

# NIAGARA

Ein wildes Wasserspektakel  
für 3-5 Juwelenjäger  
ab 8 Jahren  
von Thomas Liesching

In den Fluten des Niagara River sind tollkühne Abenteurer dem Diamantenfieber verfallen. Sie kämpfen sich mit ihren Kanus bis an die Kante der tosenden Wasserfälle heran, um dort an Edelsteine zu gelangen. Allerdings verwandeln Unwetter den Strom immer wieder in eine reißende Flut. Und an Bord gebrachte Juwelen sind nicht sicher, denn manche Bootscrew entpuppt sich hinterrücks als Diebesbande...

## Material und Spielvorbereitung:

◦ Spielplan: Schachteldeckel und umgedrehter Schachtelboden werden so aneinandergelagt, dass sie eine durchgängige Ablagefläche bilden. Auf dieser Ablagefläche wird der Spielplan so ausgebreitet, dass die beiden „Wasserfälle“ über den Rand des Schachteldeckels nach unten abknicken (siehe Abb. 1).

◦ 12 runde Flussfelder (durchsichtige Scheiben):  
9 davon werden in das Flussbett gelegt (vom Seil bis zu den beiden Wasserfallkanten). Die restlichen 3 Flussfelder liegen neben dem Spielplan bereit.

◦ Edelsteine in 5 Farben:  
Je 7 Edelsteine kommen in die gleichfarbigen „Fundstellen“.

◦ 1 Wolke  
Sie wird auf Feld „O“ der Wetterleiste gelegt.

◦ 10 Kanus in 5 Farben:  
Jeder Spieler erhält 2 Kanus einer Farbe und stellt sie an der „Anlegestelle“ ab.



Wasserfall

leerer Flussabschnitt

Seil

umgedrehter Schachtelboden

Abb. 1

Jeder Spieler hat eigene Ablagefelder für Padelkarten und Ring

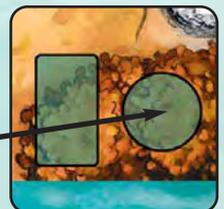
Schachteldeckel

◦ 35 Padelkarten in 5 Farben:  
Jeder Spieler erhält die 7 Padelkarten seiner Kanufarbe (6 Zahlenkarten und 1 Wolkenkarte) und hält sie verdeckt.



◦ 1 Schwimmring:

Der wasserscheueste Spieler erhält den Schwimmring und wird somit Startspieler. Er legt ihn auf sein rundes Ablagefeld.



Liebe Spieler! Diese Doppelseite zeigt euch den Spielablauf im Überblick.

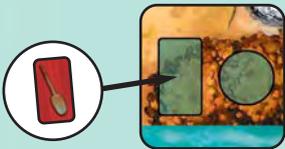
☞ Die einzelnen Aktionen werden auf Seite 4 und 5 erklärt.

## Ziel des Spiels:

Wer zuerst fünf verschiedene oder vier gleichfarbige oder sieben beliebige Edelsteine zur Anlegestelle gebracht hat, beendet das Spiel als Sieger.

## Spielablauf:

### Paddelkarte auslegen



Jeder Spieler wählt eine Paddelkarte aus, legt sie verdeckt auf

sein Ablagefeld und deckt sie erst dann auf, wenn er am Zug ist.

Der Startspieler beginnt und führt seinen Spielzug aus. Danach folgen reihum die Mitspieler.

- Wer eine Zahlenkarte legt, bewegt seine Kanus.
- Wer die Wolkenkarte legt, beeinflusst



Abb. 2: Charly BRAUN darf nur ein Kanu bewegen, weil seine beiden Kanus an der Anlegestelle stehen. Gunnar GELB und Resi ROT müssen jeweils ihr im Fluss schwimmendes Kanu bewegen und entscheiden, ob sie auch ihr zweites Kanu ins Wasser bringen. Biggi BLAU muss beide Kanus bewegen. Gina GRÜN hat ihre Wolkenkarte gespielt und bewegt deshalb nur die Wolke auf der Wetterleiste.

### Kanus bewegen

- Eigene Kanus, die im Wasser sind, muss man bewegen (auch Be-/Entladen gilt als „Bewegung“). Ein eigenes Kanu, das an der Anlegestelle steht, darf man zusätzlich bewegen.
- Stehen beide Kanus an der Anlegestelle, zieht man nur eines davon ins Wasser (vgl. Abb. 2).
- Die Zahl auf der ausgelegten Paddelkarte zeigt an, um wie viele Flussfelder man sein(e) Kanu(s) bewegt. Wer beide Kanus bewegt, zieht jedes der beiden Kanus um die komplette Zugweite.
- Wer an einer Fundstelle einen Edelstein auflädt oder (aus taktischen Gründen) ablädt, verbraucht dafür jeweils 2 Paddelpunkte, die er von der Zugweite seines Kanus abzieht (vgl. Abb. 3).



Abb. 3: Gunnar GELB hat eine „4“ gelegt. Er zieht sein unbeladenes Kanu um 2 Felder Richtung Wasserfall und lädt dort (für 2 Paddelpunkte) einen blauen Edelstein auf. Sein zweites Kanu zieht er 4 Felder weit.

- ☞ Wer möchte, kann sich auf Seite 6 und 7 durch ein illustriertes Beispiel führen lassen.
- ☞ Eine Kurzspielregel in Stichpunkten findet ihr auf Seite 8.

## Wetter beeinflussen

Wer die Wolkenkarte ausgespielt hat, muss die Wolke auf der Wetterleiste um einen Schritt nach oben oder unten versetzen (vgl. Abb. 4a und 4b).



Abb. 4a: Biggi BLAU hat eine Wolke gespielt. Sie hat die Auswahl, die Wolke auf der Wetterleiste auf „0“ oder „+2“ zu versetzen. Sie entscheidet sich für das „Unwetter“ („+2“).



Abb. 4b: Auch Gina GRÜN hat eine Wolkenkarte gespielt. Weil sich die Wolke am Ende der Wetterleiste befindet, bleibt ihr nur eine Zugrichtung.

## Fluss bewegen

Nachdem alle Spieler am Zug waren, wird der Fluss bewegt. Dabei werden (vom Seil aus) so viele Flussfelder in den Niagara hinein geschoben, wie es der ermittelten Flussgeschwindigkeit entspricht.

Die Spieler ermitteln die Flussgeschwindigkeit, indem sie zum Wert der niedrigsten ausgespielten Paddelkarte den aktuellen Wetterwert dazu zählen (vgl. Abb. 5).

Während der Flussbewegung treiben Kanus, die sich im Wasser befinden auf den Flussfeldern mit (vgl. Abb. 6a und 6b).

Wurden in der aktuellen Spielrunde ausschließlich Wolkenkarten ausgespielt, bewegt sich der Fluss nur um den aktuellen Wert auf der Wetterleiste.

Ist die ermittelte Geschwindigkeit „0“ oder „-1“, wird der Fluss nicht bewegt.

An der Flussgabelung „fließen“ die Flussfelder fast immer abwechselnd in den linken oder rechten Flussarm. Sollte dabei ausnahmsweise ein Flussfeld an der Spitze der Gabelung verkantet, schiebt man es von Hand in den Flussarm, in den das vorangegangene Flussfeld nicht „geflossen“ ist.

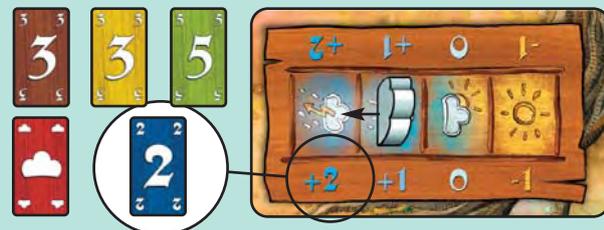


Abb. 5: Resi hat die Wolkenkarte gespielt und versetzt den Wolkenstein von „+1“ auf „+2“. Biggis „2“ ist die niedrigste Paddelkarte in dieser Runde. Dieser Wert wird zum aktuellen Wetterwert („+2“) hinzugezählt. Damit hat der Fluss eine Geschwindigkeit von 4.

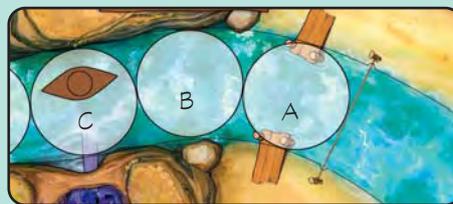
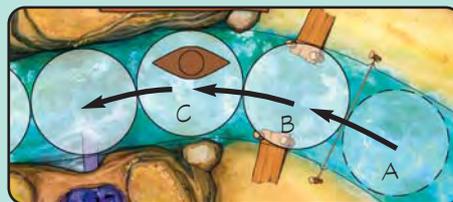


Abb. 6a und 6b: Kein Kanu darf während der Flussbewegung das Flussfeld verlassen, auf dem es treibt.

## Ende einer Spielrunde



Zum Abschluss jeder Spielrunde gibt der Startspieler den Schwimmer an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist damit Startspieler der nächsten Runde.

Aufgedeckte Paddelkarten bleiben auf den Ablagefeldern liegen. Nachfolgende Paddelkarten werden (in den folgenden Spielrunden) obenauf gelegt. Erst wenn alle 7 Karten gespielt wurden, erhält man sie wieder.



## Die ewigen Paddelgesetze im NIAGARA:

- Jeder Spieler darf nur eigene Kanus bewegen.
- Auf jedem Flussfeld können beliebig viele Kanus (aller Spieler) stehen.
- Kanus können ausschließlich von der Anlegestelle aus über das erste Flussfeld ins Wasser gelangen und den Fluss auch nur dort verlassen (vgl. Abb. 7) – es sei denn, sie stürzen den Wasserfall hinab.
- Jede Bewegung von Flussfeld zu Flussfeld erfordert einen Paddelpunkt. Dies gilt auch für die Bewegung von der Anlegestelle zum ersten Flussfeld, bzw. von dort zur Anlegestelle.
- Für jedes Kanu, das bewegt wird, wählt man immer frei die Zugrichtung (flussauf- oder flussabwärts). Man darf während des Zugs nie die Richtung ändern.
- Wer ein Kanu flussabwärts in die Flussgabelung zieht, entscheidet frei, ob er in den linken oder rechten Flussarm hineinziehen möchte. Wer ein Kanu flussaufwärts aus einem Flussarm herauszieht, darf es nicht im selben Spielzug flussabwärts in den anderen Flussarm hineinziehen.
- Kein Spieler darf Paddelpunkte verfallen lassen – es sei denn, er zieht ein Kanu zur Anlegestelle.



Abb. 7: Zieht man Kanus an die Anlegestelle, dürfen Paddelpunkte verfallen. Zieht man sie ins Wasser, dürfen keine Paddelpunkte verfallen.

## So lädt man Edelsteine an Fundstellen auf oder ab

- Jedes Kanu kann nur einen Edelstein transportieren.
- Jede Fundstelle erreicht man nur von ganz bestimmten Flussfeldern aus (vgl. Abb. 8). Hier können Spieler Kanus be- oder entladen. Sie verwenden dafür 2 Paddelpunkte entweder zu Beginn oder am Ende einer Kanubewegung. Es ist nicht erlaubt, „unterwegs“ Edelsteine einzusammeln (vgl. Abb. 9a).

### Taktischer Hinweis:

Das Entladen eines Edelsteines ist dann sinnvoll, wenn man dadurch im selben Zug an einen anderen Edelstein gelangt, den man besser gebrauchen kann. Sinnvoll kann das Entladen auch sein, um anschließend einen Mitspieler zu bestehen (siehe Seite 5: „So stiehlt man Edelsteine“).

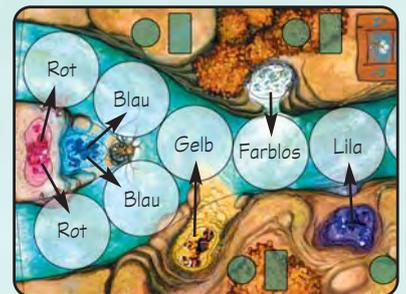


Abb. 8: Beispiel: An der blauen Fundstelle können nur Kanus be- und entladen werden, die sich (im linken oder rechten Flussarm) auf dem vorletzten Flussfeld vor dem Wasserfall befinden.

- Die Farbe eines abgeladenen Edelsteins muss nicht mit der Farbe der Fundstelle übereinstimmen (vgl. Abb. 9b).
- Wer an einer Fundstelle Edelsteine verschiedener Farben vorfindet, darf sich aussuchen, welchen er davon auf sein Kanu laden möchte (vgl. Abb. 9b).
- Ein aufgeladener Edelstein darf im selben Spielzug nicht wieder an einer Fundstelle abgeladen werden.
- Wer ein Kanu an einer Fundstelle entlädt, darf es in diesem Spielzug nur an derselben Fundstelle und nur mit einem Edelstein anderer Farbe wieder beladen (vgl. Abb. 9b). Das ist die einzige Möglichkeit, innerhalb eines Spielzuges ein Kanu zu entladen und gleich wieder mit einem anderen Edelstein zu beladen.

## So bringt man Edelsteine zur Anlegestelle

- Wer ein beladenes Kanu über das erste Flussfeld hinaus zur Anlegestelle zurückzieht, nimmt sich den Edelstein und legt ihn gut sichtbar vor sich ab. Dabei dürfen ausnahmsweise (überzählige) Paddelpunkte verfallen.



Abb. 9a: Resi ROT hat eine „4“ gespielt. Sie belädt ihr leeres Kanu zu Beginn ihres Spielzuges mit einem gelben Edelstein. Danach zieht sie das Kanu 2 Felder weit flussaufwärts. Stattdessen hätte sie dieses Kanu auch zunächst 2 Felder weit ziehen können, um dann zum Ende ihres Spielzuges an der roten oder violetten Fundstelle einen Edelstein aufzuladen. An der blauen oder transparenten Fundstelle zieht sie nur vorbei. Sie kann „unterwegs“ keine Edelsteine von dort mitnehmen.



Abb. 9b: Von ihrem zweiten Kanu lädt Resi ROT zu Beginn ihres Zuges an der transparenten Fundstelle den violetten Edelstein ab. Anschließend lädt sie dort einen gelben Edelstein auf. Sie hätte stattdessen auch einen transparenten Edelstein aufladen dürfen. Anstelle dieses Spielzuges hätte Resi ihr Kanu auch zur blauen Fundstelle ziehen können, um es dort zu entladen. Sie hätte aber ihre 4 Paddelpunkte auch dazu nutzen können, ihr Kanu mit dem violetten Edelstein an die Anlegestelle zu bringen.

## So stiehlt man Edelsteine

Es ist erlaubt, Edelsteine von Kanus der Mitspieler zu stehlen. Allerdings darf dies nur, wer ein leeres Kanu flussaufwärts bewegt und diese Bewegung auf einem Flussfeld abschließt, auf dem sein „Opfer“ bereits steht. Stehlen kostet keine Paddelpunkte (vgl. Abb. 10).

- Nicht erlaubt ist ein Diebstahl, wenn man sein Kanu erst dort entlädt, wo der Diebstahl stattfinden soll.
- Es ist nicht erlaubt, ein eigenes Kanu zu bestehlen.

Abb. 10: Gunnar GELB hat eine „5“ gespielt. Er zieht sein leeres Kanu 5 Felder flussaufwärts. Dort kann er entweder bei Charly BRAUN oder bei Biggi BLAU einen Edelstein stehlen. Sein zweites Boot entlädt Gunnar GELB zunächst für 2 Paddelpunkte an der blauen Fundstelle. Dann zieht er 3 Felder flussaufwärts. Dort stiehlt er den Edelstein von Gina GRÜN.



## Vorsicht Absturzgefahr!

Bei jeder Flussbewegung treiben Kanus, die sich auf den Flussfeldern befinden, den Wasserfällen entgegen. Für jedes neu eingeschobene Flussfeld stürzt ein anderes Flussfeld den Wasserfall hinunter.

- Stürzt dabei ein Kanu den Wasserfall hinab, geht es seinem Besitzer verloren. Das Kanu wird unterhalb des Wasserfalls abgestellt. War es beladen, wird der abgestürzte Edelstein in die Fundstelle seiner Farbe zurückgelegt.
- Der Besitzer kann sein abgestürztes Kanu zurückkaufen, indem er einen beliebigen Edelstein dafür bezahlt, den er bereits vor sich abgelegt hat. Zurückkaufen darf man nur zu Beginn einer Runde, bevor der Startspieler seine Paddelkarte aufdeckt. Zurückgekauft Kanus stellt man erneut an der Anlegestelle ab und kann sie sofort wieder nutzen. Gezahlte Edelsteine werden jeweils in die farblich passende Fundstelle zurückgelegt.

AUSNAHME: Besitzt ein Spieler kein Kanu und auch keinen Edelstein, erhält er ein Kanu (zur Anlegestelle) zurück, ohne dafür einen Edelstein zu bezahlen. Besitzt er zwar kein Kanu, aber Edelsteine, muss er mindestens ein Kanu zurückkaufen.

## Spielende und Gewinner:

Wer Edelsteine aller fünf Farben oder vier gleichfarbige oder sieben beliebige zur Anlegestelle gebracht hat, beendet das Spiel als Sieger. Die laufende Spielrunde wird jedoch noch zu Ende gespielt. Es kann also auch mehrere Sieger geben.

# Ein Beispiel zum Kennenlernen...

...denn NIAGARA bietet viel mehr taktische Feinheiten, als man in der ersten Partie erkennt.

Das Spiel beginnt. Alle Spieler legen eine Paddelkarte verdeckt aus. Der Startspieler deckt seine Karte auf...



Biggi BLAU ist Startspielerin. Ihre Karte zeigt eine „6“. Sie zieht ein Kanu 4 Felder weit und belädt es an der transparenten Fundstelle.



Gina GRÜN hat ihre Wolkenkarte gespielt. Sie versetzt die Wolke auf der Wetterleiste von „0“ auf „1“.



Gunnar GELB hat eine „5“ gespielt, zieht 3 Felder weit zur violetten Fundstelle und belädt dort sein Kanu.



Jetzt deckt Resi ROT ihre Paddelkarte auf. Sie hat eine „1“ gespielt und zieht ein Kanu auf das erste Flussfeld.



Charly BRAUN nutzt seine „4“, um ein Kanu 4 Felder weit zu ziehen. (Da er sein Kanu flussabwärts zieht, darf er dort Biggi BLAU nicht bestehlen.)

Da zu Beginn der ersten Spielrunde BEIDE KANUS jedes Spielers noch an der Anlegestelle standen, durfte kein Spieler beide Kanus bewegen.

Die niedrigste ausgespielte Paddelkarte der ersten Runde war die „1“ von Resi ROT. Um die Flussgeschwindigkeit zu ermitteln, wird zu diesem Wert der Standort der Wolke auf der Wetterleiste (+1) hinzugezählt ( $1+1=2$ ). Es werden also 2 Felder in den Fluss hineingeschoben. (Das Bild rechts zeigt die Spielsituation nach dieser Flussbewegung.)



Damit ist die erste Runde beendet. Biggi BLAU gibt den Schwimmering an ihre linke Nachbarin Gina GRÜN weiter, die nun Startspielerin ist. Alle Paddelkarten der ersten Runde bleiben auf den Ablagefeldern liegen. Jeder Spieler legt verdeckt eine neue Karte obenauf.



Gina GRÜN deckt ihre Paddelkarte mit der „1“ auf und zieht ein Kanu auf das erste Flussfeld.



Gunnar GELB nutzt seine „6“, um seinen violetten Edelstein an der gelben Fundstelle zu entladen, einen gelben Edelstein aufzuladen und 2 Felder flussaufwärts zu ziehen. Außerdem bringt er sein zweites Kanu ins Wasser bis zur transparenten Fundstelle, wo er einen Edelstein auflädt.



Ein Kanu von Resi ROT steht an der violetten Fundstelle. Ihre „5“ nutzt sie, um dort einen Edelstein aufzuladen und zur Anlegestelle zu bringen. Ihr zweites Kanu zieht sie ebenfalls zur violetten Fundstelle und lädt dort einen Edelstein auf.



**3** Charly BRAUNs Paddelkarte zeigt eine „3“. Er zieht von der blauen Fundstelle aus 3 Felder flussaufwärts, stiehlt dort einen Edelstein von Gunnar GELB und bringt dann sein zweites Kanu ins



**5** Biggi BLAU hat eine „5“ gespielt. Sie lädt den transparenten Edelstein an der blauen Fundstelle von ihrem Kanu, zieht 3 Felder flussaufwärts und entscheidet sich, dort Resi ROT zu bestehen (weil sie nicht will, dass Resi einen weiteren violetten Edelstein zur Anlegestelle bringt). Biggi BLAU möchte ihr zweites Kanu nicht ins Wasser ziehen.

Die Flussgeschwindigkeit beträgt 2 (niedrigste Karte=1 + Wetter=1).

Der Schwimmring wandert zu Gunnar GELB. Jetzt stehen allen Spielern noch fünf Paddelkarten zur Verfügung.



**4** Gunnar GELB deckt als Startspieler eine „4“ auf. Seinen transparenten Edelstein lädt er an der blauen

Fundstelle ab und lädt dort einen blauen Edelstein auf. Sein leeres Kanu belädt er an der gelben Fundstelle und zieht damit 2 Felder flussaufwärts.



**2** Resi ROT nutzt ihre „2“, um 2 Felder flussaufwärts zu ziehen und dort Gunnar GELB zu bestehen. Sie zieht auch ihr zweites Kanu ins Wasser.

**5** Charly BRAUN zieht mit seiner „5“ sein beladenes Kanu ein Feld flussabwärts zur blauen Fundstelle. Dort lädt er den gelben Edelstein ab und einen blauen auf. Sein leeres Kanu belädt er mit einem gelben Edelstein und zieht 3 Felder flussaufwärts.



Biggi BLAU hat die Wolkenkarte gespielt. Sie setzt die Wolke auf „+2“. Gina GRÜN belädt mit ihrer „5“ ein Kanu an der violetten Fundstelle und zieht es bis zur Anlegestelle. Dort nimmt sie den Edelstein an sich und legt ihn vor sich ab. Sie lässt ihr zweites Kanu an der Anlegestelle stehen.



In dieser Runde beträgt die Flussgeschwindigkeit 4 (niedrigste Paddelkarte= 2 + Wetter= +2). Das ist Pech für Gunnar GELB und Charly BRAUN, denn von beiden stürzt ein Kanu, beladen mit blauem Edelstein, ab. Die abgestürzten Edelsteine werden zurück in die blaue Fundstelle gelegt. Die abgestürzten Kanus werden unterhalb des Wasserfalls abgestellt. Gunnar und Charly können diese Kanus zu Beginn der nächsten Runde nicht zurückkaufen, weil sie noch keine Edelsteine hierfür besitzen.

Der Schwimmring wandert zu Resi ROT. Jeder Spieler hat nur noch 4 Paddelkarten...

## NIAGARA in Kürze:

### Ablauf einer Spielrunde:

Schritt 1: Paddelkarte verdeckt auslegen (alle Spieler gleichzeitig) ---> Seite 2

Schritt 2: Paddelkarte erst aufdecken, wenn man am Zug ist, dann AKTION ausführen

Zuerst Startspieler (Schwimmringbesitzer), dann reihum nacheinander ---> Seite 2

Gespielte Paddelkarte offen auf Ablagefeld liegenlassen bis alle 7 dort liegen; erst dann wieder alle nehmen!

KANUS BEWEGEN (falls Zahlenkarte ausgespielt): ---> ab Seite 2

- Eigene Kanus im Wasser beide um die Zahl der Paddelkarte bewegen, aber:
  - Nur eines ins Wasser ziehen, falls beide an Land stehen
  - Steht eines an Land, darf es dort stehen bleiben oder ins Wasser gebracht werden
- Kanu(s) an Fundstelle(n) beladen oder entladen (jede Aktion „kostet“ immer 2 Paddelpunkte): ---> Seite 4
  - Ist nur zu Beginn oder Ende einer Kanubewegung erlaubt
  - Je Kanu nur ein Edelstein
- Ent- und Beladen desselben Kanus im selben Zug („kostet“ 4 Paddelpunkte): ---> Seite 4
  - Nur mit Edelsteinen verschiedener Farbe erlaubt
  - Nur an derselben Fundstelle erlaubt
  - Ein aufgeladener Edelstein darf nicht im selben Zug entladen werden
- Edelsteine zur Anlegestelle bringen: ---> Seite 4
  - Kanu zur Anlegestelle ziehen (überzählige Paddelpunkte verfallen)
  - Edelstein gut sichtbar vor sich ablegen („kostet“ keinen Paddelpunkt)
- Edelstein von fremdem Kanu stehlen („kostet“ keinen Paddelpunkt): ---> Seite 5
  - Nur flussaufwärts erlaubt
  - Nur möglich, wenn man mit leerem Kanu genau auf das Feld des Kanus gelangt, das man bestehlen will

WETTER BEEINFLUSSEN (falls Wolkenkarte ausgespielt): ---> Seite 2

- Wolke auf der Wetterleiste um ein Feld verschieben (Aktion darf nicht verfallen)

Schritt 3: Fluss bewegen ---> Seite 3

Flussgeschwindigkeit ermitteln = Niedrigste Paddelkarte + aktueller Wetterwert (gemäß Wolkenstandort)

- So viele Flussfelder in den Fluss schieben, wie es der Flussgeschwindigkeit entspricht
  - Kanus treiben im Strom mit
- Jedes abgestürzte Kanu ist (mitsamt Ladung) verloren. Wer einen Edelstein bezahlt, erhält es (ohne Ladung) wieder ---> Seite 5
  - Wer kein Kanu und keinen Edelstein besitzt, erhält ein Kanu kostenlos zurück

Schritt 4: Schwimmring weitergeben (= Startspielerwechsel für die neue Runde) --> Seite 3

Spielende: Mindestens ein Spieler hat Edelsteine aller 5 Farben oder 4 gleichfarbige oder 7 beliebige zum Ende einer Spielrunde ---> Seite 5

Erschienen im Zoch Verlag - Copyright: 2004

Autor: Thomas Liesching - Illustration & Layout: Victor Boden



Niagara kann man auch online spielen unter:

[www.brettspielwelt.de](http://www.brettspielwelt.de)

