

IGUAZU - samenvatting

Vorbereiding

Leg 7 juwelen van dezelfde kleur op iedere vindplaats aan de oever.

Leg 9 riviervelden naast elkaar in de rivierbedding. De bovenloop blijft leeg tot aan het touw.

Leg het regenmakersblokje (wolk) op waarde "0" van de weertabel op het speelbord.

Iedere speler krijgt beide kano's en de 7 peddelkaarten van één kleur. De kaarten bewaart hij gedekt. De kano's plaatst hij op een van beide stranden naast de aanlegplaats.

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

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):

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)

- is uitsluitend **voor of na** de vaart van de kano mogelijk

- **één** juweel per kano

Uit- en inladen van **dezelfde kano in dezelfde beurt** ("kost" 4 peddelpunten)

- uitsluitend toegestaan met juwelen van **verschillende** kleuren

- uitsluitend toegestaan op **dezelfde** vindplaats

- een ingeladen juweel mag in dezelfde beurt niet worden uitgeladen

Juweel van een vreemde kano stelen ("kost" geen peddelpunt)

- mag uitsluitend **stroomopwaarts varend**

- mag uitsluitend als je met een lege kano **precies op het veld** van de te bestelen kano eindigt

Juweel aan land brengen:

- met een kano naar de aanlegplaats varen (overtollige peddelpunten vervallen)

- juweel uitladen (kost geen peddelpunt) en goed zichtbaar voor je afleggen

ACTIE B: HET WEER BEINVLOEDEN (als wolken zijn gespeeld):

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

Fase III: rivier laten stromen

Stroomsnelheid bepalen: laagste peddelkaart + wolk op de weertabel

Zoveel **riviervelden** in de bedding schuiven als de hoogte van de stroomsnelheid

- kano's drijven met de stroom mee

Elke neergestorte kano gaat (met zijn lading) verloren. Als je een juweel betaalt, krijg je de kano (zonder lading) terug --> pagina 7

- als je geen kano **en** geen juweel bezit, krijg je de kano gratis terug

Fase IV: zwemband doorgeven (= nieuwe startspeler voor de volgende ronde)

Einde van het spel en de winnaar:

Zodra een speler **vijf verschillende, vier gelijke** of **zeven willekeurige** juwelen voor zich heeft afgelegd, beëindigt hij het spel als **winnaar**. Fase II van de huidige ronde wordt nog wel uitgespeeld. Meerdere winnaars zijn dus mogelijk.