

Amazonas

SPIELREGEL

Für 3 - 4 Forscher ab 10 Jahren

Spielidee und Spielziel

Zu Beginn des 19. Jahrhunderts sind zahlreiche Forscher im Amazonasgebiet unterwegs, um exotische Orchideen, Fische, Schmetterlinge, Papageien und Reptilien zu entdecken. Erreicht ein Spieler ein Dorf, so muss er dort eine Forschungsstation in Form einer Hütte errichten und sammelt ein zugehöriges Forschungsplättchen ein. Wer am Ende in den einzelnen Forschungsbereichen jeweils drei oder mehr Forschungsplättchen vorweisen kann, bekommt dafür Punkte. Aber Punkte gibt es auch vorher schon, wenn man Plättchen in jedem Forschungsbereich gesammelt hat. Darüber hinaus hat jeder Spieler den Auftrag, Forschungsstationen an vier für ihn besonders wichtigen Orten zu errichten. Jede nicht gebaute Station seines Auftrags bringt Punktabzug. Wer schließlich die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial



Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Plättchen und Chips vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Forschungsplättchen werden nach den fünf Sorten sortiert und zu fünf Stapeln neben den Spielplan gelegt. Daneben werden die vier Indio-Plättchen gelegt.
- Die Wertungschips werden mit den Werten nach oben bereitgelegt. Im Spiel zu dritt bleibt der Chip mit dem Wert 5 in der Schachtel.
- Die 18 Ereigniskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Die 8 Auftragskarten werden gemischt und an jeden Spieler wird 1 Karte verdeckt ausgeteilt. Die übrigen Auftragskarten sind nicht im Spiel und werden unesehen zurück in die Schachtel gelegt. Jeder Spieler sieht sich seinen Auftrag an, zeigt ihn aber nicht den Mitspielern.
- Die vier Reihenfolgekarten werden offen bereitgelegt. Im Spiel zu dritt bleibt die Karte mit der Zahl 4 in der Schachtel.
- Jeder Spieler erhält die 12 Hütten und 7 Einnahmekarten einer Farbe sowie 3 Goldmünzen. Die Karten werden auf die Hand genommen. Sein Gold legt jeder Spieler offen vor sich ab.
- Die restlichen Gold- und Silbermünzen werden als Kasse neben dem Spielplan bereitgelegt.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt ein Gebiet des Amazonas mit Dörfern, die durch Dschungelpfade und Wasserwege untereinander verbunden sind. Die gelben Punkte auf den rechteckigen Bauplätzen geben an, wie viele Goldmünzen die Errichtung einer Hütte kostet. Wer in einem Dorf die erste Hütte baut, muss die wenigsten Goldmünzen zahlen. Nachfolgende Spieler müssen stets höhere Beträge aufbringen.

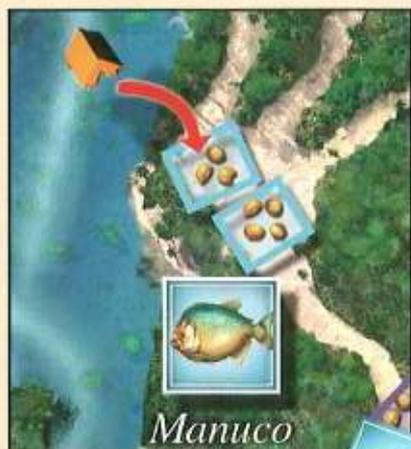
Die Auftragskarten

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels eine Auftragskarte, auf der die vier Dörfer markiert sind, in denen er jeweils eine Hütte bauen muss. Für jedes dieser Dörfer, in dem er **keine** Hütte gebaut hat, werden dem Spieler am Ende Punkte abgezogen.

Der Beginn der Expedition

- Der jüngste Spieler ist der Startspieler.
- Er stellt eine Hütte in ein Dorf seiner Wahl und zahlt (je nach Punktzahl) 2 oder 3 Goldstücke in die Kasse.

Tipp: Bei der Wahl des ersten Bauplatzes sollte die Auftragskarte bereits berücksichtigt werden. Entweder setzt man seine Hütte bereits in eines der vier Auftragsdörfer oder in ein Dorf zwischen zwei im Auftrag abgebildeten Dörfern, so dass man diese beiden sehr schnell erreichen kann.



- Neben jedem Dorf befindet sich ein Symbol, auf dem zu sehen ist, welches Forschungsplättchen hier gefunden wird. Wer eine Hütte gebaut hat, nimmt sich ein entsprechendes Forschungsplättchen und legt es offen vor sich ab.
- Anschließend errichtet der linke Nachbar nun ebenfalls seine erste Hütte in einem beliebigen anderen oder in demselben Dorf, zahlt 2 bzw. 3 Goldstücke und erhält ebenfalls ein Forschungsplättchen.
- Reihum im Uhrzeigersinn verfahren die übrigen Spieler ebenso.

Spielablauf

Das Spiel geht über 18 Runden. Jede Runde verläuft wie folgt:

1. Eine Ereigniskarte aufdecken

Der Startspieler deckt vom verdeckten Stapel eine Ereigniskarte auf, die in dieser Runde für alle Spieler gilt. Es gibt positive und negative Ereignisse (siehe „Die Ereigniskarten“).



2. Einnahmekarte ausspielen und Spielreihenfolge ermitteln

2a) Einnahmekarte ausspielen



Jeder Spieler legt verdeckt eine seiner Einnahmekarten vor sich aus. Damit wird ermittelt, wie viel Forschungsgeld ein Spieler erhält. Gleichzeitig wird dadurch auch die Reihenfolge festgelegt, in der diese Runde gespielt wird. Alle Spieler drehen gleichzeitig ihre Karten um und sagen den „Geldwert“ ihrer Karte an.

Wichtig: Der **Geldwert** besteht aus zwei Teilen, die **addiert** werden:

1. Die **Zahl** auf der Einnahmekarte.
2. Die **Anzahl der Forschungsplättchen** des Spielers, in der Sorte, die auf der Karte abgebildet ist.



Beispiele: Ein Spieler, der die Karte mit der Zahl 2 (Schmetterling) ausspielt und bereits 1 Forschungsplättchen „Schmetterling“ besitzt, sagt den Geldwert „3“ (2+1) an. Ein Spieler, der die Karte mit der 5 (Orchidee) spielt und 3 Orchideen vor sich ausliegen hat, sagt den Geldwert „8“ (5+3) an.

Die **Karte mit der 0**, die alle fünf Sorten zeigt, bezieht sich jeweils auf die Sorte, von der der Spieler die **meisten** Plättchen hat. Besitzt ein Spieler z. B. 3 „Fisch“-Plättchen und 2 „Papagei“-Plättchen, so hat die Karte den Geldwert „3“ (0+3).



Die **Karte mit der 6**, die einen Indio zeigt, ist eine besondere Einnahmekarte. Wer sie spielt, ist von der negativen Auswirkung der aktuellen Ereigniskarte **nicht** betroffen. *Der Indio kennt sich im Amazonasgebiet aus und weiß die Gefahren des Dschungels zu umgehen.* Bei der Ermittlung des „Geldwertes“ darf man zur 6 seine „Indio“-Plättchen addieren, sofern man welche vor sich ausliegen hat (siehe „Die Ereigniskarten“).

Die ausgespielten Einnahmekarten bleiben vor jedem Spieler liegen. Sie werden so aufeinander gelegt, dass immer nur die zuletzt gespielte Karte zu sehen ist. Erst nach der siebten Runde, nachdem jeder seine letzte Einnahmekarte gespielt hat, nehmen die Spieler alle sieben Einnahmekarten erneut auf die Hand.

Hinweis: Da das Spiel nach 18 Runden endet, werden die Einnahmekarten zweimal vollständig durchgespielt. Zum Schluss bleiben drei Karten übrig. Man hat also dreimal im Spiel die Möglichkeit, mit seiner „Indio“-Einnahmekarte ein negatives Ereignis für sich aufzuheben. Daher sollte man diese Karte besonders gezielt einsetzen.

2b) Spielreihenfolge ermitteln

Der Spieler, der den höchsten Geldwert angesagt hat, erhält die Reihenfolgekarte mit der Zahl „1“, der Spieler mit dem zweithöchsten Geldwert die Karte mit der Zahl „2“ usw.



Gleichstand: Haben zwei oder mehr Spieler denselben Geldwert angesagt, erhält von diesen derjenige Spieler die niedrigere Reihenfolgekarte, der auf seiner Einnahmekarte die jeweils höhere Gleichstandzahl (weiße Zahl oben in der Mitte) stehen hat.



Hinweis: Diese Zahlen sind auf allen Einnahmekarten verschieden, so dass die Reihenfolge immer eindeutig ermittelt werden kann.

3. Einnahme kassieren und Hütten bauen

Der Spieler, der die Reihenfolgekarte mit der Zahl „1“ hat, kommt als Erster an die Reihe. Wer an der Reihe ist, darf folgende zwei Aktionen in der angegebenen Reihenfolge durchführen.

3a) Silbermünzen als Einnahme erhalten

- Der Spieler erhält Silbermünzen entsprechend seines angesagten Geldwertes. Wer z. B. den Geldwert „5“ angesagt hat, erhält 5 Silbermünzen aus der Kasse.
- 3 Silbermünzen sind so viel wert wie 1 Goldmünze. Es darf jederzeit gewechselt werden, d. h. ein Spieler, der z. B. 5 Silbermünzen erhält, darf sich stattdessen auch 1 Gold- und 2 Silbermünzen aus der Kasse nehmen.
- Bei der Einnahme ist die zu Beginn der Runde aufgedeckte Ereigniskarte zu berücksichtigen. Liegt z. B. die Karte „Waldbrand“ aus, kassiert jeder Spieler nur die (abgerundete) Hälfte seiner Einnahmen (siehe „Die Ereigniskarten“).

3b) Mit Goldmünzen Hütten bauen

- Wer über genug Geld verfügt, darf eine neue Hütte bauen.
- Eine Hütte kann nur in einem Dorf gebaut werden, das durch einen Dschungelpfad oder einen Wasserweg direkt mit einem anderen Dorf verbunden ist, in dem der Spieler bereits eine Hütte besitzt.



Beispiel: Ein Spieler besitzt eine Hütte in Rosaria. Von dort aus könnte er eine Hütte in Santo Caño, Moreña, Piedras, Xibu oder Tucú bauen.

Tipp: Um zu zeigen, wie das neue Dorf mit dem Ausgangsdorf verbunden ist, setzt man am besten seine neue Hütte ins Ausgangsdorf und führt dann die Hütte auf dem Verbindungsweg zum neuen Dorf. Dies hilft insbesondere bei den verschlungenen Wasserwegen.

- Ein Spieler darf in einem Dorf nie mehr als eine Hütte haben.
- Baut der Spieler eine Hütte, zahlt er 2, 3, 4 oder 5 **Goldmünzen** an die Kasse, setzt eine Hütte auf den entsprechenden Bauplatz und nimmt sich ein zugehöriges Forschungsplättchen.
- Die Forschungsplättchen einer Sorte werden untereinander ausgelegt. Plättchen verschiedener Sorten werden nebeneinander ausgelegt. So können immer alle Spieler sehen, welche Plättchen ein Spieler bereits gesammelt hat.
- Ein Spieler darf in einer Runde auch mehr als eine Hütte bauen.

Hinweis: Da das Errichten einer Hütte sehr kostspielig ist, baut ein Spieler in einer Runde nur ganz selten mehr als eine Hütte. Viel häufiger wird es vorkommen, dass man sein Geld spart und eine oder zwei Runden lang keine neue Hütte baut.

Hat der Spieler sein Geld kassiert und eventuell eine oder mehrere Hütten gebaut, kommt der Spieler mit der Reihenfolgekarte „2“ an die Reihe. Dieser kassiert ebenfalls seine Einnahme und darf eine Hütte bauen usw.

Nachdem jeder Spieler an der Reihe war, werden die Reihenfolgekarten wieder eingesammelt und für die nächste Runde neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die Ereigniskarten

Zu Beginn jeder Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt, die in der aktuellen Runde gilt. Folgende Karten gibt es:



Jaguar (2 x): Ein gefährlicher Jaguar durchstreift den Dschungel.

Die Spieler dürfen keinen Dschungelpfad nutzen, um in einem Dorf eine Hütte zu bauen. Nur Wasserwege dürfen benutzt werden.

Krokodil (2 x):

Krokodile lauern im Amazonas.

Die Spieler dürfen keinen Wasserweg nutzen, um in einem Dorf eine Hütte zu bauen. Nur Dschungelpfade dürfen benutzt werden.



Waldbrand (3 x): Die Versorgung der Forscher ist eingeschränkt.

Jeder Spieler kassiert nur die (abgerundete) Hälfte seiner Einnahmen.

Diebstahl (2 x): Ein räuberisches Äffchen bestiehlt die Forscher.

Jeder Spieler verliert, wenn er an der Reihe ist und nachdem er seine Einnahme kassiert hat, Silbermünzen an die Kasse – und zwar eine Silbermünze für jedes seiner Forschungsplättchen **in der Sorte**, in der er die **meisten** Plättchen besitzt. Wer nicht genug Geld hat, hat Glück und verliert nur so viel Geld, wie er besitzt.



Beispiel: Ein Spieler hat 2 Fische, 2 Orchideen und 1 Leguan. Er verliert 2 Silbermünzen.

Bonus (5 x): Zusätzliches Forschungsgeld.

Für jeden Forschungsbereich gibt es diese Karte einmal. Jeder Spieler erhält, sobald er an die Reihe kommt und seine Einnahmen kassiert, für **jedes** seiner ausliegenden Forschungsplättchen, das mit der auf der Karte abgebildeten Sorte übereinstimmt, eine zusätzliche Silbermünze.

Beispiel: Die Bonuskarte „Fisch“ wurde aufgedeckt. Ein Spieler besitzt zwei Fischplättchen. Daher erhält er zusätzlich 2 Silbermünzen.

Hinweis: Bei der Ermittlung der Spielreihenfolge wird dieses zusätzliche Forschungsgeld nicht mitgezählt.



Indio (4 x): Ein ortskundiger Indio bietet seine Hilfe an.

Wird eine solche Karte aufgedeckt, wird ein Indio-Plättchen auf die Karte gelegt. Der Spieler, der zuerst an der Reihe ist, kann ihn anheuern. Als Preis muss er auf seine Einnahme, die er in dieser Runde bekommen würde, verzichten. Hat der Spieler z. B. den Geldwert „7“ angesagt, kann er entweder 7 Silbermünzen kassieren oder sich stattdessen das Indio-Plättchen nehmen. Entscheidet sich der Spieler für seine Einnahme, hat der nachfolgende Spieler die Möglichkeit, wenn er an der Reihe ist, den Indio anzuheuern. Falls kein Spieler auf seine Einnahme verzichten will, verschwindet der Indio in den Dschungel und das Indio-Plättchen wird in die Schachtel zurückgelegt.

Der Spieler, der einen Indio angeheuert hat, **muss** das Indio-Plättchen einer seiner Forschungsorten zuordnen. Dazu legt er es unterhalb einer seiner bereits ausliegenden Plättchenreihen. Der Indio gilt ab sofort für den Rest des Spiels als ein Plättchen dieses Bereiches. Das gilt sowohl für die Ermittlung des Geldwertes, als auch für die Ereigniskarten „Bonus“ (1 Silbermünze mehr erhalten) und „Diebstahl“ (1 Silbermünze mehr abgeben).

Beispiel: Der Spieler legt eine „Fisch“-Karte (1) aus. Er hat 2 Fischplättchen und darunter 1 Indio-Plättchen ausliegen und sagt daher statt „3“ den Geldwert „4“ (1+3) an.

Außerdem erhöht jedes ausliegende Indio-Plättchen, unabhängig davon welcher Sorte es zugeordnet wurde, eine ausgespielte „Indio“-Einnahmekarte um den Wert 1.

Beispiel: Ein Spieler mit 2 Indio-Plättchen sagt den Wert „8“ (6+2) an – auch wenn die beiden Indios verschiedenen Forschungsbereichen zugeordnet wurden.

Zwischenwertung für 5 verschiedene Forschungsbereiche

Im Spiel kommt es nicht nur darauf an, möglichst viele Plättchen einer Sorte zu sammeln, sondern auch von **allen** Sorten Plättchen zu bekommen. Der Spieler, der als Erster in allen 5 Forschungsbereichen mindestens ein Plättchen besitzt, erhält **sofort** den Wertungschip mit 5 Siegpunkten, den er offen vor sich ablegt. Der Spieler, der als Zweiter fünf verschiedene Plättchen besitzt, erhält den Chip mit 4 Punkten. Der dritte Spieler erhält entsprechend den Chip mit 3 Siegpunkten. Der vierte Spieler erhält noch 2 Siegpunkte, sobald er ebenfalls fünf verschiedene Plättchen besitzt.

Hinweis: Im Spiel zu dritt erhält der erste Spieler 4 Punkte, der zweite 3 und der dritte 2 Punkte.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach der 18. Runde, d. h. nachdem alle Ereigniskarten aufgedeckt und die Runde zu Ende gespielt wurde. Jetzt erfolgt die Schlusswertung.

- Ein Spieler, der in einem Forschungsbereich **mindestens drei** Plättchen gesammelt hat, erhält so viele Siegpunkte, wie er Plättchen dieser Sorte besitzt.
- Hat ein Spieler in einer Sorte weniger als drei Plättchen, so bekommt er für diese Sorte keine Siegpunkte.
- Hinzu kommen die Punkte der gewonnenen Wertungschips.
- Zum Schluss deckt noch jeder Spieler seine Auftragskarte auf. Für jedes Dorf auf der Karte, in dem der Spieler keine Hütte gebaut hat, erhält er **3 Minuspunkte**.



$$0 + 4 + 0 + 4 + 0 = 8$$



-3

$$+ 4 - 3 = 9$$

Beispiel: Ein Spieler hat 2 Orchideen (0 Punkte), 3 Schmetterlinge + 1 Indio-Plättchen, das als Schmetterling zählt (4 Punkte), 1 Leguan (0 Punkte), 4 Papageien (4 Punkte) und 1 Fisch + 1 Indio-Plättchen, das als Fisch zählt (0 Punkte). Außerdem hatte er als zweiter Spieler Plättchen in allen fünf Forschungsorten (4 Punkte). Da er in einem Dorf seiner Auftragskarte keine Hütte gebaut hat, werden ihm 3 Punkte abgezogen. Somit hat der Spieler insgesamt 9 Siegpunkte.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Haben mehrere Spieler gleich viele Punkte, gewinnt von diesen der Spieler, der mehr Plättchen besitzt. Gibt es dann immer noch einen Gleichstand, entscheidet der Wert der verbliebenen Münzen.

Der Autor: Stefan Dorra (www.dorra-spiele.de), geboren 1958, hat schon eine ganze Reihe von Spielen entwickelt. Außer seinem großen Dschungelabenteuer „Amazonas“ gibt es im Kosmos Verlag sein turbulentes Ärgerspiel „Alles im Eimer“.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Claus Stephan, Mirko Suzuki

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern, insbesondere Tatjana und Oliver Heine, Silke Banskemer, Dirk Rösch, Sabine Kaula, Frank Lippmann und Bernd Argesheimer.

Art.-Nr: 696177

© 2005 KOSMOS Verlag
Postfach 106011
D-70049 Stuttgart
Telefon: +49(0)711-2191-0
Fax: +49(0)711-2191-422
e-mail: info@kosmos.de
www.kosmos.de

Made in Germany

Alle Rechte vorbehalten.