

NIAGARA - RÈGLE

PRÉPARATION DU JEU

3 à 5 joueurs peuvent participer à une partie en tapant **/join** . Démarrez le jeu avec **/start** . Il est aussi possible d'utiliser les raccourcis de l'**outil Jeu** <URL: /Hilfe/Tools/Spielverwaltung/>.

LE JEU



Les joueurs sont à la recherche de pierres précieuses dans le Niagara. Chaque joueur possède pour cela deux bateaux, qu'il dirige grâce à ses cartes de déplacement. Les joueurs doivent prendre garde au courant de la rivière qui menace de précipiter les bateaux dans les chutes. De plus, les adversaires convoitent les trésors déjà découverts.

LE PLATEAU DE JEU



La rivière est représentée par neuf cases d'eau et deux plages situées à droite et à gauche de la rivière (dans le coin en haut à gauche sur l'image). Les bateaux des joueurs se déplacent de case en case à l'aide des cartes de déplacement. Sur les cases de couleur, on peut charger ou décharger une pierre précieuse. Chaque bateau ne peut transporter qu'une seule pierre à la fois. Pour un point de déplacement, on peut placer un bateau situé sur la plage sur la première case grise de la rivière (case avec la passerelle). Inversement, un bateau situé sur la première case grise de la rivière peut accoster sur la

plage pour un point de déplacement. Si le bateau est chargé d'une pierre précieuse quand il rejoint la plage, la pierre est déchargée sans coût supplémentaire.

CARTES DE DÉPLACEMENT

Chaque joueur possède les mêmes cartes de déplacement:



Au début de chaque tour, chaque joueur choisit en secret une de ses cartes. Le chiffre inscrit sur la carte indique le nombre de case de déplacement des bateaux.

Si on joue la carte nuage, on ne déplace pas ses bateaux mais on modifie la position du marqueur météo d'une case vers le haut ou vers le bas. Une carte jouée n'est plus disponible pour les tours suivants, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées une fois. Après 7 sept tours de jeu, chaque joueur reprend l'ensemble de ses cartes et a donc le choix parmi la totalité des cartes de déplacement.

DÉPLACER LES BATEAUX

Les règles suivantes s'appliquent pour le déplacement des bateaux :

- Chaque case coûte un point de déplacement.
- Charger et décharger une pierre coûte à chaque fois deux points de déplacement.

- Le déchargement d'une pierre sur la plage ne coûte rien.
- Chaque bateau qui se trouve dans l'eau **doit** être déplacé, les bateaux encore sur la plage **peuvent** être déplacés.
- Si les deux bateaux sont sur la plage, on doit en mettre **uniquement un** à l'eau.
- Chaque bateau doit être déplacé du nombre exact de points de déplacement indiqué par la carte (sauf quand on débarque sur la plage). La carte de déplacement est valable pour les deux bateaux.
- Chaque bateau ne peut au cours d'un tour que soit remonter, soit descendre la rivière.
- Charger ou décharger une pierre précieuse ne peut être réalisé qu'en début ou en fin de déplacement, pas au milieu du déplacement !
- Il n'est pas permis dans le même tour de charger et décharger (ou inversement) une pierre d'une même couleur. On peut par contre, par exemple, décharger une pierre jaune et charger une pierre bleue (coût : 4 points de déplacement).

SON TOUR DE JEU

Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte de déplacement, le premier joueur (désigné par la bouée de sauvetage) commence son tour. Il découvre sa carte et choisit l'un de ses bateaux (en cliquant dessus). Cela ouvre la fenêtre des actions possibles pour ce bateau :



Le joueur choisit s'il veut (d'abord) déplacer son embarcation ou charger une pierre.



S'il choisit "se déplacer" ("fahren"), les cases que le bateau peut atteindre sont affichées.

Sur l'image, le joueur vert a choisi la carte 6 et choisit un bateau placé sur la plage. Il peut alors se déplacer de 4 cases jusqu'à la rive blanche puis pour 2 points charger une pierre sur son bateau ou bien il peut choisir de se déplacer de 6 cases jusqu'à l'un des deux pontons bleus.

Il n'est **pas** possible de se déplacer de 3 cases jusqu'à la rive violette, de charger une pierre violette pour 2 points puis de se déplacer d'une

case supplémentaire étant donné que le chargement ne doit être réalisé qu'au début ou à la fin du tour.

Voler

Sous certaines conditions, on peut voler une pierre à un adversaire :

- Les pierres ramenées sur la plage sont en sécurité. Seules les pierres chargées sur des bateaux encore présents sur la rivière peuvent être dérobées.
- On doit **remonter** la rivière avec un bateau vide (ou que l'on a vidé).
- Le tour doit se terminer sur une case sur laquelle se trouve un bateau adverse chargé d'une pierre.

On obtient alors la fenêtre de choix suivante :



Si l'on choisit "voler" ("Stehlen"), une fenêtre de choix s'affiche avec les différentes



possibilités.



On choisit alors par clic lequel des bateaux présents on veut voler.

MÉTÉO ET COURANT



Après chaque tour de jeu le Niagara coule. Sa vitesse dépend de deux facteurs : les cartes de déplacement des joueurs et la météo :

- La plus petite carte de déplacement jouée donne le nombre de cases dont les bateaux seront entraînés par le courant. Les cartes nuages ne sont pas prises en considération. Dans le cas où tous les joueurs ont choisi une carte nuage, le nombre de case est zéro.
- On ajoute ensuite le facteur météo. Celui-ci va de -1 (soleil) à +2 (orage). Si le mouvement de la rivière est négatif, la rivière ne bouge pas.

Exemple : les joueurs ont choisi : nuage, 3, 4 et 6 et à la fin du tour, la météo est à la pluie (+1). Dans ce cas, tous les bateaux sur la rivière sont déplacés de 4 (3+1) cases en direction des chutes.

Au niveau des cases jaunes (voir au dessus), la rivière bifurque et les bateaux sont répartis alternativement vers la droite et vers la gauche. Le drapeau sur la rive indique si le prochain déplacement entraînera les embarcations vers la droite ou vers la gauche.

CHUTE

Si un bateau est projeté dans les chutes, son propriétaire peut au début d'un tour le racheter contre une pierre précieuse de la couleur de son choix. Il obtient automatiquement la boîte de dialogue suivante :



S'il souhaite racheter son bateau, il clique sur les pierres.



Le joueur choisit alors la pierre avec laquelle il souhaite racheter son bateau. Le rachat du bateau est confirmé en cliquant sur la réponse "ja".

Si l'on ne souhaite pas racheter le bateau pour l'instant (la question reviendra aux tours de jeu suivants) il suffit de

cliquer "nein".

Si l'on n'a plus de bateau du tout, on **doit** racheter un bateau. Dans le cas où un joueur ne possède pas de pierre, il reçoit un bateau par le service social de BSW.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque, dans le tour de jeu, un ou plusieurs joueurs ont ramené dans leur réserve :

- quatre pierres identiques ou
- cinq pierres différentes ou
- sept pierres quelconques

ceux qui l'ont fait gagnent la partie.

OPTIONS

FLUSSGEISTER AM NIAGARA



Cette nouvelle grande extension donne une dimension complètement nouvelle au jeu. Bateau double, tourbillons, ainsi que l'élan donne une nouvelle dynamique au jeu. Il devient plus rapide, séduisant et n'est plus aussi prévisible. Le but de jeu reste inchangé. Cependant dans le jeu à 3 joueurs on ne laisse que 6 pierres de chaque sorte à disposition.

Les changements en détail :

Le double canoë

Pour les canoës doubles, les règles de mouvement restent les mêmes que pour les canoës normaux. La nouveauté est la suivante : Comme le canoë a deux places, on peut charger, décharger deux pierres ou voler deux pierres de bateaux différents. La règle qui veut que l'on ne peut pas charger une pierre d'une couleur que l'on a déchargée dans le même tour reste valable.

Naturellement, tous les chargements et déchargements doivent être faits dans la même zone de découverte.

On peut voler comme précédemment, si l'on a au moins une place de libre, que l'on remonte le fleuve et que l'on s'arrête à côté d'un bateau adverse chargé.



Tourbillon



Un bateau ne peut jamais rester sur le tourbillon. Si le tour se termine sur le tourbillon, le bateau sera déplacé d'une case vers le bas. On ne peut pas jouer son tour pour avoir le tourbillon comme but tant que l'on a des points de mouvement pour l'éviter. Il n'est permis d'entrer dans le tourbillon que lorsque les points de mouvements sont utilisés par le déplacement.



Si le tourbillon se trouve au niveau de la bifurcation, on peut choisir dans quelle branche le bateau est poussé. Si l'on a été poussé vers le bas, on ne peut pas voler parce que l'on vient de l'amont.

Remonter le fleuve au dessus du tourbillon coûte un point de pagaie supplémentaire.

Lorsque le tourbillon tombe dans les chutes, il est immédiatement remis en jeu en tant que prochaine case.

Tous les effets du tourbillons sont comptés pendant le déroulement du tour. Les possibilités affichées prennent en compte le tour complet, y compris l'éjection d'une case vers le bas.

Nouvelles cartes pagaie



- Carte 7 - donne 7 points de pagaie à utiliser
- Carte 1/2/3 - On peut utiliser 1, 2 ou 3 points de pagaie avec UN canoë.
- Carte cordage - Avec le cordage on attache les deux bateaux à la rive. Ils ne seront pas déplacés pendant ce tour, même par le courant. Après l'écoulement du fleuve, ils reprennent leur place normalement à la même place. S'ils doivent être replacés sur le tourbillon, ils sont normalement repoussés vers l'aval ; au niveau de la bifurcation on a le choix de la branche.

Les cartes "cordage" et "1/2/3" sont ignorées comme le nuage pour le calcul de la vitesse du fleuve.



Pour la carte 1/2/3, toutes les possibilités sont signalées. Si une case est accessible avec 1 et 3 (par ex avec ou sans chargement), l'option "beenden" est active pour jouer comme un 1.

Castor nageur



Dès que le nuage est mis sur +2, le castor saute sur le premier case du fleuve. Il est entraîné avec le fleuve vers l'aval. Dès qu'il tombe par les chutes (le pauvre), la météo est remise sur 0.

Elan



Au début d'un tour de bateau, si le canoë se trouve sur les deux cases les plus en aval au niveau des pierres rouges, on peut prendre de l'élan. Le canoë correspondant a désormais deux points de mouvement de plus que ce que la carte de pagaie indique. On garde l'élan jusqu'à ce que l'on atteigne l'appontement ou que l'on tombe. Si après le déplacement du fleuve, on retourne au rivage rouge on peut de nouveau utiliser l'élan au prochain tour. L'élan ne peut pas être volé ou donné volontairement.

Si l'on joue le cordage ou le nuage on ne déplace aucun bateau - même celui avec élan. Il est cependant autorisé dans les deux cas, de prendre de l'élan au début du

tour (avant de modifier la météo ou d'accoster). Pour cela on sélectionne le bateau concerné et on choisit "Elch (nicht) nehmen" dans le menu.



DIAMANTENJOE



Dans cette variante, le vieux bourlingueur Diamanten Joe participe comme bateau neutre. Il commence directement sur la première case du fleuve à côté de l'appontement. **Après** le déplacement du fleuve il charge, si possible, son canoë avec une gemme de la couleur du lieu de découverte. S'il n'y a pas de pierre de la couleur correspondante au lieu de découverte, il ne charge rien. Ensuite Diamanten Joe remonte le fleuve d'autant de cases en amont, que ce qu'indique la carte du premier joueur, Si c'est un nuage il ne bouge pas. S'il atteint la dernière case, il utilise les mouvements suivants pour redescendre le fleuve et si besoin prend la bifurcation de droite. S'il tombe, sa pierre est remise en jeu et il recommence sur la première case comme au début du jeu.

Si l'on rencontre Diamanten Joe à la **fin** de son tour (comme pour le vol), on peut faire les actions suivantes :

- charger la pierre de Joe dans son canoë, si Joe a une pierre et que l'on n'en a pas.
- charger une pierre de son propre canoë dans celui de Joe, si Joe n'en a pas et que l'on en a une.
- échanger la pierre avec Joe, si l'on en a une et Joe aussi.

Cela n'a pas d'importance que l'on descende ou remonte le fleuve.