

Niagara

Pour 3 à 5 aventuriers, dès 8 ans.

Niagara, gare aux chutes!

Embarqués sur leurs canoës, quelques aventuriers téméraires partent à la recherche de pierres précieuses qui scintillent le long des rives du Niagara. Mais le grand fleuve est en ébullition: remous et tourbillons le rendent tout à fait imprévisible. Et bien sûr, les pierres de plus grande valeur se trouvent près des chutes, tout au bord du précipice...

Un trésor est récupéré? Il faut remonter la rivière pour le rapporter à bon port. Mais gardez bien votre sang-froid, car le sens du courant est irrémédiable, et les flots déchaînés entraînent les embarcations vers le précipice!

Le matériel spectaculaire de Niagara crée une atmosphère des plus vivantes: la rivière est en pente et ses cases translucides simulent le mouvement des flots, ballottant les bateaux en direction de l'abîme.

Niagara est un jeu familial au matériel de très belle qualité, qui entraîne petits et grands dans un joyeux et captivant tourbillon.

Niagara se compose de :

1 plateau de jeu avec un fleuve et des chutes

10 canoës en bois et en couleur (textures)

1 ceinture de natation (pièce qui indique qui est le premier à jouer)

1 nuage (qui indique la météo)

12 plaquettes rondes transparentes qui symbolisent les flots
au moins 40 pierres précieuses en couleur (différentes formes)
35 cartes de jeu en couleur (textures)
1 règle

But du jeu

Embarqués sur leurs canoës les joueurs partent à la recherche de pierres précieuses. A l'aide des cartes de jeu, ils déterminent la vitesse de leurs canoës ainsi que la rapidité du courant qui pousse tous les canoës vers l'aval. Certaines cartes permettent de déclencher des intempéries, les canoës doivent lutter pour ne pas être entraînés vers les chutes.

Plus les pierres sont précieuses, plus on se rapproche de l'abîme: il faut avoir un goût du risque très prononcé, mais aussi beaucoup de finesse pour déterminer la vitesse la mieux adaptée pour revenir à bon port avec le plus gros butin possible. Le premier joueur qui rapporte sur la terre ferme cinq pierres précieuses différentes ou quatre identiques ou un total de sept de son choix met fin à la partie et la gagne.

Les préparatifs

Posez le plateau de jeu sur le support en bois de sorte qu'un côté forme une chute en débordant du plateau de jeu.

Placez sept pierres précieuses sur chaque emplacement de couleur correspondante, prévu à cet effet au bord de la rivière. Placez neuf

plaquettes transparentes en enfilade dans le lit de la rivière, de manière à ce que seule la partie la plus avancée de la rivière (devant la corde tendue) reste libre. Posez les trois rondelles restantes à côté du plateau de jeu.

Placez le nuage sur la valeur 0 de l'indicateur de météo.

Chaque joueur reçoit les deux canoës ainsi que les sept cartes de jeu de même couleur. Les cartes doivent être cachées aux autres joueurs. Placez vos canoës sur une des deux plages, près des passerelles d'embarquement.

Chaque joueur dispose d'une case ronde et d'une case rectangulaire que lui seul utilise.

Le joueur qui a le plus peur de l'eau commence. Il reçoit la ceinture de natation et devient le premier joueur du premier tour. Il place la ceinture de natation sur sa case ronde.

Le déroulement du jeu (un résumé se trouve en fin de document)

Chaque tour se compose de quatre phases qui se suivent toujours dans le même ordre.

1. Jouer une carte de jeu
2. Déplacer ses canoës ou faire changer le temps
3. Changer le débit du fleuve
4. Passer la ceinture de natation au joueur suivant.

Phase 1: Jouer une carte de jeu

Chaque joueur possède sept cartes qu'il cache aux autres joueurs. Six cartes indiquent un chiffre (de 1 à 6). La septième carte indique un nuage. On

utilise les cartes à “chiffre” pour “déplacer ses canoës” afin de ramasser des pierres précieuses. A l’aide de la carte “nuage”, on fait “changer la météo” et donc la rapidité de la rivière.

Chaque joueur choisit une seule de ses cartes et la place, face cachée, sur la case rectangulaire destinée à cet effet.

Phase 2: Déplacer ses canoës ou faire changer le temps.

Le joueur qui possède la ceinture de natation commence. Ensuite, les autres joueurs aussi réalisent à tour de rôle l’action qu’ils ont choisie de la manière suivante: chaque joueur garde sa carte cachée jusqu’à ce que ce soit son tour de jouer, à ce moment-là, il retourne sa carte, puis, soit il déplace son canoë s’il a joué une carte à “chiffres”, soit il fait changer le temps s’il a choisi une carte “nuage”. (les deux actions sont détaillées ci-dessous.)

Au cours de la partie, les cartes retournées forment pour chaque joueur un tas de cartes sur sa case rectangulaire. La nouvelle carte retournée est toujours placée au dessus du paquet, et cache ainsi les cartes jouées précédemment. Une fois retournées et utilisées, les cartes ne peuvent plus être jouées. Elles seront récupérées seulement au bout des sept tours, après avoir toutes été utilisées.

2A. Déplacer ses canoës

S’il a choisit une carte “chiffre”, le joueur va devoir déplacer son ou ses canoës d’une ou plusieurs cases (plaquettes transparentes). Le joueur ne

peut déplacer que son ou ses “propres canoës“. Si la situation le permet, il peut ramasser des pierres précieuses qui se trouvent au bord de la rivière ou en voler à d’autres canoës. En outre, il peut décharger des pierres précieuses de ses canoës sur les gisements ou les déposer à terre à hauteur des embarcadères et ainsi se les approprier de façon définitive.

Déplacer deux canoës simultanément ou n’en déplacer qu’un seul?

A son tour de jeu, le joueur qui a choisi une carte “chiffre”, a le libre choix de déplacer un seul ou deux de ses canoës en fonction de l’endroit où ils se trouvent, à quai ou dans l’eau:

Si “ses deux canoës se trouvent à terre” (par exemple au début de la partie), il “doit” en déplacer “un seul” à la fois. Le joueur ne peut donc pas mettre deux canoës à l’eau en même temps.

Si “un” canoë, appartenant au joueur se trouve dans l’eau, celui-ci doit être, à son tour de jeu, obligatoirement déplacé. S’il le désire, le joueur peut choisir de mettre son second canoë à l’eau.

Si “ses deux canoës se trouvent à l’eau”, le joueur “doit” obligatoirement les déplacer “tous les deux”.

La longueur du déplacement des canoës.

On déplace son ou ses canoës en fonction du nombre de cases indiqué sur la carte de jeu choisie. Si le joueur déplace ses deux canoës, il doit le faire obligatoirement, et de façon simultanée. Les canoës se déplacent alors “chacun” du “nombre exact” de cases indiqué sur la carte.

La longueur du déplacement des canoës pendant le chargement et le déchargement de pierres précieuses.

Si on charge une pierre précieuse à bord de son canoë, on utilise “deux points”. Le joueur déplace son canoë de “deux cases de moins” que le nombre indiqué sur la carte.

De même, si on décharge un canoë sur un gisement, on utilise également “deux points” que l’on soustrait au déplacement du canoë.

Pour décharger un canoë sur un gisement et le recharger pendant le même tour, on utilise un total de 4 points. Pour cette raison, on déplace le canoë de “quatre cases de moins” que le nombre indiqué sur la carte.

Attention: on ne peut en aucun cas utiliser qu’une partie des points indiqués sur la carte, à l’exception du cas où le canoë revient à la plage pour y décharger ses pierres précieuses (voir plus loin “Décharger des pierres précieuses”).

Charger ou décharger des pierres précieuses sur les gisements

Attention: chaque canoë ne peut transporter qu’“une seule” pierre précieuse. Un canoë vide ne peut donc charger à son bord qu’une seule pierre.

Pour charger ou décharger une pierre à un endroit déterminé, il faut amener un canoë à hauteur des gisements de minéraux. Les pierres se trouvent à des emplacements bien définis le long du fleuve.

Une pierre précieuse peut-être récupérée soit au début, soit à la fin du déplacement du canoë.

Soit à son tour de jeu, le joueur commence par charger ou décharger une pierre précieuse à l'endroit situé au niveau de la case du fleuve où se trouve le canoë, ensuite, il le déplace (de deux cases de moins que le nombre indiqué sur sa carte).

Soit à son tour de jeu, le joueur commence par déplacer son canoë (de deux cases de moins que le nombre indiqué sur sa carte). Le canoë qui termine son déplacement sur une case située au même niveau qu'une pierre précieuse sur le bord du fleuve peut charger cette pierre à bord. Si le canoë transporte une pierre dont il souhaite se défaire, il peut, s'il le souhaite la décharger.

La couleur d'une pierre que l'on décharge ne doit pas nécessairement correspondre à la couleur du gisement.

Si dans un même gisement, il y a des pierres de couleurs différentes, le joueur peut charger à son bord la pierre précieuse de son choix.

Si un joueur joue un "1", il ne peut ni charger, ni décharger une pierre précieuse, parce que cette action coûte deux points.

Décharger des canoës et les charger pendant le même tour.

Si un joueur décharge son canoë sur un gisement et veut le charger de nouveau "pendant le même tour", il peut le faire au même endroit. La couleur de la pierre précieuse qu'il charge ne doit évidemment pas correspondre à la couleur de la pierre qu'il vient de décharger!

Dans tous les cas, le joueur doit avoir un nombre de points suffisant (au moins égal à quatre) pour pouvoir décharger et charger à nouveau. Les deux actions (décharger et charger) peuvent s'effectuer avant ou après le déplacement de son canoë.

On ne peut pas, pendant un même tour, décharger une pierre précieuse qui vient d'être chargée!

Voler des pierres précieuses.

Il n'y a pas qu'au bord du fleuve que l'on peut se procurer des pierres précieuses. On peut aussi en voler aux canoës adverses. Il faut pour cela avoir un bateau vide, naviguer "en amont" et se positionner exactement sur la case sur laquelle se trouve le canoë dont on veut voler le chargement.

Si un joueur déplace un canoë "vide en amont" et se place sur une case déjà occupée par un canoë chargé, il peut lui voler sa pierre précieuse, c'est-à-dire qu'il peut la transborder du canoë de l'adversaire au sien. Cette action est également possible si on a déchargé son canoë avant de le déplacer.

Dans le cas où plusieurs canoës se trouvent sur une même case, le voleur peut choisir le canoë dont il veut voler la charge.

Il n'est pas possible de voler un canoë si on décharge son canoë sur une case, et que sur cette même case, se trouve le canoë que l'on aurait voulu piller.

On ne peut voler une pierre qu' en s'arrêtant exactement sur la case sur laquelle se trouve le canoë à voler. Le joueur ne peut pas n'utiliser qu'une partie des points indiqués sur la carte.

Le vol lui-même ne coûte “aucun” point (par opposition au fait de ramasser des pierres précieuses sur les rives).

Décharger des pierres précieuses.

Pour gagner la partie, il ne suffit pas de charger des pierres précieuses sur ses canoës, il faut aussi parvenir à les décharger à terre.

Pour mettre à sec un canoë, il faut le déplacer au-delà de la dernière case du fleuve et ainsi atteindre la plage.

Quand un joueur amène un canoë chargé jusqu'à la terre ferme, il le décharge en plaçant devant lui la pierre précieuse. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'il devient réellement acquéreur de cette pierre.

Après avoir été déchargé sur une des plages, le canoë ne peut être remis à l'eau qu'au tour suivant.

Pour qu'un canoë revienne jusqu'à la plage, il n'est pas nécessaire d'avoir le nombre exact de points pour l'atteindre.

Un canoë qui n'est pas chargé peut aussi être mis hors de l'eau.

Les lois d'or du déplacement pour Niagara:

Le seul accès au fleuve se fait au niveau de l'embarcadère, sur la première case transparente.

Le joueur choisit toujours librement la direction vers laquelle il va déplacer chacun de ses canoës, en amont ou en aval. Mais pendant son tour, il doit s'en tenir à la direction choisie. Pour cette raison, des déplacements en avant, puis en arrière ou inversement ne sont pas possibles pendant un seul et même tour.

Le joueur qui déplace son canoë vers l'aval au niveau de la presqu'île, a le choix de s'engager dans le bras gauche ou droit du fleuve. Un canoë que l'on sort d'un bras de la rivière vers l'amont ne peut pas continuer son déplacement vers l'aval dans l'autre bras pendant le même tour, il doit garder sa direction de mouvement vers l'amont.

Le joueur qui déplace ses deux canoës est libre de les déplacer dans l'ordre qu'il veut.

On a le droit de déplacer un canoë en amont et l'autre en aval pendant le même tour.

Plusieurs canoës peuvent se trouver sur une même case de rivière. Si un canoë termine son déplacement sur une case déjà occupée, il se place à côté des autres canoës.

Les canoës ne représentent pas un obstacle en soi. Tout canoë peut passer, sans aucun problème, à proximité d'un autre canoë.

Il est possible de ramasser une pierre précieuse et voler une pierre avec l'autre canoë pendant le même tour de jeu.

Les canoës ne peuvent pas échanger entre eux leurs chargements, même s'ils se trouvent sur la même case.

Un canoë qui se déplace vers l'aval ne peut "pas" voler d'autres canoës.

Un canoë chargé ne peut pas voler (en effet, il n'en a pas la possibilité parce qu'il transporte déjà un chargement).

Un joueur n'est pas obligé de voler un autre canoë. Même s'il en a la possibilité, il peut renoncer au vol.

Un joueur dont le canoë a été pillé peut à son tour de jeu charger une pierre précieuse à nouveau ou en voler une, si l'occasion se présente.

Il n'est pas permis de voler son propre canoë.

2B. Faire changer la météo.

La carte "nuage" permet de faire changer le temps et modifie le débit du fleuve en l'accélégrant ou en le ralentissant (voir Phase 3 "Changer le débit du fleuve").

Le joueur déplace le "nuage" (initialement en position 0 sur l'indicateur météo) d'une case dans un sens ou l'autre. Si le nuage se trouve sur la case +2, il n'a pour seule option que d'être positionné sur la case +1, de même s'il se trouve sur la case -1, il n'a pour seule option que d'être positionné sur la case 0. Le joueur ne peut pas laisser le nuage sur sa position initiale.

Le nuage peut changer de position plusieurs fois pendant un tour, en effet, si plusieurs joueurs ont choisi leur carte "nuage", celui-ci changera plusieurs fois de position.

Un joueur qui fait changer le temps ne déplace pas son canoë et ne peut donc pas ramasser de pierres précieuses, ni en décharger, ni même en voler pendant ce tour.

Phase 3: Changer le débit du fleuve.

Cette phase est le déplacement de l'eau dans le lit du fleuve. Pour ce faire, les joueurs utilisent les plaquettes transparentes disposées en début de partie à côté du plateau de jeu.

A chaque mouvement, on place une plaquette transparente sur l'espace libre devant la corde tendue au dessus du fleuve, puis on pousse l'ensemble des plaquettes vers l'aval, au-delà de la corde de manière à ce que toutes les plaquettes se déplacent en même temps. Les plaquettes tombent une à une dans la cascade, entraînant éventuellement avec elles les canoës qui s'y trouvent. L'ampleur des mouvements du fleuve ainsi réalisés (c'est-à-dire la "vitesse" du Niagara) dépend des cartes jouées et naturellement aussi du temps.

Par temps neutre (nuage se trouvant sur l'indicateur météo 0), le mouvement du fleuve correspond au nombre le "plus bas" des cartes qui ont été jouées pendant le tour en cours. La rivière se déplace d'autant de mouvements indiqués sur la carte la plus basse qui a été jouée pendant la phase 2 (cela vaut aussi s'il y a plusieurs cartes ayant la même valeur la plus basse).

Si le temps n'est pas neutre (nuage se trouvant sur une case positive ou négative), on inclut ce "facteur temps" au mouvement de la rivière: on compte +1, +2 ou -1.

Au niveau de l'embranchement de la rivière, les plaquettes transparentes "progressent" à gauche ou à droite de façon alternative. Si une rondelle tombe exactement sur la presqu'île, on la dirige à la main dans la direction que la rondelle précédente n'a pas prise.

Faire attention à ce qu'aucun canoë ne soit rejeté sur une rive ou ne glisse vers une autre plaquette pendant le mouvement. Il faut prendre garde à ce

que tous les canoës restent sur leurs plaquettes respectives, sauf évidemment en cas de chute. En effet, si une plaquette dévale la cascade, les canoës qui s'y trouvent dégringolent en même temps.

Dans la phase 3, les joueurs ne peuvent ni ramasser de pierres précieuses, ni en voler ou en échanger.

Attention! Danger de chute!

A cause des mouvements du fleuve, les canoës peuvent dévaler la cascade.

Si un canoë dévale une cascade, il est perdu. Il est placé sous la cascade.

Si un canoë chargé dévale la cascade, la pierre précieuse est remise à l'endroit où se trouve le gisement initial de cette couleur.

Le joueur a la possibilité de racheter son canoë échoué au prix d'une pierre précieuse de son choix parmi celles qu'il possède. Un canoë ne peut être acheté que pendant la phase 1. Le joueur place alors son canoë nouvellement racheté au niveau de l'embarcadère, prêt à prendre un nouveau départ. La pierre qui a servi de monnaie d'échange est remise sur son emplacement initial.

Exception: un joueur dont les deux canoës ont chutés et qui ne possède pas de pierre précieuse, récupère un canoë et le remet en jeu, sans rien donner en échange.

Phase 4: Passer la ceinture de natation.

Le joueur passe la ceinture de natation à son voisin de gauche. Celui-ci la place sur sa case ronde et

devient le premier joueur du nouveau tour. Le tour commence alors à nouveau selon les phases 1, 2, 3, 4.

Fin de la partie et désignation du vainqueur.

Quand un joueur a rapporté “cinq pierres de couleurs différentes” ou “quatre de même couleur” ou encore “sept pierres de son choix”, il gagne la partie. Les joueurs terminent alors la phase 2 du tour de jeu en cours, puis la partie est finie. Il est possible qu’il y ait plusieurs gagnants.

Niagara en deux mots, déroulement d’un tour:

Phase 1: Tous les joueurs choisissent une carte parmi les cartes qui leurs ont été distribuées, et la place face cachée sur la case destinée à cet effet.

Phase 2: A tour de rôle, les joueurs retournent leur carte et réalisent l’action choisie. Les cartes jouées restent sur leur case correspondante, face visible, jusqu’à ce que toutes les cartes soient utilisées (7 cartes au total). Au terme du septième tour de jeu, elles sont récupérées par chacun des joueurs.

Action A: Déplacer les canoës (cas où le joueur choisit une carte “chiffre”)

Déplacer ses deux canoës qui se trouvent sur l’eau:
Si les deux canoës se trouvent à terre, un seul canoë peut être mis à l’eau à chaque tour de jeu.

Lorsqu’un canoë se trouve à terre, le joueur a le libre choix de le mettre à l’eau ou pas.

Charger ou décharger un (ou deux) de ses canoës aux endroits appropriés: Chaque action de chargement ou déchargement coûte 2 points. Les déplacements de pierres ne peuvent se faire qu'au début ou à la fin d'un déplacement du canoë. Un canoë ne peut transporter qu'une seule pierre à la fois.

Charger ou décharger un même canoë pendant un même tour: Cette action coûte 4 points. Elle est permise uniquement avec des pierres de couleurs différentes. Le mouvement doit se faire à un seul et même endroit. On ne peut pas décharger une pierre précieuse qui a été chargée pendant le même tour.

Vol d'une pierre précieuse à un canoë adverse:

Le vol ne coûte aucun point. Il n'est possible que si le canoë se déplace en amont, qu'il est vide et que le canoë s'arrête exactement sur la case du canoë que l'on veut piller.

Décharger à terre une pierre précieuse: Pour ramener un canoë sur la terre ferme, il n'est pas nécessaire d'utiliser tous les points indiqués sur la carte de jeu. Décharger une pierre précieuse sur la plage ne coûte aucun point. La pierre doit être posée devant soi à la vue des autres joueurs.

Action B: Faire changer le temps (au cas où le joueur choisit une carte "nuage")

Déplacer le nuage d'une case sur l'indicateur météo. Une fois que le joueur a choisi la carte "nuage", il ne peut renoncer à exécuter cette action.

Phase 3: Changer le débit du fleuve.

Le ou les mouvements de la rivière sont calculés en fonction: de la carte la plus basse parmi toutes les cartes choisies pendant le tour de jeu et aussi de la position du nuage sur l'indicateur météo.

Ajouter le nombre de plaquettes transparentes nécessaires dans le lit du fleuve, devant la corde et déplacer l'ensemble vers l'aval, afin que toutes les plaquettes passent la corde. Ces plaquettes correspondent aux mouvements du fleuve. Les canoës restent sur leurs plaquettes respectives et se déplacent avec.

Chaque canoë qui dévale la cascade est perdu, ainsi que la pierre qu'il transporte. Un joueur peut racheter un canoë perdu en l'échangeant avec une de ses pierres. Le canoë est alors récupéré et remis en jeu. Sa charge elle, est définitivement perdue.

Si un joueur perd ses deux canoës et ne possède aucune pierre précieuse, il n'a pas de monnaie d'échange, mais peut, dans ce cas, récupérer "gratuitement" un canoë.

Phase 4: Passer la ceinture de natation

Le joueur passe la ceinture à son voisin de gauche. Celui-ci devient alors le premier joueur du tour suivant.