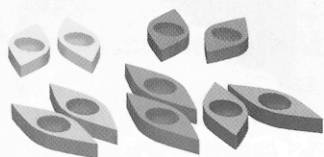


IGUAZU

Een wild waterspektakel
voor 3-5 edelstenenjagers vanaf 8
jaar van Thomas Liesching

In de woeste Iguazu spelen zich onder oorverdovend watergeweld dramatische taferelen af. Dappere avonturiers zijn in een race verwickeld om stroomopwaarts van de grootste waterval ter wereld edelstenen te delven. Met ware doodsverachting sturen ze hun ranke kano's met gevaarlijke manoeuvres naar de glinsterende edelstenen op de oevers van deze machtige rivier. De avonturiers tarten het noodlot: vaak zijn de vindplaatsen wel erg dichtbij de donderende waterval. Door tropische buien verandert de Iguazu vaak in een woest kolkende watermassa, die alles met zich meesleept naar de allesverpletterende, witte dood. En eenmaal gedolven edelstenen zijn ook al niet veilig, omdat minder fortuinlijke bemanningen zich bezighouden met piraterij. Door deze oneerlijke gang van zaken veranderen enorme vermogens in een oogwenk van eigenaar.

Speelmateriaal:



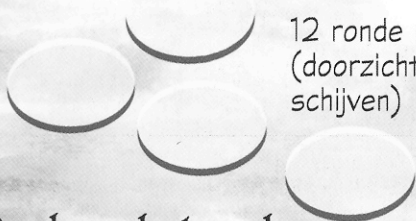
10 kano's in 5 kleuren



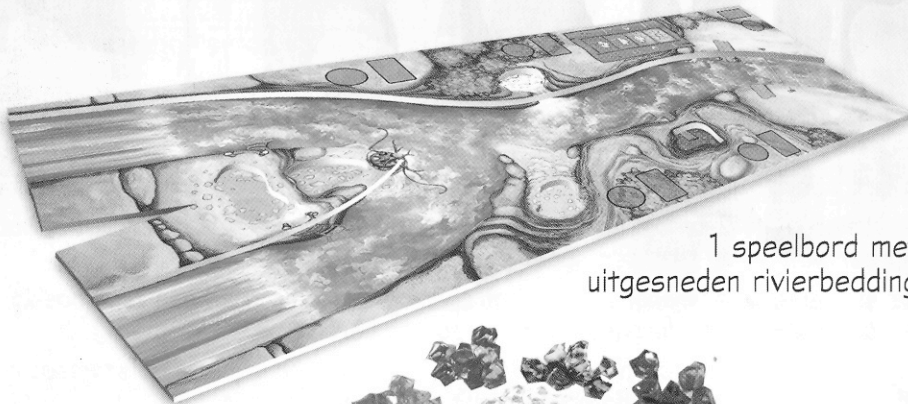
1 zwemband



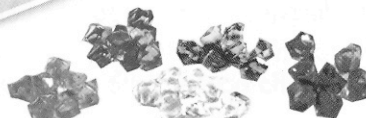
1 weerblokje (wolk)



12 ronde riviervelden
(doorzichtige
schijven)



1 speelbord met
uitgesneden rivierbedding



40 "edelstenen":

8 robijnen (rood), 8 saffieren (blauw),
8 diamanten (kleurloos), 8 barnstenen
(geel) en 8 amethisten (lila)



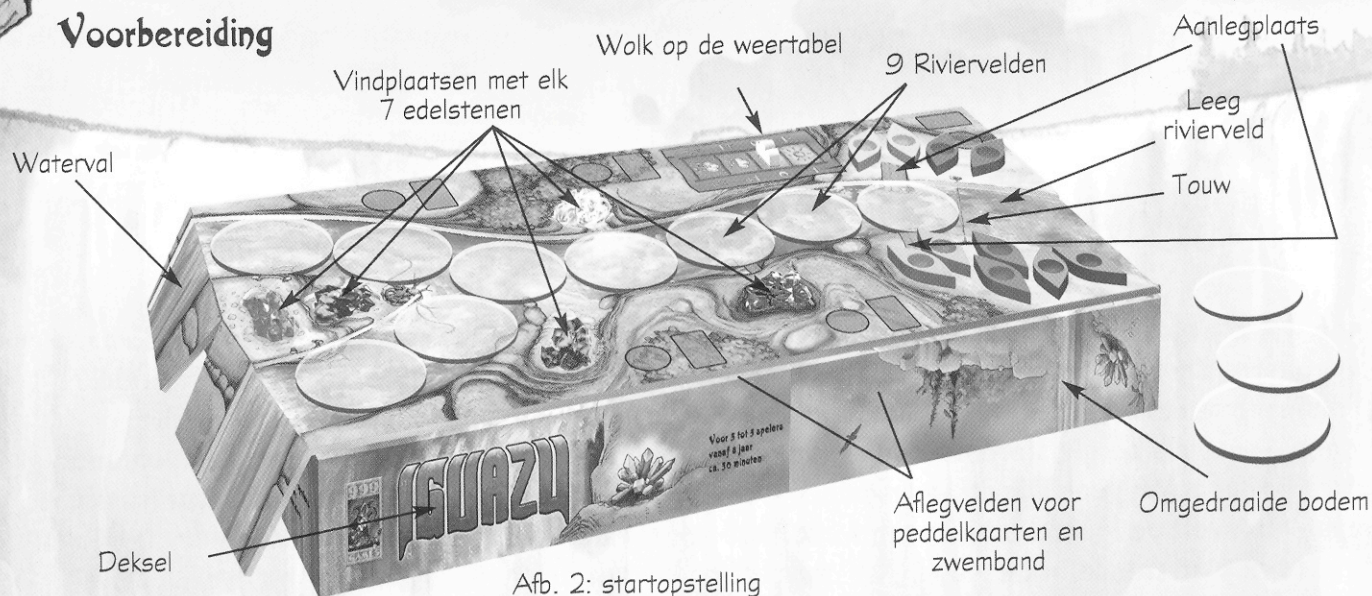
35
peddelkaarten
in 5 kleuren

Doel van het spel

De spelers gebruiken hun kano's om edelstenen te vinden en te vervoeren. Met hun peddelkaarten bepalen ze het tempo van hun boten. Tegelijkertijd manipuleren de avonturiers hiermee de stroomsnelheid van de rivier. Als hierdoor een noodweer losbarst, versnelt de stroom dramatisch en moeten de kanovaarders voor hun leven peddelen, om niet in de waterval terecht te komen. De vindplaatsen van de meest waardevolle edelstenen bevinden zich midden in het gevaarlijkste gedeelte van de stroom, vlakbij de waterval. Wie risico's durft te nemen en een gevoel voor het juiste vaartempo heeft, zal met een rijke buit de aanlegplaats bereiken.

Wie als eerste vijf verschillende, vier gelijke of zeven willekeurige edelstenen aan land brengt, beëindigt het spel als winnaar.

Vorbereiding



- Leg de deksel en de omgedraaide bodem van de doos tegen elkaar op tafel.
- Leg het speelbord zodanig op het deksel en de bodem, dat de rivierarmen als een waterval over de rand hangen.
- Leg 7 edelstenen van dezelfde kleur op elke vindplaats aan de oevers. (De achtste steen van een kleur dient als reserve. Deze wordt niet in het spel gebruikt).
- Leg 9 rivervelden naast elkaar op de rivierbedding. De bovenloop van de rivier blijft leeg tot aan het touw. Leg 3 rivervelden klaar naast het speelbord.
- Leg het weerblokje (wolk) op waarde "O" van de weertabel op het speelbord.
- Elke speler krijgt 2 kano's en 7 peddelkaarten van één kleur. De kaarten bewaart hij gedekt. De kano's plaatst hij op een van beide stranden naast de aanlegplaats.
- Vóór iedere speler bevindt zich op het speelbord een rond en een rechthoekig aflegveld, dat alleen hij gebruikt. Elke speler kiest een aflegveld dat hij goed kan bereiken.
- De speler met de meeste watervrees krijgt de zwemband en is de startspeler van de eerste ronde. Hij legt de zwemband op zijn ronde aflegveld (zie afb. 3a).

Spelverloop

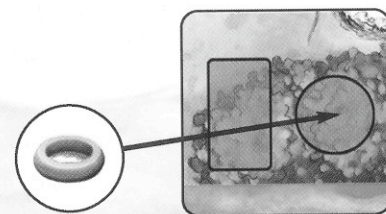
Elke speelronde verloopt in vier fasen, die telkens in dezelfde volgorde na elkaar worden afgewikkeld.

- Een peddelkaart spelen
- Kanovaren / Het weer manipuleren
- De rivier laten stromen
- De zwemband doorgeven

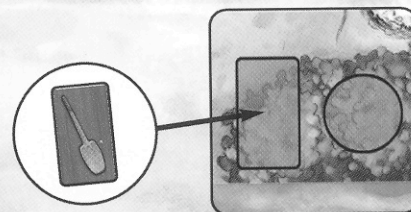
Fase I: een peddelkaart spelen

Elke speler bezit 7 peddelkaarten, die hij gedekt bewaart. Zes kaarten tonen een cijfer (1 t/m 6). De zevende kaart toont een wolk. De cijferkaarten worden gebruikt om met de eigen kano's te varen en daarmee edelstenen te verzamelen. Met de wolkaart manipuleren de spelers het weer en daarmee de stroomsnelheid van de rivier.

Elke speler kiest één van zijn beschikbare peddelkaarten en legt deze gedekt op zijn rechthoekige aflegveld (zie afb. 3b).



Afb. 3a: de startspeler legt de zwemband op zijn ronde aflegveld.



Afb. 3b

Fase II: "kanovaren" of "het weer manipuleren"

Te beginnen met de bezitter van de zwemband (startspeler), voeren de spelers beurtelings (met de klok mee) hun gekozen actie uit. Alle spelers houden hun peddelkaart geheim, totdat zij aan de beurt zijn.

Wie aan de beurt is,

- draait eerst zijn peddelkaart om,
- voert dan de actie "kanovaren" uit, als hij een cijferkaart heeft gespeeld.

Als hij een wolkkaart heeft gespeeld, manipuleert hij het weer. (Beide acties worden hierna uitgebreid beschreven).

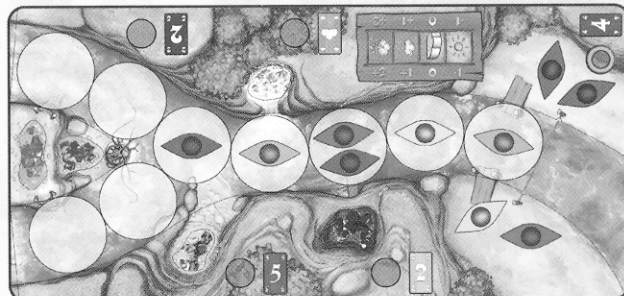


Afb. 3c: op het aflegveld van iedere speler is uitsluitend zijn laatst omgedraaide kaart zichtbaar. Daaronder liggen de gespeelde kaarten van vorige speelronden.

De omgedraaide peddelkaarten van een speler vormen in de loop van de ronden een aflegstapel op zijn aflegveld. De zojuist omgedraaide kaart wordt altijd bovenop gelegd. De cijfers op de onderliggende kaarten zijn niet zichtbaar (zie afb. 3c). Deze kaarten zijn in de volgende ronden NIET meer beschikbaar. Pas als alle 7 kaarten zijn gespeeld, krijgen de spelers ze weer terug. Zo beschikt iedere speler pas na zeven speelronden weer over alle kaarten.

a. Kanovaren

Wie een peddelkaart met een cijfer heeft gespeeld, voert de actie "kanovaren" uit. Hij mag uitsluitend met eigen kano's varen. Daarbij mag hij - als de omstandigheden dit toestaan - edelstenen van vindplaatsen inzamelen, uit andere kano's stelen of ze via de aanlegplaats aan land brengen. Het is ook toegestaan om ingeladen edelstenen op vindplaatsen terug te leggen, om zo in zijn kano plaats te maken voor een andere edelsteen, die hij wil delven of stelen.



Afb. 4: Nicolette BRUIN mag slechts met één van haar beide kano's varen, omdat ze beide op land liggen. Guus GEEL en Rutger ROOD moeten met hun in de rivier drijvende kano's varen en mogen zelf bepalen of ze hun tweede kano in het water willen brengen. Wietske BLAUW moet met beide kano's varen. Dit zou Alwin GROEN eigenlijk ook moeten doen, ware het niet dat hij een wolkkaart heeft gespeeld. Hij vaart met geen enkele kano, maar verplaatst de houten wolk op de weertabel (zie pag. 6).

Slechts met één kano varen of met beide?

Een speler, die een peddelkaart speelt, mag/moet met één of beide kano's varen. Dit hangt af van de locatie van zijn kano's aan het begin van zijn eigen beurt (zie afb. 4).

- Liggen BEIDE kano's op land (bijv. aan het begin van het spel), dan MOET hij met EEN ervan varen en mag hij NIET met BEIDE kano's te water.
- Ligt EEN van zijn kano's in het water, dan MOET hij met deze varen. De andere kano MAG hij in het water brengen, als hij dit WIL.
- Liggen BEIDE kano's in het water, dan MOET hij met ALLEBEI varen.

Het bereik van de kano's

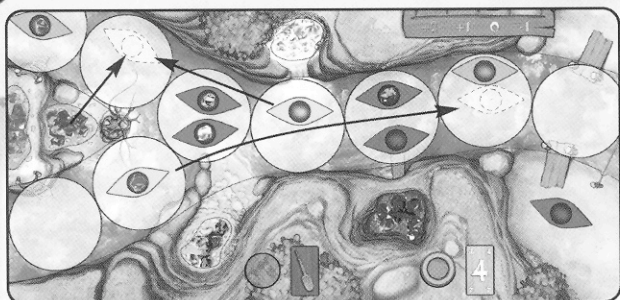
◦ Het cijfer op de gespeelde peddelkaart geeft aan hoe ver een speler met zijn kano('s) vaart. Dit cijfer noemen we de PEDDELAFSTAND. Wie met beide kano's vaart, moet BEIDE KANO'S over de volledige peddelafstand laten varen (zie afb. 5a; zie ook het kader "De eeuwige peddelregels in Iguazu" op pagina 6).

Het bereik van de kano's bij het in- en uitladen van edelstenen op vindplaatsen

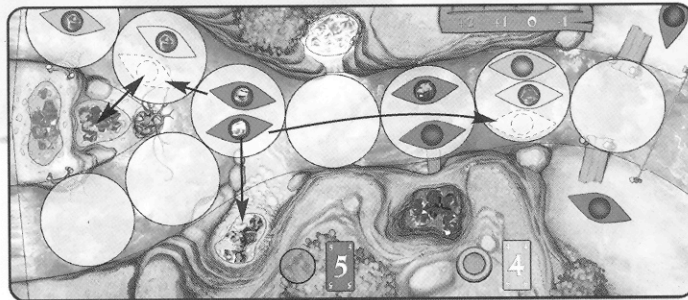
- Wie op een vindplaats een edelsteen in zijn kano laadt, verbruikt daarmee twee peddelpunten. Elke zojuist ingeladen kano vaart dus TWEE VELDEN MINDER dan de peddelafstand (zie afb. 5a).
- Hetzelfde geldt als hij een kano op een vindplaats uitlaadt. Ook hiervoor verbruikt hij twee peddelpunten, die hij van de peddelafstand van zijn kano aftrekt.
- Een kano op een vindplaats uitladen en in dezelfde beurt weer inladen, kost hem in totaal vier peddelpunten. Daarom vaart deze kano dus VIER VELDEN MINDER dan de peddelafstand (zie afb. 5b).



Spelers mogen geen peddelpunten laten vervallen.
UITZONDERING: "edelstenen aan land brengen" (zie pagina 5)



Afb. 5a: Guus GEEL heeft een peddelkaart met het cijfer "4" gespeeld. Omdat zijn kano's beide in de rivier liggen, moet hij met allebei varen. Hij besluit om eerst met zijn lege kano twee velden richting waterval te varen en daar (voor het derde en vierde peddelpunt) een edelsteen in te laden. Daarna vaart hij met zijn andere kano vier velden richting aanlegplaats.

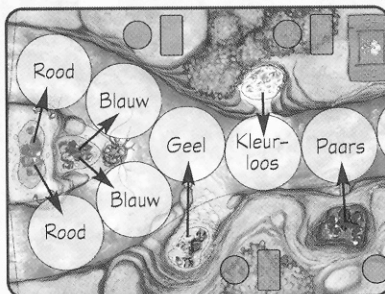


Afb. 5b: Rutger ROOD heeft een "5" gespeeld. Hij vaart met zijn kano één veld stroomafwaarts. Daar laadt hij zijn kano voor twee peddelpunten uit en laadt - voor twee peddelpunten - een andere edelsteen in. Met zijn tweede kano verbruikt hij twee peddelpunten om het kleurloze edelsteen op de gele vindplaats te leggen. Met de drie resterende peddelpunten vaart hij stroomopwaarts om daar van Guus GEEL een robijn te stelen (zie het hoofdstuk "Edelstenen stelen" op pagina 5).

Edelstenen op de vindplaatsen in- en uitladen

! Elke kano kan maar één edelsteen vervoeren. Daarom mogen alleen lege kano's één edelsteen inladen.

Om een edelsteen op een vindplaats in of uit te kunnen laden, moet de eigen kano op een rivierveld naast de vindplaats staan. Elke vindplaats is uitsluitend via bepaalde riviervelden bereikbaar (zie afb. 6).



Afb. 6: op de rode vindplaats kunnen uitsluitend kano's in- of uitgeladen worden, die zich (in de linker of de rechter rivierveld voor de waterval bevinden. De blauwe vindplaats kan uitsluitend worden bereikt via de velden naast de landpunt.

Om op de gele vindplaats een edelsteen in of uit te laden, moet de kano op het rivierveld voor de splitsing staan, enzovoort.

Er zijn twee momenten waarop een speler een kano mag in- of uitladen: aan het begin of aan het einde van de vaart van deze kano.

Voorbeelden:

- De speler, die aan de beurt is, laadt zijn kano eerst in of uit. Dan vaart hij met zijn kano twee velden minder dan de peddelkaart aangeeft.
- De speler, die aan de beurt is, vaart met zijn kano twee velden minder dan de peddelkaart aangeeft. Waar hij stopt, laadt hij zijn kano in of uit.

- De kleur van een uitgeladen edelsteen hoeft niet gelijk te zijn aan de kleur van de vindplaats.
- Als op een vindplaats edelstenen van verschillende kleuren liggen, mag de speler kiezen welk edelsteen hij in zijn kano wil laden.
- Wie een "1" heeft gespeeld, kan geen edelstenen in- of uitladen, omdat het laden altijd twee peddelpunten kost.

In dezelfde beurt uit- en inladen

Een edelsteen uitladen en in dezelfde beurt een andere edelsteen inladen mag, mits dit op dezelfde vindplaats gebeurt (zie afb. 5b).

De kleur van het nieuw ingeladen edelsteen mag NIET gelijk zijn aan de kleur van het uitgeladen edelsteen! Een speler moet over minstens vier peddelpunten beschikken om uit- en in te laden. Hij mag voor of na het zetten van zijn kano uit- en inladen.

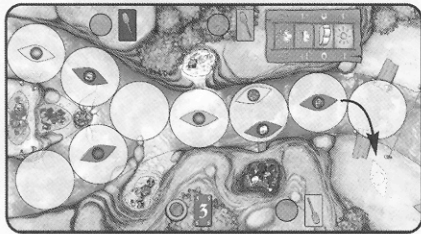


Een ingeladen edelsteen mag in dezelfde beurt niet uitgeladen worden.

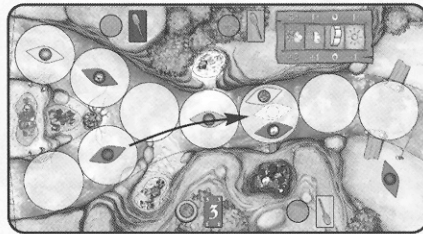
Edelstenen stelen

Edelstenen worden niet alleen gedolven, ze kunnen ook uit kano's van andere spelers worden gestolen. Daartoe moet de speler met een lege kano – stroomopwaarts varende – precies op het rivierveld eindigen, waar zich de kano met de te stelen lading bevindt (zie afb. 7a t/m 7f).

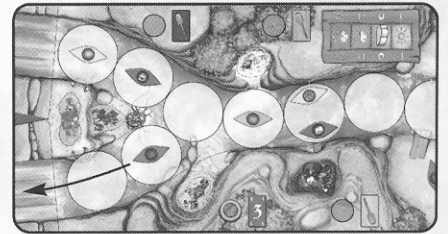
- Wie met een lege kano stroomopwaarts gaat en aan het einde van de vaart op een rivierveld stopt, waar zich een geladen kano van een andere speler bevindt, mag de edelsteen van het slachtoffer in zijn eigen kano leggen. Dit is ook toegestaan als de dief aan het begin van zijn vaart eerst zijn eigen kano heeft uitgeladen (zie afb. 5b).
- Als meerdere geladen kano's van medespelers op hetzelfde veld staan, mag de dief kiezen uit welke kano hij wil stelen.
- Het is niet toegestaan om op hetzelfde veld eerst de eigen kano uit te laden en daarna een edelsteen te stelen.
- Het is niet toegestaan om tijdens de vaart te stelen. Uitsluitend op het veld waar de vaart van zijn eigen kano eindigt, mag een speler een edelsteen stelen.
- Het stelen zelf kost geen peddelpunten (in tegenstelling tot het inladen van edelstenen, die op vindplaatsen liggen).



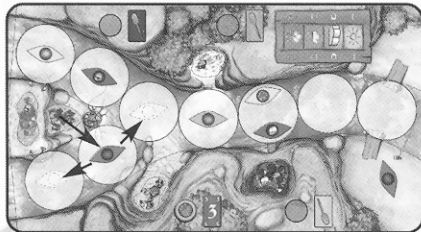
Afb. 7a: Rutger ROOD heeft de peddelkaart met het cijfer "3" gespeeld. Een van zijn kano's brengt hij geladen terug aan land om deze edelsteen voor zich af te kunnen leggen.



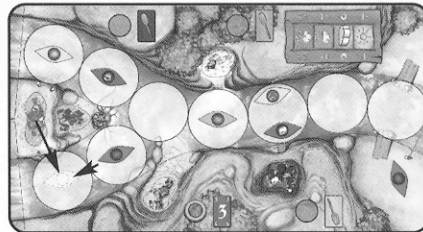
Afb. 7b: met zijn andere (lege) kano kan hij drie velden stroomopwaarts varen om daar bij Guus GEEL of Wietske BLAUW een edelsteen te stelen.



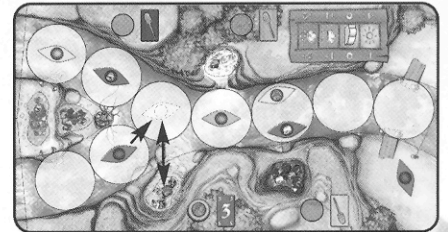
Afb. 7c: als hij drie velden stroomafwaarts zou varen, zou zijn kano in de waterval storten.



Afb. 7d: Rutger kan ook een edelsteen op de blauwe vindplaats inladen (voor twee peddelpunten) en daarna met zijn kano één veld stroomopwaarts of -afwaarts varen.



Afb. 7e: Rutger kan ook één veld stroomafwaarts varen om daar met de twee resterende peddelpunten een rode edelsteen in te laden.



Afb. 7f: hij kiest voor de laatste mogelijkheid en vaart één veld stroomopwaarts naar de gele vindplaats om met de twee resterende peddelpunten een daar uitgeladen rode edelsteen in zijn kano te laden.

Edelstenen aan land brengen

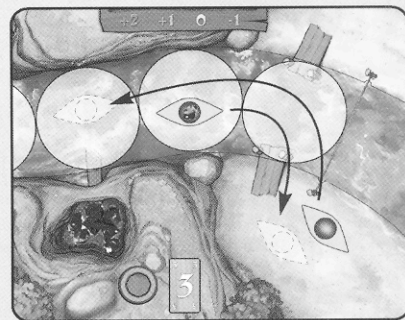
Om het spel te winnen, is het niet voldoende om edelstenen in kano's te laden – men moet ze ook nog aan land brengen.

- Om te landen, moet een speler via het laatste rivierveld naar het strand bij de aanlegplaats varen. De kano wordt op het strand geplaatst.
- Wie een geladen kano aan land brengt, laadt deze uit. Hij legt de uitgeladen edelsteen – goed zichtbaar voor alle spelers – voor zich af. Pas nu bezit hij deze edelsteen. Het uitladen van een kano bij de aanlegplaats kost geen peddelpunten.

- De kano wordt op het strand geplaatst en kan pas weer in een volgende beurt te water worden gelaten.
- Wie een kano aan land brengt, mag bij uitzondering overtollige peddelpunten laten vervallen. Het is dus niet vereist om de aanlegplaats met het precieze aantal peddelpunten te bereiken (zie afb. 7a en 8).
- Ook kano's zonder lading mogen aan land worden gebracht.

De eeuwige peddelregels in IGUAZU:

- Kano's kunnen uitsluitend vanaf de aanlegplaats via het eerste rivierveld de rivierbedding bereiken. Ze kunnen de rivier ook uitsluitend daar verlaten (zie afb. 8) – tenzij ze in de waterval storten.
- Voor elke kano, waarmee een speler wil varen, mag hij de vaarrichting kiezen (stroomopwaarts of -afwaarts). Tijdens de vaart mag hij de vaarrichting niet veranderen. Tijdens dezelfde beurt heen en weer varen is dus niet mogelijk.
- Als een speler met een kano stroomafwaarts naar de splitsing vaart, beslist hij zelf of hij naar de linker- of de rechter rivierarm vaart. Als zijn kano stroomopwaarts uit een rivierarm vaart, mag deze in dezelfde beurt niet stroomafwaarts naar de andere rivierarm varen.
- Als een speler met beide kano's vaart, mag hij dit in een volgorde naar believen doen. Het is toegestaan om in dezelfde beurt met de ene kano stroomopwaarts en met de andere kano stroomafwaarts te varen.
- Op een rivierveld is ruimte voor een onbeperkte hoeveelheid kano's (van alle spelers). Eindigt de vaart van een kano op een bezet veld, dan zet de speler die er gewoon bij.
- Kano's zijn geen obstakels. Elke kano kan zonder problemen andere kano's passeren.
- Het is toegestaan om in dezelfde beurt een edelsteen in te laden en met de andere kano een edelsteen te stelen.
- Het is niet mogelijk om de ladingen van kano's onderling te ruilen.
- Met een stroomafwaarts varende kano kan een speler geen edelsteen stelen.
- Ook met een geladen kano kan een speler niet stelen (omdat deze immers geen ruimte voor een edelsteen heeft).
- Een speler hoeft ondanks een geboden kans niet te stelen.
- Een bestolen kano is meteen weer leeg en kan in dezelfde speelronde eventueel weer worden gebruikt om een edelsteen in te laden of een andere kano te bestelen.
- Het is niet toegestaan om een eigen kano te bestelen.



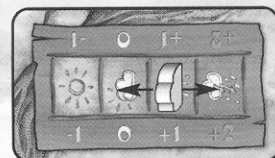
Afb. 8: in het water moet een speler alle peddelpunten gebruiken. Als hij een kano aan land brengt, mag hij peddelpunten laten vervallen.

b. Het weer manipuleren

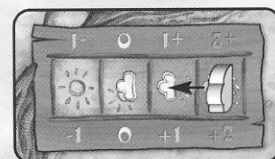


Wie een peddelkaart met een wolk speelt, moet de actie "het weer manipuleren" uitvoeren. Daarmee zorgt hij voor een snellere of langzamere stroomsnelheid van de rivier (zie fase III "De rivier laten stromen").

- De speler verplaatst de wolk op de weertabel één veld naar boven of naar beneden (bijv. van "+1" naar "0" of "+2"). Je mag de wolk niet op de huidige plaats laten staan (zie afb. 9a en 9b).
- De wolk kan in dezelfde speelronde vaker van positie wisselen, als meerdere spelers een wolkkaart hebben gespeeld. In dat geval is het mogelijk om de weersverandering van een voorganger direct ongedaan te maken.



Afb. 9a



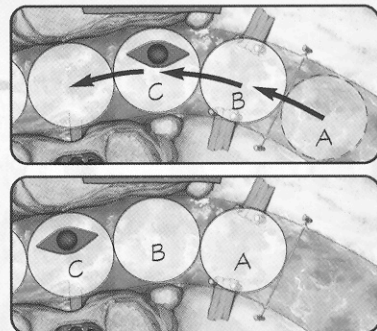
Afb. 9b

Wie het weer manipuleert, beweegt deze ronde geen kano en kan daarom geen edelstenen in- of uitladen of van een andere kano stelen.

Fase III: de rivier laten stromen

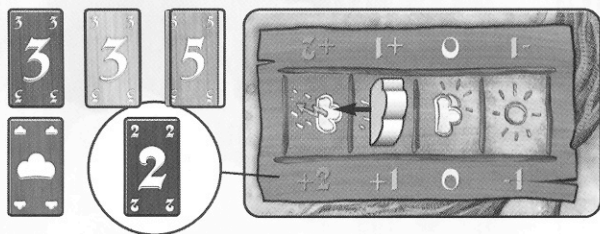
Met hulp van de riviervelden, die naast het bord klaarliggen, laten de spelers nu het water in de rivierbedding stromen.

Voor elk punt dat de rivier stroomt, wordt een rivierveld op de vrije plaats voor het touw aan de bovenloop gelegd en vervolgens – langs het touw – stroomafwaarts geschoven (zie afb. 10a en 10b). Hierdoor bewegen alle riviervelden en de daarop aanwezige kano's stroomafwaarts, zodat per stromingspunt één rivierveld in de waterval stort. De hoeveelheid stromingspunten van de rivier (lees: de stroomsnelheid van de IGUAZU), hangt af van de laagste gespeelde cijferkaart en van het weer (zie afb. 11).



Afb. 10a en 10b

- Bij neutraal weer (de wolk staat op het veld met de waarde "0" van de weertabel) is de stroming van de rivier gelijk aan de laagste gespeelde peddelkaart van deze speelronde. De rivier stroomt dus zoveel velden als op de laagste peddelkaart, die in fase II is gespeeld, staat aangegeven. Dit geldt ook als meerdere peddelkaarten met de laagste waarde zijn gespeeld.
- Als het weer niet neutraal is (de wolk staat op een plus- of op een minpuntenveld), wordt deze weersinvloed bij de stroming van de rivier opgeteld ("+" of "-") of daarvan afgetrokken ("-").



Afb.11: Nicolette en Guus hebben een "3" gespeeld, Alwin een "5", Wietske een "2" en Rutger een wolkaart. Rutger verplaatst de wolk van "+1" naar "+2". Hierdoor heeft de rivier een stroomsnelheid van 4 stromingspunten (2 punten, omdat Wietske's peddelkaart "2" de laagste van deze ronde is, en 2 punten door het noodweer, omdat de wolk op het veld "+2" van de weertabel staat).

- Als in fase II van de huidige speelronde uitsluitend wolkaarten zijn gespeeld, stroomt de rivier conform de waarde op de weertabel. Als deze waarde NUL of negatief (-1) is, stroomt de rivier niet.
- Bij de splitsing stromen de riviervelden meestal afwisselend naar de linker of de rechter rivierarm. Mocht een rivierveld precies op de landpunt stuiten, en zelfs door krachtig duwen niet "doorstromen", dan wordt deze met de hand naar de rivierarm geduwd, waarin het vorige rivierveld NIET is geschoven.
- Tijdens de stroming van de rivier moet elke kano op dezelfde schijf blijven staan, waarop hij aan het begin van de rivierstroming stond. (Let er goed op dat een kano onderweg niet op de oever "spoelt" of op een andere schijf belandt). Als een schijf in de waterval stort, vallen alle kano's op deze schijf mee.
- In fase III kunnen spelers geen edelstenen inzamelen of stelen.

Pas op! Gevaar!

Door de stroming van de rivier kunnen kano's over de rand in de waterval storten.

- Als een kano in de waterval stort, is de speler deze kano kwijt. De kano wordt onder de waterval afgelegd. Als de kano was geladen, wordt de edelsteen op de vindplaats van zijn kleur teruggelegd.
 - De bezitter mag een neergestorte kano terugkopen tegen betaling van een edelsteen uit zijn voorraad. Dit mag, als hij het niet meteen kan betalen, ook later in het spel. Terugkopen is alleen in fase I mogelijk. Een teruggekochte kano wordt op een strand naast de aanlegplaats gelegd en kan meteen worden ingezet. De betaalde edelsteen wordt op de vindplaats van zijn kleur gelegd.
- UITZONDERING: als een speler GEEN KANO en GEEN EDELSTEEN heeft, mag hij een kano op de aanlegplaats leggen, zonder daarvoor een edelsteen te betalen.

Fase IV: de zwemband doorgeven

De bezitter van de zwemband geeft deze aan zijn linkerbuurman. Deze legt hem op zijn ronde aflegveld en is daarmee de startspeler van de volgende ronde, die uiteraard weer met fase I begint.

Einde van het spel en de winnaar:

Zodra een speler vijf verschillende, vier gelijke of zeven willekeurige edelstenen voor zich heeft afgelegd, beëindigt hij het spel als winnaar. Fase II van de huidige ronde wordt nog wel uitgespeeld. Een spel met meerdere winnaars is mogelijk.

Verloop van een speelronde: **IGUAZU in het kort**

Fase I: peddelkaarten gedekt spelen (alle spelers tegelijkertijd) --> pagina 2

Fase II: wie aan de beurt is: peddelkaart omdraaien, daarna de actie uitvoeren (eerst de startspeler, daarna de anderen met de klok mee) --> vanaf pagina 3

Gespeelde peddelkaarten open op het aflegveld laten liggen, tot alle 7 daar liggen: pas dan alle kaarten terugpakken!

ACTIE A: KANOVAREN (als cijferkaarten zijn gespeeld) --> vanaf pagina 3

- Met beide eigen kano's in het water het op de peddelkaart aangegeven aantal velden (peddelafstand) varen, maar:
 - slechts één kano te water laten, als beide aan land staan
 - staat er één aan land, dan mag hij daar blijven of te water worden gelaten
- Kano(s) op vindplaats(en) in- of uitladen (elke actie "kost" steeds 2 peddelpunten) --> pagina 4
 - is uitsluitend voor of na de vaart van de kano mogelijk
 - één edelsteen per kano
- Uit- en inladen van dezelfde kano in dezelfde beurt ("kost" 4 peddelpunten) --> pagina 4
 - uitsluitend toegestaan met edelstenen van verschillende kleuren
 - uitsluitend toegestaan op dezelfde vindplaats
 - een ingeladen edelsteen mag in dezelfde beurt niet worden uitgeladen
- Edelsteen van een vreemde kano stelen ("kost" geen peddelpunten) --> pagina 5
 - mag uitsluitend stroomopwaarts
 - mag uitsluitend als je met een lege kano precies op het veld van de te bestelen kano eindigt
- Edelsteen aan land brengen: --> pagina 5
 - met een kano naar de aanlegplaats varen (overtollige peddelpunten vervallen)
 - edelsteen uitladen (kost geen peddelpunt) en goed zichtbaar voor je afleggen

ACTIE B: HET WEER MANIPULEREN (als wolken zijn gespeeld): --> pagina 6

De wolk op de weertabel één veld verplaatsen (deze actie is verplicht)

Fase III: rivier laten stromen --> pagina 7

- Stroomsnelheid bepalen: laagste peddelkaart + wolk op de weertabel
Zoveel riviervelden in de bedding schuiven als de stroomsnelheid aangeeft
 - kano's drijven met de stroom mee
- Elke neergestorte kano gaat (met zijn lading) verloren. Als je een edelsteen betaalt, krijg je de kano (zonder lading) terug --> pagina 7
 - als je geen kano en geen edelsteen bezit, krijg je gratis één kano terug

Fase IV: zwemband doorgeven (= nieuwe startspeler voor de volgende ronde) --> pagina 8

- Einde van het spel: zie bovenaan deze pagina.

© 2004 Zoch GmbH, Auteur: Thomas Liesching, Illustraties: Victor Boden, Grafische bewerking: Michel Bunschoten.

Vertaling: Erwin Broens, Redactie: Daniël Hogetoorn, Eindredactie: Michael Bruinsma

Nederlandse uitgever en distributie: 999 Games B.V., Postbus 32, NL - 1380 AA Weesp www.999games.nl - Klantenservice: 0900 - 9990000

Bezoek ieder najaar Het Spellenspektakel, het leukste dagje uit voor spellenliefhebbers. 10.000 m2 kijken, spelen en kopen voor het hele gezin. Beursgebouw

Eindhoven, naast het CS. Informatie, reis- en hotelarrangementen: www.spellenspektakel.nl