

# NIAGARA

O întrecere rapidă pe un râu  
între 3-5 canoiști  
neînfricați cu vârstă mai  
mare de 8 ani

În vârtejurile sălbatice ale Râului Niagara, canoiști neînfricați se luptă între ei pentru a aduna nestemate de-a lungul malului. Desigur, cele mai valoroase dintre nestemate se găsesc departe în josul râului aproape de cascadă. Da, există o cascadă, la care canoiștii trebuie să fie atenți să nu cadă în ea. Jucătorii trebuie să aducă nestematele la țărm pentru ca acestea să poată fi înnumărate. La sfârșit, jucătorul care adună nestematele cele mai de preț va câștiga.

## Conținut:



10 canoie în 5 culori



1 colac de salvare  
(arată cine începe jocul)



1 nor de ploaie



12 discuri râu  
(transparente)



1 planșă de joc cu albia râului



40 pietre prețioase  
- 8 din fiecare:

Rubine (roșii),  
Safire (albastre),  
Diamante (transparente),  
Chihlimbar (galben),  
Ametist (violet)



35 cărți-vâslă  
în 5 culori

## Scopul jocului:

Jucătorii vâslesc în canoie de-a lungul Râului Niagara pentru a aduna pietre prețioase. Jucând cărțile vâslă, ei pot afla viteza conoiei și viteza curentului apei cu care se deplasează aceasta. Când curenții sunt prea puternici, jucătorii vâslesc cu putere pentru a menține canoia pe linia de plutire și departe de cascadă.

În orice caz, cele mai prețioase nestemate sunt poziționate aproape de cascadă, așa că jucătorul ce le dorește va trebui să își asume riscul și să planifice cu grijă mișcările pentru a evita cascada, și a se întoarce cu încărcătura în siguranță.

Primul jucător care va aduna cinci nestemate diferite sau patru de aceeași culoare sau șapte de orice culoare și reușește să le aducă în siguranță la țărm, va câștiga jocul.

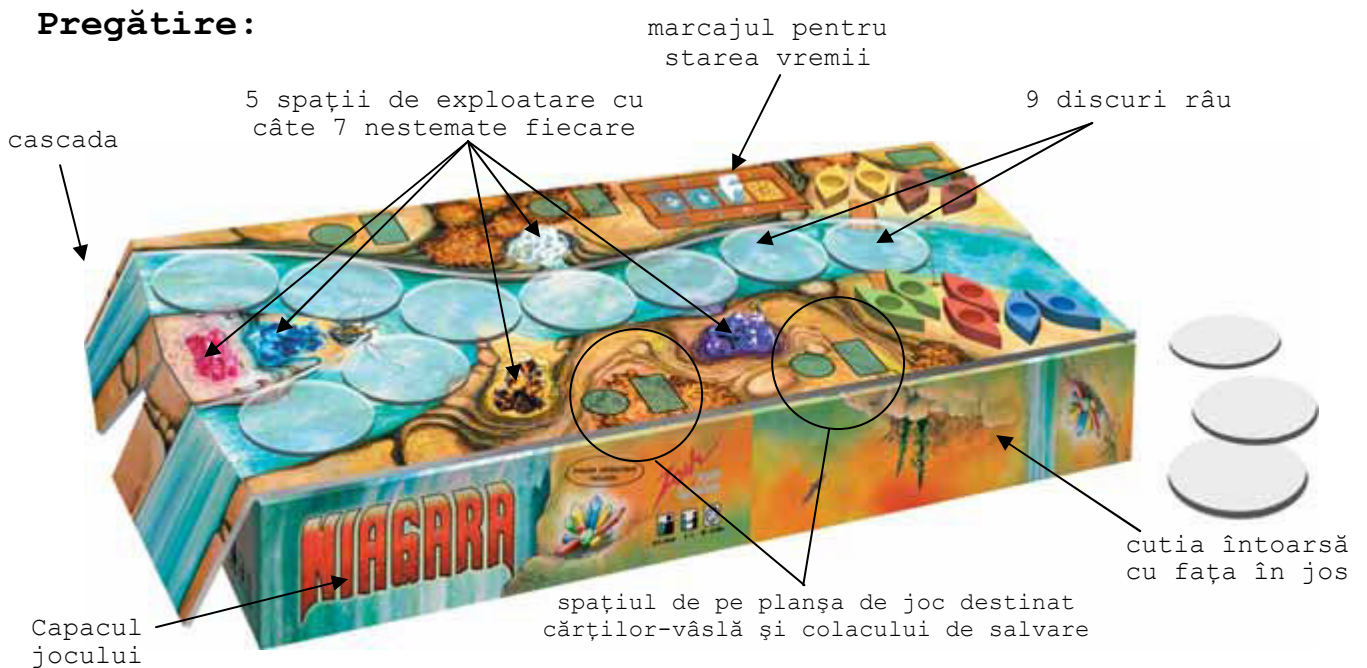


Figura 2: Pregătirea jocului

- Aranjați cutia și capacul jocului, cu fața în jos, una lângă alta, astfel încât să formați o platformă.
- Așezați planșa de joc pe această platformă astfel încât să construiți o cascadă ca în figura 2.
- Așezați câte 7 nestemate de culoarea corespunzătoare fiecărui spațiu de exploatare marcat de-a lungul râului. A 8-a nestemată din fiecare culoare este suplimentar în cazul pierderii.
- Așezați 9 discuri transparente în albia râului, astfel încât primul disc să fie plasat sub frânghia ce traversează râul. Primul spațiu din albia râului rămâne liber (vezi figura 2). Celei 3 discuri rămase le așezați lângă planșa de joc.
- Așezați norul de ploaie (norul alb) pe spațiul 0 (zero) al zonei pentru starea vremii de pe planșa de joc.
- Fiecare jucător primește cele 2 canoe și cele 7 cărți vâslă din aceeași culoare. Aceștia vor păstra cărțile într-un loc secret și vor plasa cele două canoe pe plaja din apropierea pontonului (vezi figura 2).
- Fiecare jucător își alege o zonă de pe planșa de joc formată dintr-un cerc și un dreptunghi la care poate ajunge cu ușurință.
- Se alege un jucător care să înceapă jocul. Acesta își va poziționa colacul de salvare în spațiul său de joc, marcat cu un cerc (vezi figura 3a).

### Etapele jocului:

Fiecare rundă este divizată în 4 etape care sunt jucate de fiecare în aceeași ordine:

- I. Jucarea cărții vâslă
- II. Mutarea canoei / Influențarea vremii
- III. Mutarea râului
- IV. Predarea colacului de salvare

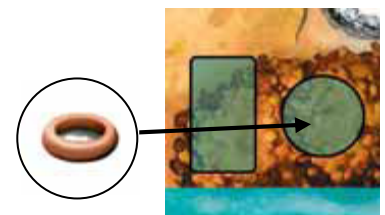


Figura 3a: Jucătorul care începe runda își așează colacul de salvare în spațiul rotund de pe planșa de joc

### Etapa I: Jucarea cărții vâslă

Fiecare jucător are 7 cărți vâslă pe care le ține secret în mână. Șase dintre acestea conțin numere de la 1 la 6. A șaptea are desenat un nor de ploaie. Cărțile cu numere sunt folosite de jucător pentru a-și muta canoa și a putea colecta nestemate. Cartea cu nor este folosită pentru a influența vremea și totodată influența viteza Râului Niagara.

Din cărțile vâslă pe care le are în mână, fiecare jucător alege o carte și o așează cu fața în jos în spațiul său dreptunghiular de pe planșa de joc (vezi figura 3b).

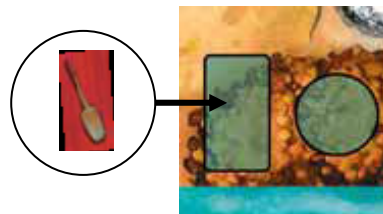


Figura 3b

### Etapa II: "Mutarea canoiei" sau "Influențarea vremii"

Începând cu primul jucător (cel care deține colacul de salvare), fiecare execută acțiunile alese în sensul acelor de ceasornic. Până îi vine rândul, fiecare jucător, își va ține cartea-vâslă cu fața în jos pe planșa de joc.

Când îi vine rândul, un jucător:

- întoarce cu fața în sus cartea-vâslă
- execută etapa de "mutare a canoiei", dacă a jucat o carte cu număr **sau** "influențează vremea" dacă a jucat cartea nor de ploaie. (cele două acțiuni sunt detaliate mai jos)



Figura 3c: În spațiul destinat depozitării cărților vâslă, se regăsesc restul cărților jucate. Cărțile jucate sunt așezate în teanc sub cea jucată în jocul curent.

În timpul jocului, cărțile cu fața în sus ale fiecărui jucător din spațiul dreptunghiular, formează un teanc. Jucătorii așează fiecare carte nouă peste cele existente în teanc, astfel încât să nu se poată vedea numerele de pe cărțile deja jucate (vezi figura 3c). Cărțile jucate rămân în teanc pe planșa de joc până a fost jucată cea de-a 7-a carte. După 7 runde, jucătorii iau în mână toate cele 7 cărți de pe planșa de joc.

a. Mutarea unei canoe.  
Când un jucător alege să joace o carte cu număr, el alege acțiunea "mutarea canoiei". El poate doar să își mute canoa. Când își mută canoa, un jucător poate - când situația îi permite - să adune nestemate din spațiile descoperite, sau să le fure din alte canoe. Mai mult, poate să descarce nestemate din canoa în spațiile descoperite, sau să le aducă în siguranță la țărnul de după frânghie.



Figura 4: **MARO** poate muta numai una din cele două canoe, pentru că le are pe amândouă pe uscat. **GALBEN** și **ROȘU** trebuie să mute canoele care sunt pe apă, și pot alege dacă mută cea de-a doua canoa de pe uscat. **ALBASTRU** trebuie să mute ambele canoe pentru că acestea se află pe apă. **GALBEN** trebuie deasemenea să mute cele două bărci, dar a jucat cartea nor de ploaie, fapt pentru care nu v-a muta nici o canoa. În schimb, **GALBEN**, va muta norul pe marcajul pentru starea vremii.



### Mută numai una sau amândouă?

Dacă poate sau trebuie să mute una sau amândouă canoale, depinde de poziția canoalelor la începutul rundei, dacă acestea sunt pe uscat sau pe apă (vezi figura 4).

- dacă **AMÂNDOUĂ** canoale se află pe țărm (de exemplu la începutul jocului), jucătorul **TREBUIE** să mute o canoe - nu le poate muta pe amândouă.
- dacă o canoe se află pe țărm, jucătorul este liber să aleagă dacă o mută sau nu, dar **TREBUIE** să o mute pe cealaltă (cea din apă).
- dacă **AMÂNDOUĂ** canoale se află în apă, jucătorul este **OBLIGAT** să le mute pe amândouă.

### Distanța cu care se mută o canoe

- Numărul înscris pe cartea-vâslă arată cât de departe își poate muta un jucător canoalele. Când un jucător își mută ambele canoale, el mută **FIECARE** canoe cu toată distanța înscrisă pe cartea-vâslă (vezi figura 5 și pagina 7: "Legea NIAGARA pentru vâslit").

### Distanța cu care se mută o canoe la încărcarea SAU descărcarea nestemateelor

- Încărcarea unei nestemate dintr-un spațiu de exploatare în canoe costă două puncte din valoarea cărții-vâslă. Jucătorul mută canoalele cu **DOUĂ SPAȚII MAI PUȚIN**, decât valoarea înscrisă pe cartea-vâslă (vezi figura 5a).
- Descărcarea unei nestemate din canoe într-un spațiu de exploatare costă două puncte din valoarea cărții-vâslă. Jucătorul mută de asemenea canoalele cu **DOUĂ SPAȚII MAI PUȚIN**, decât valoarea înscrisă pe cartea-vâslă.
- Dacă un jucător decide să descarce și să încarce imediat canoalele, atunci această acțiune va costa patru puncte din valoarea cărții-vâslă. Canoalele pot fi mutate cu patru spații mai puțin decât valoarea înscrisă pe cartea-vâslă (vezi figura 5b).



Nu este permisă risipirea punctelor înscrise pe cărțile-vâslă.  
Excepție: în cazul în care se aduc nestemateele în siguranță la țărm (vezi pagina 5)



Figura 5a: **GALBEN** a jucat cartea-vâslă cu numărul 4. Cum cele două canoale se află pe râu, el trebuie să mute ambele canoale. Alege să mute canoalele goale două spații în josul râului și acolo să folosească ultimele două puncte pentru a-și încărca canoalele cu o nestemate. A doua canoe va fi mutată în susul râului patru spații.



Figura 5b: **ROȘU** joacă cartea-vâslă cu numărul cinci. El va muta canoalele un spațiu în josul râului; va descarca nestemata galbenă (două puncte vâslă) și va încărca o nestemate albăstră (încă două puncte vâslă). Cu a doua canoe descarca o nestemate transparentă în spațiul de exploatare de culoare galbenă (două puncte vâslă), după care mută trei spații în susul râului pentru a fura o nestemate roșie din canoalele **GALBENĂ** (vezi pagina 5: "Furatul nestemateelor").

## Încărcarea SAU descărcarea nestematelor

! Pot fi încărcate doar canoale goale. O canoa poate transporta doar o singura piatra prețioasă.

De-a lungul malului Râului Niagara se află trei locuri diferite unde se pot găsi nestemate și încă două pe insula de la baza cascadei. Pentru a încărca sau descărca o piatră prețioasă, un jucător trebuie să aibă una din canoale în locul de pe râu alăturat spațiului cu pietre. Fiecărui spațiu cu pietre nestemate îi corespunde un spațiu pe râu (vezi figura 6).

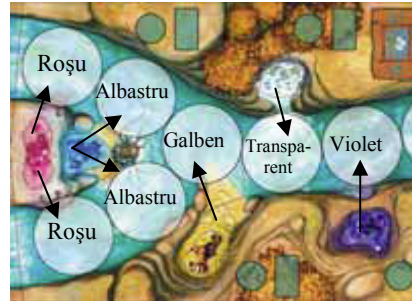


Figura 6: O canoa poate descărca în spațiul roșu de exploatare dacă se află pe ultimul spațiu de pe râu în apropierea cascadei, pe brațul din stânga sau din dreapta. Pentru spațiul albastru de exploatare, canoa poate fi în partea stângă sau dreaptă a insulei de la baza cascadei .... și tot așa ...

Există două posibilități în care un jucător poate să încarce SAU descarce canoa: înainte sau după ce și-a mutat canoa. Astfel:

Oricare din cele două posibilități:

- Într-un turn, un jucător poate să încarce sau descarce canoa care este într-un spațiu de pe râu alăturat unui spațiu de exploatare. Apoi, acesta mută canoa (dar cu două spații mai puțin decât numărul înscris pe cartea-vâslă).

sau:

- Într-un turn, un jucător începe prin mutarea canoalei cu două spații mai puțin decât este înscris pe cartea-vâslă, după care încarcă sau descarcă canoa, de la ultima poziție după mutare.

- Culoare unei nestemate care urmează a fi descărcate NU trebuie să fie identică cu cea a spațiului de exploatare.
- Dacă într-un spațiu de exploatare există nestemate de culori diferite, jucătorul poate alege ce culoare dorește pentru a fi încărcată.
- În cazul în care jucătorul a ales cartea-vâslă cu numărul unu, acesta NU poate să încarce sau să descarce nestematele. El are nevoie de 2 "puncte vâslă" pentru a face această acțiune.

### Descărcarea unei canoa și încărcarea imediată.

Descărcând canoa la un loc de exploatare, un jucător poate alege să își reîncarce canoa din același loc de exploatare (vezi figura 5b). Nestemata reîncărcată nu poate fi de aceeași culoare cu cea descărcată.

În orice caz, jucătorul trebuie să joace suficiente "puncte vâslă" (cel puțin patru) pentru această mutare! El decide dacă începe prin mutarea canoalei sau (prin descărcarea ei).



O nestemată încărcată nu poate fi descărcată în același turn !!!

## Furatul nestematelor

Jucătorii pot aduna nestemate de la ceilalți jucători furându-le. Pentru asta, ei trebuie să:

- dețină o canoe goală
  - să execute mutarea în susul râului
  - să se oprească cu mutarea exact pe spațiul unde se găsește canoada de la care dorește să fure (vezi figurile 7a - 7f):
- o Când un jucător mută o canoe goală în susul râului și termină mutarea pe un spațiu al râului unde se mai află și o altă canoe încărcată, acesta poate fura nestemata și plasa în canoada sa. Aceeași regulă se aplică chiar și dacă jucătorul și-a descărcat canoada la începutul mutării (vezi figura 5b)!
  - o Dacă există mai multe canoae încărcate pe același spațiu de pe râu, jucătorul își alege din ce canoae să fure.
  - o Nu este posibil să muți o canoe pe un spațiu de pe râu (cu 2 puncte mai puțin decât ce este înscris pe cartea-vâslă), să descarci nestemata (2 puncte vâslă) și apoi să furi dintr-o altă canoe (0 puncte vâslă).
  - o Un jucător nu poate fura o nestemată în timp ce se mișcă. El **poate** doar să fure o nestemată din spațiul unde se oprește, și **nu** se poate opri din mișcare mai devreme pentru asta. Jucătorul va folosi **toate** punctele de pe cartea-vâslă când va mișca canoada.
  - o Acțiunea de furt nu costă puncte vâslă (față de acțiunea de a colecta nestemate din spațiile de explorare)



Figura 7a: **ROȘU** joacă numărul 3 pe cartea-vâslă. Mută una din canoae (cu nestemată) către ponton unde poate descărca nestemata, așezând-o în spațiul său de joc.



Figura 7b: **ROȘU** poate muta cea de-a doua canoe (goală) în susul râului 3 spații, unde poate fura o nestemată de la **GALBEN** sau de la **ALBASTRU**.

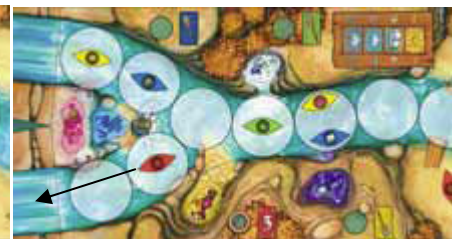


Figura 7c: Dacă decide să se mute 3 spații în josul râului, el se va îndrepta către cascada, lucru pe care sigur nu și-l dorește.

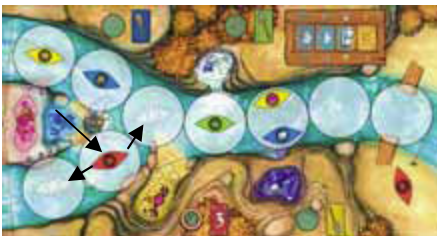


Figura 7d: El mai poate alege să colecteze o nestemată albastră (pentru 2 puncte) din locul unde avea o canoe goală, după care să se mute cu un spațiu.



Figura 7e: **ROȘU** mai poate alege să se mute un spațiu în josul râului și să folosească cele două puncte rămase pentru a colecta o nestemată roșie.



Figura 7f: El alege ultima posibilitate: mută 1 spațiu în susul râului și folosește cele 2 puncte rămase pentru a colecta o nestemată roșie.

### Transportul nestematelor la țărm

Pentru a câștiga jocul, nu este îndeajuns să încarci canoalele cu nestemate. Este necesar ca acestea să fie aduse la țărm.

- Pentru a aduce o canoe la țărm, un jucător trebuie să o mute până după ultimul spațiu de pe râu (marcat cu frânghie) la țărm și să o așeze acolo.
- Când un jucător mută o canoe încărcată la țărm, va lua nestemata din canoe și o va așeza în spațiul său de joc – un spațiu ce poate fi văzut de toți jucătorii. Acum jucătorul deține o nestemată. Descărcarea canoei nu costă puncte-vâslă.

- Jucătorul așează canoa pe plaja de lângă ponton, în stânga sau în dreapta, și nu o poate muta decât la următorul turn.
- Când un jucător mută o canoe spre țărm, el nu trebuie să atingă țărmul cu un număr exact de puncte-vâslă. Punctele-vâslă nefolosite se vor pierde.
- Un jucător poate să mute și o canoe goală pe țărm.

### Legea NIAGARA pentru vâslit

- Canoele pot intra și pot părăsi râul numai prin primul spațiu de pe râu imediat după funie (vezi figura 8) – excepție făcând cazul în care acestea cad în cascadă.
- Jucătorii sunt liberi să aleagă direcția în care își mută canoalele (în susul sau josul râului), dar nu își pot schimba direcția în timpul mișcării (ex. Un jucător are 5 puncte-vâslă și mută 1 spațiu în susul râului și 4 spații în josul râului).
- Dacă un jucător își mută canoa în josul râului, este liber să-și aleagă direcția la răscruce (brațul stâng sau drept al râului). Dar, nu este posibil să își mute canoa în susul râului de pe un braț și să coboare pe celălalt braț al râului în același turn.
- Nu există o secvență specifică pentru mutatul canoei, dacă amândouă sunt pe râu. Este permisă mutarea unei canoe în susul râului și cealaltă în josul râului.
- Un jucător poate să colecteze o nestemată cu o canoe și să fure o nestemată cu cealaltă canoe în același turn.
- Canoele nu pot schimba nestemate, nici chiar dacă se află pe același spațiu de pe râu.
- O canoe ce se mișcă în josul râului (în direcția cascadei) nu poate fura o nestemată.
- O canoe încărcată nu poate fura o nestemată, deoarece este încărcată la capacitate maximă.
- Un jucător ce poate să fure o nestemată nu este obligat să o și facă.
- O canoe ce a fost jefuită, fiind acum goală, poate să fure la rândul ei o nestemată dacă are această posibilitate.
- Un jucător nu poate fura nestemate din propria barcă.
- Când un jucător mută ambele canoale, poate să le mute în orice ordine dorește.
- Un spațiu de pe râu poate să conțină oricâte canoale.

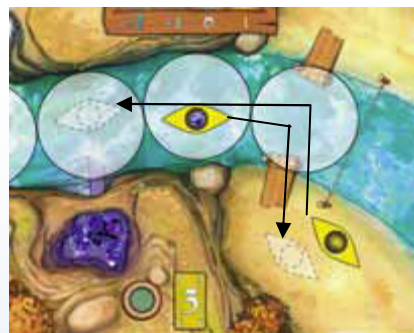


Figura 8: Când intră pe râu, jucătorul trebuie să folosească toate punctele-vâslă. La mutarea către docuri nu este necesară folosirea tuturor punctelor-vâslă.



### b. Influențarea vremii



Când un jucător joacă o carte nor de ploaie, el va executa acțiunea "influențarea vremii". Prin această acțiune, el poate influența viteza râului, făcându-l mai rapid sau mai lent (vezi capitolul cu mutarea râului).

Jucătorul mută NORUL pe marcajul pentru starea vremii un spațiu în sus sau jos (ex. De la valoarea 0 la valoarea -1 sau +1). Jucătorul trebuie să mute norul când joacă cartea nor de ploaie și nu se poate sustrage de la această acțiune. Dacă norul se află la valoarea +2, atunci jucătorul trebuie să mute norul la valoarea +1 (vezi figura 9a/b).

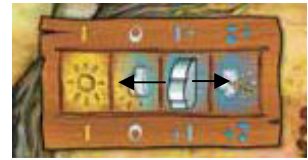


Figura 9a



Figura 9a

Un jucător ce joacă cartea nor de ploaie, în acest fel, influențând vremea, nu poate să mute canoaa în același turn sau să colecteze sau fure nestemate.

### Etapa III: Mutarea râului

Jucătorii folosesc discurile transparente de lângă planșa de joc pentru a muta râul. Pentru fiecare spațiu cu care se mută râul (puncte pentru mutarea râului), așezați un disc transparent în spațiul liber aflat înaintea funiei ce traversează râul. Acum, împingeți-l în josul râului până ce acesta depășește funia și deplasează toate discurile râu. Încheierea mutării râului cu un spațiu este dată de momentul în care un disc transparent pică în cascadă. Toate canoele ce se află pe discuri se vor mișca împreună cu acestea (vezi figura 10a/b).

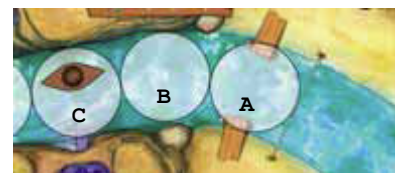
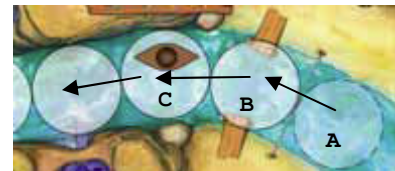


Figura 10a și 10b

Numărul de spații cu care se mută râul (viteza râului Niagara) este dat de cărțile-vâslă jucate și de starea vremii:

- o Cu o vreme neutră (când norul se află pe valoare 0 a marcajul pentru starea vremii), râul se mută cu valoarea celei mai mici cărți-vâslă din Etapa II a rundei. Această regulă nu este influențată dacă valoarea cea mai mică este pe mai mult de o carte-vâslă.
- o Cu o vreme ne-neutră (când norul NU se află pe valoare 0 a marcajul pentru starea vremii), poziția norului va avea ca rezultat adunarea (+1 sau +2) sau scăderea (-1) punctelor cu care se mută râul; valoare determinată mai sus.

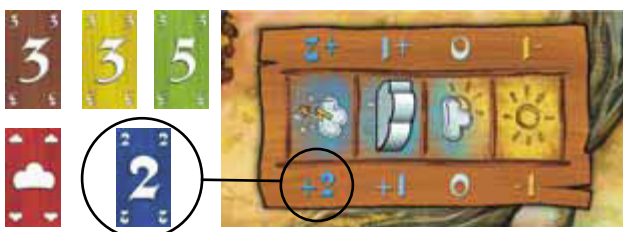


Figura 11: Răzvan și Maria joacă în același turn cartea-vâslă cu valoarea 3, Micky joacă 5, Vali joacă 2, și Deea joacă cartea nor de ploaie. Deea mută norul de la +1 la +2. Astfel, norul se va muta 4 spații (2 puncte de la cea mai mică carte plus 2 puncte de la vreme).



- ✓ Dacă în Etapa II nu se joacă nici o carte-vâslă cu număr (numai cărți nor), râul se mută numai dacă norul este pe o valoare pozitivă. Râul se va muta cu 1 (+1) sau cu 2 (+2). Dacă norul se află la valoarea 0 sau -1, râul nu se mută.
- ✓ În vârful insulei de la baza cascadei unde râul se bifurcă, discurile se mișcă în stânga sau în dreapta (de obicei alternativ, dar nu întotdeauna). Există situații când un disc transparent se blochează în vârful insulei și nu poate fi împins. Jucătorii vor trebui să împingă discul transparent cu mâna, în direcția opusă mișcării discului precedent.
- ✓ Fiecare canoe se mișcă pe râu odată cu discul pe care este așezată. Urmăriți cu atenție mișcarea râului ca nu cumva în timpul mișcării o canoe să rămână pe țărm sau să se alunece pe un alt disc transparent: fiecare canoe trebuie să rămână pe discul unde a fost la începerea mutării râului. Jucătorii nu trebuie să mute canoele în timpul mutării râului. Dacă un disc cade în cascadă, toate canoele aflate pe el cad odată cu el.
- ✓ În Etapa III, nestematele nu pot fi colectate, schimbate sau furate.

### Important! Pericolul de la cascadă!

În timpul mutării râului, canoele pot aluneca peste cascadă în adâncuri.

- o Când o canoe cade peste cascadă, proprietarul pierde această canoe (pentru un timp). Canoea rămâne (pe moment) la baza cascadei.
- o Când o canoe cade peste cascadă, jucătorul înapoiază nestematele în spațiile de exploatare corespunzătoare culorii lor.
- o Jucătorul ce și-a pierdut canoea peste cascadă, poate plăti pentru a o recupera (poate fi făcut numai în Etapai I). Prețul pentru aceasta este o nestemată la alegere din spațiul său de joc. El așează canoea recuperată pe plaja de la punctul de start și nestemata plătită în locul de exploatare corespunzător culorii. Acum aceasta canoe poate fi folosită.

EXCEPȚIE: dacă un jucător nu mai are canoe și nici nestemate, el primește una din canoele (gratis) aflate la baza cascadei. Jucătorul va așeza această canoe pe plajă, la punctul de start.

### **Etapa IV: Predarea colacului de salvare**

Jucătorul care a fost la rând predă colacul de salvare vecinului din stânga. Acest jucător pune colacul de salvare în spațiul rotund de pe planșa de joc și acesta devine jucătorul care începe următoarea rundă. Următoarea rundă va începe cu Etapa I.

### **SFÂRȘITUL JOCULUI ȘI CÂȘTIGĂTORUL:**

Îndată ce un jucător a adunat (în spațiul său de joc):

🚩 5 nestemate diferite

**sau**

🚩 4 nestemate de aceeași culoare

**sau**

🚩 7 nestemate de orice culoare

acesta va fi declarat câștigătorul jocului. În orice caz Etapa II continuă până ce toți jucătorii au jucat. Există posibilitatea câștigării jocului de mai mulți jucători.

Publicat de Zoch Verlag – Copyright 2004

Autor: Thomas Liesching

Ilustrații și design: Victor Boden

Traducerea și adaptarea: Răzvan.Irimia@gmail.com