

НИАГАРА

Шеветна наспревара по реката за 3 до 5 смеги гребци, на 8 и повече години, от Томас Лишинг.

В бързете на река Ниагара безстрашни гребци водят битка с водната стихия и помежду си, за да събират ценни кристали по продължение на речния бряг. Времето не винаги е на тяхна страна и понякога бурният вятър може да ги отнесе опасно близо до бушувания водопад. Кой ще бъде най-смелият авантюрист, който ще оръзне да отиде до ръба на бездната и ще успее да се завърне невредим на брега с безценния товар? Някои ще успеят, други пък не, а трети ще бъдат ограбени от безкръпци съперници...

Съдържание:

Фигура 1:
Игрови материал



10 Канута в 5 цвята



1 спасителен пояс
(маркер за стартовия играч)



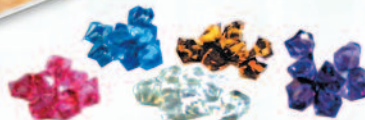
1 облак (маркер за времето)



12 речни диска
(прозрачни)



1 игрално поле
с речно корито



40 кристала, по 8 от всеки цвят
(розови, сини, жълти, бели, лилави)



35 плочки за движение в
5 цвята

тази книжка с правила

Цел на играта:

Играчите направляват своите канута по течението на река Ниагара, за да събират кристали. Играейки плочки за движение, те определят както скоростта на своето кану, така и скоростта на теченията, в които плават всички останали. Където водите са много бурни, играчите трябва да гребат усилено срещу течението, за да запазят канутата си далеч от водопада.

Но тъй като някои от ценните кристали се намират съвсем близо до водопада, играчите, които искат да се сдобият с тях, трябва да поемат рискове и да планират ходовете си много внимателно, за да успеят да се завърнат успешно на сушата със своя товар.

Първият играч, който успее да събере **четири еднакви** кристала или **пет различни**, или **седем от кой да е цвят**, приключва и съответно печели играта.

Подготовка за играта:



Фигура 2: Подредба на игралното поле

- Поставете дъното и капака на кутията един до друг, така че да образуват правоъгълна платформа.
- Поставете игралното поле върху платформата, така че да образува водопад, както е показано на Фигура 2.
- Поставете по 7 кристала от съответния цвят във всяко находище. Осмият кристал от всеки цвят е резервен.
- Поставете 9 от прозрачните речни дискове по продължението на речното корито, така че първият диск да опира във въжето опънато над реката. От другата страна на въжето речното корито остава празно (Виж Фигура 2). Поставете останалите 3 речни диска до игралното поле.
- Поставете маркера за времето (облака) на нулевата позиция от скалата на времето върху игралното поле.
- Всеки играч получава две канути и седем плочки за движение в неговия цвят. Той държи плочките си закрити и поставя канутата си на речния бряг близо до кея.
- Всеки играч избира най-близките до него чифт кръгли и правоъгълно поле за поставяне на плочките за движение и спасителния пояс.
- Играчите избират кой да започне пръв и той поставя спасителния пояс на своето кръгло поле на игралното табло (Виж Фигура 3).

Фази на играта:

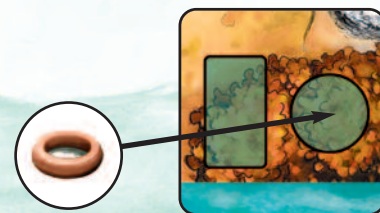
Всеки рунд се състои от 4 фази, които винаги се играят в един и същи ред:

- I. Изиграване на плочка за движение
- II. Движение на кану / въздействие върху времето
- III. Движение на реката
- IV. Предаване на спасителния пояс

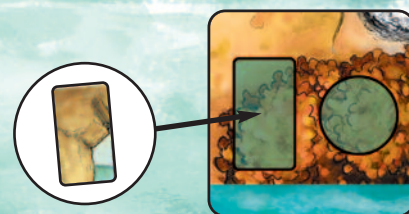
Фаза I: изиграване на плочка за движение

Всеки играч разполага със 7 плочки за движение, които държи закрити по време на играта. На шест от тях са изписани цифрите от 1 до 6. На седмата е изобразен облак. Играчът използва плочките с **числата**, за да **движи канутата си** и да събира кристали. Плочката с облака служи за въздействие върху времето и по този начин, за промяна на **скоростта** на реката.

Всеки играч избира по една от наличните си плочки за движение и я поставя обърната надолу върху своето правоъгълно поле на игралното табло (Виж Фигура 3б).



Фигура 3: Стартовият играч поставя спасителния пояс на своето кръгло поле върху игралното табло.



Фигура 3б.

Фаза II: "Движение на кану" или "въздействие върху времето"

Започвайки със стартовия играч (притежаващия спасителния пояс), играчите извършват своите действия един след друг по часовниковата стрелка. До началото на своя ход всеки играч държи плочката си за движение закрыта върху игралното поле.

По време на своя ход играчът:

- обръща плочката си за движение;
- движи канутата си, ако е изиграл плочка с число или въздейства на времето, ако е изиграл плочката с облака (и двете действия са обяснени подробно по-надолу).



Фигура 3с: Изиграните плочки за движение се редят на купчинка, като видна е само най-горната от тях.

По време на играта, изиграните и отворени плочки образуват купчинка върху съответните полета на игралното табло. Играчите поставят новата плочка върху купчинката, така че да скрива числата на изиграните плочки (Виж Фигура 3с). Веднъж изиграни, плочките остават на игралното поле до момента, в който играчите изиграят всичките си 7 плочки. Тогава купчинката се взема, за да се използва отново.

а. Движение на канута

Когато играч изиграе плочка с **число**, той извършва действието "движение на кану". Играчът може да движи само **собствените** си канута. По време на движението играчът може, ако ситуацията го позволява, да събира кристали от находищата или да краде от чужди канута. По-нататък той може или да остави кристалите обратно в някое находище, или да ги закара на брега.

Движение на едно или две канута?

Дали играчът може или трябва да движи **едно** или **две** си канута, зависи от това, дали **в началото на хода му** само едно или и двете му канута са били на вода (Виж Фигура 4).

- Ако има **ДВЕ** канута на брега, то играчът е **ДЛЪЖЕН** да мести **ЕДНО** от тях, но не може да движи и двете.
- Ако има **ЕДНО** кану на брега, играчът е свободен да реши дали да го вкара на вода или не, но е **ДЛЪЖЕН** да движи другото (което е вече в реката).
- Ако има **ДВЕ** канута във водата, играчът е **ДЛЪЖЕН** да мести и двете.



Фигура 4: **КАФЯВИЯТ** играч може да движи само едно от канутата си, тъй като и двете са на брега. **ЖЪЛТИЯТ** и **ЧЕРВЕНИЯТ** играч трябва да местят канутата си, които са на вода, но могат да решат, дали да преместят, вторите си канута, които са на сушата. **СИНИЯТ** играч е длъжен да мести и двете си канута, тъй като и двете са във водата. **ЗЕЛЕНИЯТ** играч би могъл също да премести и двете си канута, но той е изиграл облак и съответно не движи канутата си, а мести маркера за времето. (Виж стр. 6)

Обсег на движение на канутата

- Числото върху изиграната плочка за движение показва колко **далеч** може да придвижите кануто си. Когато играч движи и двете си канута, той използва за **ВСЯКО ОТ ТЯХ** пълните **ТОЧКИ ЗА ДВИЖЕНИЕ**. (Виж Фигура 5 и стр. 6: Вечните закони за плаване по Ниагара)

Обсег на движение на канута, товарищи и/или разтоварващи кристали

- Когато играч, по време на своя ход, товари кристал от находище в кануто си, това му струва **две точки за движение**. Той придвижва **това** кану с **ДВЕ ПОЛЕТА ПО-МАЛКО**, отколкото му позволява изиграната плочка за движение. (Виж Фигура 5b)
- Когато играч разтоварва кристал **обратно в находище**, това също му струва **две точки за движение** и също така се придвижва с **две полета по-малко**.
- Ако в един ход играч разтовари кристал и реши веднага след това да натовари друг, това му струва **четири точки за движение**. В този случай той придвижва кануто си с **четири полета по-малко** от означеното на плочката за движение.



Всички точки за движение трябва задължително да бъдат използвани!
Изключение: случаите, когато кану излиза на брега (Виж стр.5)



Фигура 5а: ЖЪЛТИЯТ играч е изиграл плочка с число 4. Тъй като и двете му канута са в реката, той трябва да придвижи и двете. Той решава първо да премести празното си кану с две полета към водопада и там използва останалите си две точки за движение, за да вземе кристал. След това той придвижва другото си кану с 4 полета в посока към кея.



Фигура 5б: ЧЕРВЕНИЯТ играч е изиграл плочка с число 5. Той мести едното си кану с 1 поле надолу по реката. Там той разтоварва жълтия кристал (2 точки за движение) и в същия ход товари син кристал (още 2 точки за движение). След това разтоварва белия кристал в жълтото находище от другото си кану (2 точки за движение) и се придвижва с 3 полета нагоре по реката, където открадва розовия кристал от ЖЪЛТОТО кану (виж стр. 5: "крадене на кристали").

Товарене и разтоварване на кристали



Товарят се само празни канута, тъй като те могат да превозват само по един кристал.

По продължение на речния бряг на Ниагара се намират три различни находища с кристали. Има още две, които са разположени на острова между двата ръкава. За да товари или разтоварва кристали, един играч трябва да разполага с кану върху речното поле, намиращо се точно до находището. Всяко находище е достъпно само от едно определено речно поле.



Фигура 6: За да товари от розовото находище, едно кану трябва да се намира на последното поле преди водопада, без значение в левия или десния ръкав на реката. За да товари от синьото находище, кануто трябва да е на предпоследното поле преди водопада, в левия или десния ръкав. За да товари от жълтото находище, кануто трябва да е на полето преди разклонението и т.н.

Има само два момента, в които играчът може да товари или разтоварва кануто си: **преди или след придвижването на кануто по реката.** Това ще рече:

Вариант 1

• Играчът първо товари или разтоварва кануто си от/в находището, намиращо се до речното поле, върху което е застанал. След това той движи кануто си (с две полета по-малко от означеното на плочката му за движение).

Вариант 2

• Играчът първо придвижва кануто си с две полета по-малко от означеното на плочката му за движение и след това товари или разтоварва от/в **находището, намиращо се до речното поле, върху което е спрял.**

- Цветът на разтоварения кристал може да е различен от цвета на находището, в което се разтоварва.
- Ако в едно находище се намират кристали с различни цветове, играчът може да избере кой цвят да вземе.
- В случаите, когато някой изиграе плочка с число 1, в този ход той не може да товари или разтоварва кристали, тъй като за това са му нужни 2 точки за движение.

Разтоварване и товарене на кану в един ход

След като е разтоварил кануто си, един играч може веднага след това да натовари нов кристал, но от същото находище! (Виж Фигура 5б) **Цветът на новия кристал трябва да бъде различен от цвета на току що разтоварения.**

При всички положения, играчът трябва да има достатъчно точки за движение (поне 4), за да извърши това действие. Той може да реши дали първо да придвижи кануто си, или първо да смени товара си.



Натоварен кристал не може да бъде разтоварен в същия ход!!!

Извършване на движение, след това товарене/разтоварване и след това отново движение, също е забранено!!!

Крадене на кристали

Играчите могат също така да събират кристали, като обират опонентите си. За да направи това, един играч задължително трябва да се придвижи **нагоре по реката (в посока към кея)** и след като спре, да открадне кристал от играч разположен на същото речно поле. (Виж Фигури от 7а до 7f):

- Когато един играч премести **празно кану нагоре по реката** и завърши движението си върху речно поле, на което има чуждо натоварено кану, играчът може да открадне чуждия кристал, като го постави в своето кану. Това важи и в случаите, когато играчът е разтоварил своето кану в началото на хода си (Виж Фигура 5b)!
- Ако на речното поле има повече от едно пълно кану, играчът може да избере от кого да открадне.
- Не е възможно първо да се премести едно пълно кану, след това да се разтовари и накрая да се открадне кристал от чуждо кану. Необходимо е да пристигнеш празен на полето на грабежа.
- Играчите не могат да крадат кристали по време на движението на канутата си. Може да се краде само от полето, на което кануто **приключва** движението си. Също така играчът не може да спре, без да е изразходвал всичките си точки за движение. Следователно кражбата е възможна само с точно число за движение.
- Краденето на кристали не струва **никакви** точки за движение (за разлика от събирането на кристал от находищата по речния бряг).



Фигура 7а: **ЧЕРВЕНИЯТ** играч играе плочка с число 3. Той мести едното си кану, което е натоварено до кея и разтоварва кристала на брега, поставяйки го на масата пред себе си.



Фигура 7b: След това той може да премести другото си кану, което е празно, нагоре по реката с 3 полета и от там би могъл да открадне кристал или от **ЖЪЛТИЯ**, или от **СИНИЯ** играч.



Фигура 7c: Ако реши да премести второто си кану с 3 полета надолу по реката, то ще падне във водопада, а това е нещо, което той със сигурност не иска!



Фигура 7d: Той също може да реши да вземе син кристал (срещу 2 точки за движение) и след това да премести кануто си с едно поле.



Фигура 7e: **ЧЕРВЕНИЯТ** играч би могъл също така да се премести с едно поле надолу по реката и да вземе един розов кристал от розовото находище.



Фигура 7f: Той избира последната възможност - да се премести нагоре по реката с едно поле и да вземе розовия кристал от жълтото находище.

Отнасяне на кристал на брега

За да спечелят играта, играчите не само трябва да събират кристали, но и да ги откарват в безопасност на сушата.

- За да закарат кану на сушата, играчите трябва да преминат последното речно поле (допиращо вължето) и да поставят кануто си на брега. Преминаването от последното речно поле на брега също коства **една** точка за движение, както при нормално придвижване на кану по реката.
- Когато играч премести кануто си на брега, той взима кристала от него и го поставя на видимо място на масата пред себе си. Сега играчът **притежава** кристала. Разтоварването на кану на брега не струва никакви точки за движение.

- Когато достигне с кануто си сушата, играчът го поставя по избор на левия или десния бряг и няма право да мести повече това кану в този ход.
- Когато играч излиза с кануто си на брега, не е необходимо това да става с точен брой точки за движение. Неизразходваните точки за движение се губят.
- Празно кану също е възможно да бъде преместено на сушата.

“Вечните закони за плаване по Ниагара”

(или неотменните правила на авантюриста...)

- Канутата могат да влизат и излизат от реката единствено там, където въжето маркира началната и крайната точка на движение по реката (виж Фигура 8), освен ако кану не падне във водопада.
- Играчите са свободни да избират в коя посока да местят канутата си (нагоре или надолу по реката), но не е разрешено да сменят посоката по средата на движението (напр. ако играч има 5 точки за движение, не може да се движи надолу по-реката с 1 поле и после нагоре - с още 4).
- Ако играч се движи надолу по реката, той решава дали да тръгне по левия или десния ръкав. Но не е разрешено да се движи нагоре по реката по единия ръкав и да завие надолу по другия ръкав в същия ход.
- Няма строго установен ред, в който да се местят канутата, когато и двете са във водата. Възможно е в един ход едното кану да се движи надолу, а другото - нагоре по реката.
- В един ход е възможно с едното кану да се събере кристал от находище, а с другото - да се открадне от чуждо кану.
- Канутата нямат право да търгуват кристали помежду си, дори когато са разположени на едно и също поле.
- Кану, движещо се надолу по реката (към водопада), няма право да краде.
- Натоварено кану не може да краде, тъй като е вече пълно.
- Играчите не са длъжни да крадат кристали, само защото са попаднали в ситуация, която го позволява.
- Обрано кану (тъй като е вече празно) може на свой ред да открадне от друго кану, стига да има възможност да го направи.
- Не може да се обират собствени канута.
- Когато играч движи и двете си канута, той може да направи това в каквато последователност желае.
- На едно речно поле може да бъдат разположени неограничен брой канута.
- Никое кану не представлява пречка за придвижването на останалите канута по реката.



Фигура 8: При влизане в реката, играчите трябва да използват пълните си точки за движение. Излизайки от реката, играчите могат и да изгубят точки за движение.

в. Въздействие върху времето



Когато един играч изиграе плочка с облак, той извършва действието “Въздействие върху времето”. По този начин той променя скоростта на реката, правейки я по-бърза или по-бавна (виж “движение на реката”).

Играчът мести облака върху скалата на времето с **една** стъпка нагоре или надолу (напр. от 0 може да отиде на -1 или +1). Играчът е **длъжен** да премести облака по скалата. Така например, ако облакът е бил на +2, играчът е длъжен да го премести на +1. (виж Фигура 9а и 9б)



Фигура 9а



Фигура 9б

Играч, който играе плочка с облак и съответно въздейства на времето, не може в същия ход да мести кану, както и да събира или краде кристали.

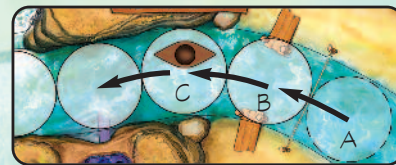
Фаза III: Движение на реката

Играчите движат реката, използвайки прозрачните речни дискове, оставени встрани до игралното поле.

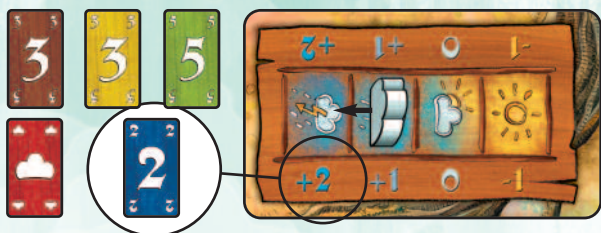
За всяко поле, с което трябва да се премести реката, поставете по един речен диск на празното място в началото на речното корито (зад въжето) и го плъзнете напред, докато премине въжето и се изравни с кея. Така останалите речни дискове биват избутани и един от тях пада във водопада. По този начин всички канута, намиращи се в реката плават напред, заедно с движещите се дискове. (Виж Фигура 10a и 10b)

Броят на полетата, с които се движи реката (скоростта на Ниагара), зависи от числата на изиграните плочки за движение, както и от времето.

- Времето не оказва влияние на скоростта на реката, когато облакът се намира на нулева позиция от скалата. Тогава реката се движи с толкова полета, колкото е числото на най-малката изиграна плочка за движение във фаза две. Това не се променя, дори да са изиграни няколко плочки с еднакво най-ниско число.
- Времето оказва влияние, когато облакът се намира на различна от нулевата позиция на скалата. Тогава към определената по горния начин скорост на реката се прибавя (+1 или +2) или изважда (-1) стойността на позицията, на която се намира облака.



Фигура 10a и 10b



Фигура 11: КАФЯВИЯТ и ЖЪЛТИЯТ играч са изиграли плочки с число 3. ЗЕЛЕНИЯТ играч е изиграл петица, а СИНИЯТ - двойка. ЧЕРВЕНИЯТ играч е изиграл плочката с облака и съответно мести маркера от +1 на +2. Така движението на реката става 4 (2 за най-ниската изиграна плочка за движение + 2 за времето).

- В случай че бъдат изиграни само плочки с облак, реката се движи само, ако маркерът е поставен на положителна позиция върху скалата на времето (+1 и + 2). Ако облакът се намира върху 0 или -1, реката не се движи.
- Там, където реката се разклонява, дисковете отиват или в левия, или в десния ръкав, редувайки посоката (с редки изключения). В случай че някой диск блокира по средата между двата ръкава и не може да бъде избутан, дори с по-силен натиск, играчите трябва да го поместят леко с ръка в посока **обратна** на тази, в която е отишъл предния диск.
- Всяко кану се движи заедно с диска, върху който е поставено. По време на движение на реката, трябва да се внимава, канутата да не се изместят по грешка върху друг диск или върху брега. Играчите нямат право да местят канутата, когато започне движението на реката. Когато диск падне във водопада, всички канута, намиращи се върху него, също падат.
- Във фаза 3 не може да се събират, разменят или крадат кристали.

Важно! Опасност - водопад!

По време на движение на реката, канутата може да паднат във водопада.

- Когато кану падне във водопада, собственикът му го губи временно, защото то бива повредено при падането в кипящата бездна.
- Ако падне натоварено кану, кристалът се връща в находището със съответния цвят.
- Собственикът на кану, паднало във водопада, може да го поправи и съответно да го използва отново (това става **само във фаза 1**), като заплати един от **своите** кристали в какъв да е цвят. Собственикът връща кристала обратно в находището със съответния цвят и поставя кануто си на стартова позиция на брега (до кея).

ИЗКЛЮЧЕНИЕ: Ако играч е изгубил и двете си канута и в този момент не притежава нито един кристал, той може да вземе безплатно едно от канутата си и да го постави на стартовата позиция на брега.

Фаза IV: Предаване на спасителния пояс

След като всички приключат хода си, стартовият играч подава пояса на своя съсед отляво. Той го поставя на своето кръгло поле върху игралното табло и става стартов играч за следващия рунд. Играта продължава с фаза 1.

Краи на играта и определяне на победителя:

В момента, в който играч събере **четири еднакви** кристала или **пет различни** или **седем какви да е**, играта приключва и той става победител. Въпреки това, съответната фаза 2 продължава, докато всички играчи завършат хода си. По този начин е възможно да има и няколко победителя.

Резюме на играта

Как се играе...

Фаза I: Всеки играч полага плочка за движение с лице надолу върху игралното поле. ---> стр.2

Фаза II: По време на своя ход всеки играч обръща плочката си за движение и извършва избраните от него действия. Притежателят на спасителния пояс е стартов играч за рунда. Играчите се редуват по часовниковата стрелка ---> стр.3

Изиграните плочки за движение на всеки играч образуват купчинка на игралното поле, която остава там, до момента, в който всички 7 плочки бъдат изиграни. След това играчите ги взимат обратно за нова употреба.

Действие А: ДВИЖЕНИЕ НА КАНУ(ТА) (при изиграване на плочка с число). ---> стр.3

◦ Движение на канута

- **Двете канута са на брега:** само едното кану може да бъде вкарано на вода.

- **Едното кану е на брега:** Играчът решава, дали да го мести, но трябва да играе другото, което е на вода.

- **Двете канута са в реката:** и двете трябва да бъдат преместени с пълния брой точки за движение.

◦ Товарене или разтоварване на кристали (всяко действие струва по 2 точки за движение) ---> стр.4

- Във **началото или в края** на движението.

- По един кристал на кану.

◦ Разтоварване и товарене на едно кану в един ход (струва 4 точки за движение). ---> стр.4

- Кристалите трябва да са с различни цветове.

- Смяната става в едно находище.

- Натоварено кану, не може да се разтовари в същия ход.

◦ Крадене на кристали (струва: 0 точки за движение) ---> стр.5

- Само при движение нагоре по реката (към кея).

- Играчът трябва да придвижи празното си кану с точен брой точки за движени, до мястото, където възнамерява да открадне.

◦ Отнасяне на кристали на брега ---> стр.5

- Местене на кануто към кея до мястото за излизане на брега (може да не е с точен брой точки за движение)

- Разтовареният кристал се поставя на видно място на масата пред играча. Сега той притежава кристала.

Действие В: ВЪЗДЕЙСТВИЕ ВЪРХУ ВРЕМЕТО (при изиграване на плочка с облак) ---> стр.6

◦ Играчът мести облака върху скалата на времето в желана от него посока. (облакът **трябва** да бъде преместен)

Фаза III: Движение на реката ---> стр.7

Скорост на Ниагара = най-ниската изиграна плочка за движение +/- означеното на скалата на времето.

◦ Избутайте към водопада толкова речни диска, колкото е скоростта на реката, докато не преминат въжето

- Канутата плават заедно с дисковете, върху които са поставени

◦ Когато кану падне във водопада, то се губи. За да си го върне (празно), собственикът му трябва да плати един от кристалите, които вече е събрал ---> стр.7

- Играч, който няма нито канута, нито кристали, връща едно от канутата си безплатно и го поставя на стартова позиция на брега

Фаза IV: Предайте спасителния пояс на съседа си отляво (стартовият играч за следващия рунд) ---> стр.8

Краи на играта: погледнете горе!

Zoch Verlag - Copyright: 2004

Публикувано от издателство Цох, Германия

Автор: Томас Лишинг

Илюстрации и оформление: Виктор Боден

Превод на български: Леда Герова



Вносител:

Фантасмагория ООД

www.fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

+359 2 416 46 90

+359 895 61 88 10