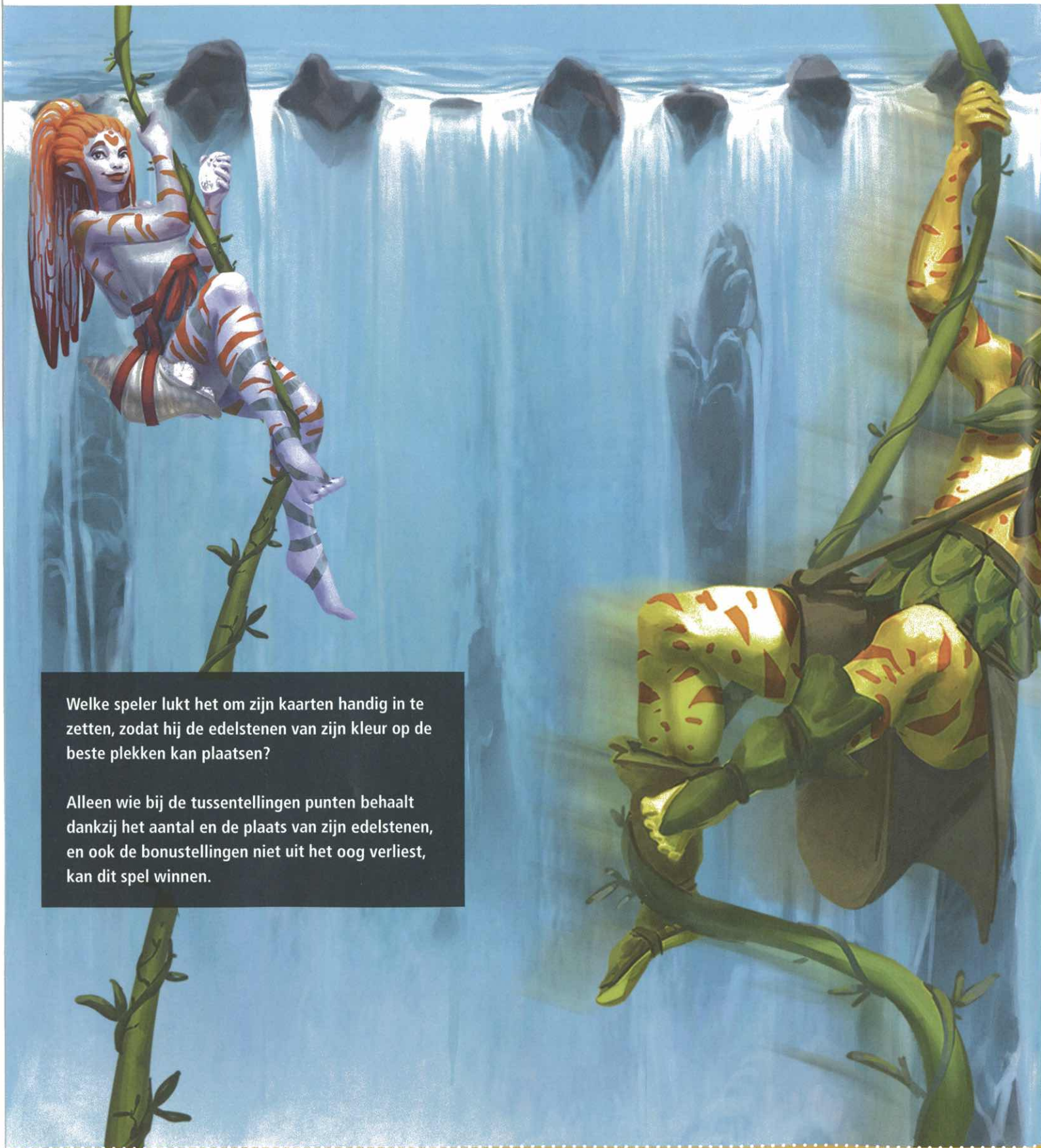


Jarenlang leefde het Inox-olk vredig in het land der water-
vallen. Maar plotseling dreigt er gevaar: gemene Rhujas
trekken door het land en willen de edelstenen van het Inox-
olk veroveren. Daarom hebben de Inox de moeilijkst bereik-
bare en gevaarlijkste plek uitgezocht om hun edelstenen te
verstoppen: de rotswand achter de waterval Iguazu.

Waterdraak Silon houdt de waterval tegen, zodat de moe-
dige Inox zich aan een touw van de rotswand kunnen laten
zakken. Daar brengen zij de edelstenen in veiligheid. Niet
alleen het vallende water houdt de Rhujas tegen, beneden
maken gevaarlijke waterslangen het nog lastiger om de
edelstenen te bemachtigen.



Welke speler lukt het om zijn kaarten handig in te
zetten, zodat hij de edelstenen van zijn kleur op de
beste plekken kan plaatsen?

Alleen wie bij de tussentellingen punten behaalt
dankzij het aantal en de plaats van zijn edelstenen,
en ook de bonustellingen niet uit het oog verliest,
kan dit spel winnen.



1 vierdelig spelbord met
5 verwisselbare rotsstroken

2 kunststof rails

2 scoreborden



45 bonuskaartjes
(35 lichte, 10 donkere achterkanten)



1 waterkader

8 waterstroken



60 kaartjes



140 edelstenen in
vier kleuren
(35 per kleur)



1 edelstenenkist



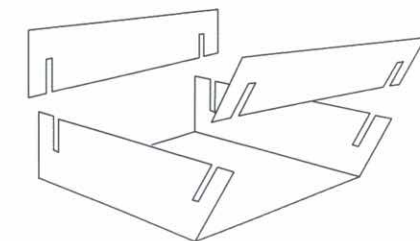
50 waterdruppels



1 waterkist

Zet de twee kisten voor het eerste spel op
de volgende manier in elkaar:

De zijkant met pijl moet steeds zodanig in
de schuine spleet worden gestoken, dat de
pijl aan de binnenkant van de kist te zien is.



1

Spelbord

Zet het spelbord in elkaar en leg het zo neer dat iedere speler aan een hoek van het spelbord zit.

Rails

Steek de kunststof rails in de twee lange gleuven. De hogere kant van de kunststof rails moet naar buiten wijzen.

Rotsstroken

Leg de rotsstroken in willekeurige volgorde op het spelbord, met de waterslangen onderaan.

Scorebord

Leg het bij het spelersaantal passende scorebord op het spelbord:

- 2 spelers 
 3 spelers 
 4 spelers 

2

Bonuskaartjes

Meng de bonuskaartjes met de afbeelding naar beneden. Leg de bonuskaartjes met de donkere achterkant op de donkere velden van het spelbord.

Leg de bonuskaartjes met de lichte achterkant op de lichte velden van het spelbord, zoals afgebeeld op de aangrenzende rotsstrook.

3

Waterkader

Leg het waterkader helemaal links op de kunststof rails.

Waterstrookjes

Leg alle waterstrookjes rechts ernaast op de kunststof rails.

Open bonuskaartjes

Binnen het waterkader is een rij bonuskaartjes zichtbaar. Draai deze bonuskaartjes om.

4

Puntenstenen

De hoeken van het spelbord geven aan wie met welke kleur speelt. Iedere speler neemt een edelsteen van zijn kleur en legt hem voor het eerste veld van de puntenlijst. Dat zijn jullie puntenstenen.

Edelstenen

Doe de rest van de edelstenen in de edelstenenkist. Bepaal wie mag beginnen en zet de kist met edelstenen bij die speler.

Kaarten

Meng alle kaarten met de afbeelding naar beneden en deel ze als volgt uit: de eerste speler krijgt 4 kaarten, de kloksgewijs volgende speler krijgt er 5, de volgende 6 en de volgende 7. (Bij 2 spelers geldt: 4 / 5 kaarten, bij 3 spelers: 4 / 5 / 6 kaarten.) Neem jullie kaarten verdekt in de hand.

De overige kaarten leg je klaar als afneemstapel, met de afbeelding naar beneden. Naast de afneemstapel vormen jullie in de loop van het spel de aflegstapel.

Waterdruppels

Doe alle waterdruppels in de waterkist en zet die bij de speler rechts van de startspeler.



Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. De startspeler begint.

1 van 3

Elke beurt bestaat uit drie fases.
Aan het begin van je beurt moet je één van de twee handelingen kiezen en uitvoeren:

A. VIER KAARTEN AFNEMEN

Neem 4 kaarten van de afneemstapel en neem die verdekt in de hand.

Aan het einde van je beurt mag je maximaal 12 kaarten in je hand hebben. Heb je meer kaarten in je hand, dan moet je de overtollige kaarten open op de aflegstapel leggen. Welke kaarten je aflegt, mag je zelf kiezen.

Is de afneemstapel leeg? Meng de aflegstapel en leg die klaar als nieuwe afneemstapel.

◀▶
of

B. EEN EDELSTEEN PLAATSEN

Binnen het waterkader zijn lichte en donkere kolommen te zien. In iedere kolom zijn er gekleurde rotsspleten.

In deze rotsspleten kunnen jullie edelstenen plaatsen. Daarvoor heb je de kaarten in je hand nodig:

1. **Rotsspleet kiezen:** Kies een vrije rotsspleet.

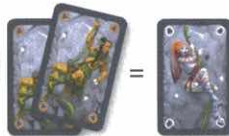
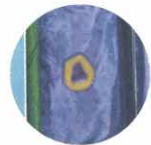
2. **Kaarten afleggen:**

De gekleurde omranding van de rotsspleet geeft de **kleur** van de kaart(en) aan, die je moet afleggen. De kolom waarin de rotsspleet zich bevindt, geeft aan **hoeveel kaarten** van deze kleur je moet afleggen: — voorbeeld
Kolom 1 ▶ 1 kaart, Kolom 2 ▶ 2 kaarten, Kolom 3 ▶ 3 kaarten, Kolom 4 ▶ 4 kaarten, Kolom 5 ▶ 5 kaarten

Kaart vervangen: Iedere kaart kan door twee andere, dezelfde kaarten worden vervangen.

Leg de gevraagde kaarten open op de aflegstapel.

3. **Edelsteen plaatsen:** Nu mag je een edelsteen van **jouw** kleur uit de kist met edelstenen nemen en op de rotsspleet leggen.



2 van 3

WATERDRUPPELS LEGGEN

Staat de waterkist op dit moment bij jou?

Nee? Dan sla je dit punt over.

Ja? Leg dan een waterdruppel uit de waterkist op de volgende rotsspleet: binnen het waterkader in de eerste kolom – op de (van bovenaf gezien) **eerste vrije** rotsspleet. — voorbeeld

Niet vergeten: het water druppelt van boven naar beneden.

Hier kan nu niemand meer een edelsteen plaatsen. De waterkist blijft bij jou staan.

3 van 3

EDELSTENENKIST DOORGEVEN

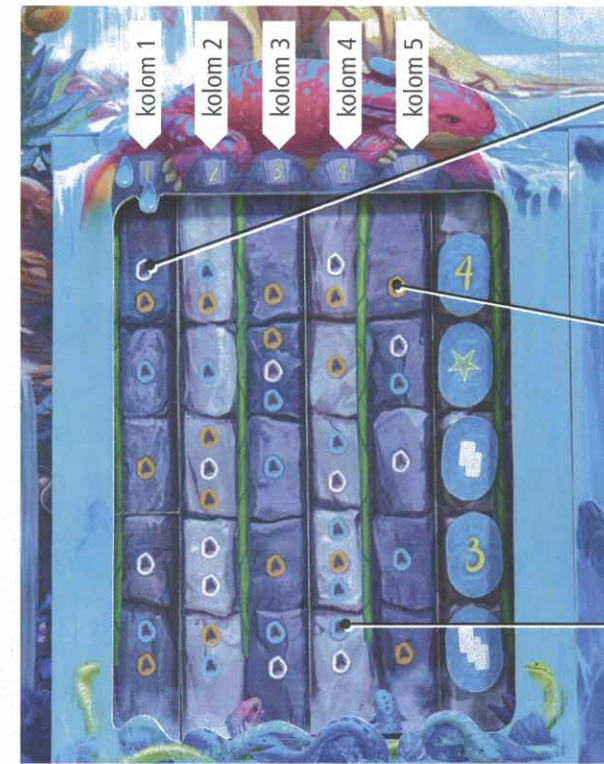
Geef de edelstenenkist door aan de kloksgewijs volgende speler (zie de pijl in de kist). Daarmee is je beurt beëindigd.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

tip: dure plaatsen

Wat voor nut heeft het om edelstenen in de „dure“ kolommen te plaatsen?

In de dure kolommen heb je meestal nog een vrijere keuze aan rotsspleten en kun je je edelstenen slim plaatsen met het oog op de komende, steeds waardevollere tussentellingen – voordat een andere speler een goede plaats voor je neus wegkaapt. Verder geldt dat edelstenen in de dure kolommen langer in het spel blijven, terwijl de edelstenen in de eerste rij al na de eerste tussentelling onder de waterval verdwijnen.



Om hier een edelsteen te plaatsen, moet je een witte kaart afleggen.



Om hier een edelsteen te plaatsen, moet je vijf oranje kaarten afleggen.



Om hier een edelsteen te plaatsen, moet je vier blauwe kaarten afleggen.



In dit voorbeeld moet de waterdruppel op deze rotsspleet worden gelegd.

Tussen-
telling
1 van 2



Tussen-
telling
2 van 2



TUSSENTELLING: ————— voorbeeld —————>

Zodra in de eerste kolom binnen het waterkader de laatste vrije rotsspleet met een edelsteen of waterdruppel bedekt is, vindt meteen de telling van die kolom plaats:

Punten van de rots

Eerst worden de punten die op de rots onder deze kolom staan toegekend (zie het scorebord). Daarbij gaat het om de meeste edelstenen:
Bij 4 spelers geldt: De speler die de meeste edelstenen (in zijn kleur) in deze kolom heeft geplaatst, krijgt het hoge puntenaantal van de rots, de speler met de op één na meeste edelstenen het middelste aantal punten, die met de op twee na meeste edelstenen het laagste aantal punten (► verplaats de puntenstenen overeenkomstig op de puntenlijst). De vierde speler (en natuurlijk iedereen die in deze kolom helemaal geen edelsteen heeft geplaatst) krijgt helemaal geen punten.
Bij drie of twee spelers geldt dezelfde volgorde, maar zijn er overeenkomstig minder punten te verdelen. In ieder geval krijgt minimaal één speler geen punten.

Gelijkspel: Als er gelijke standen zijn bij het aantal edelstenen, krijgt de speler die een edelsteen verder naar beneden heeft geplaatst (dichter bij de gevaarlijke waterslangen) voorrang.

Verdeling van de bonuskaartjes

De bonuskaartjes worden op basis van de meeste edelstenen in de horizontale rijen toegekend: De speler die de meeste edelstenen (van zijn kleur) op de betreffende rij van het bonuskaartje heeft geplaatst, ontvangt het bonuskaartje en legt het (open of met de afbeelding naar beneden) voor zich neer.

Gelijkspel: Bij een gelijkspel krijgt de speler van wie de edelsteen meer naar rechts (dichter bij het bonuskaartje) ligt voorrang. Is er dan nog steeds een gelijke stand, dan krijgt de speler van wie de edelsteen bij deze gelijke stand verder naar beneden ligt het bonuskaartje.

Is er op een rij geen edelsteen, dan wordt het bonuskaartje uit het spel gehaald.

Belangrijk:

een tussentelling wordt alleen gedaan als alle rotsspleten van de eerste kolom binnen het waterkader met edelstenen of waterdruppels zijn bedekt. Het kan gebeuren dat de tweede, derde, vierde of vijfde kolom al vol is, terwijl er in de eerste kolom nog vrije rotsspleten zijn. Ook in dat geval wordt net zo lang doorgespeeld tot de eerste kolom vol is en daarmee de tussentelling van deze eerste kolom wordt uitgevoerd.
Niet vergeten: tot het einde van het spel wordt steeds de op dat moment eerste kolom in het waterkader geteld.

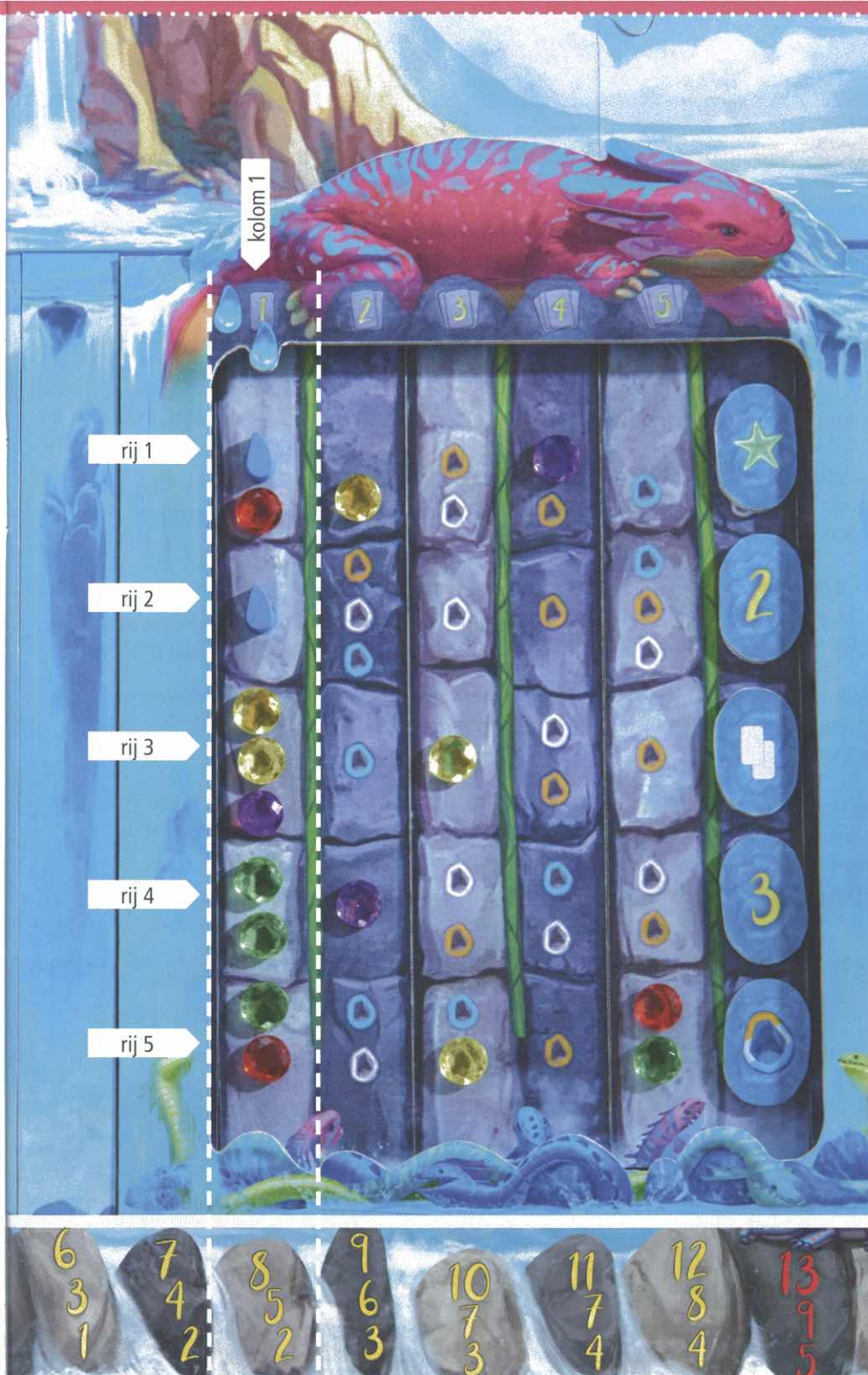
NA DE TUSSENTELLING:

a) Neem de waterstrook helemaal rechts van de kunststof rails en schuif hem er aan de linkerkant weer in. Daardoor wordt het waterkader een kolom verder geschoven. De kolom die zojuist nog de tweede kolom was, wordt daardoor de eerste, etc.

b) Nu zijn er vijf nieuwe bonuskaartjes in het waterkader tevoorschijn gekomen. Draai deze bonuskaartjes om. ○

c) De waterkist wordt linksom aan de volgende speler doorgegeven (zie de pijl in de kist). ○

d) De waterkist wordt rechtsom doorgegeven aan de volgende speler (zie de pijl in de kist). Deze speler is als volgende aan de beurt. ○



De eerste kolom binnen het waterkader is vol en wordt geteld:

Punten van de rots

Speler groen heeft de meeste edelstenen in deze kolom en krijgt 8 punten.
Speler geel en rood hebben evenveel edelstenen. Speler rood krijgt 5 punten omdat hij een edelsteen verder naar beneden heeft geplaatst. Speler geel krijgt 2 punten.
Omdat speler paars de minste edelstenen van deze kolom heeft, krijgt hij geen punten.

Verdeling van de bonuskaartjes

Eerste rij: speler geel, rood en paars hebben evenveel edelstenen geplaatst. Speler paars krijgt het bonuskaartje omdat zijn edelsteen het verst naar rechts ligt.

Tweede rij: dit bonuskaartje wordt uit het spel gehaald.

Derde rij: speler geel heeft de meeste edelstenen en krijgt het bonuskaartje.

Vierde rij: speler groen heeft de meeste edelstenen en krijgt het bonuskaartje.

Vijfde rij: speler groen en speler rood hebben beide twee edelstenen op deze rij. Ook bij de vraag „wie heeft een edelsteen verder naar rechts geplaatst?” heerst een gelijkspel. Daarom krijgt de speler die bij deze gelijke stand verder naar beneden ligt het bonuskaartje: in dit geval dus speler groen.

► Uitzondering: Het kan gebeuren dat na a) (het doorschuiven van het waterkader) de **dan eerste** kolom ook al vol is. In dat geval wordt meteen weer geteld, voordat c) en d) worden uitgevoerd.

► Uitzonderlijk geval: als de kolom door de speler die de waterkist bezit met een edelsteen is vol gemaakt, dan legt hij geen waterdruppel meer neer, maar geeft hij de waterkist zoals hier beschreven door na de telling.

► Uitzonderlijk geval: de speler met de edelstenenkist wil nog één of meer bonuskaartjes „Dubbele beurt” inzetten. Daar heeft hij nu nog de kans toe, voordat hij de edelstenenkist doorgeeft. De bonuskaartjes worden op de volgende pagina uitgelegd.

BONUSKAARTJES:

Er zijn vier soorten bonuskaartjes:

Deze bonuskaartjes gebruik je bij het einde van het spel:

Deze kaartjes leveren extra punten op. Leg deze bonuskaartjes eerst voor je neer. Pas aan het einde van het spel krijg je de overeenkomstige punten.



Deze bonuskaartjes kun je inzetten als je aan de beurt bent:

Geef een van deze bonuskaartjes af en je krijgt daarvoor 2, 3 of 4 kaartjes van de afneemstapel. Je mag aan het einde van je beurt niet meer dan 12 kaarten in je hand hebben (anders moet je de overvloedige kaarten afleggen).



Als je een edelsteen wilt plaatsen, dan kun je dit bonuskaartje afgeven. Je mag dan willekeurige kaarten in plaats van de vereiste kaartkleur afgeven. Dit houdt in dat alleen het aantal kaarten voor jou relevant is, niet de kleur.



Als je dit kaartje afgeeft, dan mag je – nadat je je handeling hebt uitgevoerd – meteen nog een handeling uitvoeren: 4 kaarten afnemen of 1 edelsteen plaatsen, ongeacht wat je eerste handeling ook was.



Binnen je beurt mag je een willekeurig aantal dezelfde of verschillende bonuskaartjes inzetten – het maakt niet uit of je dit aan het begin of aan het einde van je beurt doet. Pas daarna komt je beurt ten einde met het eventuele plaatsen van een waterdruppel en het doorgeven van de edelstenenkist.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt met de telling van de kolom die bij deze op twee na laatste rots hoort: er komen geen speelbeurten meer en de puntentelling wordt uitgevoerd:

**PUNTENTELLING**

Eerst worden zoals gewoonlijk de punten van de rots van deze kolom toegekend en de bonuskaartjes verdeeld.

Aansluitend worden meteen punten toegekend voor de op één na laatste en laatste kolom – of ze nu vol zijn of niet. Daarbij worden alleen nog de punten van de rotsen toegekend. Er zijn geen bonuskaartjes meer.

Vervolgens worden de punten voor de verzamelde bonuskaartjes op de puntenlijst gezet.

Wie de meeste punten heeft behaald, wint. Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Waarom krijgen bij het begin van het spel niet alle spelers evenveel kaarten?

De startspeler heeft een licht voordeel, omdat alle rotsspleten nog vrij zijn en hij als eerste een edelsteen in een rotsspleet kan leggen. Dit voordeel wordt gecompenseerd doordat de andere spelers met meer kaarten mogen beginnen. Bovendien wordt de ronde bij het einde van het spel niet tot het einde uitgespeeld.

Is het toegestaan om in één beurt meer dan één edelsteen te plaatsen?

Nee, per beurt mag je maar één edelsteen plaatsen. Alleen als je een bonuskaartje „Dubbele beurt” inzet, kun je nog een edelsteen plaatsen.

Waarom moet de kist met edelstenen van speler naar speler worden doorgegeven?

Het doorgeven van de edelstenenkist helpt jullie – vooral na de tussentellingen – om te onthouden wie aan de beurt is.

Wat gebeurt er als bij de puntentelling alle spelers evenveel punten hebben?

Dan worden alle punten van de rots volgens de gelijkstand-regel toegekend. Bij vier spelers gaat dat als volgt: De speler van wie de onderste edelsteen is, krijgt het hoge puntenaantal van de rots. De speler met de edelsteen daarboven krijgt het middelste puntenaantal. De speler met de edelsteen daarboven krijgt het laagste puntenaantal. De vierde speler krijgt geen punten.

Wat gebeurt er als de waterdruppelkist in de loop van het spel leeg raakt of er geen edelstenen van mijn kleur meer in de edelstenenkist zitten?

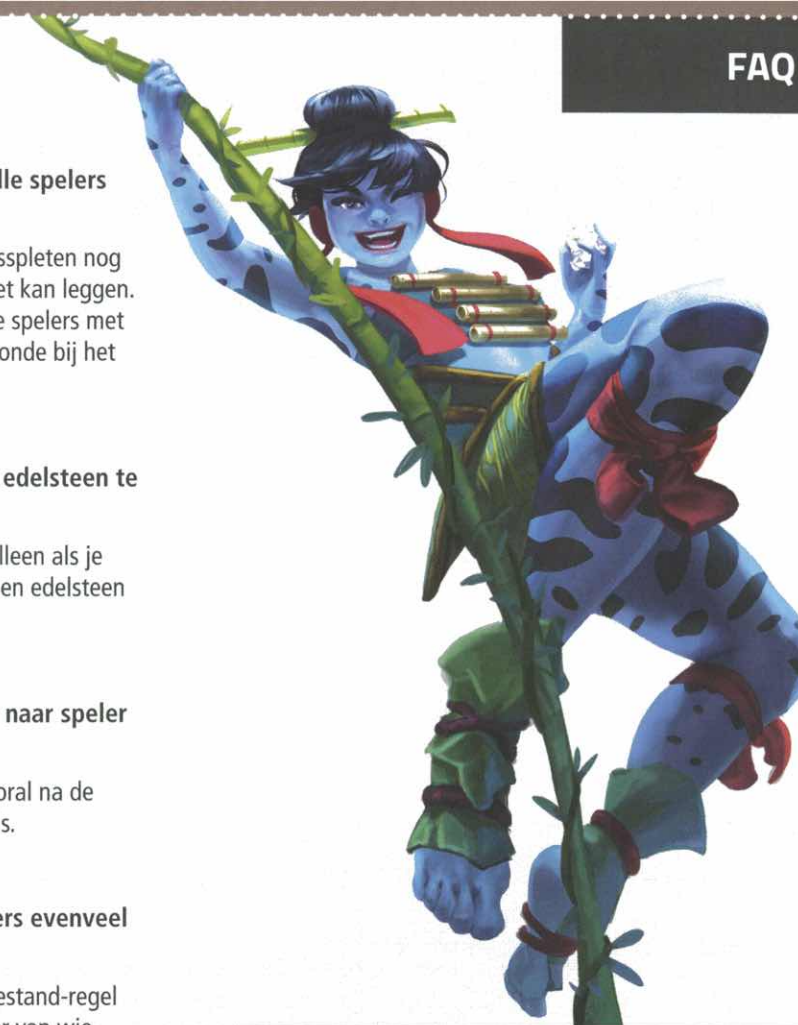
In dit zeer zeldzame geval nemen jullie een paar van de waterstrookjes helemaal links van de kunststof rails. Vul de betreffende kist opnieuw met de al getelde waterdruppels of edelstenen. Leg vervolgens de waterstrookjes weer terug op de kunststof rails.

Wat gebeurt er als een speler meer dan 80 punten behaalt?

Hij verplaatst zijn puntensteen verder vanaf de 1 en voegt aan het einde 80 punten toe.

Wat als ik in deze spelregels geen antwoord op mijn vraag vind?

Wij helpen je graag verder: stuur je vraag naar spieleredaktion@haba.de.



Auteur: Michael Feldkötter
Illustraties: Stephanie Böhm
Redactie: Miriam Koser
© HABA-Spiele Bad Rodach 2017, art.-nr. 303443

DOEL VAN HET SPEL: Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

OPBOUW:

- Spelbord met rotsstroken, kunststof rails en scorebord (overeenkomstig het spelersaantal) opbouwen
- Iedere speler zit bij een hoek van het spelbord
- Bonuskaartjes met de afbeelding naar beneden mengen en neerleggen
- Waterkader en waterstrookjes op de kunststof rails leggen, de eerste 5 bonuskaartjes omdraaien
- Steeds één edelsteen als puntensteen voor de puntenlijst leggen
- Kaarten met de afbeelding naar beneden mengen en verdelen:
Bij vier spelers: 4 / 5 / 6 / 7 kaarten
Bij drie spelers: 4 / 5 / 6 kaarten
Bij twee spelers: 4 / 5 kaarten
Overige kaarten als afneemstapel klaarleggen
- Edelstenen in de edelstenenkist bij de startspeler, waterdruppels in de waterkist bij de speler rechts daarnaast

VERLOOP VAN HET SPEL:

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

- 4 kaarten afnemen ◀ of ▶ kaarten afleggen en 1 edelsteen plaatsen (de kleur van de kaart moet overeenkomen met de gekozen rotsspleet, het aantal kaarten met de kolom)
- Speler met waterkist: Waterdruppels leggen (op de eerste vrije rotsspleet vanaf boven in de eerste kolom)
- Edelstenenkist doorgeven

TUSSENTELLING:

Zodra de eerste kolom in het waterkader vol is:

- Punten van de rots: worden op basis van de meeste edelstenen in de kolom toegekend
Bij een gelijke stand krijgt de speler van wie de edelsteen verder naar beneden ligt voorrang
- Bonuskaartjes: worden op basis van de meeste edelstenen in de rij toegekend
Bij een gelijke stand krijgt de speler van wie de edelsteen verder naar rechts ligt voorrang

Na de tussentelling:

- Waterstrookje rechts eruit halen en links weer erin schuiven
- 5 nieuwe bonuskaartjes omdraaien
- Waterkist tegen de wijzers van de klok in doorgeven
- Edelstenenkist kloksgewijs doorgeven

OVERIGE REGELS:

Kaarten vervangen: 2 identieke kaarten vervangen willekeurige andere kaarten
Maximaal aantal kaarten in de hand: 12 kaartjes

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel eindigt met de telling van de kolom die bij de op twee na laatste rots hoort:

- tel de punten van de kolom en tel daarna meteen de één na laatste en laatste kolom.
- Punten van de bonuskaartjes op de puntenlijst zetten

Wie de meeste punten heeft behaald, wint. (Gelijkspel? Meerdere winnaars.)



OBJECTIF DU JEU : Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

PRÉPARATIFS :

- Construire le plateau de jeu avec les bandes rocheuses, les rails en plastique et la planche à points (en fonction du nombre de joueurs).
- Chaque joueur est assis à un angle du plateau de jeu.
- Mélanger et poser les tuitjes bonus faces cachées.
- Placer le cadre d'eau et les bandes d'eau sur les rails en plastique, retourner les 5 premières tuitjes bonus.
- Poser 1 pierre précieuse de chaque couleur servant de pierre de classement devant la barre des points.
- Mélanger et distribuer les cartes faces cachées :
- S'il y a 2 joueurs : 4/5 cartes
- S'il y a 3 joueurs : 4/5/6 cartes
- S'il y a 4 joueurs : 4/5/6/7 cartes
- Empiler les cartes restantes en pioche.
- Remettre la boîte avec les pierres précieuses au joueur qui commence, la boîte avec les gouttes d'eau au joueur à sa droite.

DÉROULEMENT DU JEU :

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Tirer 4 cartes ▶ ou ◀ Poser des cartes et placer 1 pierre précieuse (couleur des cartes = celle de la fissure rocheuse sélectionnée, nombre de cartes = numéro de la colonne)
- Joueur avec la boîte à gouttes d'eau : poser une goutte sur la première fissure disponible en partant du haut dans la première colonne.
- Passer la boîte à pierres précieuses

CLASSEMENT INTERMÉDIAIRE :

Dès que la première colonne du cadre d'eau est pleine :

- Points du rocher : attribués en fonction des plus grands nombres de pierres précieuses dans la colonne.
- Tuitjes bonus : attribuées en fonction des plus grands nombres de pierres précieuses dans la ligne.
- En cas d'égalité, le joueur à la pierre précieuse la plus à droite l'emporte.

Après le classement intermédiaire :

- Retirer la bande d'eau de droite et la mettre à gauche.
- Retourner 5 nouvelles tuitjes bonus.
- Passer la boîte à gouttes d'eau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Passer la boîte à pierres précieuses dans le sens des aiguilles d'une montre.

AUTRES REGLES :

Remplacer des cartes : 2 cartes identiques remplacent n'importe quelle carte.
Nombre de cartes en main limité à : 12 cartes.

FIN DE LA PARTIE :

Le jeu s'achève avec le classement de la colonne qui correspond à l'avant-avant-dernier rocher :

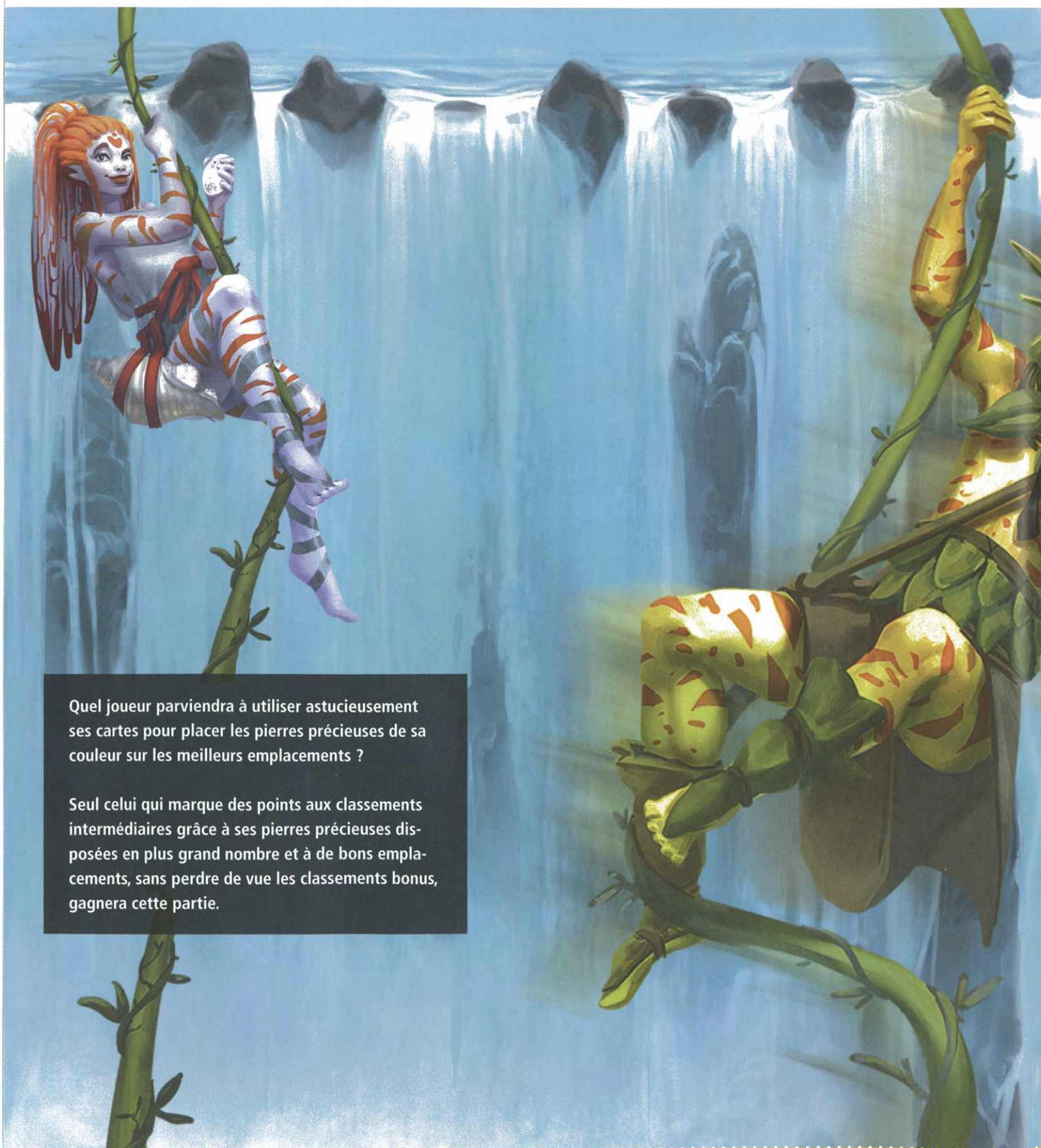
- Attribuer les points de la colonne, puis aussitôt ceux de l'avant-dernière et de la dernière colonne.
- Avancer les pierres de classement en fonction des points des tuitjes bonus sur la barre des points.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points. En cas d'égalité ? = plusieurs gagnants.

CONTENU

Depuis la nuit des temps, le peuple des Inax vit en paix au pays des cascades. Mais une menace le guette : de terribles Rhujas errent à travers le pays à la recherche de pierres précieuses qu'ils comptent bien dérober aux Inax. Ces derniers ont donc choisi un lieu difficile d'accès et très dangereux pour cacher leurs pierres précieuses : la falaise

masquée par la cascade d'Iquazú. Leur dragon d'eau, Silon, retient la chute d'eau pour que les valeureux Inax puissent descendre en rappel le long de la falaise et y mettre leurs pierres précieuses à l'abri. L'eau bouillonnante ainsi que les dangereux serpents d'eau au pied des chutes devraient tenir les Rhujas à distance.



Quel joueur parviendra à utiliser astucieusement ses cartes pour placer les pierres précieuses de sa couleur sur les meilleurs emplacements ?

Seul celui qui marque des points aux classements intermédiaires grâce à ses pierres précieuses disposées en plus grand nombre et à de bons emplacements, sans perdre de vue les classements bonus, gagnera cette partie.



1 plateau de jeu en 4 parties avec 5 bandes rocheuses interchangeables

2 rails en plastique

2 planches à points



45 tuiles bonus (35 à verso clair, 10 à verso sombre)

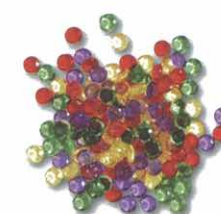


1 cadre d'eau

8 bandes d'eau



60 cartes



140 pierres précieuses (35 de chacune des quatre couleurs)



1 boîte à pierres précieuses



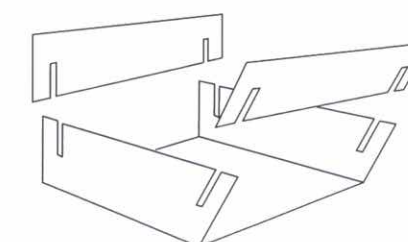
50 gouttes d'eau



1 boîte à gouttes d'eau

Avant la première partie, assemblez les deux boîtes comme suit :

Le bord sur lequel figure une flèche s'enfonce dans la fente inclinée, de sorte que la flèche soit visible à l'intérieur de la boîte.



1

Plateau de jeu

Assemblez les pièces du plateau de jeu et orientez-le de sorte que chaque joueur soit assis à un angle du plateau.

Rails

Insérez les rails en plastique dans les deux fentes longues. Le bord surélevé de chaque rail en plastique doit se trouver vers l'extérieur.

Bandes rocheuses

Placez les bandes rocheuses dans un ordre aléatoire sur le plateau de jeu en veillant à ce que les serpents d'eau soient en bas.

Planches à points

Insérez la planche à points qui correspond au nombre de joueurs de votre partie dans le plateau de jeu :

- 2 joueurs 
- 3 joueurs 
- 4 joueurs 

2

Tuiles bonus

Les tuiles bonus sont mélangées faces cachées. Posez les tuiles bonus au verso sombre sur les cases sombres du plateau de jeu.

Posez les tuiles bonus au verso clair sur les cases claires du plateau de jeu et sur les bandes rocheuses voisines, comme illustré.



3

Cadre d'eau

Placez le cadre d'eau complètement à gauche sur les rails en plastique.

Bandes d'eau

Placez toutes les bandes d'eau à côté du cadre d'eau, à droite sur les rails en plastique.

Tuiles bonus faces visibles

Dans le cadre d'eau, une rangée de tuiles bonus est visible. Retournez ces tuiles bonus.



4

Pierres de classement

Les coins du plateau de jeu indiquent la couleur de chaque joueur. Chacun prend une pierre précieuse de sa couleur et la pose avant la première case de la barre des points. Ce sont vos pierres de classement.

Pierres précieuses

Remplissez la boîte à pierres précieuses avec toutes les autres pierres précieuses. Choisissez le joueur qui commence et placez la boîte à pierres précieuses devant lui.

Cartes

Mélangez toutes les cartes faces cachées et distribuez-les comme suit :

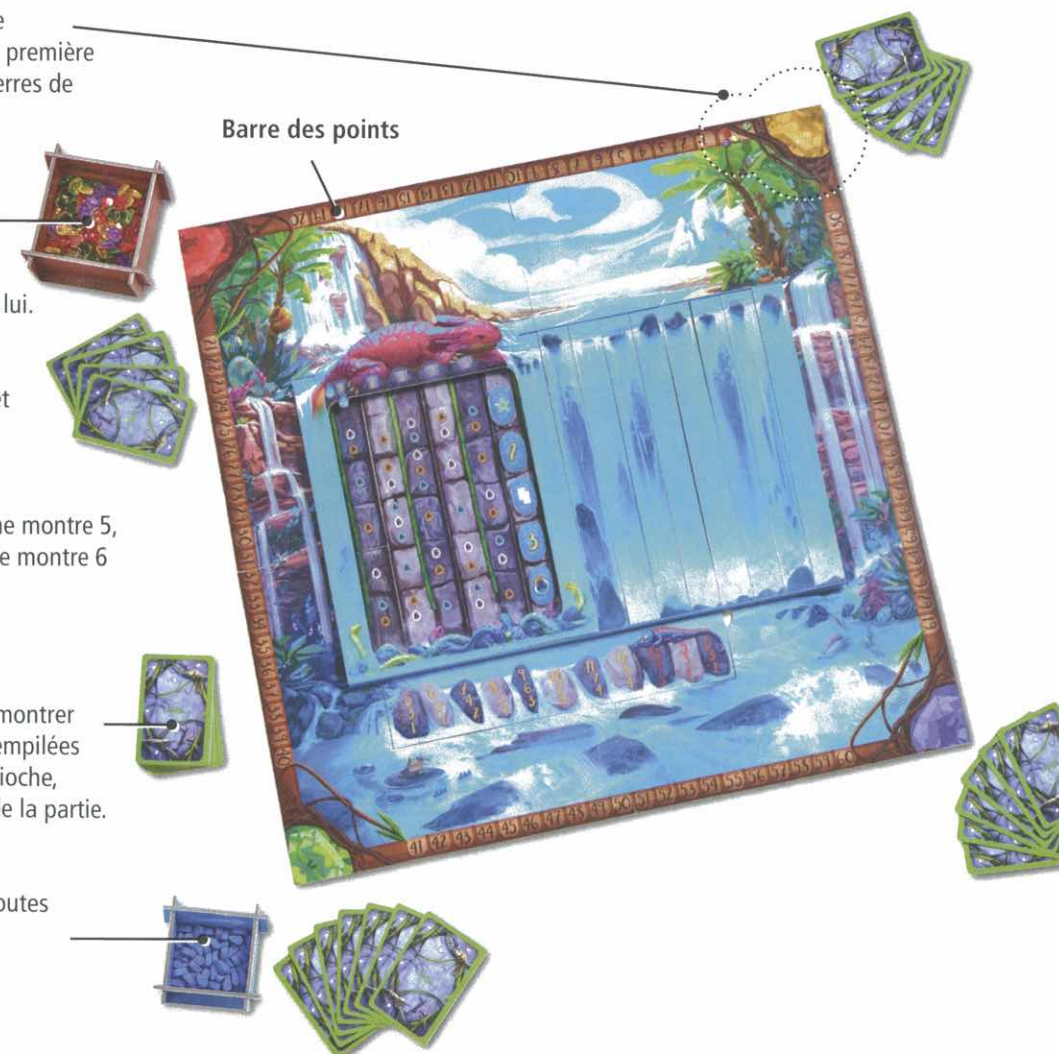
le premier joueur reçoit 4 cartes, le deuxième dans le sens des aiguilles d'une montre 5, le troisième dans le sens des aiguilles d'une montre 6 et le quatrième et dernier 7.
(Par analogie, pour 2 joueurs : 4/5 cartes, pour 3 joueurs : 4/5/6 cartes.)

Chacun prend ses cartes en main sans les montrer aux autres joueurs. Les autres cartes sont empilées faces cachées (= pioche). A côté de cette pioche, une pile de défausse se formera au cours de la partie.

Gouttes d'eau

Remplissez la boîte à gouttes d'eau avec toutes les gouttes d'eau et placez-la devant le joueur à droite du joueur qui commence.

Barre des points





On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur commence :
Un tour se compose de trois étapes.

1 sur 3

Au début de ton tour, tu sélectionnes une action à exécuter parmi deux possibilités :

A. TIRER QUATRE CARTES

Tire 4 cartes de la pioche et prends-les en main sans les montrer aux autres joueurs.

A la fin de ton tour, tu ne dois pas avoir plus de 12 cartes en main. Si tu as trop de cartes en main, tu déposes les cartes en trop faces visibles sur la pile de défausse. Tu choisis librement les cartes dont tu te défausses.

La pioche est vide ? Mélangez les cartes de la pile de défausse, puis posez-les pour former une nouvelle pioche.

B. PLACER UNE PIERRE PRÉCIEUSE

Dans le cadre d'eau, on peut voir des colonnes claires et sombres. Chaque colonne présente des fissures rocheuses colorées.

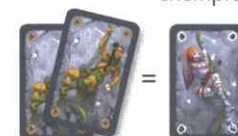
Dans ces fissures rocheuses, tu peux placer des pierres précieuses. Tu as besoin des cartes que tu as en main :

- Sélectionner une fissure rocheuse :** choisis une fissure rocheuse libre.
- Poser des cartes :**
La bordure colorée de la fissure rocheuse indique la couleur de la ou des cartes que tu dois poser.
La colonne dans laquelle la fissure rocheuse se trouve indique le nombre de cartes de cette couleur qui doivent être déposées :
exemple : colonne 1 ► 1 carte, colonne 2 ► 2 cartes, colonne 3 ► 3 cartes, colonne 4 ► 4 cartes, colonne 5 ► 5 cartes

Remplacer une carte : chaque carte peut être échangée contre deux autres cartes d'une couleur identique.

Tu poses les cartes requises faces visibles sur la pile de défausse.

- Poser une pierre précieuse :** tu peux maintenant prendre une pierre précieuse de ta couleur dans la boîte à pierres précieuses et la poser dans la fissure rocheuse.



2 sur 3

POSER UNE GOUTTE D'EAU

La boîte à gouttes d'eau se trouve-t-elle devant toi ?

Non ? Passe au point suivant.

Oui ? Tu **dois** maintenant placer une goutte d'eau de la boîte sur la fissure rocheuse suivante : dans la première colonne du cadre d'eau, sur la **première fissure rocheuse disponible** en partant du haut. Remarque : l'eau goutte du haut vers le bas.
Plus personne ne peut poser de pierre précieuse sur cet emplacement.
Tu gardes la boîte à gouttes d'eau.

3 sur 3

PASSER LA BOÎTE À PIERRES PRÉCIEUSES

Passe la boîte à pierres précieuses au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre (voir la flèche sur la boîte). Ton tour est maintenant terminé.

C'est maintenant au tour du joueur suivant.

Conseil : emplacements coûteux

Pourquoi poser des pierres précieuses dans des colonnes « coûteuses » ?

Dans les colonnes « coûteuses », les fissures rocheuses disponibles sont souvent plus nombreuses. On peut donc placer ses pierres précieuses stratégiquement en vue des prochains classements intermédiaires, qui rapportent toujours plus, avant qu'un bon emplacement soit pris par un autre joueur et nous passe sous le nez. De plus, les pierres précieuses des emplacements « coûteux » restent plus longtemps en jeu, alors que les pierres précieuses de la première colonne disparaissent sous la cascade dès le prochain classement intermédiaire.



Pour placer une pierre précieuse sur cet emplacement, tu te défausses d'une carte blanche.



Pour placer une pierre précieuse sur cet emplacement, tu te défausses de cinq cartes orange.



Pour placer une pierre précieuse sur cet emplacement, tu te défausses de quatre cartes bleues.



Dans cet exemple, la goutte d'eau doit être placée sur cette fissure rocheuse.

classement
intermédiaire
1 sur 2



classement
intermédiaire
2 sur 2



CLASSEMENT INTERMÉDIAIRE

exemple →

Dès que la dernière fissure disponible dans la première colonne du cadre d'eau est garnie d'une pierre précieuse ou d'une goutte d'eau, cette colonne fait aussitôt l'objet d'un classement :

Points du rocher

Les points inscrits sur le rocher situé sous cette colonne sont attribués en premier (voir planche à points). La majorité l'emporte alors :
S'il y a 4 joueurs : Le joueur qui a placé le plus de pierres précieuses (de sa couleur) dans cette colonne obtient le nombre de points indiqué en haut du rocher, le joueur qui a placé le deuxième plus grand nombre de pierres précieuses le nombre de points du milieu, et celui qui a le troisième plus grand nombre de pierres précieuses le nombre de points du bas du rocher (► avancer les pierres de classement du nombre de points sur la barre des points). Le quatrième joueur n'obtient pas de points (comme tous les joueurs qui n'ont placé aucune pierre précieuse dans cette colonne).
S'il y a 3 ou 2 joueurs, l'ordre reste le même, mais il y a moins de points à distribuer. Quel que soit le nombre de joueurs, le moins bien classé n'obtient aucun point.

Cas d'égalité : s'il y a des égalités dans le décompte des pierres précieuses, parmi les joueurs à égalité, celui dont la pierre précieuse est située le plus bas dans la cascade (au plus près des dangereux serpents d'eau) remporte les points.

Distribution des tuiles bonus

Les tuiles bonus sont distribuées en fonction des plus grands nombres de pierres précieuses dans les lignes horizontales. Le joueur qui a placé le plus de pierres précieuses (de sa couleur) dans la ligne de la tuile bonus l'obtient et la pose devant lui (face visible ou cachée au choix).

Cas d'égalité : en cas d'égalité, le joueur à égalité dont la pierre précieuse est le plus à droite (la plus proche de la tuile bonus) l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur qui obtient la tuile bonus est celui dont la pierre précieuse à égalité est située le plus bas dans la cascade.

S'il n'y a pas de pierre précieuse dans une ligne, sa tuile bonus est retirée du jeu.

Important :

Le classement intermédiaire ne commence que lorsque toutes les fissures rocheuses de la première colonne du cadre d'eau sont garnies de pierres précieuses ou de gouttes d'eau. Il est tout à fait possible que la deuxième, troisième, quatrième ou cinquième colonne soit déjà pleine, mais qu'il y ait encore des fissures rocheuses disponibles dans la première colonne. Dans ce cas, la partie continue jusqu'à ce que la première colonne soit entièrement garnie, ce qui entraîne le classement intermédiaire de la première colonne.

Remarque : jusqu'à la fin de la partie, seule la première colonne du cadre d'eau fait l'objet d'un classement.

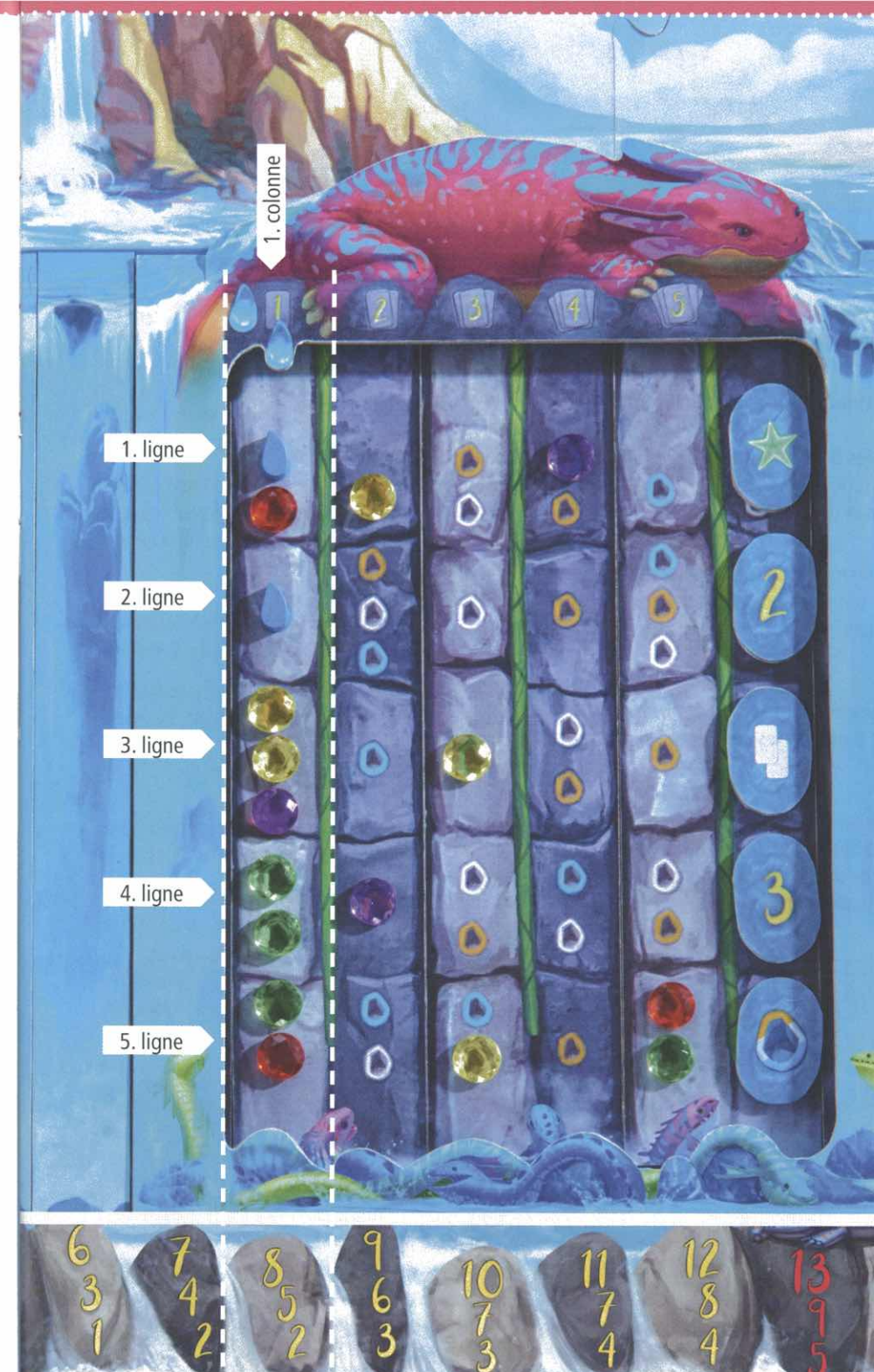
APRÈS LE CLASSEMENT INTERMÉDIAIRE

a) Prenez la bande d'eau à l'extrême droite des rails en plastique et enfoncez-la complètement à gauche. Ainsi, le cadre d'eau coulisse vers la droite d'une colonne. La deuxième colonne devient la première, etc.

b) 5 nouvelles tuiles bonus viennent de faire leur apparition dans le cadre d'eau. Retournez-les. ○

c) La boîte à gouttes d'eau est remise au joueur suivant **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre** (voir la flèche dans la boîte). ○

d) La boîte à pierres précieuses est remise au joueur suivant **dans le sens des aiguilles d'une montre** (voir la flèche dans la boîte). C'est maintenant au tour de ce joueur. ○



La première colonne du cadre d'eau est pleine et va faire l'objet d'un classement :

Points du rocher

Le joueur vert a le plus de pierres précieuses dans cette colonne et obtient 8 points.

Le joueur jaune et le joueur rouge sont à égalité. Le joueur rouge obtient 5 points, car il a placé une pierre précieuse plus bas que le joueur jaune. Le joueur jaune obtient 2 points.

Comme le joueur mauve a placé le moins de pierres précieuses dans cette colonne, il n'obtient malheureusement aucun point.

Distribution des tuiles bonus

1. ligne : les joueurs jaune, rouge et mauve sont à égalité. Le joueur mauve obtient la tuile bonus, car sa pierre précieuse est la plus à droite.

2. ligne : cette tuile bonus est retirée du jeu.

3. ligne : le joueur jaune a la majorité de pierres précieuses et obtient la tuile bonus.

4. ligne : le joueur vert a la majorité de pierres précieuses et obtient la tuile bonus.

5. ligne : le joueur vert et le joueur rouge ont tous deux 2 pierres précieuses dans cette ligne. Il y a également égalité en termes de distance entre la pierre précieuse et la tuile bonus. Le joueur qui obtient la tuile bonus est celui dont la pierre précieuse la plus à droite est située le plus bas dans la cascade (= le joueur vert).

► Cas particulier : il peut arriver qu'après le point « a » (le cadre d'eau qui coulisse), la **nouvelle première** colonne soit déjà pleine. Dans ce cas, le classement intermédiaire intervient aussitôt avant l'exécution des opérations « c » et « d ».

► Cas particulier : si le joueur qui a la boîte à gouttes a ajouté la dernière pierre précieuse pour compléter la colonne, il ne pose **pas** de goutte d'eau, mais il remet la boîte à gouttes d'eau comme décrit ici après le classement.

► Cas particulier : si le joueur qui a la boîte à pierres précieuses souhaite encore utiliser une ou plusieurs tuiles bonus « double tour », il en a encore l'occasion avant de faire passer la boîte à pierres précieuses. Voir explication des tuiles bonus à la page suivante.

TUILES BONUS

Il existe 4 tuiles bonus différentes.

Ces tuiles bonus te servent à la fin de la partie :

Ces tuiles bonus rapportent des points supplémentaires. Collecte d'abord ces tuiles bonus devant toi. Tu obtiendras les points correspondants à ces tuiles à la fin de la partie.

Tu peux utiliser ces tuiles bonus lorsque vient ton tour :

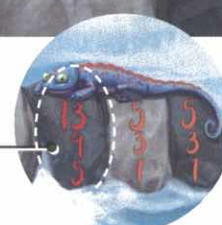
Remets une de ces tuiles bonus pour tirer 2, 3 ou 4 cartes de la pioche, suivant la tuile bonus. A la fin de ton tour, tu ne dois pas avoir plus de 12 cartes en main (si tu en as trop, tu dois te défausser de cartes au choix).

Si tu veux placer une pierre précieuse, tu peux remettre cette tuile bonus. Tu peux alors remettre les cartes de ton choix à la place des cartes de la couleur demandée. Cela signifie que dans ton cas, seul le nombre de cartes requis s'applique, pas la couleur.

Une fois que tu as exécuté ton action, tu peux en exécuter une autre en remettant cette tuile « double tour » : tirer 4 cartes ou placer 1 pierre précieuse (quelle qu'ait été ta première action).

Pendant ton tour, tu peux utiliser autant de tuiles bonus que tu le souhaites, qu'elles soient identiques ou différentes, que ce soit au début ou à la fin de ton tour. Ton tour se termine lorsque tu as déposé éventuellement une goutte d'eau et remis la boîte à pierres précieuses au joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève avec le classement de la colonne qui correspond à cet avant-avant-dernier rocher : . Il n'y a plus d'autre tour, et le classement final a lieu.

CLASSEMENT FINAL

Tout d'abord, les points du rocher de cette colonne sont attribués et les tuiles bonus distribuées comme dans les classements intermédiaires.

Ensuite, l'avant-dernière et la dernière colonne font aussitôt l'objet de leur classement, qu'elles soient entièrement garnies ou pas. Seuls les points des rochers correspondants sont attribués. Il n'y a plus de tuiles bonus.

Ensuite, les pierres de classement avancent sur la barre des points du nombre de points figurant sur les tuiles bonus collectées au cours de la partie.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Pourquoi les joueurs n'ont-ils pas tous le même nombre de cartes au début de la partie ?

Le joueur qui commence bénéficie d'un léger avantage, car toutes les fissures rocheuses sont encore disponibles et qu'il peut garnir une fissure rocheuse d'une pierre précieuse en premier. Cet avantage est compensé par le fait que les autres joueurs commencent à jouer avec un plus grand nombre de cartes. De plus, la manche de fin de la partie ne va pas jusqu'au bout.

Peut-on poser plus d'une pierre précieuse par tour ?

Non, on ne peut poser qu'une pierre précieuse par tour. Le seul moyen de poser une seconde pierre précieuse est d'utiliser une tuile bonus « double tour ».

Pourquoi la boîte à pierres précieuses doit-elle passer d'un joueur au suivant ?

La transmission de la boîte à pierres précieuses vous aide, surtout après les classements intermédiaires, à toujours savoir à qui vient le tour.

Que se passe-t-il en cas d'égalité entre tous les joueurs lors de l'attribution des points ?

Tous les points du rocher sont alors attribués en fonction de la règle s'appliquant en cas d'égalité. Et s'il y a quatre joueurs : le joueur qui a la pierre précieuse la plus basse dans la cascade obtient le nombre de points du haut du rocher. Le joueur qui a la pierre précieuse immédiatement supérieure obtient le nombre de points du milieu du rocher. Le joueur qui a la pierre précieuse immédiatement supérieure obtient le nombre de points du bas du rocher. Le quatrième joueur n'obtient aucun point.

Que se passe-t-il s'il n'y a plus de gouttes d'eau ou de pierres précieuses de ma couleur dans les boîtes au cours de la partie ?

Dans ce cas très rare, il faut en prendre quelques-unes dans les bandes d'eau les plus à gauche des rails en plastique. Remplissez alors la boîte de gouttes d'eau ou de pierres précieuses à partir des colonnes déjà évaluées. Remplacez ensuite les bandes d'eau sur les rails en plastique.

Que se passe-t-il lorsqu'un joueur a atteint plus de 80 points ?

Il fait tout simplement avancer sa pierre de classement sur la case 1 et ajoute 80 points à la fin.

Que faire si je ne trouve pas de réponse à ma question dans ces règles du jeu ?

Nous serions ravis de vous aider : n'hésitez pas à poser votre question à spieleredaktion@haba.de.

Auteur : Michael Feldkötter
Illustration : Stephanie Böhm
Rédaction : Miriam Koser
© HABA-Spiele Bad Rodach 2017, art. n° 303442

OBJECTIF DU JEU : Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points.

PREPARATIFS :

- Construire le plateau de jeu avec les bandes rocheuses, les rails en plastique et la planche à points (en fonction du nombre de joueurs).
- Chaque joueur est assis à un angle du plateau de jeu.
- Mélanger et poser les tuiles bonus faces cachées.
- Placer le cadre d'eau et les bandes d'eau sur les rails en plastique, retourner les 5 premières tuiles bonus.
- Poser 1 pierre précieuse de chaque couleur servant de pierre de classement devant la barre des points.
- Mélanger et distribuer les cartes faces cachées :
S'il y a 4 joueurs : 4/5/6/7 cartes
S'il y a 3 joueurs : 4/5/6 cartes
S'il y a 2 joueurs : 4/5 cartes
Empiler les cartes restantes en pioche.
- Remettre la boîte avec les pierres précieuses au joueur qui commence, la boîte avec les gouttes d'eau au joueur à sa droite.

DEROULEMENT DU JEU :

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

- Tirer 4 cartes ◀ ou ▶ Poser des cartes et placer 1 pierre précieuse
- (couleur des cartes = celle de la fissure rocheuse sélectionnée, nombre de cartes = numéro de la colonne)
- Joueur avec la boîte à gouttes d'eau : poser une goutte sur la première fissure disponible en partant du haut dans la première colonne.
- Passer la boîte à pierres précieuses

CLASSEMENT INTERMEDIAIRE :

Dès que la première colonne du cadre d'eau est pleine :

- Points du rocher : attribués en fonction des plus grands nombres de pierres précieuses dans la colonne.
- Tuiles bonus : attribuées en fonction des plus grands nombres de pierres précieuses dans la ligne.
En cas d'égalité, le joueur à la pierre précieuse la plus à droite l'emporte.

Après le classement intermédiaire :

- Retirer la bande d'eau de droite et la mettre à gauche.
- Retourner 5 nouvelles tuiles bonus.
- Passer la boîte à gouttes d'eau dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Passer la boîte à pierres précieuses dans le sens des aiguilles d'une montre.

AUTRES REGLES :

Remplacer des cartes : 2 cartes identiques remplacent n'importe quelle carte.
Nombre de cartes en main limité à : 12 cartes.

FIN DE LA PARTIE :

Le jeu s'achève avec le classement de la colonne qui correspond à l'avant-avant-dernier rocher :

- Attribuer les points de la colonne, puis aussitôt ceux de l'avant-dernière et de la dernière colonne.
- Avancer les pierres de classement en fonction des points des tuiles bonus sur la barre des points.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus grand nombre de points. En cas d'égalité ? = plusieurs gagnants.

tuiles bonus :

2 3 4
points supplémentaires à la fin de la partie

cartes supplémentaires en main

la couleur des cartes à jouer ne compte pas pour placer une pierre précieuse

double tour



bonuskaartjes:

Extra punten bij het einde van het spel

Extra kaarten in de hand

Willikeurige kaartkleur bij het plaats- en van een edelsteen

Dubbele beurt



DOEL VAN HET SPEL: Wie aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

OPBOUW:

- Spelbord met rotsstroken, kunststof rails en scorebord (overeenkomstig het spelersaantal) opbouwen
- Iedere speler zit bij een hoek van het spelbord
- Bonuskaartjes met de afbeelding naar beneden mengen en neerleggen
- Waterkader en waterstrookjes op de kunststof rails leggen, de eerste 5 bonuskaartjes omdraaien
- Steeds één edelsteen als puntensteen voor de puntenlijst leggen
- Kaarten met de afbeelding naar beneden mengen en verdeelen:
- Bij vier spelers: 4 / 5 / 6 / 7 kaarten
- Bij drie spelers: 4 / 5 / 6 kaarten
- Bij twee spelers: 4 / 5 kaarten
- Overige kaarten als afneemstapel klaarleggen
- Edelstenen in de edelstenenlijst bij de startspeler, waterdruppels in de waterkist bij de speler rechts daarnaast

VERLOOP VAN HET SPEL:

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

- 4 kaarten afnemen ▶ of ◀ kaarten afleggen en 1 edelsteen plaatsen (de kleur van de kaart moet overeenkomen met de gekozen rotspleet, het aantal kaarten met de kolom)
- Speler met waterkist: Waterdruppels leggen (op de eerste vrije rotspleet vanaf boven in de eerste kolom)
- Edelstenenlijst doorgeven

TUSSENTELLING:

Zodra de eerste kolom in het waterkader vol is:

- Punten van de rots: worden op basis van de meeste edelstenen in de kolom toegekend
- Bij een gelijke stand krijgt de speler van wie de edelsteen verder naar rechts ligt naar beneden ligt voorrang
- Bonuskaartjes: worden op basis van de meeste edelstenen in de rij toegekend
- Bij een gelijke stand krijgt de speler van wie de edelsteen verder naar rechts ligt voorrang

Na de tussentelling:

- Waterstrookjes rechts ertuit halen en links weer erin schuiven
- 5 nieuwe bonuskaartjes omdraaien
- Waterkist tegen de wijzers van de klok in doorgeven
- Edelstenenlijst kloksgewijs doorgeven

OVERIGE REGELS:

Kaarten vervangen: 2 identieke kaarten vervangen willikeurige andere kaarten

Maximaal aantal kaarten in de hand: 12 kaartjes

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel eindigt met de telling van de kolom die bij de op twee na laatste rots hoort:

- tel de punten van de kolom en tel daarna meteen de één na laatste en laatste kolom.
- Punten van de bonuskaartjes op de puntenlijst zetten

Wie de meeste punten heeft behaald, wint. (Gelijkspel? Meerdere winnaars.)