fiume, nessuno può rubare le sue gemme, caricare o scaricare gemme da essa.

Dopo il movimento del fiume, i giocatori riportano le proprie canoe in acqua - nello stesso spazio di fiume che avevano lasciato.

Se dovessero capitare nel vortice, le canoe interessate saranno trascinata di uno spazio, secondo il senso della corrente (vedi Fig. 6b).

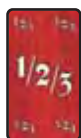
-> Se il vortice è all'altezza del giacimento Giallo, il proprietario può decidere se posare la canoa sul ramo destro o sul ramo sinistro del fiume.

-> Se il vortice è all'altezza del giacimento Rosso, la canoa precipita immediatamente nella cascata, a causa del vortice (vedi Fig. 7b).



Fig. 7b: Peccato per Resi ROSSO: Aveva tirato a riva la canoa all'altezza del giacimento Rosso. Dopo il movimento del fiume, il vortice si è fermato proprio lì. Così al suo ritorno in acqua la canoa precipita giù nella cascata.

Le canoe che non sono state tirate a riva (perchè erano sul pontile) quando si è stata giocata la carta "Lazo", non possono essere riportate in acqua dopo il movimento del fiume.



Carta „1/2/3“

Il giocatore che usa questa potrà muovere solamente una delle proprie canoe. Potrà scegliere liberamente quale delle due, e per questa quanti punti pagaia usare tra 1, 2 o 3.

(Il carico e/o scarico delle gemme segue le consuete regole di NIAGARA).

Come per la carta „Nuvola“, le carte „Lazo“ e „1/2/3“ non sono prese in considerazione per determinare la velocità del fiume (vedi Fig. 8).

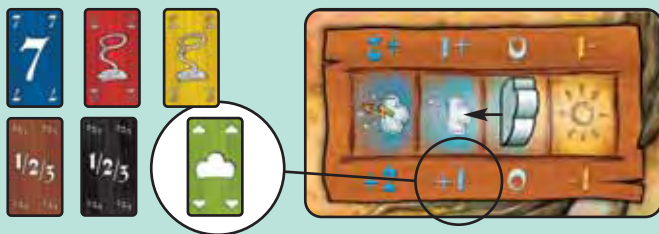


Fig.8: Biggi BLUE ha giocato un „7“, Resi ROSSO e Gunnar GIALLO hanno entrambi giocato la carta „Lazo“. Charly MARRONE e Siggì NERO hanno giocato entrambi la carta „1/2/3“. Gina VERDE ha un giocato la carta „Nuvola“ e sposta il segnalino sulla Barra del Meteo da „O“ a „+1“. Il fiume muove di 8 spazi (la carta più bassa giocata = 7; Meteo attuale=1; $7+1=8$).



„Castoro Bagnato“

Non appena un giocatore porta la nuvola sul „+2“, il castoro entra immediatamente in gioco sul primo spazio fiume (vicino al pontile). (Se il vortice è su questo spazio fiume, il castoro è posato sullo spazio successivo, verso le cascate). E' possibile che diverse canoe si trovino sullo stesso spazio fiume del castoro.

Non appena il castoro precipita nella cascata, la nuvola sulla Barra del Meteo viene nuovamente riposizionata sullo „O“ e il castoro attenderà la prossima entrata in scena ...



„Alce Frettolosa“

Una canoa, che comincia il suo movimento dovesse trovarsi all'altezza del giacimento Rosso, può scegliere di prendere l'alce.

Il giocatore piazza la carta sagomata sullo spazio fiume e la sua canoa all'interno. Solo dopo esegue l'azione della carta.

Finché la canoa è in possesso dell'alce, il proprietario riceve due punti pagaia aggiuntivi in ciascun turno, che vanno a sommarsi al valore della carta giocata (vedi Fig. 9).

Non è possibile portare via l'alce ad un altro giocatore.



Fig. 9: Gunnar GIALLO ha giocato un „5“. Poiché una delle sue canoe si trova in corrispondenza del giacimento Rosso, li si alza in piedi ed invoca lo spirito Alce Frettoloso, che lo accompagnerà d'ora in avanti. In questo modo Gunnar può usare 7 punti pagaia per il movimento della sua „Alce-Canoa“. Carica con se una gemma Rossa e arriva oltre il vortice.

Se un giocatore gioca la carta 1/2/3 e possiede ALCE FRETTOLOSA, o usa 3, 4 o 5 punti pagaia per questa canoa, o usa 1, 2 o 3 punti pagaia per la canoa senza l'alce.

Chi gioca la carta „Nuvola“ o „Lazo“ non può muovere alcuna canoa, perciò nemmeno quella con l'alce.

ALCE FRETTOLOSA rimane sulla stessa canoa fino a che questa non precipita nella cascata o raggiunge il pontile.

Dopo il movimento del fiume, ALCE FRETTOLOSA viene nuovamente riposizionata vicino al giacimento Rosso dove potrà essere raccolta già nel prossimo turno.

Fine della partita e vincitore:

Come in NIAGARA.

Publicato da Zoch Verlag
Copyright: 2006
Autore: Thomas Liesching
Illustrazioni & Layout: Victor Boden



Frequent Ask Question (FAQ):

Do I win the play beyond that, even if I brought 4 equal jewels back ashore, but also still further jewels?

Edelsteine?

Yes. Who fulfills a victory condition, may beyond that also further jewels possess.

Does my Kanu continue to move around a field, as if my played paddle map gives, if I pull river downward over the vortex?

No. You take in account river downward the vortex as completely normal field. Only if the movement of your Kanus ends exactly on the vortex, you continue to pull your Kanu from the vortex a field river downward.

May I pull a two Kanu in such a way river upward that I land at a place of discovery, a jewel load and there then another Kanu rob?

No. Where one loads, it cannot be stolen.

In our play rounds wins frequently the player, who concentrates on it to bring simply four purple jewels (of the first place of discovery) ashore. Is that normal?

Naturally it is simplest to collect four purple jewels - however then only if the other players do not worry about it. If the fellow players collect just as purple jewels, they can work against that.

In the play too third can you collecting same jewels make more difficult, by equipping each place of discovery to beginning of play only with 6 jewels.

The player, who played the lowest paddle map, possesses the HASTY MOOSE. Becomes then additional around two fields the river moved, because the HASTY MOOSE brought in also two additional points of paddle for this player?

No. The HASTY MOOSE becomes with the computation that River speed simply ignores. It is still valid:

Lowest paddle map + weather value = river speed.

I played and pull „Lazo“one of my Kanus at height of the red place of discovery ashore. I may do the HASTY MOOSE of that red place of discovery take and my Kanu with the moose to the bank place?

Yes, that is permitted. A condition is natural that no other player possesses momentarily the HASTY MOOSE.

Nota: Le carte pagala distribuite con NIAGARA e le carte pagala di questa espansione possono - legate alla tecniche di stampa - apparire di colore leggermente diverso. Ciò non altera la giocabilità.