

НИАГАРА

Стремительная схватка на реке Ниагара для 3-5 отважных гребцов в возрасте от 8 лет

Перевод правил на русский язык: Туманова Анна, ООО Стиль Жизни ©

В бурных водах Реки Ниагара бесстрашные гребцы борются с водной стихией и друг другом в погоне за сокровищами, спрятанными на берегу. Самые ценные камни придется искать совсем близко к водопаду, только самые осторожные и аккуратные смогут избежать опасности и миновать его бушующие воды. В довершение им придется вернуться с добычей в лагерь. Побеждает тот, кому удастся собрать самую дорогую коллекцию.

Содержимое:

Рисунок 1:
Иллюстрация содержимого игры

10 Каное 5 цветов



1 Спасательный круг



1 Облако



12 Дисков Реки
(прозрачные)

Правила игры



35 Карточек Перемещений
5 цветов



1 Игровое поле



40 камней - 8 каждого цвета:
Рубин (красный), Сапфир (синий),
Бриллиант (прозрачный),
Янтарь (желтый),
и Аметист (фиолетовый)

Цель Игры:

Игроки перемещают свои каноэ по реке Ниагара и собирают драгоценные камни. Используя карточки Перемещений, они определяют скорость, с которой плывет каноэ и скорость течения, которое влияет на все каноэ. Там, где течение сильное, игрокам придется грести особенно быстро, чтобы не угодить в водопад и не утонуть. Тем не менее, некоторые ценные камни расположены очень близко к водопаду, и игрокам, которые хотят завладеть ими, придется рискнуть и с особой тщательностью рассчитать свои ходы, чтобы благополучно вернуться с добычей в Лагерь. Первый игрок, которому удастся собрать 5 камней разных цветов или 4 камня одного цвета, или 7 любых камней и доставить их на берег, объявляется победителем.

Подготовка к игре:



Рисунок 2: Подготовка к игре

- ° Сложите верх и низ коробки, открытыми сторонами вниз, одна к другой, так, чтобы они образовали платформу.
- ° Положите поле игры на эту платформу так, чтобы с одной стороны получился водопад (Рис. 2).
- ° Положите 7 камней соответствующих цветов на Месторождения. 8-ой камешек каждого цвета запасной.
- ° Расположите 9 прозрачных дисков реки в русле реки так, чтобы самый верхний диск оказался ниже натянутой веревки (Рис. 2). Положите 3 оставшихся диска около коробки.
- ° Поместите Облако на отметку 0 (ноль) шкалы погоды на игровом поле.
- ° Каждый игрок берет два каноэ и 7 карточек Перемещений своего цвета. Игрок кладет карточки рубашкой вверх, и располагает свои каноэ на одном или обоих берегах реки около Лагеря (Рис 2).
- ° Каждый игрок выбирает место Сброса карт, до которого ему легче дотянуться.
- ° Игроки выбирают, кто будет ходить первым. Этот игрок кладет спасательный круг к себе на место Сброса карточек (Рис. 3а).

Ход Игры:

Каждый раунд делится на 4 фазы, которые всегда идут в определенной последовательности:

- Сыграть карту Перемещений
- Переместить каноэ/изменить погоду
- Передвинуть реку
- Передать спасательный круг

Фаза I: Карты Перемещений

У каждого игрока 7 карточек Перемещений, которые они держат в тайне. На шести карточках цифры от 1 до 6. На седьмой карточке нарисовано Облако. Игрок использует карточки с цифрами, чтобы передвигать каноэ и тем самым собирать драгоценные камни.

Игрок использует карту Облако, чтобы влиять на погоду, меняя скорость течения реки Ниагара.

Из своих карточек Перемещений, каждый игрок выбирает одну карту и кладет ее лицом вниз на прямоугольник на своем месте Сброса карт.

(Рис. 3б).

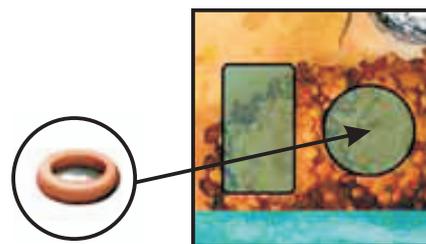


Рисунок 3а:

Игрок, который начинает игру, кладет спасательный круг на кружок на месте Сброса карт.

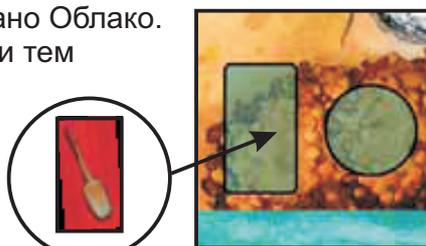


Рисунок 3б

Фаза II: “Передвинь Каноэ” или “Измени Погоду”

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока (у которого спасательный круг). Перед наступлением своего хода, игрок держит свою карточку Перемещений рубашкой вверх на столе.

В свой ход игрок предпринимает следующие действия:

- переворачивает карточку Перемещений
- передвигает своё каноэ, если он сыграл карту Перемещений, или изменяет Погоду, если была сыграна карточка Облако.



Рисунок 3в: Карточка, которую использовал игрок, кладётся на поле на ранее сыгранные карточки.

Во время игры карточки Перемещений сбрасываются на стол, на прямоугольное поле сброса. Игрок кладет уже сыгранные карты в стопку так, чтобы число на ранее сыгранной карте не было видно (Рис. 3в). Карты остаются на столе до тех пор, пока игрок не разыграет все семь карт. После семи раундов игроки собирают свои карты со стола.

А. Перемещение Каноэ

Когда игрок разыгрывает карту Перемещений, он передвигает своё каноэ. Вместе с этим - когда возможно - он собирает драгоценные камни в Месторождениях, или крадет их у других игроков. Более того, игрок может вернуть свои камни на Месторождения, или благополучно перевезти в Лагерь.

Передвинуть одно каноэ или оба?

Это зависит, прежде всего, от того, где находятся каноэ игрока - на суше или в воде (рис. 4).

- ° Если ОБА каноэ на суше (в самом начале игры), игрок обязан переместить одно из своих каноэ, но не может переместить оба.
- ° Если ОДНО каноэ на суше, игрок сам решает, передвигать его или нет, но должен передвинуть каноэ, которое в воде.
- ° Если ОБА каноэ в воде, игрок должен передвинуть оба.



Рис. 4: Бэтти в Коричневом каноэ может передвинуть только одно каноэ, поскольку они оба на суше. Яник в Жёлтом и Роджер в Красном должны передвинуть те каноэ, которые в воде, и могут по желанию переместить каноэ, которые на суше. Бигги в Синем каноэ должна передвинуть оба каноэ, так как они на воде. Джина, у которой два Зелёных каноэ, должна была бы передвинуть оба, но она сыграла карту Облако, и не перемещает ни одно из них. Вместо этого она сдвигает Облако на шкале погоды (Страница 6).

Расстояние на которое можно передвинуть каноэ

° Число на карточке Перемещений показывает, на сколько дтсков игрок может передвинуть своё(и) каноэ. Когда игрок передвигает оба каноэ, он двигает каждое каноэ на число Перемещений (Рис. 5 и Стр. 6)

Сколько очков нужно для загрузки или разгрузки каноэ

- ° Когда игрок забирает камень из Месторождения, это стоит 2 очка Перемещений. Таким образом, он передвигает каноэ на два очка меньше, чем число на карточке Перемещений (Рис. 5а).
- ° Если игрок выкладывает один камень на Месторождение, это стоит ему тоже 2 очка.
- ° Если игрок загружает и разгружает каноэ в один ход, это стоит 4 очка! (Рис. 5б).



Нельзя терять очки Перемещений
Исключение: только в случае переправки камней
в Лагерь (страница 5).

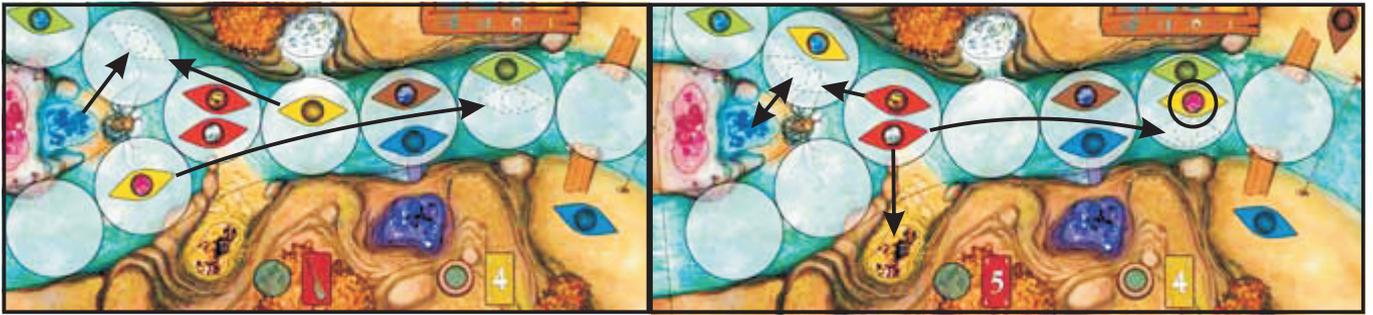


Рис. 5а: У Яника в Жёлтом каноэ 4 очка. Так как оба его каноэ на реке, он должен их переместить. Он решает, что сперва пустое каноэ проплывет 2 диска по направлению к водопаду, и там, используя третье и четвертое очки Перемещений, он заберет один камень. А затем, использует 4 очка, чтобы переместить второе каноэ вверх по течению.

Рис. 5б: Роджер в Красном каноэ сыграл карту в 5 очков. Он передвигает каноэ на 1 диск вниз по реке. Затем выкладывает Жёлтый камень (2 очка) и берет Синий (тоже 2 очка). Из второго каноэ он выгружает Прозрачный камень в Жёлтом Месторождении (2 очка) и перемещает каноэ на 3 диска вверх по реке, чтобы украсть Красный камень у Яника (страница 5).

Как класть в каноэ или выкладывать из каноэ драгоценные камни

! Камень можно положить только в пустое каноэ

Вдоль берега реки Ниагара расположены три Месторождения, в которых игрок может добывать драгоценные камни. Еще два Месторождения находятся на острове. Чтобы забрать камень, игроку нужно подвести каноэ на диск реки около Месторождения. Каждому Месторождению соответствует определенное место на реке (Рис. 6).

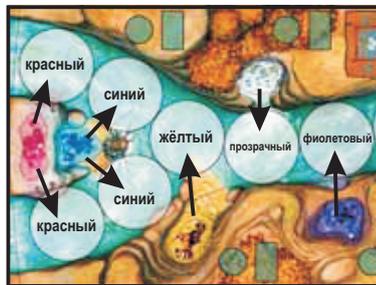


Рис. 6: Чтобы забрать камень из Красного Месторождения, игроку нужно поставить каноэ на один из крайних дисков около водопада на правом или левом рукаве реки.

Игрок может загружать или разгружать каноэ до или после его перемещения.

А именно:

Либо:

- ° В начале своего хода, если каноэ располагается около Месторождения. Потом игрок использует оставшиеся очки Перемещений.

или:

- ° Игрок в начале хода перемещает каноэ на количество очков равное числу на карточке минус 2, и там, где закончился его ход, загружает или разгружает каноэ.

° Цвет камня, который выкладывается из каноэ, может не совпадать с цветом Месторождения.
 ° Если в Месторождении несколько разноцветных камней, игрок может выбирать какой именно взять.

Как разгрузить каноэ и положить в него камень за один ход

Если игрок выкладывает камень на Месторождение, он может сразу взять оттуда другой камень, чей цвет должен отличаться от того, который он положил (Рис. 5б)!

У игрока должно быть достаточно очков Перемещений для этого маневра (как минимум 4)!

! Камень, положенный в каноэ, нельзя выгрузить в тот же ход.

Как украсть камень

Игроки могут воровать камни друг у друга. Для этого каноэ игрока должно быть пустым, плыть вверх по реке и остановиться на одном диске с жертвой грабежа (Рис. 7а - 7е):

- ° Если игрок плывет в пустом каноэ вверх по реке, и его ход заканчивается на одном диске с другим игроком, у которого есть на борту камень, он может украсть драгоценность и положить ее себе в каноэ (Рис 5б)!
- ° Если на одной клетке с игроком находятся несколько каноэ, он может выбрать, у кого украсть.
- ° Игрок не может красть во время передвижения. Это разрешается делать только тогда, когда каноэ остановится. При этом, игрок не может остановить каноэ прежде, чем закончатся очки Перемещений, т.е. он должен использовать все очки.
- ° Для того чтобы украсть камень не нужно тратить очки Перемещений.



Рис. 7а: У Роджера в Красном каноэ 3 очка. Он может перевезти свое каноэ с камнем в Лагерь и положить его на свою игровую зону.

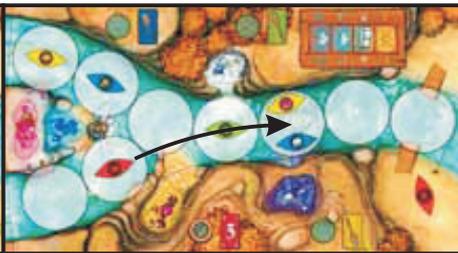


Рис. 7б: Он мог бы переместить свое пустое каноэ вверх по реке на 3 клетки и украсть камень у Яника в Жёлтом каноэ или у Бигги в Синем.



Рис. 7в: Если же он решит проплыть 3 диска вниз по реке, он угодит в водопад!



Рис. 7г: Он мог бы взять Синий камень (за 2 очка) и после этого передвинуть каноэ на один диск.



Рис. 7д: Роджер мог бы переместить свое каноэ на одну клетку вниз по реке и забрать там Красный камень, используя два оставшихся очка.



Рис. 7е: Роджер мог бы поплыть вверх на 1 диск и, за 2 оставшихся очка, забрать Красный камень из Месторождения. Он выбирает именно этот вариант.

Как перевезти драгоценности в Лагерь

Для того чтобы выиграть, игрокам не достаточно просто собирать драгоценные камни. Они должны доставить их в Лагерь.

- ° Чтобы доставить каноэ в Лагерь, игроку нужно доплыть до берега за линию, обозначенную натянутой веревкой.
- ° Доплыв до берега, игрок выкладывает свой камень в свою игровую зону так, чтобы все игроки его видели. Это действие не стоит очков Перемещений.

- ° Игрок ставит каноэ на левый или правый берег реки и не может двигать его до следующего хода.
- ° Если у игрока остаются неиспользованные очки Перемещений, они сгорают.
- ° Игрок может поставить на берег пустое каноэ.

“Законы Перемещения Ниагары“

- ° Натянутая веревка обозначает начало и конец путешествия по реке. Каноэ может быть спущено на воду или поставлено на берег только в этом месте (Рис. 8). Только будьте осторожны и не свалитесь в водопад!
- ° Игроки могут свободно выбирать, в каком направлении по реке им плыть. Нельзя только менять направление движения во время одного хода.
- ° Если игрок плывет вниз по реке, он может поплыть по левому или правому рукаву реки. Если он начинает движение вверх по реке по левому рукаву, он не может в тот же ход поплыть вниз по правому.
- ° Если на реке находятся оба ваших каноэ, вы можете перемещать их в разных направлениях.
- ° Игрок может в один ход плыть на одном каноэ и воровать на другом.
- ° Игроки не могут обмениваться драгоценными камнями.
- ° Воровать можно только в каноэ, идущем вверх по реке.
- ° В каноэ может лежать только одна драгоценность.
- ° Игрок, который может украсть камень, не обязан это делать.
- ° Игрок может передвигать свои каноэ в любой последовательности.
- ° На одном диске одновременно может находиться сколько угодно каноэ.

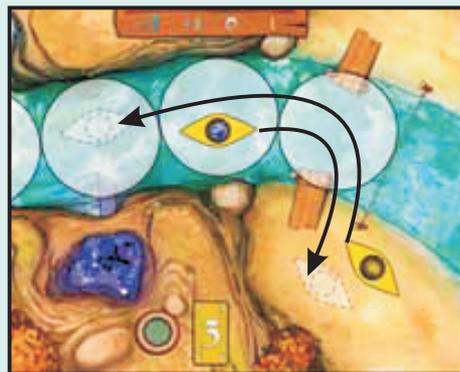


Рис. 8: Находясь на реке, игроки должны использовать все очки Перемещений. Высаживаясь в Лагерь, они могут использовать не все. Яник использовал карточку с 3 очками Перемещений. Каноэ, которое стояло на берегу, он спускает на воду и перемещает на указанное место, используя при этом все 3 очка Своё второе каноэ Яник перемещает на берег, используя только 2 очка, 3-е очко сгорает.

Б. Как влиять на погоду



Когда игрок использует карточку Облако, он влияет на погоду. Он меняет скорость течения реки, убыстряя или замедляя его.

- ° Игрок двигает значок Облако на шкале погоды вверх или вниз (от 0 до -1 или +1). Если эта карточка в игре, погоду нельзя оставить без изменений (Рис. 9а/б).



Рис: 9а



Рис: 9и

Игрок, использующий карточку Облако, не может перемещать каноэ или брать/выкладывать камни в этот ход.

Фаза III: Передвижение Реки

Используя прозрачные диски, которые лежат около коробки, игроки передвигают реку.

Положите прозрачный диск на пустое русло реки за линией веревки.

Сдвиньте его вниз по реке (по направлению к водопаду) так, чтобы он пересек веревку и сдвинул все диски. Как только один диск падает в водопад, одно Передвижение можно считать законченным. Все каноэ, которые находятся на реке, передвигаются вместе с дисками (Рис. 10а/б).

Количество Передвижений реки (скорость реки) зависит от чисел на разыгранных в этом раунде карточках и от погоды:

- ° При нейтральной погоде (Облако на 0 делении шкалы погоды), количество Передвижений реки равно наименьшему числу на карточках Перемещений.
- ° При не нейтральной погоде (Облако не на 0 делении) к числу Передвижений прибавляется 1 или 2 или вычитается 1, в зависимости от деления, на котором расположено Облако.

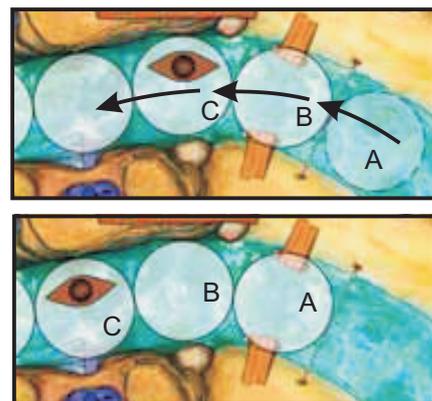


Рис. 10а и 10б

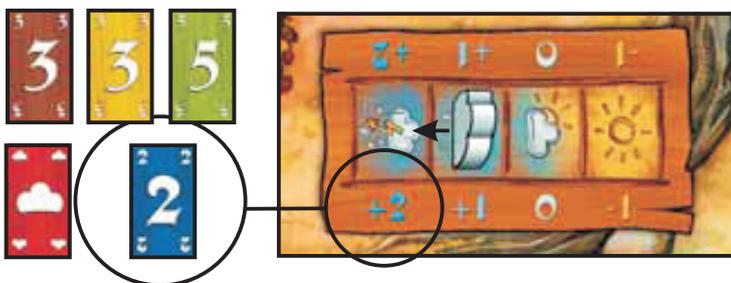


Рис. 11: У Бэтти и Яника по 3 очка, у Джини 5, у Бигги 2, а Роджер использует карточку Облако. Он передвигает Облако с деления +1 на +2. Таким образом, река передвигается 4 раза (2 раза на величину меньшего из чисел на карточках Перемещений, плюс 2 раза на величину числа погоды).

- ° Если ни одна из числовых карточек Перемещений не была разыграна в этом раунде, река передвигается только в том случае, если отметка на шкале погоды положительная. Тогда река передвигается 1 (+1) или 2 (+2) раза.
- ° В устье реки, где она раздваивается, диск может сдвинуться и в правую и в левую сторону (поочерёдно). Если диск не двигается, поправьте его руками.
- ° Все каноэ на реке передвигаются вместе с рекой, оставаясь на том диске, на котором они стояли, когда началось Передвижение. Смотрите внимательно, чтобы ни одно каноэ не сместилось и не упало с диска. Если диск падает в водопад, все каноэ, находящиеся на нём, падают вместе с ним.
- ° Во время III Фазы (Передвижение Реки), игроки не могут собирать или красть камни.

Важно! Опасность падения с Водопада!

Во время Передвижения реки каноэ могут упасть в пучину водопада.

- ° Если каноэ падает в водопад, игрок (на время) его теряет. Оно остается на дне водопада.
- ° Если в водопад падает каноэ с камнем, игрок возвращает камень на Месторождение.
- ° Игрок, чье каноэ свалилось в водопад, может заплатить за его возвращение (только во время I Фазы, когда выкладываются карты Перемещений). Стоимость - один камень игрока из Лагеря. Игрок возвращает камень на Месторождение и ставит лодку на берег около Лагеря.

Исключение: Если у игрока не осталось ни одного каноэ (после их падения в водопад), и нет ни одного камня, он бесплатно берет одно каноэ и ставит его на берег.

Фаза IV: Передача Спасательного Круга

Игрок, который ходил первым, передаёт спасательный круг, сидящему слева от него игроку. После этого начинается Фаза I.

Конец Игры и Победитель:

Игрок, которому удастся переправить к себе в Лагерь 5 камней разных цветов, 4 камня одного цвета или 7 разных драгоценных камней, становится победителем! Тем не менее, Фаза II продолжается до тех пор, пока не сыграют все игроки. Таким образом, в игре может быть несколько победителей.

Коротко об игре НИАГАРА

Как играть...

Фаза I: Каждый игрок кладёт карту Перемещений лицом вниз на поле ---> страница 2

Фаза II: В свой ход игрок открывает выбранную карту и выполняет действие. Владелец спасательного круга ходит первым. Игроки ходят по часовой стрелке ---> страница 3

Перевернутые карты Перемещений каждого игрока формируют колоду сброса карт. Они остаются на игровом поле, пока все 7 карт не будут сыграны. После этого игроки забирают карты.

Действие А: Переместить каноэ (если играется карта с числом): ---> страница 3

° Перемещение каноэ

- Оба каноэ на суше: только одно каноэ можно спустить на воду

- Одно каноэ на суше: игрок может по своему усмотрению не перемещать это каноэ, но должен передвинуть то, которое находится на воде

- Оба каноэ на реке: оба должны быть передвинуты

° Загрузить или выгрузить камень (стоит 2 очка Перемещений): ---> страница 4

- В начале или конце хода

- Только один камень в каноэ

° Разгрузить и загрузить одно каноэ за ход (стоит 4 очка Перемещений): ---> страница 4

- Камни должны быть разного цвета

- Это должно происходить в одном Месторождении

° Украсть камень (0 очков): ---> страница 5

- Только пlying вверх по реке

- Игрок должен остановиться на диске рядом с другим игроком

° Перевести драгоценности на берег: ---> страница 5

- Приплыть на берег в Лагерь (оставшиеся очки Перемещения могут сгорать)

- Нужно положить камень так, чтобы его видели все игроки. Отныне он в безопасности

Действие Б: Изменение Погоды (если разыгрывается карта Облако): ---> страница 6

° Игрок перемещает Облако по шкале погоды на одно деление (нельзя его не передвинуть)

Фаза III: Передвижение Реки ---> страница 7

Скорость реки Ниагара (количество Передвижений) = наименьшему числу на разыгранных картах Перемещений +/- деление на шкале погоды

° Сдвигайте диск реки, пока он не пересечет веревку

- Каноэ остаются на своих дисках

° Если каноэ падает в водопад, оно утонуло. Игрок может выкупить его ---> страница 7

- Если у игрока утонуло 2 каноэ, и нет драгоценного камня на выкуп, он получает 1 каноэ бесплатно

Фаза IV: Передать спасательный круг соседу слева --> страница 8

Конец игры!

Издатель Zoch Verlag - Копирайт: 2004

Автор: Thomas Liesching - Иллюстрации & Верстка: Victor Boden

Перевод на Английский: Anna & Jay Tummelson

Перевод правил на русский язык: Туманова Анна, ООО Стиль Жизни ©