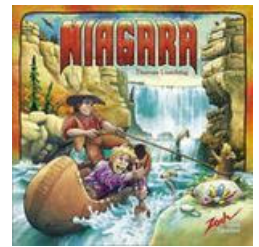


Flussgeist am NIAGARA

Les fantômes des eaux sur le NIAGARA

De Nouvelles Aventures pour
3 à 6 Chasseurs de Joyaux
A partir de 8 ans.



Seulement utilisable
avec le jeu de
NIAGARA

La chasse aux beaux cailloux continue ! De perfides tourbillons défient l'habilité des canoéistes cupides qui veulent faire du butin. Pour beaucoup de ces desperados, l'ultime solution est d'invoquer les fantômes des eaux « Castor Baigneur » et « L'élan Pressé » en misant sur leur bienveillance. Les grands canoës malheureusement, encouragent également quelques brigands qui maintenant vont empêcher encore plus de diamants...

Les préparatifs :

Préparer le matériel comme dans le jeu de NIAGARA. Voici les extensions que contient cette extension :

Si vous jouez à 3 joueurs, vous ne devez disposer que 6 gemmes sur chaque gisement. Si vous jouez à six, placez 8 gemmes sur les gisements prévus à cet effet au bord de la rivière.

Avant de jouer pour la première fois, collez l'autocollant « Tourbillon » sur une case du jeu.

A côté du gisement de gemmes violettes, on dispose la rondelle du "Tourbillon".

Placez le "Castor Baigneur" à côté de l'indicateur de temps.

Placez "L'élan Pressé" à côté du gisement de diamants rouge.

Chaque joueur reçoit un "canoë double" avec un canoë simple, et les place sur la place près des passerelles. (On a pas besoin du deuxième canoë simple).

En outre, vous pouvez coller l'autocollant rectangulaire des "cases d'écart" sur le plateau du jeu.

Chaque joueur reçoit les trois nouvelles tuiles pagaie de sa couleur. Le jeu complet de pagaies du sixième joueur se trouve dans la boîte de l'extension.

But du jeu :

... est comme dans le jeu NIAGARA : le premier à ramener sur la terre ferme **cinq pierres précieuses différentes** ou **quatre identiques** ou encore **sept pierres précieuses quelconques** termine la partie et gagne.

Déroulement du jeu :

Les règles de cette extension sont identiques à celles de NIAGARA, mais les fantômes des eaux de NIAGARA présentent quelques particularités :



Les canoës doubles :

On déplace, on charge, on décharge selon les mêmes règles que pour les canoës simples. En complément des règles de NIAGARA, voici les nouvelles règles qui s'appliquent :



Au début ou à la fin de leur déplacement, les canoës peuvent charger ou décharger deux gemmes à la fois du même gisement, à raison de 2 actions par gemme.

Conformément aux règles de NIAGARA, les canoës doubles peuvent voler les gemmes aux autres canoës. En outre, on retiendra que :

Les canoës doubles peuvent voler deux gemmes à la fois. Les pierres précieuses volées peuvent venir de deux canoës différents. Si une seule place de chargement est libre, il ne peut voler qu'une seule gemme.



Le « Tourbillon »

Les canoës ne peuvent en aucun cas se trouver sur la case « Tourbillon »



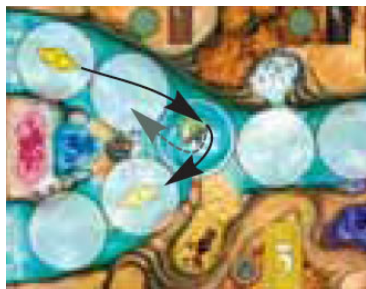
En Aval : Vers la cascade de NIAGARA

Quand un canoë se déplace **en aval** et traverse la case « Tourbillon », on compte le tourbillon comme une case tout à fait normale. Quand le mouvement se termine sur le tourbillon, on doit tout de suite déplacer le canoë d'une **case en aval** et le stationner à cet endroit.



En amont : Vers le débarcadère de NIAGARA

Quand on déplace son canoë en amont, il est plus difficile de surmonter un tourbillon : au moment où on le traverse, on perd un point de pagaie. Un canoë qui arrive exactement dans le tourbillon se déplace immédiatement d'une case en aval et termine son mouvement. Ici le joueur ne peut pas dérober de bijoux.



Si le tourbillon se trouve exactement à la hauteur de la bifurcation (à côté du gisement jaune) et un canoë termine son mouvement sur la case tourbillon, on peut le stationner au choix dans le bras gauche ou droit de la rivière.

Si le tourbillon dévale la cascade au cours du mouvement de la rivière, on le place de nouveau dans le lit de la rivière près du débarcadère après la case rivière qu'on vient d'introduire : ce sera la case de rivière suivante.

Les trois nouvelles cartes de pagaie



Carte « 7 » :

Avec cette carte, on a sept points de pagaie à sa disposition.



Carte du « lasso » :

Si on joue cette carte, on retire immédiatement ses canoës de l'eau et on les place sur la rive directement avoisinante.

Mais ce faisant on ne peut pas utiliser la langue de terre sur laquelle se trouvent les gisements bleu et rouge.

Aussi longtemps que les canoës se trouvent sur la rive, on ne peut ni dérober leur cargaison, ni les charger ou décharger.

Après avoir déplacé la rivière, on remet ses canoës à l'eau, et ce là où ils se trouvaient juste avant. Si maintenant le tourbillon s'y trouve, les canoës arrivent sur la case suivante **en aval**.

- Si le tourbillon se trouve exactement à la hauteur du gisement jaune, on décide si on veut aller dans le bras gauche ou droit de la rivière.
- Si le tourbillon se trouve exactement à la hauteur du gisement rouge, le canoë dévale immédiatement la cascade à cause du tourbillon.
- Si, au moment où l'on joue la carte « lasso », on a des canoës qui ne se trouvent pas sur la rivière (mais près du débarcadère), on ne peut pas les mettre à l'eau après le mouvement de la rivière.



Carte « 1/2/3 » :

Si on joue cette carte, on ne peut déplacer qu'un **seul** canoë. Le joueur peut choisir librement quel canoë il veut déplacer. Il le déplace d'une, de deux ou de trois cases. (Et il peut, suivant les règles habituelles, charger ou décharger des pierres précieuses.)

Comme avec la carte « nuage », on ne prend pas en considération les cartes « 1/2/3 » et « lasso » pour déterminer la vitesse de la rivière.

Le « Castor Baigneur »



Au moment où un joueur place le nuage sur la case « + 2 », le Castor se déplace sur la première case de la rivière (près du débarcadère). (Si le tourbillon s'y trouve, on place le castor sur la case située **en aval**.) Un nombre quelconque de canoës peut se trouver sur la même case que le castor.

Aussitôt que le castor **dévale la cascade**, on remet le nuage sur la case « 0 » de l'indicateur de temps et le castor attend sa prochaine intervention.

« L'élan pressé »



Si un canoë se trouve à côté du gisement rouge au début de son tour, il peut emmener « L'élan pressé » avec lui. Il place alors la carte pliante du fantôme sur sa case de rivière et son canoë dedans. Puis, il exécute l'action de sa carte pagaie.



Aussi longtemps que « L'élan pressé » est à bord d'un canoë, son propriétaire déplace **ce canoë** à chaque fois de **deux points de plus** que ce qu'indique la carte pagaie qu'il joue.

On ne peut pas prendre « L'élan pressé » à un autre joueur.

Si un joueur joue la carte « 1/2/3 » et possède « L'élan pressé », il utilise 2, 4, ou bien 5 points de pagaie pour ce canoë ou bien 1, 2, **ou** 3 points de pagaie pour son canoë sans élan.

Un joueur qui joue le « nuage » ou le « lasso » ne déplace pas de canoë, et par conséquent le « canoë de l'élan ».

Le fantôme « Elan pressé » reste sur le même canoë jusqu'à ce que celui-ci **dévale la cascade** ou **rentre au débarcadère**. Après le mouvement de rivière suivant, on remet « L'élan pressé » au gisement rouge où les joueurs pourront l'emmener une fois de plus à **partir du tour suivant**.

Fin de la partie et vainqueur :

Comme dans le jeu de NIAGARA

