Niagara

V divokých peřejích řeky Niagara propadli odvážní dobrodruhové diamantové horečce. Aby získali drahokamy plují ve svých kanoích až k hraně vodopádů. Ano nejcennější poklady se nachází v těsné blízkosti vodopádů. Proud může kanoe snadno zanést přímo doprostřed burácející vodní masy. Vítězem hry se stává dobrodruh, který získal nejcennější drahokamy.

Materiál

10 kanoí v 5ti barvách
1 plovací kruh (ukazatel začínajícího hráče)
1 mrak (ukazatel počasí)
12 kruhových průhledných plastových polí řeky
1 hrací plán s řekou
40 drahokamů (po osmi červených rubínů, modrých safírů, bezbarvých diamantů, žlutých jantarů a fialových ametystů)
35 pádlovacích karet v 5ti barvách

Cíl hry

Hráči manévrují svými kanoemi tak, aby získaly drahokamy. S pomocí pádlovacích karet určují rychlost svých člunů. Současně ovlivňují také počasí, resp. rychlost proudu, ve kterém se všechny lodě pohybují. Při vydatných deštích je pochopitelně proud silnější a kanoím hrozí pád do vodopádů.
Naleziště nejcennějších klenotů jsou umístěny přímo v nebezpečné oblasti vodopádů. Proto je cesta pro ně spojena vždy s rizikem a je třeba citlivého odhadu pro výběr správné rychlosti a bezpečný návrat s bohatou kořistí do přístaviště.
Vítězem se stává ten hráč, který jako první doveze na břeh čtyři stejné, pět různých nebo sedm libovolných drahokamů.

Příprava hry

- Víko a dno krabice se spojí dohromady tak, že vytvoří souvislý herní plochu. Na této ploše je rozložen hrací plán s řekou tak, aby její dvojitý konec s ohyby sahal až na stůl.
- Na každé naleziště je rozmístěno 7 drahokamů odpovídající barvy. Osmý kámen od každého druhu je náhradní a není pro hru potřeba.
- Do koryta řeky je umístěno 9 kruhových polí. 3 zbylá pole jsou umístěna vedle hrací desky.
- Ukazatel počasí (mrak) je umístěn na hodnotu "0" na stupnici počasí na hrací desce.
- Každý hráč obdrží 2 kanoe a všech 7 pádlovacích karet své barvy. Kanoe umístí na břeh na horním konci řeky. Karty drží skrytě před ostatními hráči.
- Pro každého hráče je na hrací desce nakreslen odkládací prostor (kruh a obdélník), který používá jen on. Každý hráč si vybere z odkládacích prostorů ten, který je pro něj nejlépe dostupný (leží na desce přímo před ním).
- Nejrychlejší plavec mezi hráči dostane plovací kruh a stane se startovním hráčem pro první kolo. Položí kruh na kruhové pole ve svém odkládacím prostoru.

Průběh hry

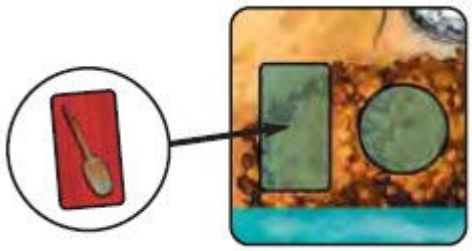
Každé kolo probíhá ve čtyřech fázích odehrávajících se vždy ve stejném pořadí:

1) Vyložení pádlovací karty
2) Plavba kanoí nebo vliv na počasí
3) Tok řeky
4) Posun plovoucího kruhu

Fáze I: Vyložení pádlovací karty

Každý hráč dostal na začátku hry 7 pádlovacích karet, které v průběhu hry drží skrytě v ruce. Šest z nich obsahuje vždy jedno z 1 až 6. Sedmá karta ukazuje mrak. Karty s čísly používají hráči pro pohyb kanoí a získávání drahokamů. Kartou s mrakem ovlivňují počasí a mění tak rychlost proudu řeky.

Každý hráč zvolí ze svých karet jednu a tu skrytě (rubem nahoru) umístí na svůj odkládací prostor na hrací desce (viz obrázek).



Fáze II: Pohyb kanoí nebo vliv na počasí

Počínaje aktuálním majitelem plovoucího kruhu (startovním hráčem kola) provedou hráči postupně v pořadí podle hodinových ručiček zvolenou akci. Každý hráč ponechá připravenou pádlovací kartu až do svého tahu skrytě ležet.

Kdo je na tahu, otočí svoji připravenou pádlovací kartu a provede odpovídající akci. Pokud je na kartě číslo, provede akci ***Plavba kanoí***, pokud je na kartě mrak, provede akci ***Změna počasí***. Použité pádlovací karty každý hráč odkládá na svůj balíček použitých karet. Poslední použitá karta je umístěna vždy viditelně na vrchol balíčku. Dříve použité karty nejsou viditelné. Odložené karty nejsou v dalších kolech již k dispozici. Po odehrání všech sedmi karet si hráči vezmou opět všech sedm karet z odkládacího balíčku zpět do ruky.

A) Plavba kanoí

Každý, kdo hrál pádlovací kartu s číslem, provede akci ***Plavba kanoí***. Hráči smí pohybovat pouze vlastními kanoemi. Přitom smí, pokud má možnost, získávat drahokamy z nalezišť nebo je krást z cizích kanoí a také je bezpečně dostat na pevnou zem dovezením do přístaviště. Mimoto je dovoleno drahokamy na nalezištích opět vyložit a získat tak místo pro jiné.

Smí se plout jen jednou nebo oběma kanoemi?

To, zda hráč smí nebo musí plout oběma svými kanoemi, závisí na tom, zda na začátku tahu jsou jeho kanoe ve vodě nebo na břehu.

- Jsou-li **obě** kanoe hráče na břehu, **musí** plout **jednu** z nich. Nesmí ale plout oběma.
- Nachází-li se **jedna** kanoe hráče ve vodě, **musí** touto kanoí plout. Druhou kanoí (tou na břehu) plout může, ale nemusí.
- Jsou-li ve vodě obě kanoe, musí také obě plout.

Provedení pohybu kanoí

Číslo na pádlovací kartě určuje, jak daleko se hráč pohybuje svou (svými) kanoí (kanoemi). Hráč, který pohubuje oběmi kanoemi, musí také oběmi kanoemi využít celou délku plavby.

Pohyb kanoí při nakládce a vykládce drahokamů

Naložení drahokamu na kanoi stojí hráče dva pohybové body. Touto kanoí tedy pohybuje o dvě pole méně než ukazuje číslo na jeho pádlovací kartě. To samé platí také pro vyložení Pokud hráč ve stejném tahu jeden drahokam vyloží a jiný opět naloží, snižuje si pohyb celkem o čtyři body.

Příklad pohybu

Žlutý hráč zahrál kartu s číslem 4. Protože má ve vodě obě své kanoe, musí se obě pohybovat. Nejprve pohne svoji prázdnou kanoí o dvě pole směrem k vodopádům a za zbylé dva pohybové body naloží drahokam z naleziště. Druhou svou kanoí pluje o čtyři pole směrem k přístavišti.

Červený hráč zahrál kartu s číslem 5. První kanoí pluje jedno pole k vodopádům. Zde za další dva body vyloží drahokam z kanoe a za poslední dva body naloží jiný drahokam jiné barvy z naleziště. Druhá kanoe nejprve vyloží drahokam, za zbylé tři body dopluje ke žluté kanoi a ukradne z ní drahokam.

Nakládání a vykládání drahokamů

Každá kanoe smí převážet pouze jeden drahokam! Drahokam můžete tedy naložit pouze do prázdné kanoe. Pro naložení nebo vyložení drahokamu se musí kanoe nacházet na řece přesně na úrovni daného naleziště. Každé naleziště má přiřazeno právě jedno pole (ve směru po proudu fialové, bezbarvé, žluté) respektive po rozdvojení řeky dvě pole (modré, červené).
Naložit nebo vyložit drahokam hráč může pouze na začátku nebo na konci pohybu kanoí. Barva odloženého drahokamu nemusí odpovídat ostatním drahokamům na nalezišti. Pokud naleziště obsahuje různé drahokamy, hráč si může vybrat, který drahokam naloží. Při zahrání pádlovací karty s číslem 1 hráč samozřejmě nesmí drahokamy nakládat ani vykládat, protože na nakládku či vykládku potřebuje dva pohybové body.

Současné vyložení a naložení drahokamu na stejném nalezišti

Pokud hráč chce z jedné kanoí ve stejném tahu drahokam vyložit a jiný opět naložit, musí nakládku provést na stejném nalezišti, na kterém drahokam vyloží. Vyložený a nově naložený drahokam nesmí mít stejnou barvu! Hráč v tomto případě za vykládku a nakládku dohromady utratí 4 pohybové body. Hráč si může zvolit, zda nejprve svojí kanoí popluje a poté provede

výměnu (vykládku a nakládku) drahokamů nebo nejprve provede výměnu drahokamů a poté popluje. Naložený drahokam již nesmí být ve stejném kole vyložen!

Krádež drahokamů

Drahokamy mohou hráči získat nejen na nalezištích, ale také je ukrást z kanoí ostatních hráčů. Aby mohl hráč ukrást drahokam jinému hráči, musí být jeho kanoe prázdná, musí se pohybovat proti proudu a musí skončit tah na stejném poli, na kterém se nachází kanoe soupeře. Pokud na poli stojí více kanoí, může si hráč zvolit, ze které drahokam ukradne.
Krádež není dovolena, pokud hráč kanoi vyprázdní až na poli, na kterém chce krást. Krást nelze cestou, ale až na poli, na kterém tah kanoe končí. Hráč musí využít všech pohybových bodů, nesmí kanoi zastavit předčasně.
Samotná krádež nestojí hráče na rozdíl od nakládky a vykládky žádné pohybové body.

Vyložení drahokamů na břeh

K vítězství nestačí drahokam naložit na kanoi, ale musí být dopraven na břeh. K doplutí kanoe na břeh. Aby se kanoe dostala na břeh, musí proplout za políčko s lávkou na horním kraji řeky. Při doplutí na břeh nemusí být využity všechny pohybové body. Drahokam si hráč přidá do svého kruhového odkládacího prostoru. Kanoe zůstane na břehu a zpět do vody smí nejdříve v následujícím tahu hráče. Kanoe smí doplout zpět na břeh i prázdná.

Pravidla pádlování v Niagaře

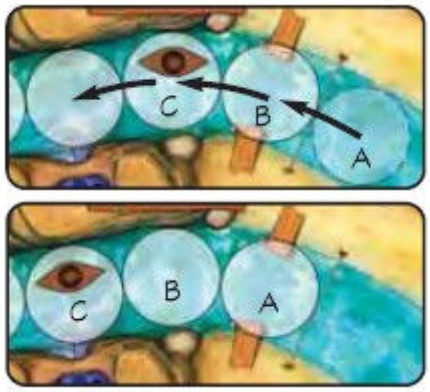
- Kanoe smí do řeky vplout pouze skrz první pole řeky. Stejně tak smí řeku opustit pouze z tohoto pole.
- Pro každou svou kanoi, která pluje po řece, si hráč zvlášť volí směr pohybu. Během tahu kanoí ale hráč směr již nesmí měnit.
- Při pohybu po proudu si hráč smí zvolit do kterého ramene řeky popluje. Při zpětném pohybu z jednoho ramene nesmí plout hned ve stejném tahu do druhého.
- Hráč, který pluje oběma kanoemi si smí pořadí pohybu svých kanoí zvolit.
- Je dovoleno ve stejném tahu jednou ze svých kanoí plout po proudu a druhou proti proudu.
- Na jednom poli může stát současně libovolné množství kanoí.
- Kanoe netvoří na řece překážky. Kanoe může proplout skrz obsazená pole i na obsazeném poli ukončit tah.
- Hráč smí, pokud je to možné, ve stejném tahu jednou kanoí jeden drahokam naložit a druhou kanoí další drahokam ukrást.
- Kanoe nesmí svůj náklad navzájem měnit.
- Ke krádeži nesmí být použita kanoe, která pluje po proudu, ani naložená kanoe.
- Krádež není povinná. Kdo nechce, nemusí možnost ukrást drahokam využít.
- Okradená kanoe je opět prázdná. Tj., pokud bude v tomto kole její majitel ještě na tahu, smí do ní naložit jiný drahokam.
- Není dovoleno okrádat vlastní kanoe.

B) Vliv na počasí

Hráč, který zahrál pádlovací kartu s mrakem provede akci ***Vliv na počasí***. Rozhodne se, zda proud v řece bude rychlejší nebo pomalejší. Hráč posune ukazatel počasí o jedno pole směrem nahoru nebo dolů. Posun je povinný, ukazatel nesmí zůstat na původním poli.
Pokud tuto akci zvolilo více hráčů, posune ukazatel postupně každý z nich. Ukazatel se tak může vrátit na původní pozici.

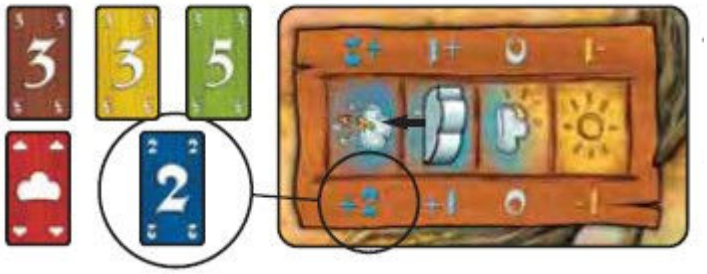
Hráč, který ve svém tahu ovlivňuje počasí, nenakládá ani nevykládá žádné kameny, nepohybuje svými kanoemi a nesmí ani krást kameny z ostatních kanoí.

Fáze 3: Tok řeky



S pomocí plastových polí řeky ležících právě mimo herní plán nyní poteče vpřed voda v řece.
Za každý pohybový bod proudu řeky se umístí na začátek řeky jedno pole a posune se na místo horního pole řeky. Takto se posunou také všechna ostatní pole řeky a výsledkem tahu je, že jedno pole spadne do vodopádu.
Aktuální rychlost proudu v Niagaře je určeno nejnižší zahranou číselnou pádlovací kartou a samozřejmě také počasím.
Při neutrálním počasí (ukazatel je na hodnotě 0) určuje rychlost proudu pádlovací karta s nejnižším číslem z karet zahraných v aktuálním kole. To platí i v případě, že bylo zahráno více karet se stejným číslem.
Pokud počasí není neutrální (ukazatel je na nějaké kladné či záporné hodnotě), hodnota počasí se prostě přičte k hodnotě nejnižší zahrané pádlovací karty.
Pokud všichni hráči zahráli ve druhé fázi kola kartu s mrakem, je rychlost proudu určena pouze počasím.
Je-li výsledná rychlost proudu nulová nebo záporná, řeka se nepohybuje.
Výjimečně se může stát, že se v místě rozdělení řečiště pole zasekne a řeka dále „neteče“. Ručně se zvolí to rameno řeky, do kterého naposledy voda netekla.
Všechny kanoe zůstávají během toku řeky na svých polích. Pokud pole s kanoemi spadne do vodopádu, spadnou s ním do něj i všechny kanoe nacházející se na něm.
V této fázi se pochopitelně nesmí získávat ani krást drahokamy.

Příklad



Červený hráč zahrál kartu s mrakem a posunul ukazatel na hodnotu +2. Nejnižší zahrané číslo v tomto kole je 2. Celková rychlost proudu je tedy 4. Na začátek řeky postupně vložíme 4 nová pole.
Během fáze toku řeky se může stát, že některé kanoe spadnou do vodopádu. Kanoe, která spadne do hlubin vodopádu je pro hráče ztracená. Pokud vezla nějaký drahokam, ten se vrátí na své naleziště.
Hráč si smí ztracenou kanoi v první fázi některého z příštích tahů za jeden libovolný drahokam koupit nazpět.
Výjimka: Pokud hráč nemá žádnou kanoi ani drahokam, smí si jednu kanoi vzít zdarma zpět.

Fáze 4: Posun plovoucího kruhu

Nyní předá startovní hráč plovoucí kruh svému sousedu po levé ruce. Ten si ho umístí na svoji odkládací plochu a stává se startovním hráčem pro následující kolo.

Konec hry

Jakmile získá některý z hráčů čtyři stejné, pět různých nebo sedm libovolných drahokamů, hra končí a tento hráč vítězí. Druhá fáze se ale ještě dohraje do konce, takže může být vítězů i několik.