

WAGARA

Preparazione :

mettere 9 dischi fiume partendo dopo la corda

mettere **7 gemme x ciascun giacimento del colore corrispondente.**

mettere le canoe sulle spiagge delle rive del fiume

dare a ciascuno le carte pagaia del proprio colore

Obiettivo: raccogliere gemme dai giacimenti e portarle al molo(spiaggia)

VITTORIA: chi raccoglie **5 gemme diverse (colori diversi) o 4 gemme dello stesso colore o 7 gemme assortite a piacere.**

Il turno si compone di 4 FASI :

1 giocare una carta pagaia

tutti i giocatori collocano (coperta nello spazio apposito) la propria tessera pagaia scelta in segreto tra quelle del proprio colore al momento disponibili.

La tessera pagaia coperta va posta in cima alla pila di tessere giocate in modo da coprire la tessera giocata nel turno precedente e quando la pila sarà composta di 7 tessere i giocatori riprenderanno in mano il mazzetto di tessere per avere di nuovo disponibili tutte e 7 le azioni.

2 spostare canoa\e o influenzare la meteorologia

inizia il 1°giocatore scoprendo la propria carta pagaia ed eseguendo l'azione corrispondente.

I giocatori scopriranno la propria carta solo quando il gioco passa a loro.

lo spostamento delle canoe avviene di tanti dischi fiume quanto è indicato sul valore della carta pagaia giocato.

I PUNTI MOVIMENTO (pagaia)servono per muoversi lungo il fiume e per caricare e scaricare le gemme.

devono essere spesi in un'unica direzione: o tutti verso monte o tutti verso valle (= non misti) e

devono essere spesi tutti (tranne che per l'approdo sulla propria spiaggia = portare canoa con gemma a terra...i punti pagaia rimanenti si annullano).

- **Le proprie canoe presenti sul fiume vanno spostate entrambe** (in ordine libero)
- **Se una canoa è ancora in spiaggia si muoverà quella presente nel fiume e si può decidere di fare scendere in acqua anche la seconda canoa** assegnandogli stessi punti movimento dell'altra .
- **Si può mettere in acqua (dalla spiaggia) solo una canoa per turno.**

Non si possono spostare canoe altrui (solo le proprie)

Sullo stesso disco possono esserci più canoe e gli spostamento non vengono mai impediti dalla presenza di altre canoe.

caricare una gemma costa 2 punti movimento (se ci sono più tipi di gemme c'è libertà di scelta)
scaricare una gemma costa 2 punti movimento (si può scaricare una gemma in un giacimento di colore diverso).

si può caricare o scaricare all'inizio o alla fine del movimento di risalita o discesa del fiume.

Scaricare e ricaricare immediatamente:

il colore della gemma ricaricata deve essere di colore diverso di quella scaricata.

Non si può scaricare e poi ricaricare la stessa gemma o una uguale.

Portare al molo una gemma costa 0 punti (non è considerato come scaricare una gemma)

Una canoa può portare una sola gemma.

Lo scambio di gemme tra canoe è proibito.

RUBARE UNA GEMMA AD UN AVVERSARIO: (non è obbligatorio e non costa punti pagaia)
si può **solo durante il movimento di risalita** del fiume capitando alla fine del proprio movimento esattamente nella casella fiume della canoa da derubare (= non si ruba di passaggio).

Prima di muoversi per risalire il fiume il giocatore può aver scaricato una gemma (per svuotarsi la canoa e far posto alla gemma da rubare) ma non l'inverso.

Se ci sono 2 canoe da derubare si ruba la gemma che si preferisce.

Non si può derubare un'altra canoa del proprio colore.

INFLUENZARE LA METEOROLOGIA: questa azione è eseguita al posto del movimento pagaia perciò le canoe di chi ha giocato la **nuvola** non saranno mosse (né movimento né scarico\carico né furto di gemme) nel turno corrispondente.

La nuvola sul tabellone si sposta di una casella o a destra o a sinistra (in base a dove si trovava precedentemente l'indicatore) da +2 si può solo scegliere di andare a +1 e invece da -1 solo a 0.

3 spostare il fiume

aggiungere a monte (prima della corda) il numero dei dischi risultante dalla somma:

valore della carta pagaia più bassa giocata in quel turno + **modificatore meteo** (+2 \ +1 \ 0 \ -1)

le canoe seguiranno il disco su cui si trovano (fare attenzione che non slittino a terra o tra 2 dischi)

4 passare il salvagente

(in senso orario al giocatore seguente)

il salvagente determina il 1° giocatore (gli altri giocatori seguono in senso orario)

CANOE NELLE RAPIDE: restano ai piedi della cascata e per recuperarle (portandole in spiaggia) il proprietario deve pagare 1 gemma di un qualunque colore.

La gemma torna nel giacimento di colore corrispondente.

Eccezione: se un giocatore ha perso entrambe le canoe e non ha gemme per pagare recupera gratis una canoa.

: