

# NIAGARA

Ein wildes Wasserspektakel  
für 3-5 Juwelenjäger ab 8 Jahren  
von Thomas Liesching

In den wilden Fluten des Niagara River, begleitet vom ohrenbetäubenden Tosen der herabstürzenden Wassermassen, spielen sich dramatische Szenen ab: Tollkühne Trapper und arglistige Abenteurer sind dem Diamantenfieber verfallen. Dicht an der Abbruchkante über dem Abgrund schlingernd, steuern sie in waghalsigen Manövern ihre wendigen Kanus auf das funkelnde Gestein am Ufer zu. Allerdings steckt die Jagd auf wertvolle Klunker voller Tücken: Immer wieder verwandeln Unwetter den Strom in eine reißende Flut. Und selbst an Bord gebrachte Juwelen sind nicht sicher, denn manche Bootscrew entpuppt sich hinterrücks als Diebesbande. So ist es kein Wunder, wenn in den Stromschnellen des Niagara River schon mancher Glücksritter ein riesiges Vermögen tollkühn erbeutet, aber auch ebenso abenteuerlich wieder verloren hat...

## Material:



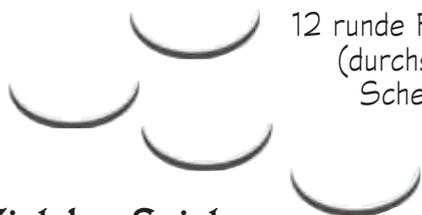
10 Kanus in 5 Farben



1 Schwimmring  
(Startspielerstein)



1 Regenmacherstein (Wolke)



12 runde Flussfelder  
(durchsichtige  
Scheiben)



1 Spielplan mit  
vertieftem Flussbett



40 „Edelsteine“:  
je 8 Rubine (rot), Saphire (blau),  
Diamanten (farblos), Bernsteine (gelb),  
Amethyste (lila)



35 Paddelkarten  
in 5 Farben

diese Spielregel

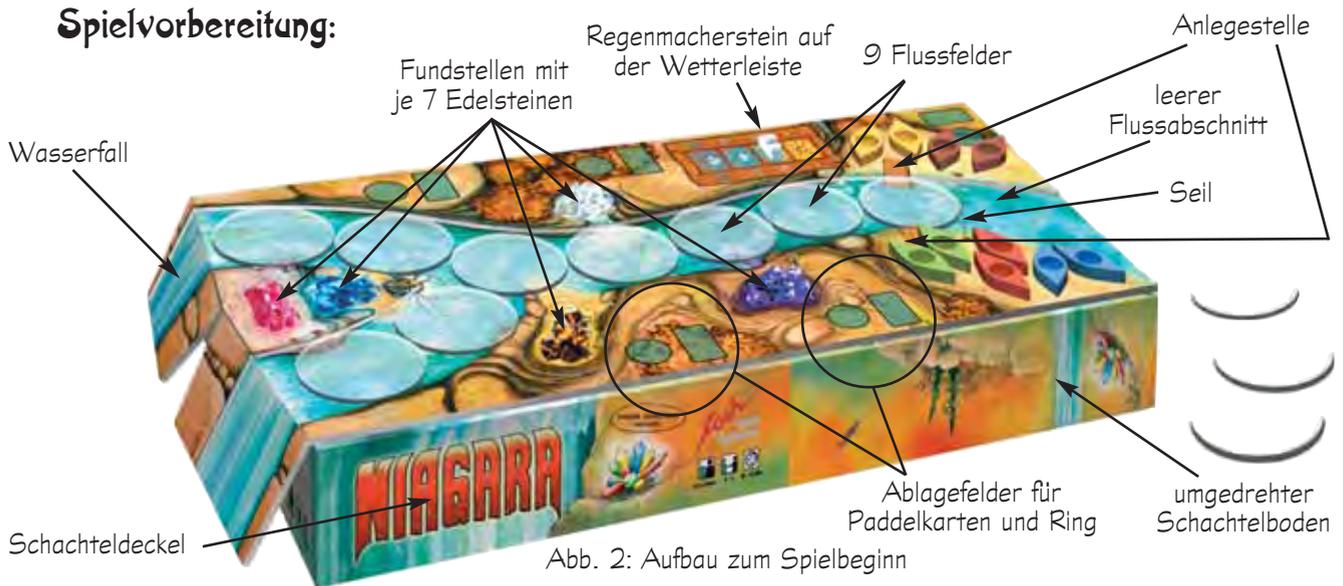
## Ziel des Spiels:

Die Spieler steuern ihre Kanus, um Edelsteine zu erbeuten. Mit Hilfe der Paddelkarten bestimmen sie das Tempo ihrer Boote. Zugleich beeinflussen sie damit die Geschwindigkeit der Strömung, in der alle Boote flussabwärts treiben. Wird dabei ein Unwetter ausgelöst, müssen sich die Kanuten gegen reißende Fluten zur Wehr setzen, um nicht die Wasserfälle hinab zu stürzen.

Die Fundstellen der wertvollsten Edelsteine befinden sich mitten im Gefahrenbereich der Wasserfälle. Deshalb ist Risikobereitschaft, aber auch Feingefühl bei der Wahl der richtigen Geschwindigkeiten gefragt, um mit reichhaltiger Beute zur Anlegestelle zurückzukehren.

Wer zuerst fünf verschiedene oder vier gleichfarbige oder sieben beliebige Edelsteine an Land gebracht hat, beendet das Spiel als Sieger.

## Spielvorbereitung:



- Schachteldeckel und -boden werden so aneinandergesetzt, dass sie eine durchgängige Ablagefläche bilden.
- Auf dieser Ablagefläche wird der Spielplan so ausgebreitet, dass seine „Doppelspitze“ wie ein „Wasserfall“ über den Schachtelrand nach unten „abknickt“.
- In jede Fundstelle am Flussufer werden 7 Edelsteine gleicher Farbe gelegt. (Der achte Stein jeder Farbe dient nur als Ersatz. Er wird im Spiel nicht benötigt).
- In das Flussbett werden 9 Flussfelder einzeln aneinandergereiht abgelegt. Der Oberlauf des Flusses bis zum gespannten Seil bleibt leer. 3 Flussfelder liegen neben dem Spielplan bereit.
- Der Regenmacherstein (Wolke) wird auf den Wert „0“ der Wetterleiste auf dem Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler erhält beide Kanus und alle 7 Paddelkarten einer Farbe. Die Karten hält er verdeckt. Die Kanus stellt er auf einem der beiden Strände an der Anlegestelle ab.
- Für jeden Spieler befindet sich auf dem Spielplan ein rundes und ein rechteckiges Ablagefeld, das nur er nutzt. Jeder Spieler wählt sich die Ablagefelder aus, die er von seiner Sitzposition am besten erreicht.
- Der wasserscheueste Spieler erhält den Schwimmring und wird damit Startspieler der ersten Runde. Er legt den Ring auf seinem runden Ablagefeld ab (vgl. Abb. 3a).

## Spielablauf:

Jede Spielrunde läuft in vier Phasen ab, die immer in gleicher Reihenfolge nacheinander durchgespielt werden:

- I. Eine Paddelkarte auslegen
- II. Kanus bewegen/Wetter beeinflussen
- III. Den Fluss bewegen
- IV. Den Schwimmring weitergeben

### Phase I: Eine Paddelkarte ablegen

Jeder Spieler besitzt 7 Paddelkarten, die er geheim hält. Sechs davon zeigen eine Zahl (von 1 bis 6). Die siebte Karte zeigt eine Wolke. Die Zahlenkarten nutzt man, um die eigenen Kanus zu bewegen und dabei Edelsteine zu sammeln. Mit der Wolkenkarte beeinflusst man das Wetter und verändert damit die Fließgeschwindigkeit des Flusses.

Aus seinen verfügbaren Paddelkarten sucht sich jeder Spieler eine aus und legt diese verdeckt auf sein rechteckiges Ablagefeld (vgl. Abb. 3b).

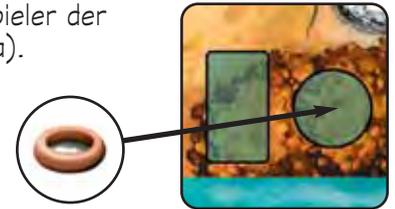


Abb. 3a: Der Startspieler legt den „Schwimmring“ auf sein rundes Ablagefeld.

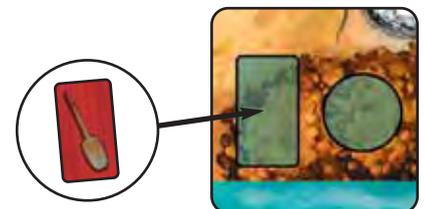


Abb. 3b

## Phase II: „Kanus bewegen“ oder „Wetter beeinflussen“

Beginnend mit dem Inhaber des Schwimmrings (Startspieler), führen die Spieler reihum nacheinander ihre gewählte Aktion aus. Jeder Spieler lässt seine Paddelkarte dabei solange verdeckt liegen, bis er am Zug ist:

Wer am Zug ist,

- deckt zunächst seine Paddelkarte auf,
- führt dann die Aktion „Kanus bewegen“ aus, falls er eine Zahlenkarte gespielt hat.

Hat er die Wolkenkarte gespielt, beeinflusst er das Wetter.



Abb. 3c: Auf dem Ablagefeld jedes Spielers ist immer seine zuletzt aufgedeckte Karte offen sichtbar. Darunter liegen die ausgespielten Karten der letzten Spielrunden.

Die aufgedeckten Paddelkarten jedes Spielers bilden im Verlauf der Runden auf seinem Ablagefeld einen Ablagestapel. Die neu aufgedeckte Karte wird immer obenauf gelegt. Die Zahlen der Karten darunter sind nicht zu sehen (vgl. Abb. 3c). Diese Karten stehen in nachfolgenden Runden zunächst NICHT mehr zur Verfügung. Erst wenn alle 7 Karten gespielt wurden, erhält man sie wieder. So hat nach jeweils sieben Spielrunden jeder Spieler erneut all seine Paddelkarten.

### a. Kanus bewegen

Wer eine Paddelkarte ausgespielt hat, auf der eine Zahl abgebildet ist, führt die Aktion „Kanus bewegen“ aus. Er darf nur eigene Kanus bewegen. Dabei kann er - wenn es die Situation erlaubt - Edelsteine von Fundstellen einsammeln, von anderen Kanus stehlen oder sie über die Anlegestelle an Land in seinen endgültigen Besitz bringen. Außerdem ist es erlaubt, aufgeladene Edelsteine wieder an Fundstellen abzulegen, um so auf einem Kanu Platz für einen anderen Edelstein zu schaffen, den man einsammeln oder stehlen möchte.



Abb. 4: Charly BRAUN darf nur eines seiner beiden Kanus bewegen, weil sich beide an Land befinden. Gunnar GELB und Resi ROT müssen jeweils ihr im Fluss schwimmendes Kanu bewegen und dürfen frei entscheiden, ob sie auch ihr zweites Kanu ins Wasser bringen. Biggi BLAU muss beide Kanus bewegen. Das müsste eigentlich auch Gina GRÜN tun, aber sie hat ihre Wolkenkarte gespielt und bewegt deshalb gar kein Kanu, sondern den Wolkenstein auf der Wetterleiste (siehe Seite 6).

### Nur ein Kanu bewegen oder beide?

Ob ein Spieler, der eine Paddelkarte mit einer Zahl ausgespielt hat, eines seiner Kanus oder beide ziehen darf/muss, richtet sich danach, ob sich seine Kanus zu Beginn des eigenen Spielzugs an Land oder im Wasser befinden (vgl. Abb.

- Befinden sich **BEIDE** Kanus an Land (z.B. bei Spielbeginn), **MUSS** er **EINES** davon bewegen - darf aber **NICHT** mit **BEIDEN** ins Wasser.
- Befindet sich **EINES** seiner Kanus im Wasser, **MUSS** er dieses bewegen. Das andere Kanu **DARF** er vom Land ins Wasser bringen, wenn er **MÖCHTE**.
- Sind seine Kanus **BEIDE** im Wasser, **MUSS** er **BEIDE** bewegen.

### Die Zugweite der Kanus

- Die Zahl auf der ausgespielten Paddelkarte gibt an, wie weit ein Spieler sein(e) Kanu(s) zieht. Wer beide Kanus bewegt, zieht **JEDES DER BEIDEN KANUS** um die komplette **PADDELWEITE** (vgl. Abb. 5a; siehe auch Kasten Seite 6: „Die ewigen Paddelgesetze im NIAGARA“).

### Die Zugweite der Kanus beim Auf- und Abladen von Edelsteinen an Fundstellen

- Wer an einer Fundstelle einen Edelstein auf ein Kanu lädt, verwendet dafür zwei Paddelpunkte. Er bewegt deshalb jedes Kanu, das er belädt, um **ZWEI FELDER WENIGER**, als es die Zahl auf der Paddelkarte vorgibt (vgl. Abb. 5a).
- Dasselbe gilt, wenn man ein Kanu an einer Fundstelle entlädt: auch dafür benötigt man zwei Paddelpunkte, die man von der Bewegung des Kanus abzieht.
- Um ein Kanu an einer Fundstelle zu entladen und im selben Spielzug gleich wieder zu beladen, benötigt man insgesamt vier Paddelpunkte. Deshalb zieht man dieses Kanu um **VIERT FELDER WENIGER**, als es die Paddelkarte vorgibt (vgl. Abb. 5b).



Man darf keine Paddelpunkte verfallen lassen.  
**AUSNAHME:** „Edelsteine an Land bringen“ (siehe Seite 5)



Abb. 5a: Gunnar GELB hat die Paddelkarte mit der Zahl „4“ ausgespielt. Weil sich seine beiden Kanus im Fluss befinden, muss er beide Kanus bewegen. Er beschließt zunächst, sein unbeladenes Kanu um zwei Felder Richtung Wasserfall zu ziehen und lädt dort (für den dritten und vierten Paddelpunkt) einen Edelstein auf. Danach zieht er sein anderes Kanu um vier Felder in Richtung Anlegestelle.



Abb. 5b: Resi ROT hat eine „5“ gespielt. Sie zieht ein Kanu ein Flussfeld abwärts. Dort entlädt sie das Kanu für zwei Paddelpunkte und lädt – für weitere zwei Paddelpunkte – einen andersfarbigen Edelstein auf. Bei ihrem zweiten Kanu benutzt sie zwei Paddelpunkte, um den farblosen Edelstein an die gelbe Fundstelle zu legen. Mit den verbleibenden drei Paddelpunkten zieht sie flussaufwärts, wo sie Gunnar GELB einen roten Edelstein vom Kanu stehlen kann (vgl. Kapitel „Edelsteine stehlen“, Seite 5).

### Edelsteine an den Fundstellen ein- oder ausladen

! Jedes Kanu kann nur einen Edelstein transportieren. Deshalb können nur leere Kanus einen

Um einen Edelstein an einer Fundstelle ein- oder ausladen zu können, muss sich ein eigenes Kanu im Fluss auf gleicher Höhe mit dieser Fundstelle befinden. Jeder Fundstelle sind damit ganz bestimmte Flussplättchen zugeordnet (vgl. Abb. 6).

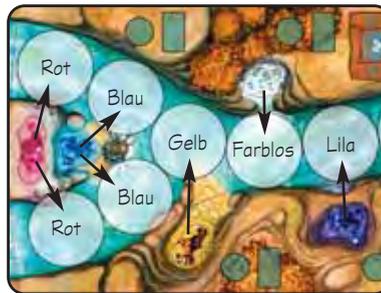


Abb. 6: An der roten Fundstelle können nur Kanus be- und entladen werden, die sich (im linken oder rechten Flussarm) auf dem letzten Flussfeld vor dem Wasserfall befinden.

An die blaue Fundstelle gelangt man nur, wenn man sich rechts oder links neben der Landspitze befindet. Um an der gelben Fundstelle einen Edelstein ein- oder auszuladen, muss das Kanu auf dem Flussfeld vor der Verzweigung stehen etc...

Es gibt zwei Möglichkeiten das Be- oder Entladen eines Kanus durchzuführen: Zu Beginn oder zum Abschluss einer Kanubewegung. Und das geht entweder so:

- Der Spieler, der am Zug ist, be- oder entlädt sein Kanu an der Fundstelle neben dem Flussfeld, auf dem dieses Kanu steht. Dann bewegt er es (um zwei Felder weniger als die Paddelkarte vorgibt).

...oder so:

- Der Spieler, der am Zug ist, zieht zunächst sein Kanu (um zwei Felder weniger als die Paddelkarte vorgibt).

- Die Farbe eines abgeladenen Edelsteins muss nicht mit der Farbe der Fundstelle übereinstimmen.
- Wer an einer Fundstelle Edelsteine verschiedener Farben vorfindet, darf sich aussuchen, welchen davon er auf sein Kanu laden möchte.
- Wer eine „1“ ausgespielt hat, kann keinen Edelstein auf- oder entladen, weil jeder Ladevorgang immer zwei Paddelpunkte erfordert.

### Kanus an Fundstellen entladen und im selben Spielzug gleich wieder beladen

Wer ein Kanu an einer Fundstelle entlädt und es im selben Spielzug gleich wieder beladen möchte, kann dies nur an derselben Fundstelle tun, an der er es entladen hat (vgl. Abb. 5b).

Die Farbe des neu aufgeladenen Edelsteins darf dabei NICHT der Farbe des abgeladenen Edelsteins entsprechen! Der Spieler muss in jedem Fall ausreichend Paddelpunkte (mindestens vier) zur Verfügung haben, um das Ent- und Wiederbeladen durchführen zu können. Er entscheidet bei seinem Zug, ob er beide Ladeaktionen zu Beginn seiner Kanubewegung durchführt oder an deren Ende.



Ein aufgeladener Edelstein darf im selben Spielzug nicht wieder abgeladen werden.

## Edelsteine stehlen

Edelsteine findet man nicht nur an Fundstellen. Man kann sie auch aus den Kanus der Mitspieler entwenden.

Allerdings

- muss man dazu mit einem leeren Kanu - flussaufwärts fahrend - genau auf das Flussfeld gelangen, auf dem das Kanu
- Wer ein leeres Kanu flussaufwärts bewegt und zum Abschluss dieser Bewegung auf einem Flussfeld zum Stehen kommt, auf dem sich ein beladenes Kanu eines Mitspielers befindet, kann dessen Edelsteinfracht entwenden, d.h. auf das eigene Kanu umladen. Dies gilt auch dann, wenn der Dieb sein Kanu erst zu Beginn der Kanubewegung entladen hat (vgl. Abb. 5b).
- Stehen mehrere beladene Kanus von Mitspielern auf demselben Feld, darf der Dieb frei wählen, welches dieser Kanus er bestehlen möchte.
- Nicht möglich ist ein Diebstahl, wenn man sein Kanu erst dort entlädt, wo der Diebstahl stattfinden soll.
- Gestohlen werden darf nicht „im Vorbeifahren“, d.h. nur auf dem Feld, auf dem die Bewegung des eigenen Kanus endet, darf mit diesem Kanu ein Edelsteinraub durchgeführt werden. Man darf dabei keine Zugpunkte verfallen lassen.
- Das Stehlen selbst kostet keinen Paddelpunkt (im Gegensatz zum Einsammeln von Edelsteinen, die an Fundstellen liegen).



Abb. 7a: Resi ROT hat die Paddelkarte mit der Zahl „3“ ausgespielt. Eines ihrer Kanus zieht sie beladen zurück an Land, um diesen Edelstein vor sich ablegen zu können.



Abb. 7b: Mit ihrem anderen (leeren) Kanu könnte sie 3 Felder flussaufwärts ziehen, um dort entweder bei Gunnar GELB oder bei Biggi BLAU einen Edelstein zu stehlen.



Abb. 7c: Würde sie 3 Felder flussabwärts ziehen, würde ihr Kanu den Wasserfall hinab stürzen.



Abb. 7d: Resi könnte stattdessen einen Edelstein (für zwei Zugpunkte) von der blauen Fundstelle nehmen und dann ihr Kanu mit dem verbleibenden Zugpunkt um ein Feld weiter flussauf- oder flussabwärts ziehen.



Abb. 7e: Resi ROT kann auch ein Feld flussabwärts ziehen, um dort mit Hilfe der beiden verbleibenden Zugpunkte einen roten Edelstein einzusammeln.



Abb. 7f: Sie entscheidet sich für ihre „letzte“ Möglichkeit, nämlich ein Feld flussaufwärts zur gelben Fundstelle zu ziehen, um mit Hilfe ihrer verbleibenden beiden Paddelpunkte einen dort abgelegten roten Edelstein auf ihr Kanu zu laden.

## Edelsteine an Land bringen

Um das Spiel zu gewinnen, genügt es nicht, Edelsteine auf seine Kanus zu laden - man muss sie auch zurück an Land bringen.

- Um ein Kanu an Land zu ziehen, muss man über das letzte Flussfeld hinaus auf die Anlegestelle am Strand ziehen. Das Kanu wird dann auf dem Strand abgestellt.
- Wer ein beladenes Kanu zurück an Land zieht, entlädt es. Den entladenen Edelstein legt er - gut sichtbar für alle Spieler - vor sich ab. Erst jetzt besitzt der Spieler diesen Edelstein. Das Entladen des Kanus an der

- Das Kanu wird an der Anlegestelle abgestellt und darf erst beim nächsten Spielzug wieder ins Wasser.
- Wer ein Kanu zurück an Land zieht, lässt dabei ausnahmsweise überzählige Paddelpunkte verfallen, d.h. man muss die Anlegestelle nicht mit der genau „passenden“ Zugweite erreichen (vgl. Abb. 7a und 8).
- Kanus dürfen auch unbeladen an Land zurückgezogen werden.

## Die ewigen Paddelgesetze im NIAGARA:

- Kanus können ausschließlich von der Anlegestelle aus über das erste Flussplättchen in das Flussbett gelangen und den Fluss auch nur dort verlassen (vgl. Abb. 8) – es sei denn, sie stürzen den Wasserfall hinab.
- Für jedes Kanu, das bewegt wird, wählt man immer frei die Zugrichtung (flussauf- oder flussabwärts). Man darf während des Zugs allerdings nicht die Richtung ändern. Hin- und Herbewegungen sind während desselben Spielzugs folglich nicht möglich.
- Wer ein Kanu flussabwärts in die Flussgabelung zieht, entscheidet frei, ob er in den linken oder rechten Flussarm hineinziehen möchte. Wer ein Kanu flussaufwärts aus einem Flussarm heraus zieht, darf es nicht im selben Spielzug flussabwärts in den anderen Flussarm hinein ziehen.
- Wer beide Kanus bewegt, darf dies in beliebiger Reihenfolge tun.
- Es ist erlaubt, eines seiner Kanus stromaufwärts und das andere im selben Zug stromabwärts zu steuern.
- Auf jedem Flussfeld können beliebig viele Kanus (aller Spieler) stehen. Endet die Bewegung eines Kanus also auf einem besetzten Feld, stellt man es dort einfach dazu.
- Kanus sind keine Hindernisse. Jedes Kanu kann jederzeit problemlos an anderen Kanus vorbeiziehen.
- Ein Spieler darf, wenn es ihm möglich ist, im selben Spielzug einen Edelstein einsammeln und mit seinem anderen Kanu einen Edelstein stehlen.
- Kanus können ihre Ladungen nicht untereinander austauschen.
- Ein Kanu, das sich flussabwärts bewegt, kann NICHT für einen Diebstahl verwendet werden.
- Auch ein beladenes Kanu ist nicht zum Diebstahl fähig (weil es ja keinen Edelstein mehr aufnehmen kann).
- Wer trotz gegebener Möglichkeit nicht stehlen möchte, darf darauf verzichten.
- Ein bestohenes Kanu ist sofort wieder leer, d.h. es kann in derselben Spielrunde, sofern sich die Gelegenheit dazu bietet, erneut einen Edelstein aufladen bzw. ein anderes Kanu bestehlen.
- Es ist nicht erlaubt, ein eigenes Kanu zu bestehlen.



Abb. 8: Ins Wasser zieht man Kanus immer mit der vollen Paddelweite. Zieht man Kanus an die Anlegestelle, dürfen Zugpunkte verfallen.

### b. Das Wetter beeinflussen



Wer die Paddelkarte mit der WOLKE ausgespielt hat, führt die Aktion „Wetter beeinflussen“ aus. Damit sorgt er für schnelleres oder langsames Tempo des Flusses (vgl. Phase III: „Den Fluss bewegen“):

- Der Spieler versetzt die WOLKE auf der Wetterleiste um einen Schritt nach oben oder unten (also z.B. von „+1“ auf „0“ oder „+2“). Er darf sie nicht auf ihrer aktuellen Position belassen. (vgl. Abb. 9a und 9b).
- Die Wolke kann in derselben Spielrunde mehrfach ihre Position verändern, falls mehrere Spieler Wolkenkarten ausgespielt haben. Dabei dürfen vorangegangene Wetteränderungen direkt rückgängig gemacht werden.



Abb. 9a

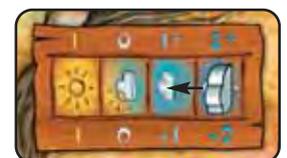


Abb. 9b

Wer das Wetter beeinflusst, bewegt in derselben Spielrunde kein Kanu und kann damit auch keine Edelsteine aufladen, abladen oder von anderen Kanus stehlen.

## Phase III: Den Fluss bewegen

Mit Hilfe der Flussfeldscheiben, die neben dem Spielplan bereit liegen, wird nun das Wasser im Flussbett vorwärts bewegt.

Für jeden einzelnen Zugpunkt der Flussbewegung wird ein Flussfeld auf den freien Platz vor dem gespannten Seil im oberen Flusslauf hinein gelegt und dann flussabwärts – über das Seil hinweg – geschoben (vgl. Abb. 10a und 10b). Dadurch bewegen sich alle Scheiben und die darauf befindlichen Kanus flussabwärts, so dass – je Zugpunkt – eine Scheibe den Wasserfall hinunterstürzt.

Wie viele solcher Zugpunkte ausgeführt werden (sprich: wie „schnell“ der NIAGARA RIVER fließt), hängt von der niedrigsten ausgespielten Zahlenkarte und natürlich vom Wetter ab (vgl. Abb. 11):

- Bei neutralem Wetter (d.h. die Wolke befindet sich auf dem Wert „0“ der Wetterleiste) entspricht die Flussbewegung der NIEDRIGSTEN ausgespielten Paddelkarte der aktuellen Spielrunde. Der Fluss wird also um so viele Zugpunkte bewegt, wie es die niedrigste Paddelkarte vorgibt, die in Phase II aufgedeckt wurde. Das gilt auch dann, wenn mehrere Zahlenkarten dieses niedrigsten Werts ausliegen.
- Ist das Wetter nicht neutral (d.h. die Wolke befindet sich gerade auf einem Plus- oder Minuspunktfeld), dann wird dieser „Wettereinfluss“ bei der Flussbewegung einfach dazugezählt („+1“ oder „+2“) oder abgezogen („-1“).

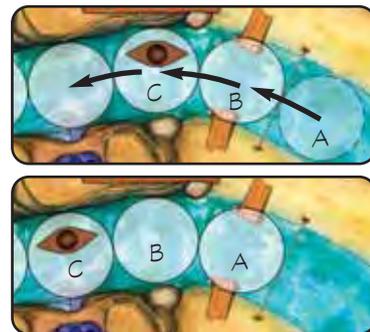


Abb. 10a und 10b

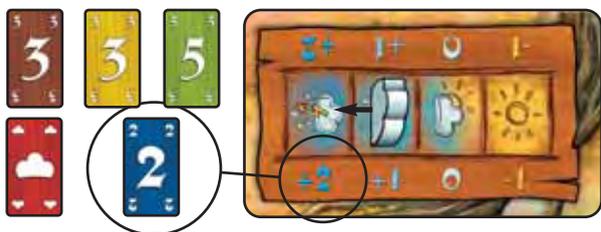


Abb. 11: Charly und Gunnar haben eine „3“ ausgespielt. Gina eine „5“, Biggi eine „2“ und Resi ihre Wolkenkarte. Resi versetzt den Wolkenstein von „+1“ auf „+2“. Damit hat der Fluss eine Strömungsgeschwindigkeit von 4 Zugpunkten (2 Zugpunkte, weil Biggis Paddelkarte mit der Zahl „2“ die niedrigste dieser Runde ist – und zusätzlich 2 Zugpunkte, verursacht durch das Gewitter, weil die Wolke auf der Wetterleiste auf „+2“ steht).

- Wurden in Phase II der aktuellen Spielrunde ausschließlich Wolkenkarten ausgespielt, bewegt sich der Fluss nur um den Wert der Wetterleiste. Ist dieser Wert NULL oder negativ (-1), wird der Fluss nicht bewegt.
- An der Flussgabelung „fließen“ die Flussfelder fast immer abwechselnd in den linken oder rechten Flussarm. Sollte es vorkommen, dass ein Flussfeld genau auf die Landspitze trifft und auch bei kräftigerem Schieben nicht „weiterfließt“, wird sie von Hand in die Richtung des Flusses gedrückt, in welche das vorangegangene Flussfeld NICHT geflossen ist.
- Jedes Kanu MUSS während der Flussbewegung auf der Scheibe bleiben, auf der es zu Beginn der Flussbewegung steht. (Bitte darauf achten, dass unterwegs kein Kanu ans Ufer „gespült“ wird oder auf eine andere Scheibe rutscht). Stürzt eine Scheibe den Wasserfall hinunter, stürzen alle Kanus, die sich darauf befinden, ebenfalls ab.
- In Phase III können Edelsteine weder gesammelt noch gestohlen werden.

### Vorsicht! Absturzgefahr!

Durch die Flussbewegung können Kanus über die Kante des Wasserfalls in die Tiefe gerissen werden.

- Stürzt ein Kanu den Wasserfall hinab, geht es seinem Besitzer verloren. Das Kanu wird unterhalb des Wasser-  
falls abgestellt. War es beladen, wird der abgestürzte Edelstein in die Fundstelle seiner Farbe zurückgelegt.
- Der Besitzer kann sein abgestürztes Kanu zurückkaufen, indem er einen beliebigen Edelstein dafür bezahlt, den er bereits vor sich abgelegt hat. Das Zurückkaufen ist nur während Phase I möglich. Ein zurückgekauftes Kanu stellt man erneut auf einem Strand an der Anlegestelle ab und kann es ab sofort wieder nutzen. Der gezahlte Edelstein wird in die gleichfarbige Fundstelle zurückgelegt.

AUSNAHME: Besitzt ein Spieler KEIN KANU und auch KEINEN EDELSTEIN, erhält er ein Kanu (zur

## Phase IV: Den Schwimmring weitergeben

Jetzt gibt der augenblickliche Besitzer des Schwimmrings diesen an seinen linken Mitspieler weiter. Dieser legt ihn auf sein rundes Spielplanfeld und ist damit Startspieler der nächsten Spielrunde, die nun (natürlich wieder mit Phase I) beginnt.

## **Spielende und Gewinner:**

Sobald ein Spieler Edelsteine aller fünf Farben oder vier gleichfarbige oder sieben beliebige Edelsteine vor sich ablegen konnte, beendet er das Spiel als Sieger. Phase II der laufenden Runde wird jedoch noch zu Ende gespielt. Es kann also auch mehrere Sieger geben.

### **NIAGARA in Kürze:**

#### Ablauf einer Spielrunde:

Phase I: Paddelkarte verdeckt auslegen (alle Spieler gleichzeitig) ---> Seite 2

Phase II: Paddelkarte erst aufdecken, wenn man am Zug ist, dann AKTION ausführen (zuerst Startspieler, dann reihum nacheinander) ---> ab Seite 3

Gespielte Paddelkarte offen auf Ablagefeld liegenlassen bis alle 7 dort liegen; dann wieder alle nehmen!

AKTION A: KANUS BEWEGEN (falls Zahlenkarte ausgespielt): ---> ab Seite 3

- Eigene Kanus im Wasser beide um die Zahl der Paddelkarte bewegen, aber:
  - Nur eines ins Wasser ziehen, falls beide an Land stehen
  - Steht eines an Land, darf es dort stehen bleiben oder ins Wasser gebracht werden
- Kanu(s) an Fundstelle(n) beladen oder entladen (jede Aktion „kostet“ immer 2 Paddelpunkte): ---> Seite 4
  - ist nur zu Beginn oder Ende einer Kanubewegung erlaubt
  - je Kanu nur ein Edelstein
- Ent- und Beladen desselben Kanus im selben Zug („kostet“ 4 Paddelpunkte): ---> Seite 4
  - Nur mit Edelsteinen verschiedener Farbe erlaubt
  - Nur an derselben Fundstelle erlaubt
  - Ein aufgeladener Edelstein darf nicht im selben Zug entladen werden
- Edelstein von fremdem Kanu stehlen („kostet“ keinen Paddelpunkt): ---> Seite 5
  - nur flussaufwärts erlaubt
  - nur möglich, wenn man mit leerem Kanu genau auf das Feld des Kanus gelangt, das man bestehlen will
- Edelstein an Land bringen: ---> Seite 5
  - Kanu zur Anlegestelle ziehen (überzählige Paddelpunkte verfallen)
  - Edelstein abladen (kostet keinen Paddelpunkt) und gut sichtbar vor sich ablegen

AKTION B: WETTER BEEINFLUSSEN (falls Wolke ausgespielt): ---> Seite 6

- Wolke auf der Wetterleiste um ein Feld verschieben (Aktion darf nicht verfallen)

Phase III: Fluss bewegen ---> Seite 7

Fließgeschwindigkeit ermitteln = Niedrigste Paddelkarte + Wolke auf der Wetterleiste

- So viele Flussfelder in den Fluss schieben, wie es der Fließgeschwindigkeit entspricht
  - Kanus treiben im Strom mit
- Jedes abgestürzte Kanu ist (mitsamt Ladung) verloren. Wer einen Edelstein bezahlt, erhält es (ohne Ladung) wieder ---> Seite 7
  - Wer kein Kanu und keinen Edelstein besitzt, erhält ein Kanu kostenlos zurück

Phase IV: Schwimmring weitergeben (= Startspielerwechsel für die neue Runde) --> Seite 8

Spielende: siehe oben