Amazonas

Für 2-4 Forscher und Forscherinnen ab 10 Jahre.

Spielidee und Spielziel

Ihr seid im Amazonasgebiet unterwegs, um exotische Orchideen, Fische, Schmetterlinge, Papageien und Reptilien zu entdecken. Erreicht ein Spieler ein Dorf, so errichtet er dort eine Forschungsstation in Form einer Hütte und sammelt ein zugehöriges Forschungs-Plättchen ein.

Wer am Ende jeweils 3 oder mehr Forschungs-Plättchen einer Art vorweisen kann, erhält dafür Punkte. Aber Punkte gibt es auch, sobald man 5 verschiedene Forschungs-Plättchen besitzt. Darüber hinaus gibt es 1 Bonus-Punkt, wenn man die meisten Forschungs-Plättchen einer Art (mindestens 3) besitzt.

Jeder Spieler erhält zudem eine Auftrags-Karte, auf der 4 Dörfer markiert sind. Für jede Hütte, die in solch einem Dorf errichtet wird, gibt es 3 Punkte. Wer schließlich die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

1 Spielplan, 60 Hütten (je 12 weiße, blaue, orange und rote Forschungsstationen sowie 12 neutrale Hütten für das Spiel zu zweit), 60 Forschungsplättchen, 4 Indio-Plättchen, 28 Einnahme-Karten, 18 Ereignis-Karten, 8 Auftragskarten, 4 Reihenfolge-Karten, Gold- und Silbermünzen, 4 Kupfermünzen sowie 9 runde Wertungs-Chips.





Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält 12 Hütten und 7 Einnahme-Karten einer Farbe sowie 3 Goldmünzen. Zudem erhält jeder Spieler eine Auftragskarte. Ein Startspieler wird ausgelost. Dieser erhält die kleine rote Kupfermünze mit dem Wert 1. Nachfolgende Spieler erhalten eine Kupfermünze mit dem Wert 2, 3 bzw. 4.

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, zahlt die wenigsten Baukosten.

Die Auftragskarten

Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn eine Auftragskarte, auf der 4 Dörfer markiert sind. Für jede Hütte, die der Spieler auf einem dieser Dörfer errichtet, erhält er 3 Siegpunkte.

Wer die nebenstehende Auftrags-Karte besitzt, erhält also 12 Punkte, wenn er 4 Hütten in Ranchos, Taja, Bidora und Piedras errichtet.

Hinweis: Wenn man mit der Maus auf die Auftrags-Karte klickt, werden diese 4 Orte auf dem Spielplan mit 4 rotierenden Kreisen markiert.



Der Beginn der Expedition
Der Startspieler platziert ein Hütte auf einem Dorf seiner Wahl und zahlt 2 oder 3 Goldstücke in die Kasse. Tipp: Bei der Auswahl des ersten Bauplatzes sollte die Auftragskarte berücksichtigt werden.
Neben dem Dorf ist ein Forschungs-Plättchen abgebildet. Dieses erhält der Spieler. Reihum errichten auch die anderen Mitspieler eine Hütte in einem beliebigen Dorf und erhalten ebenfalls ein entsprechendes Forschungs-Plättchen.

Spielablauf

Das Spiel geht über 18 Runden. Jede Runde verläuft folgendermaßen:

1. Eine neue Ereigniskarte wird angezeigt

2. Einnahme-Karte ausspielen





Jeder Spieler wählt eine Einnahme-Karte. Damit wird ermittelt, wie viel Forschungsgeld ein Spieler erhält. Der Geldwert einer Einnahme-Karte besteht aus 2 Teilen: die Zahl auf der Karte und die Anzahl der Forschungs-Plättchen des Spielers in der Sorte, die auf der Karte abgebildet ist.

Spielt ein Spieler, der bereits 2 Leguan-Plättchen besitzt, beispielsweise die Karte mit dem Wert 3 aus, so erhält er 5 Silber (3+2).

Hinweis: Die Höhe der Einnahmen wird immer in Silber errechnet.
3 Silbermünzen sind soviel wert wie 1 Gold. Wer 5 Silber verdient, erhält somit 1 Gold und 2 Silber.



Die Karte 6 "**Indio**" ist eine besondere Einnahme-Karte. Wer sie spielt, ist von den negativen Auswirkungen einer ausliegenden Ereignis-Karte nicht betroffen. Der Indio kennt sich im Dschungel aus und weiß die Gefahren des Dschungels zu umgehen. Bei der Ermittlung des Geldwerts darf man zur 6 die Anzahl seiner Indio-Plättchen addieren, sofern man welche besitzt (siehe: die Ereigniskarten).

Auf der Einnahme-Karte mit dem Wert 0 sind alle 5 Forschungsbereiche abgebildet. Der Spieler erhält für jedes Forschungs-Plättchen in seiner seiner längsten Reihe 1 Silber.

Sobald man in den ersten 7 Runden seine 7 Einnahme-Karten ausgespielt, erhält man diese zurück und kann sie fortan erneut ausspielen.

3. Spieler-Reihenfolge ermitteln
Der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Geldwert ausgespielt hat, erhält die Reihenfolge-Karte mit der Zahl 1. Der Spieler mit dem zweithöchsten Geldwert erhält die Reihenfolge-Karte mit der Zahl 2 usw.
Gleichstand: Haben 2 oder mehr Spieler Karten mit demselben Geldwert ausgespielt, so erhält derjenige die niedrigere Reihenfolge-Karte, der die höchste Kupfermünze besitzt. Anschließend werden die Kupfermünzen der beteiligten Spieler getauscht.

4. Einnahmen kassieren und Hüttenbauen
Der Spieler, der die Reihenfolge-Karte mit dem Wert 1 hat, kommt zuerst zum Zug. Der Spieler erhält zunächst seine Einnahmen. Dabei wird die ausliegende Ereigniskarte berücksichtigt. Liegt zum Beispiel die Karte "Waldbrand" aus, kassiert der Spieler nur die (abgerundete) Hälfte seiner Einnahmen.

5. Mit Goldmünzen Hütten bauen
Wer über genügend Gold verfügt, darf eine oder mehrere neue Hütten bauen.

Eine Hütte kann nur in einem Dorf gebaut werden, das durch einen Dschungelpfad oder einen Wasserweg direkt mit einem Dorf verbunden ist, in dem der Spieler bereits eine Hütte besitzt.

Auf Boardgamearene werden mögliche Bauplätze mit einem grünen Kreis markiert!

Ein Spieler darf in jedem Dorf stets nur 1 Hütte bauen.

Baut ein Spieler eine Hütte, so zahlt er 2, 3, 4 oder 5 Goldstücke in die Kasse und erhält das abgebildete Forschungs-Plättchen.

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

Die Ereigniskarten

Zu Beginn einer Runde wird eine Ereigniskarte aufgedeckt, die in der aktuellen Runde gilt.

Jaguar (2x): Ein gefährlicher Jaguar streift durch den Dschungel. In dieser Runde dürfen die Spieler keine Dschungelpfade nutzen, um in einem Dorf eine Hütte zu bauen. Wasserwege dürfen benutzt werden.

Krokodil (2x): Krokodile lauern im Amazonas. In dieser Runde dürfen die Spieler keine Wasserwege nutzen, um in einem Dorf eine Hütte zu bauen. Dschungelpfade dürfen benutzt werden.

Waldbrand (3x): Die Versorgung der Forscher ist eingeschränkt. Jeder Spieler erhält nur die (abgerundete) Hälfte seiner Einnahmen.

Diebstahl (2x): Ein neugieriges Äffchen bestiehlt die Forscher. Jeder Forscher verliert, nachdem er seine Einnahmen kassiert hat, Silbermünzen, und zwar eine Silbermünze für jedes Forschungs-Plättchen in der Sorte, in der er die meisten Plättchen besitzt.



Zusätzliches Forschungsgeld (5x): Ist auf der Ereigniskarte ein Forscher mit einem Forschungs-Plättchen abgebildet, so erhält jeder Spieler je eine Silbermünze für jedes dieser Forschungs-Plättchen in seiner Auslage. Bei der nebenstehenden Karte erhält jeder Spieler für jedes vorhandene Orchideen-Plättchen 1 Silber.

Indio (4x): Ein ortskundiger Indio bietet seine Hilfe an. Der Spieler, der an der Reihe ist, kann ihn anheuern und somit ein Indio-Plättchen erhalten. Als Preis muss er seine gesamten Einnahmen dieser Runde zahlen.

Hat ein Spieler beispielsweise eine Karte mit dem Geldwert 7 ausgespielt, so muss er sich entscheiden, ob er 7 Silber erhalten möchte oder das Indio-Plättchen. Entscheidet sich der Spieler für das Silber, so hat der nachfolgende Spieler die Möglichkeit das Indio-Plättchen zu erhalten.

Der Spieler, der einen Indio anheuert, muss das Indio-Plättchen einer seiner Forschungssorten zuordnen. Der Indio unterstützt ab sofort diesen Bereich und zählt als 1 zusätzliches Plättchen dieses Bereichs.



Wurde das Indio-Plättchen beispielsweise den Schmetterlingen zugeordnet, so profitiert der Spieler von dem Indio in dem Maße, als hätte er 3 Schmetterlinge. Das gilt sowohl für Bonus-Plättchen als auch für Ereigniskarten. Außerdem erhöht jedes Indio-Plättchen den Geldwert eines Indio-Kärtchens (Wert 6) um 1, unabhängig davon in welcher Reihe es liegt.

Runde Bonus-Chips

Im Spiel kommt es nicht nur darauf an, möglichst viele Plättchen einer Sorte zu sammeln, sondern auch von allen Sorten Plättchen zu bekommen. Wer im Spiel zu viert als Erster in allen 5 Forschungsbereichen mindestens 1 Plättchen besitzt, erhält den Bonus-Chip mit dem Wert 5. Nachfolgende Spieler erhalten einen Bonus-Chip mit 4, 3, bzw, 2 Punkten, sofern sie 5 verschiedene Plättchen besitzen. Im Spiel zu dritt erhalten die Spieler Bonus-Chips mit den Werten 4, 3 und 2. Und im Spiel zu zweit gibt es Bonus-Chips mit den Werten 4 und 2.

Der Spieler, der die meisten (aber mindestens 3) Plättchen einer Sorte besitzt, erhält einen zusätzlichen Bonus-Chip mit dem Wert 1. Dieser Bonus-Chip verschwindet aber, sobald ein anderer Spieler genauso viele Plättchen dieser Sorte besitzt.



Neutrale Hütten im Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit erhält jeder Spieler zusätzlich 6 graue, neutrale Hütten. Ein Spieler darf jede Runde maximal eine neutrale Hütte **kostenlos** bauen. In jedem Dorf darf nur eine neutrale Hütte gebaut werden, jedoch nicht auf dem letzten Bauplatz eines Dorfes. Die möglichen Bauplätze für neutrale Hütten werden auf Boardgamearena mit grauen Kreisen angezeigt. Mit dem Bau neutraler Hütten kann man versuchen, das Forscherleben des Mitspielers etwas zu erschweren.

Zusätzliche Hütten

Sobald ein Spieler alle 12 Hütten platziert hat, kann er weitere Hütten seiner Farbe für je 1 Silber erwerben.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach der 18. Runde. Der Forscher oder die Forscherin mit den meisten Punkten gewinnt.

Für jedes Forschungs-Plättchen, das ein Spieler besitzt, erhält er 1 Punkt, sofern er mindestens 3 davon besitzt. Punkte gibt es zudem für runde Bonus-Plättchen und je 3 Punkte für Hütten auf den 4 Dörfern der Auftragskarte.

Gleichstand: Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Forschungs-Plättchen besitzt. Gibt es auch gleich viele Forschungs-Plättchen, gewinnt derjenige mit dem meisten verbliebenen Geld. Und sollte auch dieser Betrag gleich hoch sein, so gewinnt der Spieler, der die rote Kupfermünze mit der höheren Zahl besitzt.

Viel Spaß!

Amazonas wurde erstmalig 2005 bei Kosmos und Mayfair Games veröffentlicht. Die aktuelle Version wurde um 4 Kupfermünzen mit den Zahlen 1, 2, 3 und 4 für ein mögliches Unentschieden bei den Einnahme-Karten erweitert. Zudem gibt es jetzt 5 zusätzliche Bonus-Chips und 12 neutrale Hütten für das Spiel zu zweit.

Spielentwicklung: Stefan Dorra (c) 2024 / www.dorra-spiele.de
Grafik: Claus Stephan
Programmierung für BGA: Stefan van der Heijden