



# Niagara

Thomas LIESCHING

Zoch (2004)

Pour 3 à 5 joueurs - A partir de 8 ans - Durée: 45' - 60'



## But du jeu

Etre le premier à récolter 5 gemmes de couleurs différentes, 4 de la même couleur ou 7 de n'importe quelle couleur.

## Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 2 canoës de celle-ci ainsi que les 6 tuiles Pagaies et la tuile Nuage de sa couleur. On sort de la boîte : le sachet de gemmes, les disques de rivières, la bouée de sauvetage et le marqueur de météo, le petit nuage en bois.

Ensuite, on place le plateau de jeu sur le dessus du couvercle de la boîte et la boîte elle-même, placée côte à côte. La cascade devant pendre dans le vide. On place 7 gemmes de la couleur de chaque gisement. Les joueurs placent leurs canoës sur la plage et on place le marque de météo sur la case 0. Enfin, on place 9 disques sur la rivière, le premier devant être contre la corde.

*La mise en place*

Chaque joueur sélectionne son emplacement, composé d'un rond pour y placer sa bouée et un rectangle pour y placer ses tuiles Pagaies jouées.

Le premier joueur est désigné et prend la bouée qu'il place sur son emplacement.

## Déroulement d'un tour

Le tour de jeu se déroule en 4 phases :

### ① Jouer une tuile pagaie

Tous les joueurs vont sélectionner une tuile Pagaie de leur main et la placer face cachée sur leur emplacement, sur les tuiles précédemment jouées.

Durant cette phase, les joueurs peuvent récupérer l'un de leurs canoës tombé au prix d'un gemme de leur réserve qui retourne sur son gisement. Le canoë est remis sur la plage.

### ② Déplacer les canoës

Quand tous les joueurs, on placé une tuile Pagaie, on procède au déplacement des canoës en commençant par le 1er joueur (le possesseur de la bouée de sauvetage).

#### ■ Le joueur a joué une tuile Pagaie

Si le joueur a joué une carte Pagaie, il peut déplacer un ou deux canoës suivant sa situation. Si ses 2 canoës sont sur la plage, il peut en mettre un seul à l'eau et le déplacer; si l'un est déjà à l'eau, il doit déplacer le celui-ci et, si il le souhaite, mettre le second à l'eau; si les 2 sont à l'eau, il doit les déplacer tous les deux. Lors de la mise à l'eau, le canoë sort toujours sur le 1er disque après la corde qui compte dans le déplacement

Attention, on ne partage pas les points Pagaies entre les 2 canoës, chaque canoë possède le nombre total de points Pagaie de la tuile jouée et doit les dépenser.

Le joueur choisit le canoë par lequel il commence et joue tous ses points Pagaie avant de jouer avec le second canoë, si il en a un. Avec ses points Pagaies, le joueur peut effectuer les actions suivantes

#### ■ Déplacer un canoë

Déplacer son canoë d'un disque coûte 1 point Pagaie, lors de son déplacement le joueur doit choisir une direction, l'amont ou l'aval mais ne peut en changer durant son déplacement. Il peut y avoir autant de canoës que l'on veut sur le même disque.



### ■ Charger ou décharger une gemme

Si un canoë se trouve à proximité d'un gisement, il peut pour 2 points Pagaie, charger une des gemmes du gisement ou décharger la gemme qu'il transporte dans le gisement. Il peut décharger/charger un gemme de couleur différente pour 4 points Pagaie. Un canoë ne peut transporter qu'une seule gemme.

### ■ Ramener une gemme à terre

Un canoë peut ramener un canoë rempli sur la plage (qui compte pour 1 point Pagaie) sans pour autant devoir utiliser le compte exact de points Pagaie pour y arriver, le surplus est perdu. Le canoë qui sort de l'eau, ne peut repartir directement durant son tour.

### ■ Voler une gemme

Un canoë vide qui remonte vers la plage et qui termine son déplacement sur un disque où se trouvent un ou plusieurs canoës chargés, peut voler le gemme de l'un de ces canoës.

### ■ Le joueur a joué une tuile Nuage

Le joueur doit déplacer le marqueur de météo d'une case, dans le sens de son choix. Soit il ajoute de la force au débit de la rivière ou l'atténue si il va vers le soleil.

## ③ Déplacer la rivière

Quand tous les joueurs ont déplacé leurs canoës, on détermine quelle est la plus petite tuile Pagaie jouée durant ce tour. A celle-ci, on additionne la valeur du marqueur de météo. Le nombre, ainsi obtenu, représente le nombre de disques qui vont entrer dans la rivière, son débit pour ce tour.

Un joueur fait entrer un à un, les disques et vérifie à chaque fois que la rivière s'écoule correctement. Le nouveau disque doit passer correctement la corde qui marque la ligne de départ pour être complètement entré dans la rivière.

*Le joueur au nuage va le déplacer vers le +2 et la plus petite tuile Pagaie est le 2. Donc, on fera entrer 4 disques dans la rivière*

Si un ou plusieurs canoës tombent dans la cascade, suite au mouvement de la rivière, ils restent au pied de la cascade. Si l'un d'eux transportait une gemme, celui-ci retourne sur le gisement de sa couleur. Le canoë peut être récupéré sous certaine condition, voir phase 1.

Si un joueur n'a plus de canoës, il peut en récupérer un gratuitement et le replacer sur la plage.

## ④ Passer la bouée de sauvetage

Le 1er joueur passe la bouée de sauvetage à son voisin de gauche qui la place sur son emplacement prévu à cet effet. Il débute le tour suivant.

Les joueurs reprennent uniquement toutes leurs tuiles Pagaie quand ils les ont toutes jouées, soit après 7 tours.

## Fin de la partie

La partie se termine immédiatement quand un joueur est parvenu à récolter un nombre de gemmes répondants à l'une des 3 conditions suivantes : 5 gemmes de couleurs différentes, 4 de la même couleur ou 7 de n'importe quelle couleur. Il remporte la partie.