

“Wooden Heart” plaatst, nadat alle spelers een indianenkaart gekozen hebben, het drijf hout op een waterveld van het speelbord naar keuze.



Bij het bewegen remt het drijf hout de beweging van elke kano af die het veld met drijf hout betreedt met één veld af. De kano verliest dus één bewegingspunt. Indien de kano nog bewegingspunten overheeft, dan wordt het drijf hout één veld verplaatst in de vaarrichting van de kano.

Indien het drijf hout op een veld met stroomversnellingen terecht komt, beweegt het, nadat alle kano's verplaatst zijn, volgens de richting van de pijlen (één of twee posities afhankelijk of het een enkele of een dubbele pijl betreft). Andere kano's worden daarbij eventueel mee vooruitgeduwd (zoals in de basisregels vastligt).

Het drijf hout blijft op de rivier drijven tot het in een latere ronde door “Wooden Heart” wordt verplaatst of totdat het over de rand van de waterval verdwijnt.

# GRAND CANYON

*GRAND CANYON is een uitbreiding van het spel CANYON voor 3 tot 6 spelers, voor het eerst gepubliceerd in 1997 door ABACUSSPIELE. Deze uitbreiding is enkel bedoeld voor ervaren CANYON spelers. Alle spelers moeten vertrouwd zijn met de nieuwe regels en overeenkomen welke ervan worden gebruikt voor het spel begint*

## Spelmateriaal

2 kaarten met elk 6 bordelementen

8 indianenkaarten

1 regelblad



5 x Eiland



6 x Water



1 x Drijf hout

*Noot : voor de aanvang van het eerste spel moeten de 12 bordelementen voorzichtig worden losgesneden.*

Vertaling : Koen WINDELS voor de VZW Vlaams Spellenarchief

**CANYON**  
 Author: Frederick A. Herschler  
 Grafik: Franz Vohwinkel

Im Vertrieb durch

**AS**  
**ABACUSSPIELE**

ABACUSSPIELE Verlags KG  
 Schopenhauerstr. 41  
 63303 Dreieich  
 Tel 06103 64630 oder 61505  
 www.abacusspiele.de

**GRAND CANYON**

Spielidee: Mick Ado  
 Grafik (Indianer): Sascha Krämer  
 Satz & Lay-Out: Doris Matthäus

© 1999 by

**GRÜNSPAN**

Grünspan-Spiele GbR mbH  
 Heinrich-Lübke-Str. 8  
 58239 Schwerte

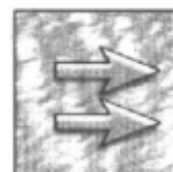
## Vorbereitung

De spelers wijzigen gezamenlijk het stromingsverloop van de rivier met behulp van de nieuwe bordelementen. Daartoe worden deze op de vakjes van het speelbord geplaatst. Alle spelers moeten met het nieuwe stromingsverloop instemmen. De bordelementen met de pijlen worden enkel in de stroomversnellingszone geplaatst. Het spreekt voor zich dat niet alle bordelementen moeten worden gebruikt. Worden de indianenkaarten echter ook gebruikt, dan is het raadzaam om zoveel mogelijk van de nieuwe bordelementen te plaatsen.

De acht indianenkaarten worden open naast het speelbord gelegd. Het bordelement met drijf hout wordt op de “Wooden Heart” kaart gelegd. Er kunnen ook minder indianenkaarten worden gebruikt, maar er moeten mintens evenveel kaarten gebruikt worden als het aantal spelers. De overige voorbereidingen zijn identiek aan deze van het basisspel.



## De nieuwe ‘dubbelpijlen’



De bordelementen met de dubbele pijlen duiden op een bijzondere sterke stroming op deze plaats. Volgens de gebruikelijke regels drijft een kano dan ook twee velden af in de richting van de pijlen. Andere kano's of het drijf hout worden uiteraard door een afdrijvende kano vooruit geduwd.

## Spelverloop

De eerste ronde (*met 8 kaarten voor elke speler*) verloopt net zoals het basisspel. De indianenkaarten worden bij het begin van een ronde verdeeld, maar pas vanaf de tweede ronde. De speler wiens kano het verst achterop ligt mag eerst kiezen. De overige spelers kiezen volgens de omgekeerde volgorde van hun positie op het speelbord. De speler op de eerste plaats mag dus pas als laatste kiezen. Als twee kano's op gelijke hoogte liggen, mag de speler die zich het dichtst tegen de rand van het bord bevindt eerst kiezen.

Wanneer een speler een indianenkaart gekozen heeft, dan plaatst hij deze open voor zich neer. De kaarten die niet gekozen worden blijven gewoon liggen.

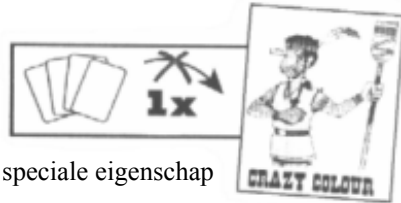
Tijdens deze ronde, mag elke speler de speciale eigenschap van de door hem gekozen indianenkaart éénmaal gebruiken. Na het inzetten van een indianenkaart worden deze terug bij de niet gekozen kaarten naast het speelbord gelegd. Nadat de kano's verplaatst werden, worden ook alle niet gebruikte kaarten terug naast het bord gelegd en opnieuw verdeeld.

## De indianen



Vooraleer de spelers hun aantal te behalen slagen ("Tempo") bekend maken, mag "Changing Horse" één of twee van zijn handkaarten onder de trekstapel leggen en evenveel nieuwe kaarten trekken.

Eén keer per ronde mag "Crazy Color" verkiezen om de uitgespeelde kleur niet te volgen en mag hij een kaart van een andere kleur spelen. "Crazy Color" moet het wel bekend maken als hij deze speciale eigenschap gebruikt.



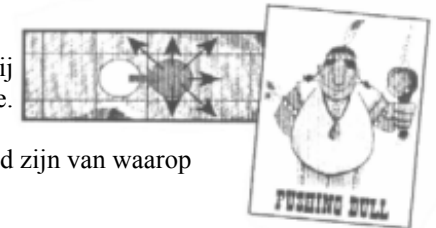
"Grüner Span": mag met zijn kano over andere kano's heen springen. Men plaatst de kano op de kano waaroverheen men wenst te springen en beweegt vandaar naar een aangrenzend **vrij** veld. Velden die een kano bevatten waarover men springt, worden meegerekend bij de beweging. Verschillende sprongen zijn mogelijk. Kano's kunnen uiteraard enkel worden oversprongen indien er voldoende ver mag bewogen worden.

"Mad move" mag bij de aanvang van de ronde de ronde-markeersteen verplaatsen naar een ronde naar keuze. Op deze manier bepaalt hij hoeveel kaarten elke speler ontvangt bij de aanvang van de ronde. Bij de volgende ronde wordt de zwarte markeersteen vanaf deze positie normaal verplaatst, tenzij "Mad Move" opnieuw gespeeld wordt.



"Manitou" mag de werking van een indianenkaart naar keuze teniet doen. Dit moet gebeuren bij de aanvang van een ronde vooraleer de ronde-markeersteen verplaatst wordt. **Alternatief** mag de speler die "Manitou" controleert zijn kano twee extra velden verplaatsen tijdens zijn beweging indien hij geen bonus krijgt voor het behalen van het aantal voorspelde slagen. Indien de kano van "Manitou" zich in de stroomversnellingen bevindt kan deze kaart gebruikt worden om afdrijven te verhinderen, maar dan mag hij niet bewegen.

"Pushing bull" mag ÉÉN kano naar keuze die zich in zijn vaarwater bevindt opzij duwen. De verduwde kano wordt vanop het veld waarop hij zich bevond verplaatst naar een veld naar keuze. Dit veld moet een vrij waterveld zijn, dat aan het beginveld grenst, maar mag niet het veld zijn van waarop "Pushing Bull" vertrok.



"White Wind" mag één slag onder zijn voorspeld aantal slagen uitkomen om alsnog de bonus te ontvangen. Indien dus voorspeld wordt dat één slag zal worden gehaald, dan wordt bij het behalen van geen enkele slag de voorspelling als correct aanzien. De verleende bonus wordt bepaald door het effectief aantal gehaalde slagen en niet door het voorspelde aantal.

**Voorbeeld :** "White Wind" wil twee slagen behalen, maar kan er maar één halen. Dank zij de kaarteigenschap van "White Wind", wordt de voorspelling toch als correct aanzien, maar de bewegingsbonus die verkregen wordt is deze van het behalen van één enkele slag.