

# NIAGARA

Un gioco di **Thomas Lisching** traduzione di **FrancoLetizia**

Una breve battaglia sul fiume per 3, 4 o 5 rematori dagli 8 anni in su.

Nelle potenti rapide del Niagara, degli intrepidi rematori affrontano le acque e gli altri giocatori per raccogliere delle gemme lungo le rive del fiume. Inoltre, le gemme più preziose si trovano più vicino alla cascata. Cosicché, i rematori imprudenti rischiano di caderci. Inoltre, i giocatori devono riportare le gemme raccolte a terra affinché possano essere contate. Alla fine, il giocatore che avrà raccolto la più bella collezione sarà dichiarato vincitore.

## CONTENUTO :



10 canoe di 5 colori



1 salvagente (segnalino di 1° giocatore)



1 nuvola



1 tabellone di gioco



12 dischi fiume trasparenti



40 gemme: 8 di ogni colore: rubino (rosso), zaffiro (blù), diamante (bianco), ambra (giallo), ametista (viola)



35 carte pagaia in 5 colori

Libretto delle regole

## Scopo del gioco:

I giocatori spostano le loro canoe lungo il Niagara per raccogliere delle gemme. Giocando le tessere pagaia, determinano la velocità delle loro canoe così come quella della corrente nel quale le canoe si muovono. Là dove i vortici sono forti, i giocatori devono pagaiare velocemente per mantenere le loro canoe a galla e lontano dalla cascata. Inoltre, le gemme più preziose sono localizzate più vicino alla cascata. Così, i giocatori chi le vogliono saranno obbligati a rischiare e dovranno pianificare i loro movimenti per raccogliere queste gemme, evitare la cascata e ritornare a riva.

Il primo a raccogliere 5 gemme di colori differenti, 4 dello stesso colore o 7 di qualsiasi colore vincerà la partita.

## Preparazione :



Figura 2: Preparazione

- Mettete il coperchio e la base della scatola affiancate modo da formare una piattaforma.
- Mettete il tabellone di gioco su questa piattaforma, in modo che si formi una cascata come mostrato nella figura 2.
- Mettete 7 gemme su ogni giacimento del colore corrispondente. L' 8° gemma di ogni colore serve in caso di smarrimento.
- Mettete 9 dei dischi fiume nel letto del fiume in modo che il disco più a monte sia giusto davanti alla corda che attraversa il fiume. L'area del fiume a monte della corda resta vuota. Mettete i restanti 3 dischi fiume accanto al tabellone di gioco.
- Mettete l' indicatore meteo (nuvola) sulla casella 0 della pista meteorologia del tabellone di gioco.
- Ogni giocatore prende le 2 canoe e la 7 tessere pagaia del suo colore. Le tiene in mano coperte e piazza le sue canoe sulla riva del fiume (vedere figura 2).
- Ogni giocatore sceglie l'area per piazzare il salvagente e la canoa più vicino a lui.
- I giocatori stabiliscono chi è il primo giocatore del primo turno. Questo prende il salvagente e lo piazza sulla sua area rotonda (vedere figura 3a).

## Come giocare:

Ogni turno di gioco è diviso in 4 fasi che sono giocate sempre nello stesso ordine:

- 1- Giocare una tessera pagaia
- 2- Spostare una canoa/influenzare la meteorologia
- 3- Spostare il fiume
- 4- Passare il salvagente

### Fase 1: Giocare una tessera pagaia

Ogni giocatore dispone di 7 tessere pagaia che tiene segrete in mano. 6 di esse hanno un numero di 1 a 6, la 7° ha una nuvola. Il giocatore utilizza una tessera numerata per spostare la sua canoa e, all'occorrenza, raccogliere le gemme. Il giocatore utilizza la nuvola per influenzare la meteorologia cambiando così la velocità del Niagara. Ogni giocatore sceglie una tessera pagaia tra quelle disponibili e la piazza a faccia nascosta sulla sua area rettangolare (vedere figura 3b).

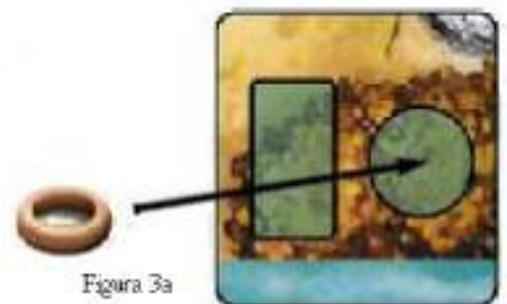


Figura 3a

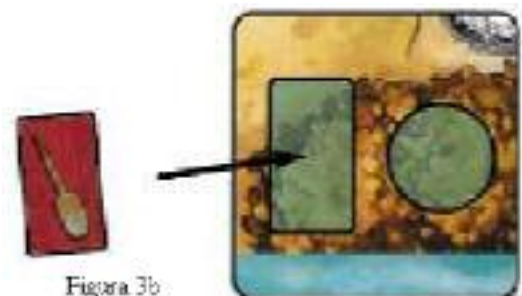


Figura 3b

## Fase 2: Spostare una canoa/influenzare la meteorologia

Ad iniziare dal primo giocatore, cioè quello che possiede il salvagente, e gli altri giocatori fanno l'azione che hanno scelto in senso orario. Fino a quando il giocatore è di turno, ogni giocatore tiene segreta la sua tessera pagaia.



Figura 3c

Al suo turno di gioco, un giocatore:

- scopre la sua tessera pagaia.
- sposta la sua canoa se ha scelto una tessera numerata o influenza la meteorologia se ha scelto la tessera nuvola.

Queste due azioni sono descritte di seguito.

Durante la partita, le tessere pagaia già giocate di ogni giocatore costituiscono lo scarto sulla loro area rettangolare. I giocatori mettono ogni nuova tessera pagaia sopra agli scarti affinché i numeri raffigurati sulla vecchia tessera pagaia non possano essere visti (vedere figura 3c). Una volta giocate, le tessere restano sul vassoio di gioco fino a che le 7 tessere sono state tutte scartate. Finiti i 7 turni, i giocatori riprendono in mano tutte le loro tessere pagaia.

### A. Spostare una canoa

Quando un giocatore gioca una tessera numerata, sceglie l'azione "spostare una canoa", può spostare solo le proprie canoe. Quando sposta le proprie canoe, un giocatore può, se la situazione lo permette, raccogliere delle gemme dai giacimenti o rubarle nelle altre canoe. Può inoltre ricollocare delle gemme dalle sue canoe verso i giacimenti o può riportarle a terra dietro la corda.

### Spostare uno o due canoe

La possibilità di spostare una o due canoe dipende, all'inizio del turno, della loro posizione (a terra o in acqua), vedi figura 4.

- Se le sue due canoe sono a terra, se ne deve spostare una delle due, ma non si possono spostare entrambe.
- Se una delle due canoe è a terra, il giocatore può scegliere se spostare o no questa canoa, ma deve obbligatoriamente spostare l'altra (quella che è in acqua).
- Se le sue due canoe sono in acqua, si debbono spostare entrambe.



Figura 4: Beatrice marrone può spostare solamente una delle sue canoe, visto che sono tutte e due a terra. Giuliana Giallo e Roberto Rosso devono spostare la canoa che è all'acqua e possono scegliere anche di spostare la canoa che è a terra. Bernardo blù deve spostare le sue due canoe perché sono tutte e due in acqua. Virginia verde dovrebbe anche lei spostare le sue due canoe, ma avendo giocato la tessera nuvola, non può spostare le proprie canoe. Al posto della canoa, muove l'indicatore sulla pista meteorologia (vedere pagina 6).

### La distanza percorsa dalle canoe

- Il numero di ogni tessera pagaia giocata indica la distanza percorsa dalle canoe di un giocatore. Quando un giocatore sposta le sue due canoe, sposta ogni canoa della distanza completa indicata dalla tessera pagaia, vedere figura 5.

### Distanza percorsa dalle canoe caricando o scaricando gemme

- Quando un giocatore, al suo turno, imbarca una gemma da un giacimento, egli consuma 2 punti pagaia, quindi sposta la sua canoa di due spazi in meno rispetto al numero indicato dalla tessera pagaia (vedere figura 5a).
- Quando un giocatore scarica una gemma verso un giacimento, egli consuma 2 punti di pagaia.



- Se un giocatore scarica una gemma e decide di ricaricarne immediatamente una, egli consumerà 4 punti pagaia (figura 5b).

**NOTA: SI DEVONO UTILIZZARE TUTTI I PUNTI PAGAIA AD ECCEZIONE DI QUANDO SI PORTANO LE GEMME A TERRA**



Figura 5a: Giuliana, giallo ha giocato la sua tessera pagaia da 4, siccome le sue due canoe sono sul fiume, deve spostarle entrambe. Sceglie innanzitutto di spostare la sua canoa vuota di due spazi verso la cascata, 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 con i restanti 2 punti pagaia. Con la sua seconda canoa scarica poi un gemma bianca nel giacimento giallo usando 2 punti pagaia, sposta la sua canoa di tre spazi lungo il fiume verso il molo e ruba la gemma rossa della canoa Gialla di Giuliana (vedi rubare delle gemme).

### Caricare o scaricare delle gemme

Solo le canoe vuote possono caricare una gemma, ed una canoa può trasportare una sola gemma.

Lungo le rive del Niagara, ci sono tre differenti giacimenti di gemme. Ci sono anche altri due giacimenti sull'isola prima della cascata. Per caricare o scaricare una gemma, un giocatore deve avere una delle sue canoe sul disco fiume corrispondente al giacimento di gemme. Ogni giacimento corrisponde ad un disco specifico sul fiume (vedere figura 6).

Ci sono due momenti durante il quale un giocatore può caricare o scaricare una gemma: prima o dopo avere spostato la sua canoa.

Un giocatore durante il suo turno può:

- caricare o scaricare una delle sue canoe che è localizzata su un disco fiume corrispondente ad un giacimento, poi può spostare la sua canoa di due dischi fiume in meno rispetto alla tessera pagaia giocata.
- spostare la sua canoa di due dischi fiume meno della sua tessera, poi caricare o scaricare una gemma davanti al giacimento dove la sua mossa è terminata.
- Il colore di una gemma ricollocata su un giacimento non deve essere necessariamente dello stesso colore del giacimento.
- se ci sono differenti colori di gemme su un giacimento, un giocatore può scegliere il colore della gemma che preferisce.
- se un giocatore gioca la tegola pagaia 1, non può caricare o scaricare una gemma, in quanto questo azione costa 2 punti pagaia.



Figura 6

### Scaricare una canoa e ricaricarla immediatamente

Dopo avere scaricato una canoa, un giocatore può ricaricarla immediatamente, ma unicamente dal giacimento dove ha appena scaricato una gemma (vedere figura 5b)! Il colore della gemma ricaricata deve per forza essere di un colore diverso da quella scaricata.

Un giocatore deve avere in ogni caso, abbastanza punti pagaia, (almeno 4), per eseguire questo movimento! Egli può decidere di cominciare con lo spostare la sua canoa o scaricarla.

Una gemma caricata non può essere scaricata nello stesso turno!

### Rubare gemme

I giocatori possono raccogliere gemme anche rubandole dalle barche degli avversari. Per fare questo, il giocatore deve avere una canoa vuota che finisce il suo movimento risalendo il fiume, sullo stesso disco fiume della canoa che vuole derubare (vedere figure da 7a a 7f):

- Quando un giocatore sposta una canoa vuota risalendo il fiume e finisce il suo movimento su un disco fiume che contiene una canoa con una gemma, il giocatore può rubare la gemma di una canoa avversaria e metterla nella sua canoa. Può farlo anche se aveva scaricato la sua canoa all'inizio del suo movimento (vedere figura 5b)!

- se ci sono più di una canoa con una gemma sul disco fiume, il giocatore può scegliere a chi rubarla.

- non è possibile spostare una canoa che contiene una gemma, scaricare la gemma e rubarne una su un'altra canoa.

- Un giocatore non può rubare una gemma durante il suo movimento, il solo modo di rubare una gemma è di farlo sul disco fiume dove finisce un movimento controcorrente, e non fermandosi durante un movimento. Il giocatore deve sempre utilizzare tutti i suoi punti pagaia quando sposta una canoa.

- rubare una gemma non costa punti pagaia, al contrario di raccogliere una gemma da un giacimento.



Figura 7a: Roger, rosso gioca la carta pagaia da 3, sposta una delle sue canoe fino al molo e può scaricare la gemma e piazzarla nella sua area di gioco.



Figura 7b: Roger può spostare l'altra canoa, vuota di 3 dischi verso il molo e rubare una gemma a Giuliana giallo o Bernard blu



Figura 7c: se Roger sceglie di spostarsi a valle di tre dischi, cadrà nella cascata, ciò che sicuramente non si augura!



Figura 7d: Roger può scegliere anche di caricare una gemma blu, per 2 punti pagaia, poi spostare la sua canoa di un disco.



Figura 7e: Roger, rosso potrebbe spostarsi anche a valle di un disco, poi utilizzare i suoi 2 punti pagaia che restano per caricare una gemma rossa.



Figura 7f: Roger finalmente, sceglie di spostarsi a monte di un disco e di utilizzare i due ultimi punti pagaia per caricare la gemma rossa che si trova sul giacimento giallo.

### Riportare una gemma a terra

Per vincere la partita, non basta caricare le gemme sulle sue canoe, si debbono obbligatoriamente portare a terra.

- per portare una canoa a terra, un giocatore deve spostarla dall'ultimo disco fiume, prima della corda, fino alla spiaggia.
- Quando un giocatore sposta una canoa carica fino alla spiaggia, prende la gemma della canoa e la piazza nella sua zona di gioco ben visibile agli altri giocatori. Il giocatore ora possiede la gemma e resterà sua fino alla fine del gioco. Scaricare una canoa non costa nessun punto pagaia.
- Il giocatore che sposta la sua canoa sulla riva a sinistra o a destra del fiume e non può più spostarla prima del suo prossimo turno.
- Quando un giocatore sposta la sua canoa fino alla spiaggia, non c'è bisogno che utilizzi tutti i suoi punti pagaia, i punti non utilizzati andranno persi.
- Un giocatore può riportare a terra una canoa vuota.

### "Le eterne leggi della pagaia" in Niagara

- le canoe possono lasciare il fiume ed entrare in acqua solo dal disco in prossimità del molo (vedere figura 8) a meno che non si cada dalla cascata.
- i giocatori sono liberi di scegliere la direzione delle loro canoe, a valle o a monte, ma non sono autorizzati a cambiare direzione a metà del loro movimento, per esempio non si può muovere una canoa di un disco a valle poi di 4 dischi a monte giocando una tessera pagaia da 5.
- Se un giocatore sposta la sua canoa verso la cascata, è libero di scegliere se andare a sinistra o a destra, ma egli non è autorizzato a risalire il fiume in un incrocio e a ridiscendere verso l'altro nello stesso turno.
- Non c'è un ordine di spostamento stabilito delle canoe, se entrambe sono nell'acqua. Il giocatore è autorizzato a spostare una canoa a monte e l'altra a valle.
- Un giocatore può, nello stesso turno, raccogliere una gemma da un giacimento con una canoa e rubarne un'altra con la sua seconda canoa.
- Le canoe non possono scambiarsi le gemme, anche se sono sullo stesso disco fiume.
- Una canoa che si sposta verso la cascata non può rubare le gemme.
- Una canoa carica non può rubare la gemma perché è già piena.
- Un giocatore che può rubare una gemma non è mai obbligato a farlo.
- Una canoa la cui gemma è stata rubata può al suo turno rubare una gemma se ne ha l'opportunità.
- Un giocatore non può rubare la gemma dalle proprie canoe.
- Quando un giocatore sposta le sue due canoe, sceglie liberamente in che ordine farlo.
- Un disco fiume può contenere più canoe.
- Una canoa su un disco fiume non costituisce un ostacolo al movimento delle altre canoe.



Figura 8: Andare nel fiume obbliga ad utilizzare tutti i punti pagaia. Uscendo sulla spiaggia, non si è obbligati.

### Influenzare il meteo



Quando un giocatore gioca una tessera nuvola, sceglie l'azione "influenzare il meteo". Grazie a questa azione, può cambiare la velocità del fiume, rendendola più o meno veloce, vedere spostare il fiume".



Figura 9 a



Figura 9 b



Il giocatore sposta l'evidenziatore meteo sulla pista meteorologia di una casella verso destra o verso sinistra. Il giocatore deve spostare l'evidenziatore, non può lasciarlo dov'è. Così, se l'evidenziatore è sulla casella + 2 della pista meteo, il giocatore deve spostarlo sulla casella + 1 (vedere figure 9a e 9b).

Un giocatore che sceglie una carta nuvola, e quindi che influenza il meteo, non può spostare le sue canoe per questo turno, né raccogliere o rubare una gemme.

### Fase III: Spostare il fiume

Utilizzando i dischi fiume, i giocatori debbono far scorrere il fiume.

Per ogni punto di scorrimento del fiume, ponete un disco trasparente sull'area vuota situata dopo la corda e spingetelo finché la supera interamente. Appena un disco fiume cade nella cascata, il movimento è finito. Tutte le canoe in acqua si spostano col movimento del fiume (vedere figura 10a e 10b).

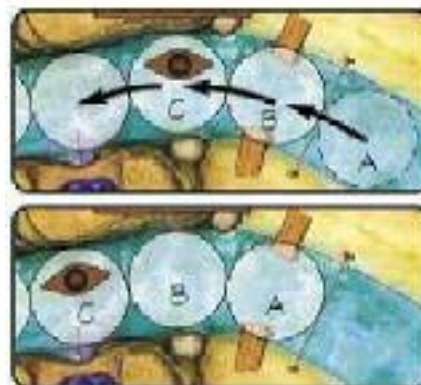


Figure 10a e 10b

Il numero di punti di spostamento del fiume dipende dalla

tessera pagaia numerata giocata e dal meteo:

- Con un meteo neutro, cioè quando l'evidenziatore meteo è su 0, il numero di punti di movimento del fiume è uguale alla tessera pagaia con il valore più basso giocata in quel turno.
- Se il meteo non è neutro, e l'evidenziatore è localizzato su un'altra casella, la posizione dell'evidenziatore si aggiunge (+1 o +2), o si toglie (-1) al numero di punti di movimento della tessera pagaia più bassa.

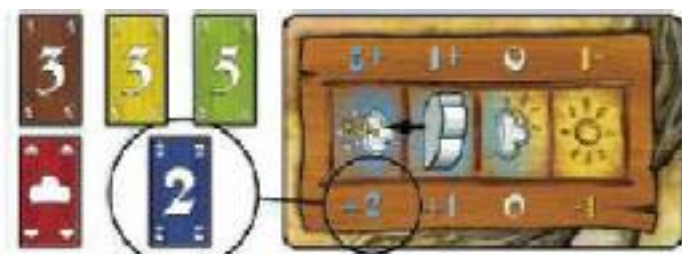


Figura 11: Beatrice e Giuliano, hanno giocato entrambi una tessera pagaia 3, Virginia ha giocato il 5, Bernardo il 2 e Ruggero ha giocato la sua tessera nuvola. Ruggero sposta l'evidenziatore meteo da +1 a +2. Così, il numero di punti di movimento del fiume sarà di 4, cioè 2 per la tessera più bassa giocata più 2 per il meteo.

- Se nessuna tessera pagaia numerata è stata giocata nella fase II, il numero dei movimenti del fiume dipende dall'evidenziatore meteo (minimo 0)
- Sull'isola, dove il fiume si separa in due, i dischi si sposteranno a destra o a sinistra. Se un disco resta incastrato sulla punta, i giocatori possono spostarlo a mano nell'incrocio che non ha preso il precedente disco)
- Ogni canoa in acqua si sposta sul suo disco fiume. State attenti che nessuna canoa non cambi di disco o non si sposti sulla terra durante lo scorrimento del fiume, ogni canoa deve restare sullo stesso disco fiume. Se un disco fiume cade nella cascata, anche tutte le canoe situate sopra cadono.
- Durante il fase III, le gemme non possono essere raccolte, scaricate o scambiate.

## **Importante! Pericolo Cascade!**

Durante lo spostamento del fiume, le canoe possono cadere nella cascata:

- Quando una canoa cade, il proprietario la perde e resta ai piedi della cascata.
- Quando una canoa che trasporta una gemma cade, la gemma è ricollocata nel giacimento del suo colore.
- Il proprietario di una canoa persa nella cascata può recuperarla pagando una delle sue gemme già conquistate, unicamente durante il fase I. La canoa viene ricollocata sulla spiaggia a lato del lungofiume ed ora, il suo proprietario può riutilizzarla. La gemma torna nel giacimento del suo colore.

**ECCEZIONE:** se un giocatore, dopo aver perso una canoa nella cascata, non ha più canoe e nessuna gemma, ne ricupera gratuitamente una e la piazza sulla spiaggia a lato del lungofiume.

### **Fase IV: Passare il salvagente**

In questo momento, il primo giocatore dà il salvagente al suo vicino a sinistra. Questo giocatore lo pone sulla sua area rotonda sul tabellone di gioco e diventa il primo giocatore per il prossimo turno. Il prossimo turno comincia dalla fase I.

### **Fine del gioco e Vincitore**

Appena un giocatore possiede nella sua zona di gioco i cinque colori delle gemme, quattro gemme dello stesso colore o sette gemme qualsiasi, è proclamato vincitore. La partita si conclude tuttavia, solamente alla fine del fase II.



## Riassunto delle regole

**Fase I:** Ogni giocatore pone una tessera pagaia sull'area riservata sul tabellone di gioco.

**Fase II:** Ciascuno al proprio turno, dal primo giocatore poi in senso orario, i giocatori scoprono la loro tessera pagaia ed effettuano le azioni scelte.

Le tessere pagaia scoperte di ogni giocatore creano uno scarto che resta sul vassoio di gioco fino a che le 7 tessere sono state tutte giocate, a questo punto, i giocatori riprendono le loro 7 tessere in mano.

**Azione A:** Spostare le proprie canoe (se si gioca una tessera pagaia numerata)

- **Spostamento di canoe:**

- Se entrambe le canoe sono a terra, solo una canoa può entrare in acqua.
- Se solo una canoa è a terra, il giocatore è libero di spostare questa canoa, ma deve per forza spostare l'altra che è in acqua
- Se le due canoe sono in acqua, tutte e due devono essere spostate

- **Caricare o scaricare delle gemme (costa 2 punti pagaia per azione)**

- All'inizio o alla fine di un spostamento ed una sola gemma per canoa

- **Caricare e scaricare una canoa nello stesso turno (costa 4 punti pagaia):**

- Le gemme devono essere di differente colore
- Il giacimento deve essere lo stesso
- Una canoa caricata non può essere scaricata nello stesso turno!

- **Rubare delle gemme (costa 0 punti pagaia):**

- Solamente durante uno spostamento a monte
- Il giocatore deve utilizzare tutti i punti pagaia per arrivare sul disco fiume dove vuole rubare una gemma

- **Riportare delle gemme a terra:**

- Se un giocatore sposta una canoa fino alla spiaggia vicino al lungofiume, (non è obbligato a utilizzare tutti i punti pagaia)
- Scarica la gemma dalla canoa e la piazza nella sua zona di gioco, visibile a tutti.

**Azione B:** Influenzare La Meteorologia, (se viene giocata una tessera nuvola):

- Il giocatore sposta l'evidenziatore meteo sulla pista meteo di una casella verso l'alto o verso il basso (l'evidenziatore DEVE essere spostato).

**Fase III:** Spostare il fiume

La velocità del Fiume Niagara (il numero di punti di movimento) = il più piccolo numero sulla carte pagaia giocate + / - il numero sul pista meteo

- Aggiungete un disco fiume per ogni punto di movimento, finché oltrepassa interamente la corda. Le canoe devono restare sul loro disco fiume.
- Quando una canoa cade nella cascata, è persa. Per recuperarla, il giocatore deve pagare una gemma che già ha raccolto.
- Un giocatore che non ha più canoe né gemme può recuperare gratuitamente una canoa.

**Fase IV:** Passare il salvagente per cambiare il giocatore che inizia il prossimo giro

**Fine del gioco:** vedere sopra!!!