

NIAGARA

DIAMANTEN JOE



Nur spielbar mit
NIAGARA

Er ist immer unterwegs und mit allen Wassern gewaschen. Keine Stromschnelle ist ihm fremd. Mit seinem alten, geflickten Kanu besucht DIAMANTEN JOE die Orte, an denen es sich lohnt, nach Edelsteinen zu suchen. Und so hat er fast immer ein paar Klunker in der Westentasche. Aber sie bedeuten ihm nichts. Viel lieber beobachtet er den Flug der Vögel, hört auf das Rufen der Elche und beäugt den Flossenschlag der Fische. Wenn du DIAMANTEN JOE begegnest, wird er dir meistens einen Edelstein zustecken oder zum Tausch anbieten. Einfach so. Ganz uneigennützig. Weil er es mag, hier draußen, verwegenen Abenteurern wie dir zu begegnen ...

Material:

Das Kanu von DIAMANTEN JOE

Was ändert sich mit DIAMANTEN JOE an Niagara?

... bei der Spielvorbereitung:

Zum Spielbeginn wird das Kanu von DIAMANTEN JOE auf das erste Flussfeld (bei der Anlegestelle) gestellt.

... in den Spielrunden:

DIAMANTEN JOE belädt sein Kanu

Alle Spieler führen ihre Spielzüge aus. Dann wird der Fluss bewegt. Anschließend wird das leere Kanu von DIAMANTEN JOE an der Fundstelle beladen, an der es steht. Aufgeladen wird stets ein Edelstein in der Farbe der Fundstelle. Befinden sich an dieser Fundstelle nur Edelsteine anderer Farbe(n), wird das Kanu von DIAMANTEN JOE nicht beladen. Wenn sein Kanu nicht an einer Fundstelle steht oder bereits beladen ist, wird es nicht beladen. Das Kanu von DIAMANTEN JOE wird nie (an Fundstellen) entladen.

DIAMANTEN JOE zieht

Anschließend zieht DIAMANTEN JOE. Die Paddelkarte des Startspielers gibt an, um wie viele Flussfelder sein Kanu bewegt wird. Das Kanu wird zunächst flussaufwärts gezogen. Erreicht es das erste Flussfeld (bei der Anlegestelle), wird es flussabwärts weiter gezogen, bis alle Paddelpunkte verbraucht sind. Überquert DIAMANTEN JOE dabei die Flussgabelung, wird er in den (in Zugrichtung) rechten Flussarm gezogen.

DIAMANTEN JOE bleibt also mit seinem Kanu immer im Fluss, es sei denn, er stürzt mit ihm den Wasserfall hinunter. In diesem Fall wird sein Kanu zu Beginn der nächsten Spielrunde wieder auf das erste Flussfeld bei der Anlegestelle gestellt. Ist er beladen mit einem Edelstein abgestürzt, so wird dieser wieder in die farblich passende Fundstelle zurückgelegt.

Hat der Startspieler die Wolkenkarte gespielt, wird das Kanu von DIAMANTEN JOE (nach der Flussbewegung) nicht bewegt.

Begegnung mit DIAMANTEN JOE

Wer auf dem Flussfeld zu stehen kommt, auf dem sich DIAMANTEN JOE befindet, hat (meistens) Glück, denn DIAMANTEN JOE ist sehr spendabel:

Ist das eigene Kanu leer, darf man sich den Edelstein von DIAMANTEN JOE ins eigene Kanu laden.

Ist das eigene Kanu bereits beladen, darf man den geladenen Edelstein mit dem von DIAMANTEN JOE austauschen. Sofern das Kanu von DIAMANTEN JOE leer ist, darf man ihm auch den eigenen geladenen Edelstein schenken.

Die genannten Aktionen sind freiwillig und „kosten“ keine Paddelpunkte. Sie sind aber nicht „im Vorbeifahren“ möglich, sondern nur dann, wenn der eigene Zug tatsächlich auf dem Feld endet, auf dem DIAMANTEN JOE steht. Wer dort zu stehen kommt, aber keine der genannten Aktionen ausführen möchte, darf darauf verzichten.

Und zum Schluss noch einen schönen Gruß von DIAMANTEN JOE, der Euch viel Spaß beim Edelsteinefischen wünscht.

Erschienen im Zoch Verlag © 2005

Autor: Thomas Liesching,

Illustration: Victor Boden

Zoch
zum
Spielen

