

NIAGARA

Un jeu de Thomas Liesching – Traduction française : Djoul

Une courte bataille sur la rivière pour 3 à 5 pagayeurs sans peur âgés de 8 ans et plus

Dans les puissants rapides du Niagara, d'intrépides pagayeurs affrontent l'eau et les autres joueurs pour collecter des gemmes le long des rives du fleuve. Bien sur, les gemmes les plus précieuses se trouvent au plus près de la cascade. Oui, il y a une cascade, et les pagayeurs imprudents risquent d'y chuter. De plus, les joueurs doivent ramener les gemmes collectées à terre pour qu'elles puissent être comptées. A la fin, le joueur qui aura amassé la plus belle collection sera déclaré vainqueur.

Contenu :

Figure 1 : Contenu du jeu



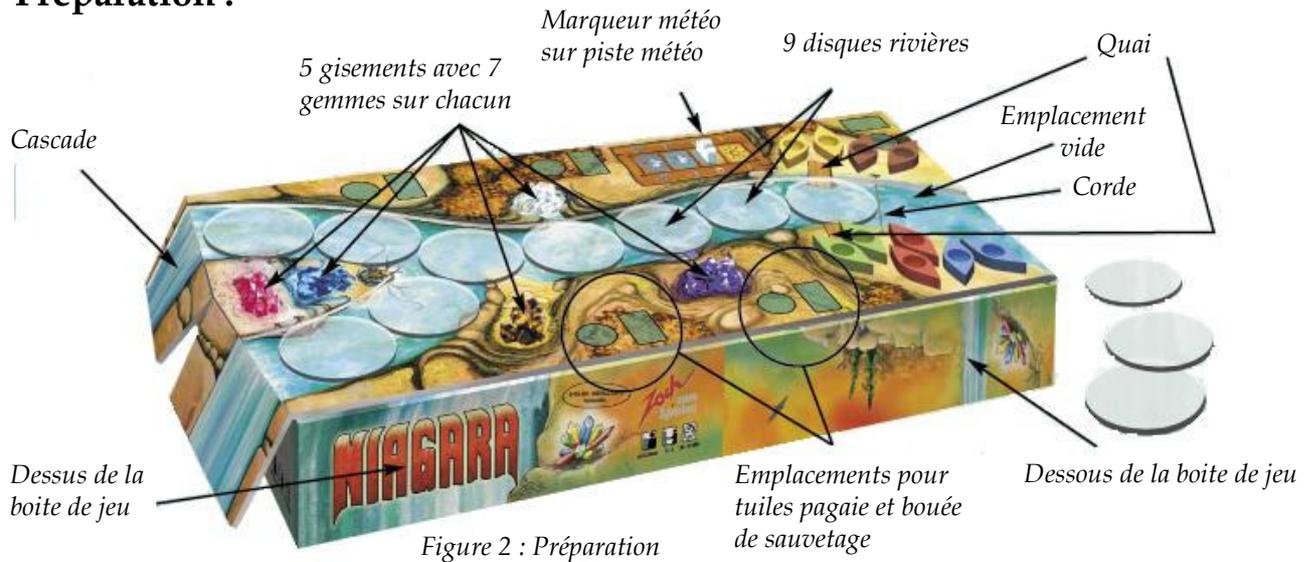
But du jeu :

Les joueurs déplacent leurs canoës le long du Niagara pour collecter des gemmes. En jouant des tuiles pagaie, ils déterminent la vitesse de leurs canoës ainsi que celle des tourbillons dans lesquels chaque canoë évolue. Là où les remous sont forts, les joueurs doivent pagayer énergiquement pour maintenir leurs canoës à flot et loin de la cascade.

Cependant, les gemmes les plus précieuses sont situées au plus près de la cascade. Ainsi, les joueurs qui les veulent seront obligés de prendre tous les risques et devront planifier leurs mouvements afin de collecter ces gemmes, éviter la cascade et rentrer à bon port.

Le premier à collecter 5 gemmes de couleurs différentes, 4 de la même couleur ou 7 de n'importe quelle couleur gagnera la partie.

Préparation :



- * Placez le dessus et le dessous de la boîte côte à côte, afin de former une plate-forme.
- * Placez le plateau de jeu sur cette plate-forme, de manière à ce qu'une cascade soit formée comme montré dans la figure 2.
- * Placez 7 gemmes de chaque couleur sur chaque gisement de la même couleur. La 8ème gemme de chaque couleur sert en cas de perte.
- * Placez 9 des disques rivière dans le lit de la rivière de manière à ce que le disque le plus haut soit placé juste devant la corde traversant la rivière. L'emplacement le plus en amont de la rivière reste vide. Placez les 3 disques rivière restant à côté du plateau de jeu.
- * Placez le marqueur météo (nuage) sur l'emplacement 0 de la piste météo du plateau de jeu.
- * Chaque joueur prend les 2 canoës et les 7 tuiles pagaie de sa couleur. Il garde ses tuiles secrètes et place ses canoës sur la rive à côté du quai (voir figure 2).
- * Chaque joueur choisit le couple d'emplacements rond et rectangulaire le plus proche de lui.
- * Les joueurs désignent le premier joueur du premier tour. Celui-ci prend la bouée de sauvetage et la place sur son emplacement rond (voir figure 3a).

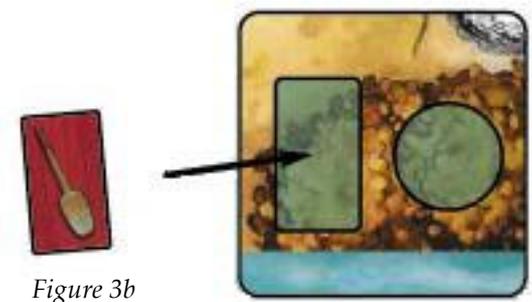
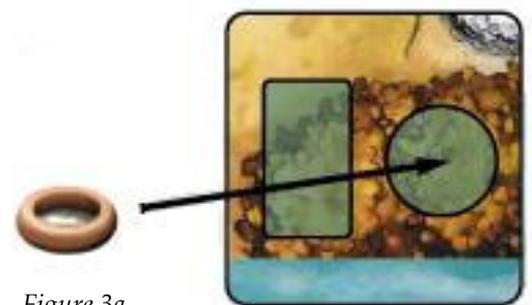
Comment jouer :

Chaque tour de jeu est divisé en 4 phases, qui sont toujours jouées dans le même ordre :

- I. Jouer une tuile pagaie
- II. Déplacer un canoë/influencer la météo
- III. Déplacer la rivière
- IV. Donner la bouée de sauvetage

Phase I : Jouer une tuile pagaie

Chaque joueur dispose de 7 tuiles pagaie qu'il tient secrètes dans sa main. 6 d'entre elles portent un nombre de 1 à 6, la 7ème comporte un nuage. Le joueur utilise une tuile numérotée pour déplacer son canoë et, le cas échéant, collecter des gemmes. Le joueur utilise le nuage pour influencer la météo et ainsi changer le débit du Niagara. Chaque joueur choisit une tuile pagaie parmi celles disponibles et la place face cachée sur son emplacement rectangulaire (voir figure 3b).



Phase II : Déplacer un canoë/influencer la météo

En commençant par le premier joueur (celui qui possède la bouée de sauvetage), les joueurs font l'action qu'ils ont choisie dans le sens horaire. Jusqu'à son tour, chaque joueur garde secrète sa tuile pagaie.

A son tour de jeu, un joueur :

- découvre sa tuile pagaie.
- déplace son canoë s'il a choisi une tuile numérotée ou influence la météo s'il a choisi la tuile nuage.

Ces deux actions sont décrites plus bas.



Figure 3c

Durant la partie, les tuiles pagaie déjà jouées de chaque joueur constitue une défausse sur leur emplacement rectangulaire. Les joueurs placent chaque nouvelle tuile pagaie sur le dessus de leur défausse afin que les numéros figurants sur les anciennes tuiles pagaie ne puissent être vus (voir figure 3c). Une fois jouées, les tuiles restent sur le plateau de jeu jusqu'à ce que les 7 tuiles aient été défaussées. Après 7 tours, les joueurs reprennent en main toutes leurs tuiles pagaie.

a. Déplacer un canoë

Quand un joueur joue une tuile numérotée, il choisit l'action "déplacer un canoë". Il ne peut déplacer que ses propres canoës. Lorsqu'il déplace ses canoës, un joueur peut - si la situation le permet - collecter des gemmes depuis les gisements ou en voler aux autres canoës. Il peut également replacer des gemmes depuis ses canoës vers les gisements ou les ramener à terre derrière la corde.

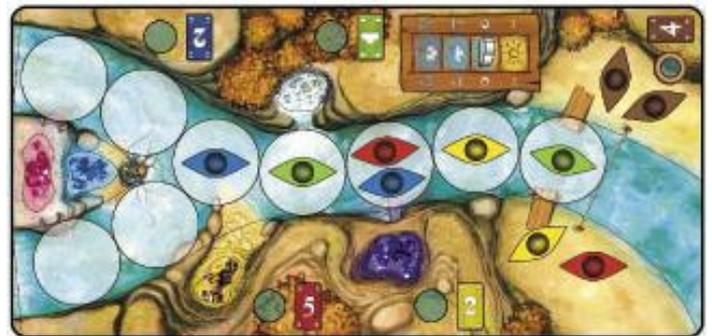


Figure 4 : Béatrice BRUN ne peut déplacer qu'un seul de ses canoës, vu qu'ils sont tous les deux à terre. Julien JAUNE et Roger ROUGE doivent déplacer le canoë qui est à l'eau et peuvent également choisir de déplacer le canoë qui est à terre. Bernard BLEU doit lui déplacer ses deux canoës car ils sont tous les deux à l'eau. Virginie VERT devrait déplacer ses deux canoës également, mais elle a joué la tuile nuage, et ne déplace pas ses canoës. Au lieu de ça, elle bouge le marqueur météo sur la piste météo (voir page 6).

Déplacer un ou deux canoës ?

La possibilité de déplacer un ou deux canoës dépend, au début de son tour, de leur emplacement (à terre ou à l'eau)(voir figure 4).

* Si ses DEUX canoës sont à terre, il DOIT déplacer UN de ses canoës, mais ne peut en déplacer deux.

* Si UN de ses canoës est à terre, le joueur peut choisir s'il déplace ce canoë, mais doit déplacer l'autre (celui qui est à l'eau).

* Si ses DEUX canoës sont à l'eau, il DOIT déplacer les deux.

La distance parcourue par les canoës

* Le numéro de chaque tuile pagaie jouée indique la distance parcourue par les canoës d'un joueur. Quand un joueur déplace ses deux canoës, il déplace CHAQUE canoë de la distance COMPLETE indiquée par la tuile pagaie (voir figure 5 et page 6 : "Les lois éternelles de la pagaie").

La distance parcourue par les canoës en chargeant OU déchargeant des gemmes

* Lorsqu'un joueur, à son tour, embarque une gemme depuis un gisement, cela lui coûte 2 points de pagaie. Il déplace son canoë de deux emplacements de moins que le nombre indiqué par la tuile pagaie (voir figure 5a).

* Lorsqu'un joueur décharge une gemme vers un gisement, cela lui coûte 2 points de pagaie.

* Si un joueur décharge une gemme et décide d'en recharger une immédiatement, cela lui coûte 4 points de pagaie !

On doit utiliser tout ses points de pagaie. **Exception : ramener à terre des gemmes** (voir page 5).



Figure 5a : Julien JAUNE a joué sa tuile pagaie n° 4. Comme ses deux canoës sont sur la rivière, il doit les déplacer. Il choisit tout d'abord de déplacer son canoë vide de deux disques vers la cascade puis de charger une gemme bleue dessus. Ensuite, il bouge son deuxième canoë de 4 disques vers le quai.



Figure 5b : Roger ROUGE a joué sa tuile pagaie n°5. Il bouge son premier canoë d'un disque vers la cascade. A présent, il décharge la gemme jaune (2 points pagaie) puis charge une gemme bleue (2 points pagaie). Avec son deuxième canoë il décharge une gemme blanche dans le gisement jaune (2 points pagaie) puis déplace son canoë de trois disques vers le quai et vole la gemme rouge du canoë de Julien JAUNE (voir page 5 : « voler des gemmes »).

Charger OU décharger des gemmes

Seuls les canoës vides peuvent charger une gemme, et un canoë ne peut transporter qu'une seule gemme.

Le long des rives du Niagara, il y a trois différents gisements de gemmes. Il y a également deux autres gisements sur l'île juste avant la cascade. Pour charger ou décharger une gemme, un joueur doit avoir un de ses canoës sur le disque rivière à coté du gisement de gemmes. Chaque gisement correspond à un disque spécifique sur la rivière (voir figure 6).



Figure 6

Il y a deux moments durant lesquels un joueur peut charger OU décharger une gemme : avant ou après avoir déplacé son canoë. Un joueur peut, durant son tour :

- * charger ou décharger un de ses canoës qui est situé sur un disque rivière à coté d'un gisement. Il peut alors déplacer son canoë (de deux disques de moins que sa tuile pagaie).
- * déplacer son canoë de deux disques de moins que sa tuile pagaie, puis charger ou décharger une gemme à l'endroit où son mouvement s'est terminé.

- * La couleur d'une gemme replacée sur un gisement ne doit pas être forcément de la même couleur que le gisement.
- * S'il y a différentes couleurs de gemmes sur un gisement, un joueur peut choisir la couleur de la gemme qu'il charge.
- * Dans le cas où un joueur joue la tuile pagaie 1, il ne peut pas charger ou décharger une gemme, étant donné que cette action coûte 2 points pagaie.

Décharger un canoë et le recharger immédiatement

Après avoir déchargé un canoë, un joueur peut le recharger immédiatement - mais uniquement depuis le gisement où il vient juste de décharger une gemme (voir figure 5b) ! La couleur de la gemme rechargée doit être d'une couleur différente de celle déchargée.

Dans tous les cas, un joueur doit avoir suffisamment de points pagaie (au moins 4) pour exécuter ce mouvement ! Il peut décider de commencer par déplacer son canoë ou le décharger.

Une gemme chargée ne peut être déchargée dans le même tour !!!

Vol de gemme

Les joueurs peuvent également collecter des gemmes en les volant aux adversaires. Pour cela, le joueur doit avoir un canoë vide qui s'arrête sur le même disque rivière que le canoë qu'il souhaite dépouiller en remontant la rivière (voir figure 7a à 7f) :

* Quand un joueur déplace un canoë vide en remontant la rivière et finit son mouvement sur un disque rivière qui contient un canoë avec une gemme, le joueur peut voler cette gemme en la plaçant sur son canoë. Il peut le faire même s'il avait déjà déchargé son canoë au début de son mouvement (voir figure 5b) !

* S'il y a plus d'un canoë avec une gemme sur le disque rivière, le joueur peut choisir celui qu'il vole.

* Il n'est pas possible de déplacer un canoë qui contient une gemme, décharger cette gemme et en voler une sur un autre canoë.

* Un joueur ne peut pas voler une gemme pendant son mouvement. Le seul moyen de voler une gemme et de la faire sur le disque rivière où l'on s'arrête, et l'on ne peut stopper son mouvement plus tôt pour voler. On doit toujours utiliser tous ses points pagaie quand on déplace un canoë.

* Voler une gemme ne coûte aucun point pagaie (à l'inverse de la collecte d'une gemme depuis un gisement).



Figure 7a : Roger ROUGE joue la carte pagaie n° 3. Il déplace un de ses canoës jusqu'au quai, et peut décharger la gemme, en la plaçant dans sa zone de jeu.



Figure 7b : Il peut déplacer son autre canoë (vide) de 3 disques vers le quai, et voler une gemme à Julien JAUNE ou Bernard BLEU.



Figure 7c : S'il choisit de se déplacer de trois disques en aval, il tombera dans la cascade, ce qu'il ne souhaite sûrement pas !



Figure 7d : Il peut aussi choisir de charger une gemme bleue (pour 2 points pagaie), puis déplacer son canoë d'un disque.



Figure 7e : Roger ROUGE pourrait également se déplacer d'un disque en aval, puis utiliser ses deux points pagaie restant pour charger une gemme rouge.



Figure 7f : finalement, il choisit de se déplacer d'un disque en amont et d'utiliser les deux derniers points pagaie pour charger la gemme rouge qui se trouve sur le gisement jaune.

Ramener une gemme à terre

Pour gagner la partie, il ne suffit pas de charger des gemmes sur ses canoës. Il faut aussi impérativement les ramener à terre.

* Pour ramener un canoë à terre, un joueur doit le déplacer depuis le dernier disque rivière (juste avant la corde) jusque sur la plage.

* Quand un joueur déplace un canoë chargé jusqu'à la plage, il prend la gemme du canoë et la place dans sa zone de jeu, bien visible des autres joueurs. Le joueur la possède maintenant jusqu'à la fin du jeu. Décharger un canoë de cette manière ne coûte aucun point pagaie.

* Le joueur place son canoë sur la plage à gauche ou à droite de la rivière et ne peut plus le déplacer avant son prochain tour.

* Quand un joueur déplace son canoë jusqu'à la plage, il n'a pas besoin d'utiliser tout ses points pagaie. Les points restants sont perdus.

* Un joueur peut également ramener à terre un canoë vide.

"Les lois éternelles de la pagaie"

- * Les canoës ne peuvent quitter la rivière et y entrer qu'au niveau des quais (voir figure 8) - à moins qu'ils ne tombent dans la cascade.
- * Les joueurs sont libres de choisir la direction de leurs canoës (en aval ou en amont), mais ne sont pas autorisé à changer de direction au milieu de leur mouvement (par exemple en déplaçant son canoë d'un disque en aval puis de 4 disques en amont pour une tuile pagaie n°5).
- * Si un joueur déplace son canoë vers la cascade, il est libre de choisir s'il va à gauche ou à droite, mais il n'est pas autorisé de remonter la rivière d'un embranchement et de redescendre vers l'autre dans le même tour.
- * Il n'y a pas d'ordre de déplacement établi entre les canoës, si les deux sont à l'eau. Il est autorisé de déplacer un canoë en amont et l'autre en aval.
- * Un joueur peut, dans le même tour, collecter une gemme depuis un gisement avec un canoë et en voler une autre avec son deuxième canoë.
- * Les canoës ne peuvent pas échanger de gemmes, même s'ils sont sur le même disque rivière.
- * Un canoë qui se déplace vers la cascade ne peut pas voler de gemme.
- * Un canoë chargé ne peut pas voler de gemme, il est plein.
- * Un joueur qui peut voler une gemme n'est jamais obligé de le faire.
- * Un canoë dont la gemme a été volée peut à son tour voler une gemme s'il en a l'opportunité.
- * Un joueur ne peut pas voler de gemme de ses propres canoës.
- * Quand un joueur déplace ses deux canoës, il choisit dans quel ordre il le fait.
- * Un disque rivière peut contenir n'importe quel nombre de canoë.
- * Un canoë sur un disque rivière ne constitue pas un obstacle au mouvement des autres canoës.

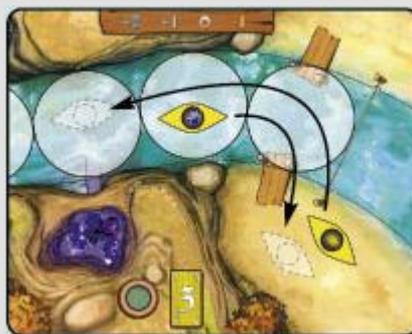


Figure 8 : Aller dans la rivière oblige à utiliser tout ses points pagaie. En sortant sur la plage, on n'y est pas obligé.

b. Influencer la météo



Quand un joueur joue une tuile nuage, il choisit l'action "influencer la météo". Grâce à cette action, il peut changer le débit de la rivière, le rendant plus ou moins rapide (voir aussi "déplacer la rivière").

Le joueur déplace le marqueur météo sur la piste météo d'une case vers la droite ou la gauche. Le joueur doit déplacer le marqueur : il ne peut pas le laisser où il est. Ainsi, si le marqueur est sur la case +2 de la piste météo, le joueur doit le déplacer sur la case +1 (voir figure 9a et 9b).



Figure 9a

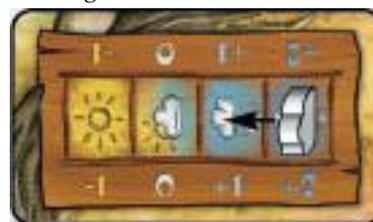


Figure 9b

Un joueur qui choisit une carte nuage, et donc qui influence la météo, ne peut pas déplacer de canoë dans ce tour, ni collecter ou voler une gemme.

Phase III : Déplacer la rivière

En utilisant les disques rivière situés à coté du plateau de jeu, les joueurs peuvent déplacer la rivière.

Pour chaque point de déplacement de la rivière, placez un disque transparent sur l'emplacement vide situé après la corde et poussez le jusqu'à ce qu'il la dépasse entièrement. Dès qu'un disque rivière tombe dans la cascade, le mouvement est fini. Tout les canoës à l'eau se déplacent avec le mouvement de la rivière (voir figure 10a et 10b).

Le nombre de points de déplacement de la rivière dépend des tuiles pagaie numérotées jouées et de la météo :

* Avec une météo neutre (quand le marqueur météo est sur 0 sur la piste météo), le nombre de points de mouvement de la rivière est égal à la plus petite carte pagaie numérotée jouée dans la phase II du tour.

* Si la météo n'est pas neutre (le marqueur est situé sur une autre case que 0), la position du marqueur ajoute (+1 ou +2) ou retire (-1) au nombre de points de mouvements déterminé plus haut.

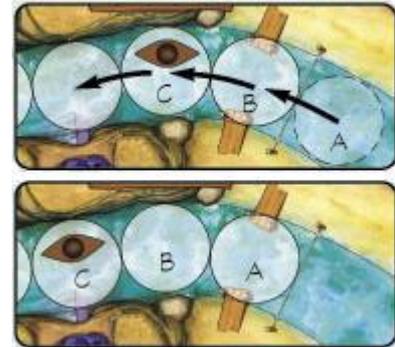


Figure 10a et 10b

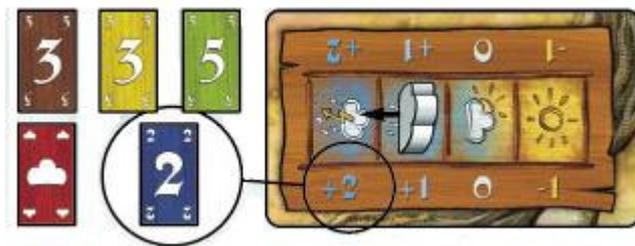


Figure 11 : Béatrice et Julien ont tous les deux joué une tuile pagaie 3, Virginie a joué la 5, Bernard la 2 et Roger a joué sa tuile nuage. Roger déplace le marqueur météo de +1 à +2. Ainsi, le nombre de points de mouvement de la rivière sera de 4 : 2 pour la plus petite carte pagaie jouée plus 2 pour la météo.

- * Si aucune tuile pagaie numérotée n'est jouée durant la phase II, le nombre de point de mouvement de la rivière ne dépend que de la position du marqueur météo (minimum 0).
- * Sur l'île, où la rivière se sépare en deux, les disques se déplaceront à droite ou à gauche (pas forcément alternativement). Si un disque reste coincé au niveau de la pointe, les joueurs peuvent le déplacer à la main dans l'embranchement que n'a pas pris le précédent disque.
- * Chaque canoë à l'eau se déplace avec son disque rivière. Soyez attentif à ce qu'aucun canoë ne change de disque ou ne se déplace sur terre lors du déplacement de la rivière : chaque canoë doit rester sur le même disque rivière. Si un disque rivière tombe dans la cascade, tout les canoës situés dessus tombent également.
- * Durant la phase III, les gemmes ne peuvent être collectées, volées ou échangées.

Important ! Danger : Cascade !

Pendant le déplacement de la rivière, les canoës peuvent tomber dans la cascade.

- * Quand un canoë tombe, le propriétaire le perd. Il reste au pied de la cascade.
- * Quand un canoë qui transporte une gemme tombe, la gemme est replacée dans le gisement de sa couleur.
- * Le propriétaire d'un canoë perdu dans la cascade peut le récupérer en payant une gemme depuis sa zone de jeu (uniquement durant la phase I). Le canoë est replacé sur la plage à coté des quais et son propriétaire peut maintenant le réutiliser. La gemme retourne dans le gisement de sa couleur.

EXCEPTION : si un joueur, après avoir perdu un canoë dans la cascade, n'a plus de canoë et aucune gemme, il en récupère gratuitement un et le place sur la plage à coté des quais.

Phase IV : Donner la bouée de sauvetage

A ce moment, le premier joueur donne la bouée de sauvetage à son voisin de gauche. Ce joueur la pose sur son emplacement rond sur le plateau de jeu et devient le premier joueur pour le prochain tour. Le prochain tour commence alors à la phase I.

Fin du jeu et gagnant :

Dès qu'un joueur possède dans sa zone de jeu les cinq couleurs de gemme, quatre gemmes de même couleur ou sept gemmes quelconques, il est proclamé vainqueur. Cependant, la partie ne se termine qu'à la fin de la phase II.

Résumé des règles

Phase I : Chaque joueur pose une tuile pagaie sur l'emplacement réservé sur le plateau de jeu ---> page 2.

Phase II : Chacun son tour, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, les joueurs découvrent leurs tuiles pagaie et effectuent les actions choisies ---> page 3.

Les tuiles pagaie découvertes de chaque joueur créent une défausse qui reste sur le plateau de jeu jusqu'à ce que les 7 tuiles aient été jouées. Alors, les joueurs reprennent leurs 7 tuiles en main.

Action A : DÉPLACER SES CANOËS (si une tuile pagaie numérotée est jouée) : ---> page 3

* Déplacement de canoës :

- Les deux canoës à terre : seul un canoë est autorisé à prendre l'eau
- Un canoë à terre : le joueur est libre de déplacer ce canoë, mais il doit déplacer celui à l'eau
- Les deux canoës à l'eau : les deux doivent être déplacés

* Charger ou décharger des gemmes (coût : 2 points pagaie par action) : ---> page 4

- Au début ou à la fin d'un déplacement, une gemme par canoë

* Charger et décharger un canoë dans le même tour (coût : 4 points pagaie) : ---> page 4

- Les gemmes doivent être de différentes couleurs
- Le gisement doit être le même
- Un canoë chargé ne peut être déchargé dans le même tour !

* Voler des gemmes (coût : 0 point pagaie) : ---> page 5

- Seulement pendant un déplacement en amont
- Le joueur doit utiliser tout les points pagaie pour arriver sur le disque rivière où il veut voler une gemme

* Ramener des gemmes à terre : ---> page 5

- Si un joueur déplace un canoë jusque sur la plage près du quai (pas d'obligation d'utiliser tout les points pagaie), il enlève alors la gemme du canoë et la place dans sa zone de jeu, visible de tous.

Action B : INFLUENCER LA MÉTÉO (si une tuile nuage est jouée) : ---> page 6

* Le joueur déplace le marqueur météo sur la piste météo d'un emplacement vers le haut ou vers le bas (le marqueur DOIT être déplacé).

Phase III : Déplacer la rivière ---> page 7

Le débit du Niagara (le nombre de points de mouvement) = le plus petit nombre sur les cartes pagaie jouées +/- le nombre sur la piste météo

* Rajoutez un disque rivière par point de mouvement, jusqu'à ce qu'il passe entièrement la corde. Les canoës doivent rester sur leur disque rivière.

* Quand un canoë tombe dans la cascade, il est perdu. Pour le récupérer, le joueur doit payer une gemme qu'il a déjà collectée. ---> page 7

* Un joueur qui n'a plus de canoë ni de gemme peut récupérer un canoë gratuitement.

Phase IV : Donner la bouée de sauvetage pour changer de premier joueur au prochain tour ---> page 8

Fin du jeu : voir plus haut !