

Flussgeister am NIAGARA

Neue Abenteuer
für 3-6 Juwelenjäger
ab 8 Jahren.

Spielbar
nur mit
NIAGARA.

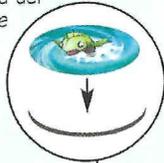


Die Edelsteinjagd geht weiter! Heimtückische Strudel fordern das Geschick der beutehungrigen Kanuten heraus. Da hilft so manchem Trapper nur noch die Beschwörung der guten Flussgeister „Badender Biber“ und „Eiliger Elch“. Kanus mit doppeltem Fassungsvermögen ermutigen allerdings auch einige Langfinger, die jetzt gleich mehrfach abkassieren ...

Spielvorbereitung:

NIAGARA wird wie gewohnt aufgebaut. Neu ist Folgendes:

Vor der ersten Partie wird der Strudel-Aufkleber auf eine NIAGARA-Flussscheibe geklebt.



Der Strudel wird neben der lila Fundstelle in den Fluss gelegt.

Im Spiel zu dritt kommen nur 6 Edelsteine in jede Fundstelle. Im Spiel zu sechst werden in jede Fundstelle 8 Edelsteine gelegt. (Alle benötigten Edelsteine sind im Grundspiel NIAGARA bereits vorhanden.)



Der Biber sitzt neben der Wetterleiste.



Abb. 1

Das Faltkärtchen EILIGER ELCH wird an den Faltestellen geknickt und an der roten Fundstelle platziert.

Jeder Spieler stellt ein Zweier-Kanu und ein Einer-Kanu seiner Farbe an der Anlegestelle ab. (Das zweite Einer-Kanu aus NIAGARA wird nicht benötigt.)



Der rechteckige Aufkleber „Ablagefelder“ (für den 6. Spieler) kann auf dem Spielplan angebracht werden.



Jeder Spieler erhält die 3 neuen Paddelkarten seiner Farbe zusätzlich zu seinen 7 NIAGARA-Paddelkarten. Der vollständige Kartensatz für den 6. Spieler befindet sich in dieser Erweiterung.



Ziel des Spiels:

... wie bei NIAGARA: Wer zuerst fünf verschiedene oder vier gleichfarbige oder sieben beliebige Edelsteine an Land bringt, gewinnt.

Spielablauf:

Die Spielregeln von NIAGARA gelten unverändert. Folgende Besonderheiten kommen jetzt neu hinzu:



Die Zweier-Kanus

Zweier-Kanus werden nach denselben Regeln bewegt, be- und entladen, wie die Einer-Kanus. Neu ist Folgendes:

Zweier-Kanus können gleich 2 Edelsteine auf- und abladen (vgl. Abb. 2). (Bitte beachten: Es gilt - wie gehabt - die Regel, dass dies nur an einer Fundstelle geschehen kann).



Abb. 2: Charly BRAUN hat eine „7“ gespielt. Er zieht sein Zweier-Kanu ein Feld weit, bis zur gelben Fundstelle. Dort lädt er mit den restlichen 6 Paddelpunkten einen lila Edelstein ab und zwei gelbe Edelsteine auf.

Zweier-Kanus können nach bekannten NIAGARA-Regeln andere Kanus bestehen. Dabei gilt für sie zusätzlich Folgendes:

Leere Zweier-Kanus können gleich 2 Edelsteine stehen - auch von verschiedenen Kanus. Ist ein Zweier-Kanu bereits mit einem Edelstein beladen, kann es nur einen Edelstein stehen (vgl. Abb. 3a, 3b).



Abb. 3a: Gina GRÜN hat eine „3“ gespielt. Sie lädt den lila Edelstein von ihrem Zweier-Kanu ab und zieht ein Feld flussaufwärts. Dort stiehlt sie einen roten Edelstein von Gunnars Kanu und einen blauen Edelstein von Biggis Kanu.

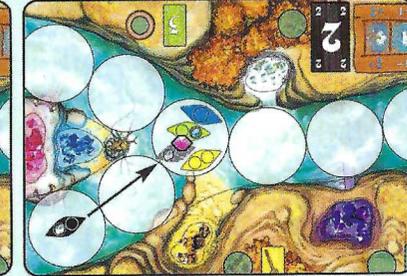


Abb. 3b: Auch Siggis SCHWARZ zieht sein Kanu flussaufwärts auf dieses Feld. Weil er bei seiner Ankunft einen Edelstein an Bord hat, kann er nur einen Edelstein stehlen. Er entscheidet sich für den roten Edelstein von Gina.



Der Strudel

Auf dem Strudelfeld darf nie ein Kanu stehen.



Flussabwärts

Wer flussabwärts über den Strudel hinweg zieht, zählt ihn als gewöhnliches Flussfeld mit.

Endet die Bewegung eines Kanus im Strudel, wird es sofort ein Feld weiter flussabwärts gezogen und dort abgestellt (vgl. Abb. 4a)

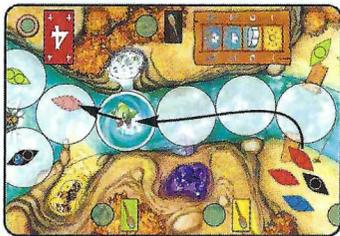


Abb. 4a: Resi ROT hat eine „4“ gespielt. Sie zieht ihr Kanu flussabwärts und landet genau auf dem Strudel. Dort darf es nicht stehen. Deshalb muss sie das Kanu ein Feld (weiter) flussabwärts ziehen.

Flussaufwärts

Zieht man flussaufwärts, ist der Strudel schwieriger zu überwinden:

Bei seiner Überquerung benötigt man einen zusätzlichen Paddelpunkt (vgl. Abb. 4d + 4e).

Endet die Bewegung eines Kanus auf dem Strudelfeld, wird es vom Strudel ein Feld zurück flussabwärts gespült und dort abgestellt (vgl. Abb. 4b + 4c). Es darf dort keine Kanus bestehen.



Abb. 4b: Sigg SCHWARZ hat eine „2“ gespielt. Sein Kanu landet somit auf dem Strudel. Dort darf es nicht stehen. Sigg muss sein Kanu ein Feld (zurück) flussabwärts ziehen.



Abb. 4c: Biggi BLAU hat eine „4“ gespielt. Ihr Kanu erreicht den Strudel, kann ihn aber nicht überwinden, weil sie den letzten Paddelpunkt im Strudel einblüßt. Deshalb muss auch sie ihr Kanu ein Feld (zurück) flussabwärts ziehen.

Weil sie vom Strudel flussabwärts gespült wurde, darf sie das beladene Kanu von Sigg SCHWARZ nicht bestehen.

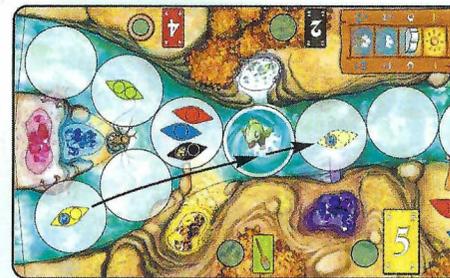


Abb. 4d: Mit der „5“ kann Gunnar GELB den Strudel überwinden: 3 Paddelpunkte benötigt er, um den Strudel zu erreichen. Den vierten Paddelpunkt blüßt Gunnar im Strudel ein. Mit dem fünften Paddelpunkt zieht er dann über den Strudel hinweg auf das nächste Flussfeld.

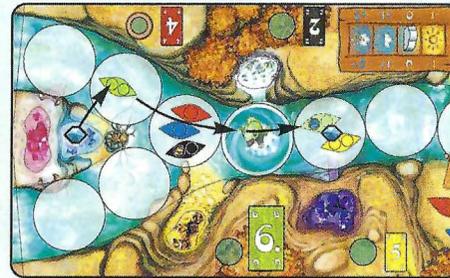


Abb. 4e: Gina GRÜN hat die „6“ gespielt. Mit ihrem Zweier-Kanu lädt sie zunächst (für 2 Paddelpunkte) einen Edelstein auf. Es bleiben ihr noch 4 Paddelpunkte, um den Strudel zu überqueren. Hier kann Gina Gunnar bestehen.

Befindet sich der Strudel direkt an der Flussgabelung (neben der gelben Fundstelle), darf man Kanus, deren Bewegung dort endet, nach Wunsch im linken oder rechten Flussarm abstellen (vgl. Abb. 5).



Abb. 5: Gunnar zieht mit einer „3“ aus dem rechten Flussarm heraus. Den Strudel an der Flussgabelung kann er jedoch damit nicht überwinden. Er muss sein Kanu also ein Feld flussabwärts abstellen und wählt hierfür den linken Flussarm.

Wenn der Strudel während der Flussbewegung den Wasserfall hinab stürzt, wird er als nächstes Flussfeld an der Anlegestelle wieder in den Fluss hinein geschoben.

Die drei neuen Paddelkarten



Karte „7“

Mit dieser Karte hat man sieben Paddelpunkte zur Verfügung.



Karte „Lasso“

Wer diese Karte ausspielt, nimmt sofort seine Kanus, die sich im Wasser befinden, von den Flussplättchen herunter und stellt sie am unmittelbar benachbarten Ufer ab (vgl. Abb. 6a).



Abb. 6a: Gunnar GELB hat das Lasso gespielt. Er stellt seine Kanus ans Ufer.



Abb. 6b: Nachdem der Fluss bewegt wurde, stellt Gunnar GELB seine Kanus ins Wasser zurück. Eines der beiden Kanus „trifft“ dabei auf den Strudel und wird von diesem ein Feld flussabwärts geschwemmt.

Die Landzunge, auf der sich die blaue und rote Fundstelle befinden, darf dabei nicht genutzt werden (vgl. Abb. 7a).

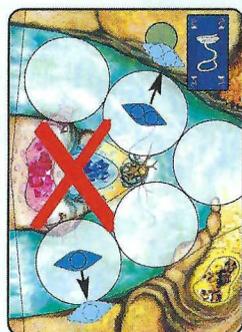


Abb. 7a: Die Landzunge ist für Kanus tabu. Biggi BLAU muss ihre Kanus ans seitliche Ufer ziehen.

So lange Kanus am Ufer stehen, können sie weder bestohlen werden, noch selbst Edelsteine auf- oder abladen.

Sobald der Fluss bewegt wurde, werden die Kanus wieder dort in den Fluss zurückgestellt, wo sie ihn verlassen haben. Befindet sich an dieser Stelle gerade der Strudel, werden betroffene Kanus ein Feld weiter flussabwärts ins Wasser gebracht (vgl. Abb. 6b).

- > Befindet sich der Strudel in Höhe der gelben Fundstelle, entscheidet der Kanubesitzer, ob er das Kanu im linken oder rechten Flussarm abstellt.
- > Befindet sich der Strudel in Höhe der roten Fundstelle, wird dieses Kanu vom Strudel sofort den Wasserfall hinunter gespült (vgl. Abb. 7b).

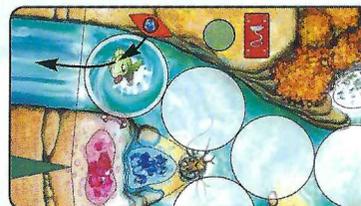


Abb. 7b: Pech für Resi ROT: Sie hat ihr Kanu an der roten Fundstelle ans Ufer gezogen. Nach der Flussbewegung befindet sich genau dort der Strudel. Ihr Kanu stürzt bei der Rückkehr in den Fluss den Wasserfall hinab.

Kanus, die sich beim Ausspielen der Lassokarte nicht im Fluss (sondern an der Anlegestelle) befinden, dürfen nach der Flussbewegung nicht ins Wasser gesetzt werden.



Karte „1/2/3“

Wer diese Karte ausspielt, darf **nur ein** Kanu bewegen. Er kann jedoch frei wählen, welches seiner beiden Kanus er bewegt und ob er 1, 2 oder 3 Paddelpunkte dafür einsetzt.

(Das Auf- bzw. Abladen von Edelsteinen ist – nach den bekannten NIAGARA-Regeln – dabei erlaubt.)

Die Karten „1/2/3“ und „Lasso“ werden bei der Ermittlung der Flussgeschwindigkeit ebenso ignoriert, wie die Wolkenkarte (vgl. Abb. 8)

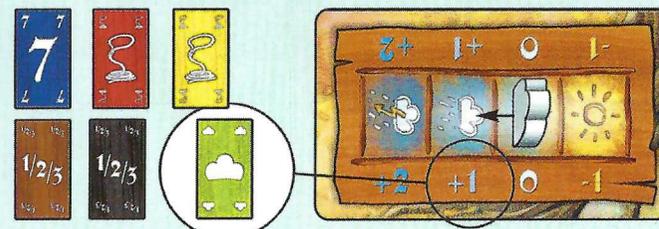


Abb. 8: Biggi BLAU hat eine „7“ gespielt. Resi ROT und Gunnar GELB haben beide ihre Karte „Lasso“ gespielt. Charly BRAUN und Sigg SCHWARZ haben beide die Karte „1/2/3“ eingesetzt. Gina GRÜN hat die Wolkenkarte gespielt und versetzt die Wolke auf der Wetterleiste von „0“ auf „+1“. Der Fluss bewegt sich um 3 Felder (niedrigste ausgespielte Zahlenkarte = 7; Wetterwert = 1; 7 + 1 = 8).



„Badender Biber“

Sobald ein Spieler die Wolke auf „+2“ setzt, wird der Biber sofort auf das erste Flussfeld (an der Anlegestelle) gestellt. (Befindet sich an dieser Stelle der Strudel, wird der Biber ein Feld weiter flussabwärts gesetzt). Es können sich beliebig viele Kanus gleichzeitig mit dem Biber auf einem Flussfeld aufhalten.

Sobald der Biber den Wasserfall hinunter stürzt, wird die Wolke auf der Wetterleiste auf den Wert „0“ gesetzt und der Biber wartet auf seinen nächsten Einsatz ...



„Eiliger Elch“

Ein Kanu, das sich zu Beginn eines Zuges an der roten Fundstelle befindet, darf den Elch von dort mitnehmen. Dazu stellt der Spieler die Faltkarte des Elchs auf das Flussfeld und setzt sein Kanu hinein. Dann erst führt er die Aktion seiner Paddelkarte aus.

Solange ein Kanu mit dem Elch unterwegs ist, erhält sein Besitzer für dieses Kanu bei jedem seiner Spielzüge **zwei Paddelpunkte mehr**, als es der Wert seiner ausgespielten Paddelkarte vorgibt (vgl. Abb. 9).

Es ist nicht möglich, den Elch einem anderen Spieler wegzunehmen.

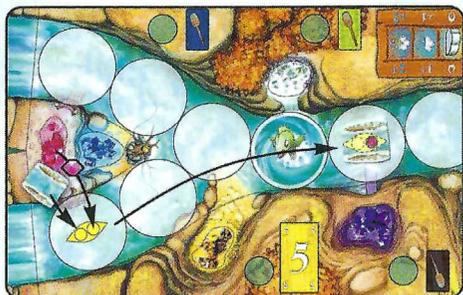


Abb. 9: Gunnar GELB hat eine „5“ gespielt. Da eines seiner Kanus an der roten Fundstelle steht und sich dort der Flussgeist EILIGER ELCH befindet, nimmt er diesen mit. Dadurch nutzt er nun 7 Paddelpunkte für die Bewegung seines „Elch-Kanu“. Er belädt sein Kanu mit einem roten Edelstein und zieht über den Strudel hinweg.

Wer die „1/2/3“-Karte spielt und den EILIGEN ELCH besitzt, verwendet entweder 3, 4 oder 5 Paddelpunkte für dieses Kanu **oder** er nutzt 1, 2 oder 3 Paddelpunkte für sein „elchfreies“ Kanu.

Wer die „Wolke“ oder das „Lasso“ ausspielt, bewegt keine Kanus – folglich auch nicht das „Elch-Kanu“.

EILIGER ELCH bleibt so lange beim selben Kanu, bis dieses entweder den Wasserfall hinabstürzt oder an der Anlegestelle anlegt.

Nach der darauf folgenden Flussbewegung wandert EILIGER ELCH zurück zur roten Fundstelle und kann in der nächsten Spielrunde dort wieder mitgenommen werden.

Spielende und Gewinner:

Wie bei NIAGARA.

Erschienen im Zoch Verlag
Copyright: 2006
Autor: Thomas Liesching
Illustration & Layout: Victor Boden



Häufig gestellte Fragen (FAQ):

Gewinne ich das Spiel auch dann, wenn ich zwar 4 gleiche Edelsteine zurück an Land gebracht habe, aber darüber hinaus auch noch weitere Edelsteine?

Ja. Wer eine Siegbedingung erfüllt, darf darüber hinaus auch weitere Edelsteine besitzen.

Bewegt sich mein Kanu um ein Feld weiter, als meine ausgespielte Paddelkarte vorgibt, wenn ich flussabwärts über den Strudel ziehe?

Nein. Du zählst flussabwärts den Strudel als ganz normales Feld mit. Nur wenn die Bewegung deines Kanus genau auf dem Strudel endet, ziehst du dein Kanu aus dem Strudel heraus ein Feld weiter flussabwärts.

Darf ich ein Zweier-Kanu flussaufwärts so ziehen, dass ich an einer Fundstelle lande, einen Edelstein auflade und dort dann ein anderes Kanu bestehle?

Nein. Dort, wo aufgeladen wird, kann nicht gestohlen werden.

In unseren Spielrunden gewinnt häufig der Spieler, der sich darauf konzentriert, einfach vier lila Edelsteine (von der ersten Fundstelle) an Land zu bringen. Ist das normal?

Natürlich ist es am einfachsten, vier lila Edelsteine zu sammeln – aber nur dann, wenn die anderen Spieler sich nicht darum kümmern. Sammeln die Mitspieler ebenso lila Edelsteine, können sie dem entgegenwirken. Im Spiel zu dritt könnt ihr das Sammeln gleicher Edelsteine erschweren, indem ihr zu Spielbeginn jede Fundstelle nur mit 6 Edelsteinen ausstattet.

Der Spieler, der die niedrigste Paddelkarte ausgespielt hat, besitzt den EILIGEN ELCH. Wird der Fluss dann um zwei Felder zusätzlich bewegt, weil der EILIGE ELCH diesem Spieler ja auch zwei zusätzliche Paddelpunkte eingebracht hat?

Nein. Der EILIGE ELCH wird bei der Berechnung der Flussgeschwindigkeit einfach ignoriert. Es gilt nach wie vor: **Niedrigste Paddelkarte + Wetterwert = Flussgeschwindigkeit.**

Ich habe das „Lasso“ ausgespielt und ziehe eines meiner Kanus in Höhe der roten Fundstelle an Land. Darf ich den EILIGEN ELCH von der roten Fundstelle nehmen und mein Kanu mit dem Elch ans Ufer stellen? Ja, das ist erlaubt. Voraussetzung ist natürlich, dass kein anderer Spieler momentan den EILIGEN ELCH besitzt.

Anmerkung: Die Paddelkarten aus NIAGARA und die Paddelkarten dieser Erweiterung können – drucktechnisch bedingt – leichte Farbabweichungen aufweisen. Dies beeinträchtigt nicht die Spielbarkeit.