

NIAGARA

مقدمه

در رودهای وحشی نیاگارا، قایق ران های بی باک با آب های خروشان و یکدیگر می جنگند تا جواهرات با ارزش را از بستر رودخانه جمع آوری کنند. البته، جواهرات ارزشمند تر در دورترین نقاط رودخانه، نزدیک آبشار قرار دارند. بله، یک آبشار وجود دارد و ممکن است قایقران بی دقتی که چشم به جریان ندارد را به کام مرگ بکشاند. همچنین، بازیکنان باید جواهراتی که جمع آوری کرده اند را به خشکی آورده تا بشمارند. در نهایت، بازیکنی که بیشترین و ارزشمند ترن جواهرات را به دست آورد، برنده بازی می شود.

اجزای بازی

۱۰ قایق در ۵ رنگ



۱ حافظ زندگی (نشانگر بازیکن شروع)



۱ نشانگر باران زا (ابر)



۱۲ دیسک رودخانه (شفاف)



۴۰ جواهر - ۸ عدد از هر کدام از: یاقوت (قرمز)، یاقوت کبود (آبی)، الماس (روشن)، کهربا (زرد) و آمیتیس (بنفش)



۳۵ کارت پارو در ۵ رنگ



۱ صفحه بازی با بستر رودخانه



شکل ۱

هدف بازی:

بازیکنان جهت جمع آوری سنگ های قیمتی، قایق های خود را در امتداد رودخانه نیاگارا به حرکت در می آورند. آن ها با بازی کردن کارت پارو، سرعت و چابکی قایق های خود را در سفر تنظیم می کنند. هرگاه سرعت آن ها خیلی زیاد شود، بازیکنان باید از قایق های خود در برابر غرق شدن و افتادن درون آبشار، دفاع کنند.

با این حال، جواهرات با ارزش تری در نزدیکی آبشار واقع شده اند، به طوری که بازیکنانی که می خواهند این جواهرات را بدست آورند، باید حاضر به پذیرش خطر باشند و با برنامه ریزی دقیق برای حرکت خود، از سقوط در آبشار جلوگیری کرده و با محموله شان به سلامت بازگردند.

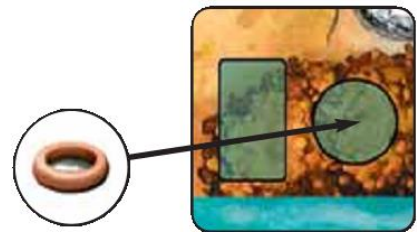
وقتی اولین بازیکنی که پنج جواهر مختلف یا چهار جواهر یکسان و یا هفت رنگ به هر صورت از این جواهرات را جمع آوری کرده و آن ها را به سلامتی به خشکی برساند، بازی به پایان می رسد. او برنده بازی خواهد شد.

آماده سازی:



شکل ۲

- قسمت بالایی و پایینی جعبه را با طرف بازشان رو به پایین، در کنار هم بگذارید تا یک پلت فرم تشکیل دهند.
- صفحه بازی را بر روی این پلت فرم قرار دهید تا یک آبشار همانند شکل ۲ در یک انتهای آن تشری شود.
- ۷ قطعه جواهر رنگی را متناسب با رنگ هر یک از مکان های اکتشاف، روی آن ها قرار دهید. جواهر هشتم هر رنگ به عنوان یک مورد یدکی برای جواهرات گم شده مورد استفاده قرار می گیرد.
- ۹ دیسک شفاف رودخانه را در بستر آن قرار دهید. دیسک بالاترین قسمت رودخانه زیر خط طناب قرار می گیرد. فضاهای بالایی رودخانه خالی باقی می ماند (به شکل ۲ کنید). سه دیسک شفاف رودخانه باقی مانده را در صفحه بازی قرار دهید.
- نشانگر باران زا (ابر) را در فضای صفر مسیر هواشناسی در صفحه بازی قرار دهید.
- هر بازیکن دو قایق و همه ۷ کارت پارو رنگ خود را می گیرد. او کارت های خود را مخفی نگه داشته و قایق های خود را در یک یا هر دو ساحل نزدیکی اسکله قرار می دهد (به شکل ۲ نگاه کنید).
- هر بازیکن یک جفت فضای گرد و مستطیلی را که به بهترین نحو می تواند به آن برسد، در صفحه بازی انتخاب می کند.
- بازیکنان یک بازیکن شروع را برای دور اول انتخاب کنند. او نشانگر حافظ زندگی دریافت می کند و آن را در فضای دور خود در صفحه بازی قرار می دهد (شکل ۳ الف را ببینید).



شکل ۳ الف: بازیکن شروع نشانگر "حافظ زندگی" را در فضای دور خود را در صفحه بازی قرار می دهد.

شروع بازی:

هر دور به چهار مرحله تقسیم شده که به دنبال هم بازی می شوند:

۱. بازی کردن کارت پارو

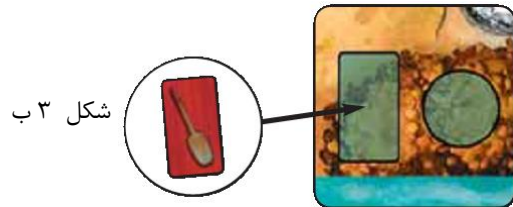
۲. حرکت دادن قایق / تاثیر بر آب و هوا

۳. حرکت دادن رودخانه

۴. دادن حافظ زندگی

مرحله اول: بازی کردن کارت پارو

هر بازیکن دارای ۷ کارت پارو است که به صورت مخفی در دست خود نگه می دارد. شش عدد از آن ها شماره ۱ تا ۶ و کارت هفتم ابر را نشان می دهد. بازیکن از کارت های شماره استفاده می کند تا قایق های خود را حرکت دهد تا از این طریق جواهرات را جمع آوری کند. او با استفاده از کارت ابر برای تحت تاثیر بر آب و هوا و در نتیجه، تغییر سرعت رودخانه نیاگارا بهره می برد. هر بازیکن یک کارت از کارت های پاروی موجود خود انتخاب می کند و آن را در فضای مستطیل شکل صفحه بازی قرار می دهد (شکل ۳ ب را ببینید).



شکل ۳ ب

مرحله دوم: " حرکت دادن قایق / تاثیر بر آب و هوا "

با آغاز از بازیکن شروع (بازیکن دارای حافظه زندگی)، بازیکنان اقدامات خود را در جهت عقربه های ساعت انتخاب می کنند. تا زمانی که نوبت به او برسد، هر بازیکن کارت پاروی خود را رو به سمت پایین در صفحه بازی نگه می دارد.

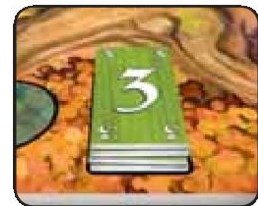
در نوبت یک بازیکن، او

- کارت پاروی خود را می چرخاند

- اگر کارت عدد بازی کرده است، عمل "حرکت دادن قایق" و یا اگر کارت ابر را بازی کرده است، عمل «تأثیر بر آب و هوا» را انجام می دهد (هر دو اقدام در زیر شرح داده شده اند).

در طول بازی، کارت های پاروی رو به بالای هر بازیکن، یک ستون از کارت های خارج شده را در فضاهای خود در صفحه بازی ایجاد می کنند. بازیکنان باید هر کارت جدید را در بالای این ستون قرار بدهند تا عدد کارت های زیر آن دیده نشود (شکل ۳ ج را ببینید). پس از بازی کردن کارت ها، تا زمانی که تمام ۷ کارت یک بازیکن بازی نشوند، آن ها همانجا باقی می مانند. پس از ۷ دور، بازیکنان تمام ۷ کارت خود را از صفحه بازی بر می دارند.

شکل ۳ ج: آخرین کارت بازی شده هر بازیکن، در فضای کارت او در صفحه بازی قرار می گیرد. کارت هایی که از قبل بازی شده اند، زیر کارت جدید قرار می گیرند.



الف) یکی از قایق های خود را حرکت دهید

هنگامی که بازیکنی یک کارت عدد بازی کند، باید اقدام "حرکت قایق ها" را انجام دهد. او فقط می تواند قایق های خود را حرکت بدهد. یک بازیکن می تواند هنگام حرکت قایق ها - زمانی که شرایط اجازه دهند - از فضاهای اکتشاف، سنگ های قیمتی جمع آوری کرده و یا آن ها را از دیگر قایق ران ها بگیرد. علاوه بر این، او می تواند جواهرات خودش را از قایق های خود، در مکان های اکتشاف قرار داده و یا آن ها را با خیال راحت به ناحیه بعد از طناب برساند.

فقط یکی یا هر دو قایق را حرکت دهید

این که آیا یک بازیکن می تواند / یا باید یک یا هر دو قایق خود را حرکت بدهد، بستگی به ای دارد که آیا قایق او در ابتدای نوبتش در خشکی بوده و یا در آب (به شکل ۴ نگاه کنید).

• اگر هر دو قایق شما در خشکی باشند (به عنوان مثال در ابتدای بازی)، باید یکی از قایق های خود را حرکت دهید - اما نمی توانید هر دو را جابجا کنید.

• اگر یکی از قایق های شما در خشکی باشد، شما آزاد هستید که انتخاب کنید که آیا این قایق را حرکت می دهید یا خیر، اما باید قایق دیگری که در آب است را جابجا کنید.

• اگر هر دو قایق شما در آب باشند، باید هر دو را حرکت دهید.

شکل ۴: هر دو قایق بازیکن قهوه ای در خشکی هستند، او تنها می تواند یکی از آن ها را حرکت بدهد. بازیکن های زرد و قرمز باید قایق های خود را که در حال حاضر در آب هستند، حرکت بدهند و همچنین می توانند قایق های دوم خود را که در خشکی هستند جابجا کنند. بازیکن آبی باید هر دو قایق خود را که در آب هستند، حرکت بدهد. بازیکن سبز نیز باید هر دو قایق خود را حرکت، اما او کارت ابر بازی کرده است و هیچ را قایقی حرکت نمی دهد. در عوض، نشانگر ابر را در مسیر هواشناسی حرکت می دهد (صفحه ۸ را ببینید).



فاصله حرکت قایق ها

شماره درج شده بر روی کارت پاروی بازی شده، نشان می دهد که بازیکن چقدر می تواند قایق (های) خود را حرکت بدهد. هنگامی که یک بازیکن هر دو قایق خود را حرکت می دهد، در واقع باید هر یک از آن ها را به طور کامل جابجا کند (به شکل ۵ و صفحه ۸ نگاه کنید: "قوانین پاروی زنی در نیاگارا")

فاصله حرکت قایق ها برای بارگیری و یا تخلیه سنگ های قیمتی

- هنگامی که یک بازیکن، در نوبت خود، از محل اکتشاف یک جواهر در قایق خود بارگیری کند، این دو شماره پاروی زنی هزینه در بر خواهد داشت. لذا او قایق خود را دو فضا کمتر از عدد روی کارت پاروی زنی حرکت می دهد (شکل ۵ الف را ببینید).
- هنگامی که یک بازیکن یک جواهر از قایق خود در محل اکتشاف تخلیه کند، باید دو فضای کمتر از شماره کارت پاروی زنی حرکت کند.
- اگر یک بازیکن تخلیه کند و بلافاصله تصمیم به بارگیری قایق خود بگیرد، این کار چهار شماره پاروی زنی هزینه خواهد داشت! این قایق چهار فضا کمتر از عدد کارت پاروی زنی حرکت خواهد کرد (شکل ۵ ب را ببینید).

نادیده گرفتن "اعداد پاروی زنی" ممنوع است.

استثنا: در مورد صحیح و سالم آوردن جواهرات به خشکی (صفحه ۷ را ببینید).



شکل ۵ الف: بازیکن زرد کارت پاروی زنی شماره ۴ خود را بازی کرده است. از آنجایی که هر دو قایق او در رودخانه هستند، او باید هر دو آن ها را حرکت بدهد. او ابتدا تصمیم می گیرد که قایق خالی خود را ۲ فضا به سمت آبشار حرکت دهد و از حرکت های سوم و چهارم خود برای جمع آوری جواهر استفاده کند. سپس، قایق دیگر خود را چهار فضا به طرف اسکله حرکت می دهد.

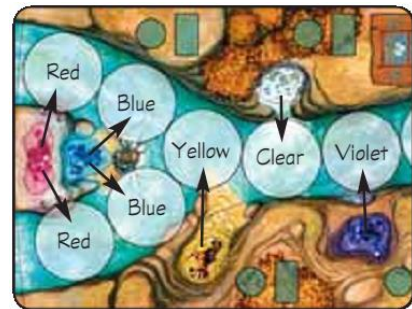


شکل ۵ ب: بازیکن قرمز کارت پاروی زنی شماره ۵ را بازی کرده است. او قایق خود را ۱ فضا به طرف پایین رودخانه حرکت می دهد. در حال حاضر، جواهر زرد را (با هزینه دو شماره پاروی زنی) تخلیه می کند و یک جواهر آبی را در این نوبت بارگیری می کند (با هزینه دو شماره پاروی زنی دیگر). او ابتدا با قایق دوم، یک جواهر روشن را در محل اکتشاف زرد (با هزینه دو شماره پاروی زنی) تخلیه می کند و سپس قایق خود را ۳ فضا به سمت بالای رودخانه حرکت می دهد تا جواهر قرمز را از قایق دست بازیکن قرمز بگیرد. (به صفحه ۷: "سرقت جواهرات") نگاه کنید.

بارگیری یا تخلیه جواهرات

فقط در قایق های خالی می توان بارگیری نمود. زیرا قایق ها تنها می توانند یک جواهر را حمل کنند. !

در کنار رودخانه نیاگارا، سه مکان اکتشاف مختلف وجود دارد که سنگ های قیمتی را می توان در آنجا یافت. همچنین در دو طرف در زبانه خشکی، جواهر یافت می شود. برای بارگیری یا تخلیه یک سنگ قیمتی، یک بازیکن باید یکی از قایق های خود را در فضای رودخانه در کنار فضای دارای جواهر داشته باشد. هر فضای دارای سنگ قیمتی مربوط به یک فضای رودخانه خاص است (شکل ۶ را ببینید).



شکل ۶: برای تخلیه در محل اکتشاف قرمز، قبل از اینکه آبشار به سمت چپ یا راست زبانه خشکی برود، یک قایق باید بر روی آخرین کاشی رودخانه قرار بگیرد. برای تخلیه در محل اکتشاف آبی، قایق می تواند در هر دو سمت چپ و راست امتداد زبانه خشکی باشد. برای تخلیه در محل اکتشاف زرد، قایق باید در فضای مشترک رودخانه قرار گیرد و الی

یک بازیکن با قایق های خود می تواند یا دو بار بارگیری و یا دو بار تخلیه داشته باشد: قبل یا بعد از حرکت دادن قایق اش. به این معنا که:

- در یک نوبت بازیکن، او قایق خود را که در یک فضای رودخانه در کنار یک مکان اکتشاف قرار می دهد، بارگیری و یا تخلیه می کند. سپس، قایق را حرکت می دهد (اما با دو فضای کمتر از عدد درج شده بر روی کارت پارو زنی اش).

یا:

- بازیکن در نوبت خود، حرکت قایق اش را با میزانی کمتر از شماره کارت پارو زنی اش شروع می کند و سپس در آن محل، جواهر قایق خود را بارگیری و یا تخلیه می کند، سپس حرکت او به پایان می رسد.

- رنگ جواهر تخلیه شده نباید با رنگ محل اکتشاف یکسان باشد.
- اگر رنگ های مختلف از سنگ های قیمتی در یک محل کشف وجود داشته باشند، بازیکن می تواند جواهر بارگیری را انتخاب کند.
- در صورتی که بازیکن کارت پارو زنی شماره ۱ را بازی کرده باشد، او مجاز به بارگیری یا تخلیه سنگ های قیمتی نخواهد بود، زیرا او برای انجام این کار نیاز به ۲ شماره "پارو زنی" دارد.

تخلیه و بلافاصله بارگیری قایق

یک بازیکن می تواند پس از تخلیه یک قایق در محل اکتشاف، آن را مجدداً بارگیری کند. اما فقط در محل اکتشافی که در تازه آن جواهر تخلیه کرده است (به شکل ۵ ب نگاه کنید)! رنگ جواهر بارگیری مجدد باید با رنگ جواهر تخلیه شده متفاوت باشد. در هر صورت، یک بازیکن باید "عدد پارو زنی" (حداقل ۴) را برای انجام این حرکت داشته باشد! او می تواند تصمیم بگیرد، آیا دوست دارد ابتدا قایق خود را حرکت بدهد و یا آن را تخلیه کند.

نمی توان یک جواهر بارگیری شده را دوباره در همان نوبت تخلیه کرد.



سرقت جواهرات

بازیکنان همچنین می توانند جواهرات را با سرقت از سایر بازیکنان جمع آوری کنند. برای انجام این کار، بازیکن باید یک قایق خالی داشته باشد - با حرکت به سمت بالای رودخانه - در همان فضای رودخانه قایقی که می خواهد از آن سرقت کند - متوقف شود (به شکل ۷ الف نگاه کنید).

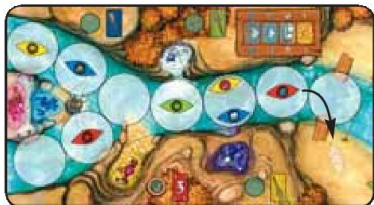
• هنگامی که یک بازیکن یک قایق خالی را به سمت بالای رودخانه حرکت داده و در فضای یک قایق بارگیری شده متوقف شود، او می تواند جواهر را از آن قایق سرقت کرده و آن را در قایق خالی خود قرار دهد. این امر حتی اگر بازیکن در ابتدای حرکت اش قایق خود را تخلیه کند نیز مجاز است (شکل ۵ ب را ببینید)!

• اگر بیش از یک کانوی بارگیری شده در فضای رودخانه وجود داشته باشد، بازیکن می تواند انتخاب کند که از کدام یک سرقت کند.

• حرکت دادن یک قایق بارگیری شده بر روی یک فضای رودخانه (با کمتر از ۲ شماره کارت پارو زنی) مجاز نمی باشد، جواهر را تخلیه کرده (۲ شماره پارو زنی) و سپس یک جواهر از قایق دیگر (صفر عدد پارو زنی) را سرقت کنید.

• یک بازیکن نمی تواند در حین حرکت یک جواهر سرقت کند. یعنی او تنها می تواند یک جواهر را در فضای رودخانه ای که در آن متوقف شده است، برآید و نمی تواند برای انجام این کار، حرکت قایق را زود متوقف کند. هنگام حرکت یک قایق، بازیکن همیشه باید از به صورت کامل از عدد کارت پارو زنی استفاده کند.

• اقدام به سرقت، شامل هزینه پارو زنی نمی شود (بر خلاف هزینه جمع آوری جواهر از ذخیره رودخانه یا زبانه خشکی).



شکل ۷ الف: بازیکن قرمز کارت شماره ۳ را بازی می کند. او یکی از قایق های خود را (با یک سنگ) به اسکله می برد و می تواند جواهر را تخلیه کند و آن را در منطقه بازی خود قرار دهد.



شکل ۷ ب: او می تواند قایق (خالی) دیگر خود را تا ۳ فضا حرکت داده و می تواند یک جواهر یا از بازیکن زرد و یا از بازیکن آبی سرقت کند.



شکل ۷ ج: اگر او تصمیم به حرکت کردن ۳ فضا به سمت پایین رودخانه بگیرد، او به درون آبشار خواهد افتاد که او قطعا این را نمی خواهد!



شکل ۷ د: او همچنین می تواند انتخاب کند که جواهر آبی (با ۲ عدد حرکت) از ذخیره رودخانه برداشته و سپس یک فضای با آن حرکت کند.



شکل ۷ ه: او همچنین می تواند یک فضا به سمت پایین رودخانه حرکت کند و از دو عدد حرکت باقیمانده خود استفاده کند تا جواهر قرمز را از ذخیره رودخانه بردارد.



شکل ۷ و: او آخرین امکان را انتخاب می کند: ۱ فضا به سمت بالای رودخانه حرکت می کند و از دو عدد حرکت باقی مانده خود برای جمع آوری جواهر قرمز از ذخیره رودخانه استفاده می کند.

بردن یک جواهر به خشکی

برای برنده شدن در بازی، تنها بارگیری جواهرات برای بازیکنان کافی نمی باشد. آن ها باید این جواهرات را به خشکی بیاورند.

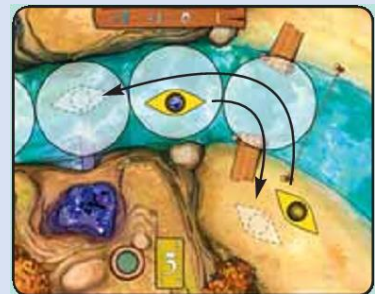
• برای آوردن قایق به خشکی، یک بازیکن باید آن را در طول آخرین فضای رودخانه (که توسط طناب مشخص شده) به ساحل حرکت داده و روی خشکی قرار دهد.

• هنگامی که یک بازیکن قایق را به خشکی برد، باید جواهر را از قایق خود برداشته و آن را در منطقه بازی خود قرار دهد - به گونه ای که برای همه بازیکنان دیگر قابل مشاهده باشد. آن بازیکن در حال حاضر مالک جواهر است. برای تخلیه یک قایق در اسکله نیازی به عدد پارو زنی ندارد.

این بازیکن باید قایق را در سمت چپ یا راست ساحل رودخانه قرار دهد و تا دور بعد نمی تواند آن قایق را حرکت دهد. هنگامی که یک بازیکن قایق را به خشکی می اندازد، نیازی به حرکت دقیق با اعداد پارو زنی برای رسیدن به ساحل نیست. اعداد حرکت استفاده نشده از دست می روند. یک بازیکن می تواند با یک قایق خالی به خشکی برسد.

"قوانین پارو زنی در نیاگارا"

• قایق ها تنها می توانند درون رودخانه رفته و از آن خارج شوند، جایی که طناب نقطه شروع و پایان را نشان می دهد (به شکل ۸ نگاه کنید) - مگر اینکه قایق ها از روی آبشار سقوط کنند.



شکل ۸: برای رسیدن به رودخانه، بازیکن باید تمام فاصله پارو زنی را حرکت کند. برای حرکت به اسکله، بازیکن می تواند اعداد پارو زنی را از دست بدهد.

• بازیکنان می توانند جهت حرکت قایق های خود در رودخانه (به سمت بالا یا پایین) را انتخاب کنند، اما مجاز نیستند جهت مسیر خود را تغییر دهند (مثلا یک بازیکن دارای کارت پارو زنی ۵ نمی تواند ۱ فضا به پایین و ۴ فضا به سمت بالای رودخانه برود).

• اگر یک بازیکن قایق خود را به سمت پایین رودخانه حرکت بدهد، برای حرکت به طرف چپ یا راست رودخانه آزاد است. اما، این امکان وجود ندارد که در یک نوبت، یک قایق را از یک طرف رودخانه به طرف دیگر رودخانه حرکت دهید.

• اگر هر دو قایق در رودخانه باشند، یک دنباله و ترتیب خاص برای حرکت آن ها وجود ندارد. شما مجاز به حرکت یک قایق به طرف پایین و دیگری به طرف دیگر رودخانه هستید.

• یک بازیکن می تواند در همان نوبت، با یک قایق جواهر جمع آوری کرده و با قایق دیگر یک جواهر سرقت کند.

• قایق ها نمی توانند جواهرات را مبادله کنند، حتی زمانی که آن ها در یک فضای رودخانه قرار داشته باشند.

• قایقی که به طرف پایین رودخانه (به سمت آبشار) حرکت می کند، نمی تواند جواهر سرقت کند.

- یک قایق بارگیری شده نمی تواند جواهر سرقت کند، زیرا اکنون پر شده است.
- بازیکنی که می تواند یک جواهر سرقت کند نیازی به انجام این کار ندارد.
- قایقی که از آن جواهر به سرقت رفته است و در حال حاضر خالی می باشد، همچنان می تواند یک جواهر از قایق دیگران سرقت کند، البته اگر فرصتی برای انجام این کار داشته باشد.
- یک بازیکن نمی تواند از قایق خودش جواهر سرقت کند.
- هنگامی که یک بازیکن هر دو قایق را حرکت می دهد، می تواند آن ها را به هر ترتیبی که انتخاب می کند، حرکت دهد.
- فضای رودخانه می تواند شامل هر تعداد قایق باشد.

ب) تاثیر بر آب و هوا

هنگامی که یک بازیکن یک کارت ابر را بازی کند، در واقع اقدام "تاثیر بر آب و هوا" را فعال کرده است. با این عمل، او می تواند سرعت رودخانه را تغییر داده و آن را کند یا سریعتر کند (همچنین رودخانه را نیز حرکت می دهد).



بازیکن نشانگر ابر را در مسیر آب و هوا به سمت بالا یا پایین حرکت می دهد (برای مثال از ۰ تا ۱- یا ۱+). بازیکن باید نشانگر ابر را هنگامی که کارت پارو زنی ابر را بازی کرد، حرکت داده و آن را در جایی که قرار دارد رها نکند. بنابراین، اگر ابر در فضای ۲+ مسیر هواشناسی باشد، بازیکن باید ابر را به فضای ۱+ حرکت دهد (به شکل ۹ الف / ب نگاه کنید).



شکل ۹ ب



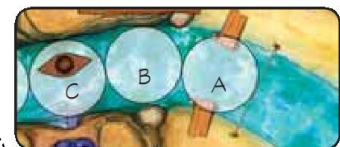
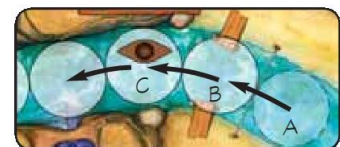
شکل ۹ الف

یک بازیکن که کارت پارو زنی ابر را بازی کرده است، لذا بر آب و هوا تاثیر گذاشته و نمی تواند در آن دور قایق حرکت بدهد و یا نمی تواند جواهر جمع آوری یا سرقت کند.

مرحله سوم: حرکت دادن رودخانه

بازیکنان با استفاده از دیسک های شفاف رودخانه که در کنار صفحه هستند، رودخانه را حرکت می دهند.

برای هر فضایی که رودخانه حرکت می کند (میزان حرکت رودخانه)، یک دیسک شفاف را در فضای خالی بالای طناب قرار دهید. حالا، آن را به سمت پایین رودخانه جابجا کنید تا از طناب عبور کند و تمام دیسک های شفاف رودخانه را حرکت دهد. به محض اینکه یک دیسک شفاف رودخانه از روی آبشار افتاد، این فضای حرکت کامل می شود. تمام قایق هایی که روی دیسک های شفاف رودخانه هستند، با حرکت رودخانه جابجا می شوند (به شکل ۱۰ الف / ب نگاه کنید).



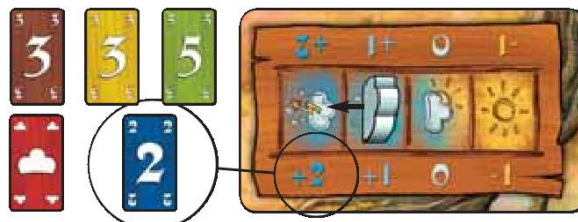
شکل ۱۰ الف / ب

تعداد فضاهایی که رودخانه حرکت می کند (سرعت رودخانه نیاگارا) بستگی به تعداد کارت های بازی شده در طول دور و همچنین در هوا دارد:

• با آب و هوای آرام (زمانی که ابر در فضای ۰ مسیر هواشناسی است)، رودخانه به اندازه پایین ترین شماره کارت بازی شده در فاز دوم دور حرکت می کند. این زمانی که چندین کارت پارو زنی دارای پایین ترین عدد یکسان باشند نیز صادق است.

• در هوای نا آرام (یعنی وقتی ابر در فضای ۰ نباشد)، موقعیت ابر در مسیر هواشناسی (۱+ یا ۲+) یا (۱-) به حرکت رودخانه گفته شده در بالا افزوده یا کاسته می شود.

شکل ۱۱: قهوه ای و زرد، هر دو کارت پارو زنی ۳ و سبز ۵ را بازی کرده اند، آبی کارت ۲ و بازیکن قرمز آب و هوا را بازی کرده است. قرمز ابر را از ۱ به ۲+ حرکت می دهد. بنابراین، رودخانه ۴ فضا (۲ فضا بخاطر کمترین کارت پارو زنی به اضافه ۲ بخاطر آب و هوا) حرکت می کند.



• اگر همه کارت های پارو زنی بازی شده در مرحله دوم یک دور، کارت ابر باشند، در آن صورت اگر محل نشانگر ابر در مسیر آب و هوا مثبت باشد، رودخانه حرکت می کند. در نتیجه ۱ (+۱) یا ۲ (+۲) حرکت می کند. اگر مسیر آب و هوا ۰ یا ۱- باشد، رودخانه حرکت نمی کند.

• در زبانه خشکی، جایی که رودخانه تقسیم می شود، دیسک ها به سمت چپ یا راست هدایت می شوند (معمولا جهت تکراری، اما نه همیشه). این ممکن است اتفاق بیفتد که یک دیسک در محل زبانه خشکی قرار گرفته و با حرکت دادن دیگر دیسک در بالای رودخانه کمی سخت تر شود. در این صورت بازیکنان باید دیسک را به صورت دستی در جهت مخالف دیسک قبلی هدایت کنند.

• هر قایق در رودخانه که روی دیسک شناور است، با آن حرکت می کند. به دقت مراقب باشید تا اطمینان حاصل کنید که هیچ قایقی دیسک خود را تغییر ندهد و یا در ذخیره رودخانه به گل نشیند: هر قایق باید روی دیسکی که در ابتدای حرکت رودخانه روی آن بوده است، باقی بماند. بازیکنان نمی توانند قایق ها را در طول حرکت رودخانه حرکت بدهند. اگر یک دیسک از روی آبشار افتاد، همه قایق های روی دیسک نیز سقوط می کنند.

• در مرحله سوم، نمی توان جواهرات را جمع آوری کرد، مبادله و یا سرقت نمود.

مهم! خطر آبشار!

در طول حرکت رودخانه، قایق ها می توانند از روی آبشار به اعماق آب ها بیافتند.

• هنگامی که یک قایق از روی آبشار افتاد، صاحب قایق آن را (برای مدتی) از دست می دهد. قایق دیگر او (در حال حاضر) در پایین آبشار باقی می ماند.

• هنگامی که یک قایق بارگیری شده از روی آبشار سقوط کند، بازیکن باید آن جواهر را به محل در ذخیره رودخانه مربوط جواهرات آن رنگ باز گرداند.

• صاحب یک قایق از دست رفته، می تواند هزینه آن را بپردازد (این کار فقط می تواند در مرحله اول انجام شود). هزینه آن هم یک جواهر که بازیکن صاحب آن است (در منطقه بازی خود)، می شود. او قایق را به ساحل برگرداند و در نقطه شروع در بالای رودخانه قرار می دهد. هم اکنون می تواند از آن قایق استفاده کند. او باید جواهری را که پرداخت کرده است را در محل مربوط به جواهرات همان رنگ در ذخیره رودخانه قرار دهد.

استثنا: اگر یک بازیکن (پس از دست دادن یک قایق در آبشار) هیچ قایق (هر دو در آبشار سقوط کرده باشند) و جواهری نداشته باشد، او یکی از قایق های خود را (به صورت رایگان) گرفته و آن را در ساحل و در نقطه شروع بالای رودخانه قرار می دهد.

مرحله چهارم: انتقال نشانگر حافظ زندگی

اکنون، بازیکن شروع این دور، باید نشانگر حافظ زندگی را به همسایه سمت چپ بدهد. این باید بازیکن آن را در فضای دور خود در صفحه بازی قرار داده و بازیکن شروع دور بعدی شود. دور بعدی با فاز اول شروع می شود.

پایان بازی و برنده:

به محض اینکه یک بازیکن (در منطقه بازی خود) پنج جواهر مختلف یا چهار جواهر با رنگ مشابه و یا هفت جواهر با رنگ های مختلف جمع آوری کند، برنده شده و بازی به پایان می رسد. با این حال، مرحله دوم این دور همچنان ادامه دارد تا همه بازی کنند. به همین ترتیب ممکن است چندین برنده وجود داشته باشند.

خلاصه ای از بازی نیاگارا

نحوه بازی ...

مرحله اول: هر بازیکن یک کارت پارو زنی را روی صفحه بازی قرار می دهد مرحله دوم: هر بازیکن در نوبت خود، کارت پارو زنی خود را رو کرده و اقدامات خود را انجام می دهد. صاحب فعلی حافظ زندگی بازیکن شروع کننده است. بازیکنان اقدامات انتخابی خود را در جهت عقربه های ساعت انجام می دهند.

کارت های پارو زنی رو به بالای هر بازیکن، تا زمانی که تمام ۷ کارت بازی شوند، یک ستون کارت های بازی شده در صفحه بازی ایجاد می کند. سپس بازیکنان کارت های خود را از صفحه بازی می گیرند.

اقدام الف: حرکت قایق (ها) (در صورتی که کارت شماره بازی شده باشد).

• حرکت قایق ها

- هر دو قایق در خشکی باشند: تنها یکی از قایق ها اجازه دارند که به آب انداخته شوند.

- یک قایق در خشکی باشد: تصمیم به حرکت دادن این به عهده بازیکن است، اما او باید قایق موجود در آب را حرکت بدهد.

- هر دو قایق در رودخانه باشند: هر دو باید جابجا شوند.

• جواهرات بارگیری یا تخلیه شوند (هزینه هر اقدام: ۲ شماره پارو زنی).

- در ابتدا یا انتهای یک حرکت

- یک جواهر در هر قایق

• تخلیه و بارگیری یک قایق در یک نوبت (هزینه: ۴ شماره پارو زنی).

- جواهرات باید از رنگ های مختلف باشند.

- این باید در یک محل کشف باشد.

- یک قایق بارگیری شده نمی تواند در همان نوبت تخلیه کند!

• سرقت جواهرات (هزینه: ۰ شماره پارو زنی).

- فقط در حال حرکت به سمت بالای رودخانه

- بازیکن باید قایق خالی خود را دقیقاً به اندازه عدد پارو زنی خود در رودخانه حرکت داده و در جایی که او می خواهد یک جواهر سرقت کند، توقف نماید.

• سنگ های قیمتی را تخلیه کنید.

- قایق را به یکی از فضاهای تخلیه ببرید (شماره های اضافی پارو زنی از بین می روند)

- جواهر را تخلیه کنید و آن را در محلی بگذارید تا برای بقیه بازیکنان قابل مشاهده باشد. جای این جواهر تا انتهای بازی امن است.

عمل ب: تاثیر بر آب و هوا (در صورتی که کارت ابر بازی شده است).

بازیکن نشانگر ابر را به سمت بالا یا پایین حرکت می دهد. (ابر باید جابجا شود)

مرحله سوم: حرکت رودخانه

سرعت نیاگارا (میزان حرکت رودخانه) برابر کمترین عدد کارت پارو زنی بازی شده $+/-$ عدد مسیر هواشناسی (که با ابر مشخص می شود)

• تا آنجا که از طناب بگذرید، از دیسک های شفاف رودخانه برای حرکت دادن رودخانه به سمت پایین استفاده کنید.

- قایق ها روی همان دیسکی که شناور هستند، باقی می مانند.

وقتی یک قایق از روی آبشار سقوط کند، از دست می رود. برای بازگرداندن آن (به صورت بارگیری نشده)، بازیکن باید یک جواهر را که قبلا جمع آوری کرده است، پرداخت کند.

- یک بازیکن، که در این زمان نه قایق و نه سنگ قیمتی دارد، یکی از قایق های خود را به صورت رایگان برداشته و در محل شروع در پشت طناب قرار می دهد.

مرحله چهارم: حافظ زندگی را به همسایه سمت چپ بدهید (بازیکن شروع برای دور بعدی).

پایان بازی: بالا را ببینید.

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد

ارائه از سرزمین ذهن زیبا

