

## **Spielregeln „Niagara“ (1468)**

Ziel:

Es gilt, entweder vier gleiche, fünf verschiedenfarbige oder insgesamt sieben Edelsteine aus den Höhlen in den eigenen Vorrat zu bringen.

Am Anfang legt man Deckel und Schachtelboden nebeneinander auf den Tisch. Das Spielbrett wird danach auf die Schachteln gelegt, wobei das Ende mit dem Wasserfall über den Schachtelrand hinaus hängt. Nun legt man neun der Flußfelder in die Rinne. In die vorgesehenen Höhlen kommen jeweils sieben Edelsteine der entsprechenden Farbe.

Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und stellt seine beiden Kanus an den Strand des Wasserlaufs. Außerdem bekommt man alle Paddelkarten einer Farbe. Die Wolke wird auf das Startfeld der Wetterskala gelegt und man einigt sich auf den Startspieler, der den Ring bekommt und vor sich auslegt.

Eine Spielrunde gliedert sich in mehrere Phasen. Zuerst wählen alle Spieler geheim eine ihrer Paddelkarten aus und legen sie verdeckt vor sich ab. Danach beginnt der Startspieler und deckt seine Paddelkarte auf. Die Zahl auf der Karte gibt die Anzahl der Bewegungspunkte des Spielers an.

Hat der Spieler kein Boot im Fluß, muß er nun eines seiner Boote einsetzen. Sollte bereits ein Boot im Wasser sein, darf der Spieler auch das zweite Schiff einsetzen, wenn er dies möchte. Das bereits im Wasser befindliche Boot muß auf jeden Fall gezogen werden. Wenn beide Schiffe auf dem Fluß sind, muß man auch beide Schiffe ziehen.

Die Bewegungspunkte müssen immer voll gezogen werden. Man kann nur flußabwärts oder flußaufwärts fahren. Jeder Schritt zu einem neuen Flußfeld kostet dabei einen Bewegungspunkt. Das Ein- oder Ausladen von Edelsteinen bei einer Höhle muß mit zwei Bewegungspunkten bezahlt werden. Dies geht jedoch nur zu Beginn oder am Ende der Bewegung, es ist also nicht erlaubt, erst zu fahren, dann einzuladen und schließlich weiter zu fahren. Es ist nicht möglich, einen Edelstein zu entladen, um ihn sofort danach wieder aufzunehmen und so Bewegungspunkte einzusparen.

Eine weitere Möglichkeit, um an Edelsteine zu kommen, ist das Stehlen bei Mitspielern. Dies geht nur, wenn man flußaufwärts fährt und seine Bewegung auf einem Feld mit einem Kanu eines Mitspielers beendet. Ist das eigene Schiff leer und das Kanu des Gegners auf diesem Feld hat einen Edelstein, darf man diesen stehlen und in sein Schiff legen. Diese Aktion kostet keine Bewegungspunkte. Das Stehlen ist nur dann erlaubt, wenn man sein Kanu auf diesem Feld nicht vorher selbst entlädt. Erreicht ein Schiff mit Edelstein den Strand am oberen Flußlauf, dann darf der Spieler das Boot dort abstellen und den Edelstein vor sich ablegen. Hierbei dürfen Bewegungspunkte verfallen. Es ist erlaubt, leere Kanus wieder zum Strand zu schicken.

Hat ein Spieler statt einer Zahlenkarte eine Wolke gespielt, wird der entsprechende Spielstein auf der Wetterskala um ein Feld nach Wahl des aktiven Spielers bewegt.

Dadurch ändert sich die Fließgeschwindigkeit des Flusses.

Wenn jeder Spieler seine Boote gezogen hat, bewegt sich der Niagara. Die Fließgeschwindigkeit entspricht dabei der niedrigsten eben ausgespielten Karte. Dazu wird noch der Wert aus der Wetterskala addiert. Anschließend schiebt ein Spieler vorsichtig die überzähligen Flußscheiben vom Oberlauf in die Flußrinne, wodurch alle Schiffe in Richtung Wasserfall bewegt werden. An der Gabelung rutschen die Wasserfelder abwechselnd weiter. Die Bewegung des Flusses endet erst, wenn die erforderliche Anzahl an Spielfeldern eingeschoben wurde.

Fallen Schiffe mit Edelsteinen den Wasserfall herunter, kommen die Edelsteine automatisch wieder in ihre Höhlen. Die zerstörten Schiffe werden dagegen neben dem Spielplan abgelegt. Zu Beginn einer Spielrunde kann ein Spieler sein Schiff zurückkaufen, wenn er dafür einen beliebigen bereits gesammelten Edelstein wieder abgibt. Hat man keine Schiffe und keine Edelsteine mehr, bekommt man ein Schiff kostenlos zurück.

Schließlich gibt der Startspieler seinen Ring im Uhrzeigersinn weiter. Die ausgespielten Paddelkarten bleiben liegen und bilden einen offenen Ablagestapel bei jedem Spieler. Erst wenn alle Handkarten gespielt wurden, nehmen die Spieler diese wieder auf.

Spielende:

Sobald entweder vier gleiche, fünf verschiedenfarbige oder insgesamt sieben Edelsteine vor einem Spieler liegen, hat dieser die Partie gewonnen.