

Objectif

- Être le premier à ramener à terre 5 gemmes de couleurs différentes OU 4 de la même couleur OU 7 de la même couleur

Mise en place

Chaque joueur choisit sa couleur

- 2 canoës sur la rive à côté du quai
- 7 tuiles pagaie (conservées secrètement)
- Choisit le couple emplacement rond et rectangulaire le plus proche de lui
- 1^{er} joueur prend la bouée de sauvetage et la place sur son emplacement rond



Commun

- Placer le dessus et le dessous de la boîte côte à côte et recouvrir avec le plateau
- 7 gemmes de chaque couleur sur chaque gisement de la même couleur
- 9 disques rivière dans le lit de la rivière à partir de la corde
- Marqueur météo (nuage) sur l'emplacement 0 de la piste météo

Déroulement d'un tour

1. Jouer une tuile pagaie

- Chaque joueur choisit une tuile pagaie et la pose face cachée sur son emplacement rectangulaire.

2. Déplacer un canoë / influencer la météo : chacun son tour en commençant par le 1^{er} joueur (bouée)

a. Découvrir sa tuile pagaie

Tuile numérotée (nb de points d'action) = déplacement de ses canoës (choix du sens MAIS changement de sens interdit durant la même action)

- CHAQUE canoë déplacé utiliser la valeur COMPLETE indiquée par la tuile pagaie (sauf si canoë ramené à terre)

Déplacer des canoës = 1 point

- Si ses DEUX canoës sont à terre, il DOIT déplacer UN seul de ses canoës
- Si ses DEUX canoës sont à l'eau, il DOIT déplacer les DEUX
- Si UN de ses canoës est à l'eau, il DOIT déplacer CE canoë et PEUT déplacer L'AUTRE canoë (à terre)

Charger ou décharger des gemmes sur des gisements = 2 points

- Uniquement avant ou après déplacement **! 1 gemme maxi transporté par canoë**
- Le canoë doit être situé sur un disque adjacent au gisement
- Décharger + charger = 4 points (obligatoire sur même gisement)
Couleur gemme chargée différente couleur déchargée **! Interdit : charger + décharger durant même tour**
- Couleur des gisements indépendante de la couleur des gemmes chargées ou déchargées

Voler des gemmes dans des canoës adverses = 0 point

- Uniquement après le déplacement en remontant le courant
- Canoë vide sur le même disque que le canoë à voler **! Interdit : décharger + voler durant même tour**
- Possible de choisir le canoë à voler si plusieurs canoës sont présents sur le même disque

Ramener des gemmes à terre derrière la corde (uniquement sur plage avec quais) = 0 point

- Doit déplacer le canoë du dernier disque à la plage = 1 point → placer la gemme dans la zone du joueur
- Le canoë est immobilisé jusqu'au prochain tour
- Il n'est pas obligatoire d'utiliser tous les points lorsque le canoë est ramené à terre
- Possible de ramener à terre un canoë vide

- Emplacement des gisements : 3 gisements le long des rives + 2 gisements sur l'île avant la cascade

Tuile nuage = influencer la météo = changer le débit de la rivière

- Le joueur déplace la marqueur météo sur la piste météo SOIT à droite SOIT à gauche

b. Défausser sa tuile sur sa zone rectangulaire face visible (les anciennes tuiles défaussées ne sont plus visibles)

- Lorsque les joueurs n'ont plus de tuiles, ils reprennent leur défausse qu'il conserve de nouveau secrètement

3. Déplacer la rivière : placer un disque sur l'emplacement vide et pousser les autres tuiles d'une case

- Nombre de cases = MINIMUM des valeurs tuiles pagaie jouées durant le tour + Valeur indiquée sur piste météo
- A la patte d'oie, le disque va là où il veut. Si bloqué, le joueur pousse le disque là où le précédent disque n'a pas été (alternance)
- Un canoë qui tombe dans la cascade y reste → Récupération possible uniquement en phase 1 (prochain tour)
 - Récupération coûte une gemme (qui retourne dans le gisement de sa couleur). Le canoë retourne sur la plage de départ.
 - Si un joueur n'a plus de canoë et plus de gemme, il en récupère un gratuitement
- Une gemme qui tombe dans la cascade est remplacée dans le gisement de sa couleur

4. Donner la bouée de sauvetage au voisin de gauche (changement de 1^{er} joueur)

Fin de partie

Condition : dès qu'un joueur possède dans sa zone 5 gemmes de couleur différentes OU 4 de la même couleur OU 7 de la même couleur. On termine la phase 2

Vainqueur : joueurs ayant rempli la condition de fin de partie durant le même tour

