

Nieuwe avonturen  
voor 3 tot 6  
edelstenen jagers  
vanaf 8 jaar

# NIAGARA

*Flussgeister The Spirits*

Dit is een  
uitbreiding en enkel  
speelbaar met  
Niagara/Iguazu.

De jacht op de edelstenen gaat verder! Waanzinnige draaikolken vergen het beste van de kanovaarders als ze met een goede buit willen terugkeren. De enige hoop voor de woudlopers is de geesten van de rivier aanroepen, "Zwemmende Bever" en "Gehaaste Eland". Kano's met meer capaciteit geven edelsteendieven een groter voordeel.

## Vorbereitung:

Maak alles klaar zoals in het basisspel, rekening houdend met volgende aanpassingen:

Alvorens de eerste keer deze uitbreiding te spelen, kleef de draaikolk sticker op een van de plastic schijfjes.

Plaats de Draaikolk naast de "paarse edelsteen" vindplaats

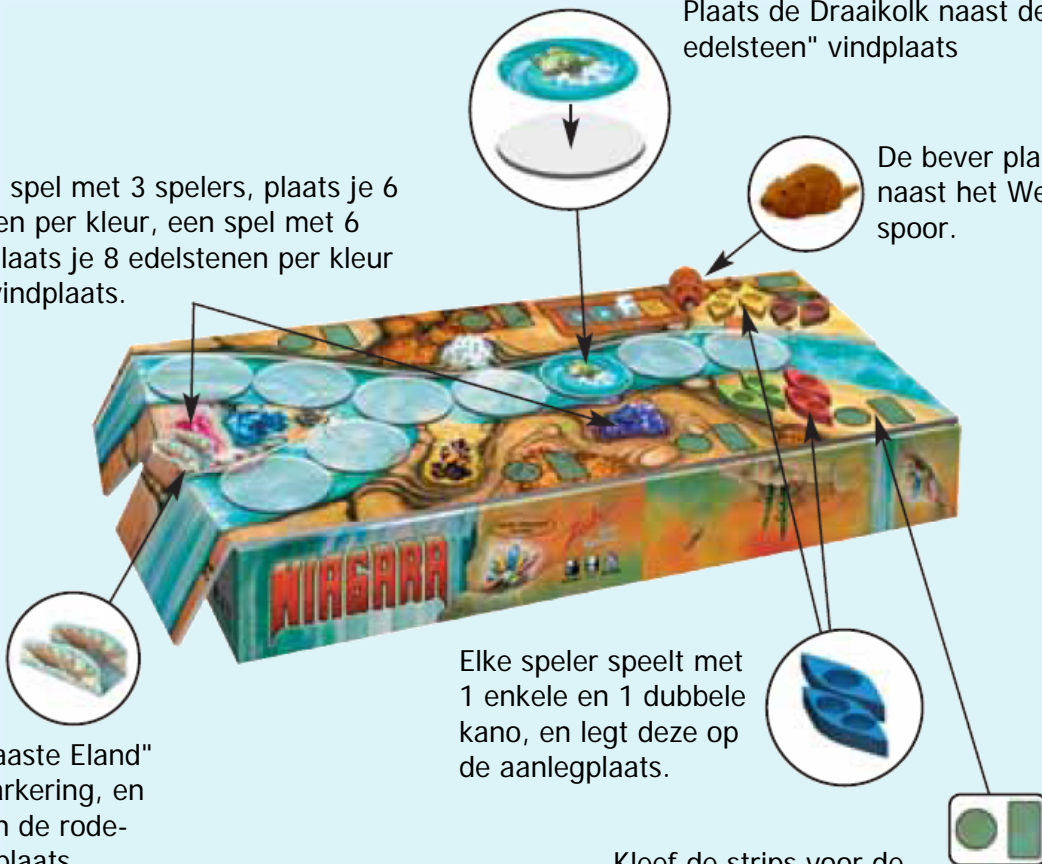
Voor een spel met 3 spelers, plaats je 6 edelstenen per kleur, een spel met 6 spelers plaats je 8 edelstenen per kleur op elke vindplaats.

De bever plaats je naast het Weerspoor.

Vouw de "Gehaaste Eland" kaart op de markering, en plaats deze aan de rode-edelsteen vindplaats.

Elke speler speelt met 1 enkele en 1 dubbele kano, en legt deze op de aanlegplaats.

Kleef de strips voor de 6e speler op het bord.





Elke speler ontvangt 3 nieuwe roeikaarten in zijn kleur, (bij de 7 kaarten die in het basisspel zitten)



De volledige set voor de 6e speler zit bij in deze uitbreiding.

### **Doel van het spel:**

Zoals in het basisspel, wint de speler die als eerste, 5 verschillende, 4 dezelfde of 7 gemengde edelstenen weet te verzamelen.

### **Het Spel:**

De Spelregels van het basisspel blijven van toepassing, de uitbreiding zorgt voor een aantal toegevoegde spelregels:



#### **De Dubbele Kano's:**

Verplaatsing van de dubbele kano's gebeuren op dezelfde manier als de gewone kano's, de volgende regels worden toegevoegd:

Dubbele Kano's kunnen 1 of 2 edelstenen laden, maar slechts op 1 vindplaats



Bruin speelt een 7. Hij verplaatst zijn dubbele kano 1 schijf, komt bij de gele-edelsteen vindplaats. Hier lost hij de paarse edelsteen en laadt hij 2 gele edelstenen, gebruik makend van de laatste 6 roei-punten.

Dubbele kano's mogen edelstenen stelen volgens de regels van het basisspel, volgende spelregels worden toegevoegd:

Lege kano's kunnen 2 edelstenen in 1 beurt stelen, zelfs van verschillende kano's. Als de dubbele kan reeds een edelsteen vervoert, mag hij slechts 1 steen stelen.



Groen speelt een 3, en lost een paarse edelsteen uit haar dubbele kano, gaat 1 schijf verder de rivier op. Hier steelt hij/zij een rode edelsteen van geel en een blauwe

Zwart verplaatst zijn kano 2 velden verder de rivier op, aangezien er al een edelsteen wordt vervoerd kan hij maar 1 andere edelsteen stelen, hij kiest voor de rode





### **De Draaikolk:**

Een kano mag nooit blijven liggen op de draaikolk. Als tijdens de stroming van de rivier, de draaikolk via de waterval van het bord valt, wordt deze klaargelegd aan de aanlegplaats als 1e nieuwe\_rivierschijf.



### ***Stroomafwaarts:***

Als een kano tijdens het stroomafwaarts verplaatsen over de draaikolk komt, telt deze als een gewoon veld, als de verplaatsing eindigt op de draaikolk wordt de kano nog een plaats verder stroomafwaarts verplaatst.



Rood speelt een 4, en verplaatst de kano stroomafwaarts, eindigt daarbij op de draaikolk, daardoor wordt de kano 1 plaats verder stroomafwaarts gezet.

### ***Stroomopwaarts:***

Als een kano tijdens het stroomopwaarts verplaatsen de draaikolk voorbij moet, is een extra roei-punt vereist. Als de verplaatsing eindigt op de draaikolk wordt de kano 1 plaats terug gezet. Als dit het geval is mag je deze beurt geen edelstenen stelen.



Zwart speelt een 2, daarbij komt de kano op de draaikolk, dus wordt de kano 1 veld terug gezet.



Blauw speelt een 4, de kano komt aan de draaikolk, maar kan er niet voorbij, omdat een extra roei-punt nodig is, hierdoor moet de kano een veld terug worden geplaatst, en kan blauw bovendien niet stelen van zwart.



Geel speelt 5 en heeft dus genoeg roei-punten om voorbij de draaikolk te varen. Er zijn 3 punten nodig om tot aan de draaikolk te varen, het 4e punt voor de draaikolk en met het vijfde punt kan er naar het volgende veld gevaren worden.



Groen speelt een 6, eerst wordt een edelsteen ingeladen, met de 4 overblijvende roei-punten, wordt er tot bij de gele kano gevaren, waar de edelsteen van Geel kan worden gestolen.



Geel speelt een 3, kan dus met zijn kano de draaikolk niet oversteken. De kano moet dus 1 veld stroomafwaarts worden teruggeplaatst, geel kiest ervoor de linkersplitsing te nemen.

Als de draaikolk in de splitsing ligt (naast de gele edelsteen vindplaats) en je kano eindigt zijn verplaatsing hier, kan je kiezen welke richting je de kano terugplaatst.

## De nieuwe "Roei-Kaarten"



7-Roei-kaart:  
Als je deze kaart speelt heb je 3 roeipunten ter beschikking.



Lasso kaart:  
De speler die deze kaart speelt, plaats onmiddellijk zijn kano op de oever.



Geel speelt de lasso-kaart, en plaatst zijn kano op de oever.



Op de landtong (tussen de gesplitste rivierdelen) mogen geen kano's op de oever worden gelegd, wel de andere oevers.

Blauw moet de kano's mag de kano's dus niet op de landtong leggen maar enkel aan de buitenste rivieroever.



Na de stroming van de rivier plaatst geel zijn kano terug in de rivier, 1 van zijn kano's komt hierdoor op de draaikolk terecht, en wordt dus 1 plaats stroomafwaarts verplaatst.

Zolang een kano aan de oever ligt, kunnen de edelstenen niet uit de kano worden gestolen. Na het stromen van de rivier worden de kano's terug in het water gelegd, op de rivierschijf die ligt naast de oever, indien dit de draaikolk is wordt de kano 1 plaats stroomafwaarts verplaatst.

Als de draaikolk zich naast de gele-edelsteen vindplaats bevindt, kan je kiezen of je de kano in de linker of rechter splitsing legt.

Als de draaikolk naast de roze edelstenen ligt, valt de kano onmiddellijk via de waterval van het spelbord.



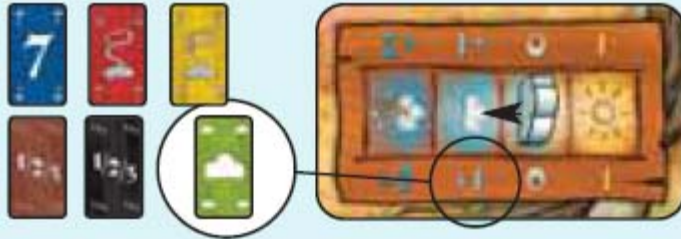
Pech voor roze, de kano lag op de oever naast de roze-edelsteen vindplaats, na de stroming van de rivier, ligt de draaikolk aan de oever, De kano zal dus bij het te water laten, onmiddellijk van de waterval gaan.

Kano's die niet in het water liggen (op de aanlegplaats) mogen na het spelen van een lassokaart niet mee in het water worden gelegd.



Als je deze kaart speelt mag je slechts 1 van je kano's verplaatsen. Hij kan kiezen voor 1,2 of 3 roei-punten. (Edelstenen laden kan volgens de regels van het basisspel)

De wolk-kaart, de lasso kaart en de 1/2/3 kaart worden niet meegenomen in het bepalen van de stroming van de rivier.



Blauw speelt een 7 rood en geel een lasso-kaart, bruin en zwart een 1/2/3-kaart en groen een wolk-kaart, groen verplaatst de wolk van 0 naar +1, dan stroomt de rivier dus 8 rivierschijven.



### "Zwemmende Bever"

Van zodra een speler de wolk op +2 zet, wordt de bever op de 1e rivierschijf geplaatst (Naast de aanlegplaats).

Als de draaikolk als eerst rivierschijf ligt wordt de bever 1 schijf verder stroomafwaarts geschoven. Het kan dat een of meerdere kano's op dezelfde schijf staan dan de bever.

Van zodra de bever van de waterval gaat, wordt de wolk terug op 0 gezet, en wacht de bever op de volgende gelegenheid.



### "Gehaast Rendier"

Als een speler zijn kano zich naast de roze-edelsteen vindplaats ligt bij het begin van zijn beurt, mag de speler de eland meenemen. De speler plaatst zijn kano in de "Gehaaste Eland" kaart, en voert daarna de actie uit op zijn kaart.

Zolang de kano op de eland ligt, heeft de kano meer roei-punten als aangegeven op de kaart. De eland kan niet worden "gestolen" door een andere speler.



Geel speelt een 5, aangezien 1 van zijn kano's bij de eland ligt, kan hij deze oppikken, en krijgt hij hierdoor 7 roei-punten voor deze kano. Hij laadt een roze edelsteen in en gaat over de draaikolk.

Indien een speler een wolk- of lasso-kaart speelt kan hij ook de eland kano niet verplaatsen.

De eland blijft bij de kano tot die kano van de waterval gaat, of de aanlegplaats bereikt. Bij de volgende stroming van de rivier wordt de eland teruggeplaatst naast de roze-edelsteen vindplaats, waar het de volgende beurt terug kan worden opgepikt.