







Amazonas
 KOSMOS Verlag, 2005
 Stefan Dorra



In het begin van de jaren 1900 zijn talrijke onderzoekers het Amazonegebied ingetrokken om wilde orchideeën, vissen, vlinders, papegaaien en reptielen te ontdekken. Komt de ontdekkingsreiziger in een dorp, dan kan hij daar zijn 'onderzoekscentrum' oprichten in de vorm van een 'hut' en kan hij de bijhorende 'onderzoeks fiches' vinden.

LEEFTIJD	SPELDOUR	# SPELERS	TACTIEK	GELUK	VAARDIG
					
10 +	40 min.	3 - 4	7	3	0

Doel van het spel

Wie aan het einde van het spel minstens drie onderzoeksfiches van één soort geïnd heeft, krijgt hiervoor punten.

Er zijn bonuspunten te verdienen als men van elke soort minstens één exemplaar ontvangen heeft.

Bovendien heb je via een opdrachtkaart de taak om vier welbepaalde dorpen te bezoeken en er een onderzoekscentrum op te bouwen.

Voor elk centrum dat je NIET gebouwd hebt, krijg je een minpunt!

Wie de meeste punten heeft, wint.

Spelmateriaal



- 1 spelbord
- 28 waardekaarten
- 18 gebeurteniskaarten
- 8 opdrachtkaarten
- 48 hutten (= centrum)
- 60 onderzoeksfiches
- 4 indiaan-fiches
- 4 volgorde-kaarten
- 4 bonusfiches
- 28 goudmunten (geel)
- 16 zilverstukken (grijs)

Spelvoorbereiding

- ❖ Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd
- ❖ De onderzoeksfiches worden op vijf stapeltjes per soort aan de kant van het bord geplaatst. De indiaanfiches komen hiernaast te liggen.
- ❖ De bonusfiches komen met de waarde zichtbaar naast het bord te liggen. (Indien er met drie spelers wordt gespeeld, wordt de chip met waarde '5' uit het spel genomen.)
- ❖ De 18 gebeurteniskaarten worden geschud en op een afgedekte stapel gelegd.
- ❖ De 8 opdrachtkaarten worden geschud en elke speler ontvangt 1 kaart. De overige kaarten worden ongezien uit het spel verwijderd. Elke speler legt zijn kaart gedekt voor zich neer.
- ❖ De vier volgorde-kaarten worden klaargelegd. Bij drie spelers wordt de kaart met cijfer '4' uit het spel genomen.
- ❖ Elke speler ontvangt zijn 12 hutten en de bijhorende 7 waardekaarten die in de hand worden gehouden.
- ❖ Elke speler krijgt eveneens 3 goudmunten die hij open voor zich neerlegt. De resterende munten (zilver en goud) komen in de voorraad naast het spelbord.
- ❖

Het spelbord

Het spelbord toont een gebied uit de Amazone met dorpen die door wandelpaden en waterwegen met elkaar verbonden zijn. De gele punten op de rechthoekige bouwplaatsen duiden aan hoeveel goudstukken het kost om een onderzoekshut te kunnen bouwen.

De eerste die zijn hut bouwt, betaalt het laagste aantal goudstukken. De volgende speler die hier een hut wil bouwen betaalt dus altijd meer.

Het begin van de expeditie

- ❖ De jongste speler begint het spel.
- ❖ Hij zet zijn eerste hut in een dorp naar keuze en betaalt hiervoor de goudstukken die aangegeven worden in dit dorp.
TIP: Bij de keuze van je eerste dorp is het belangrijk om rekening te houden met je opdrachtkaart. Ofwel zet je jouw eerste hut in één van de vier dorpen van je opdrachtkaart, ofwel zet je ze tussen twee van de dorpen op je kaart zodat je ze beide snel kan bereiken.
- ❖ Naast elk dorp bevindt zich een symbool waarop je kan zien welk onderzoeksobject er te vinden is. Heb je er een hut gebouwd, dan kan je het bijhorende onderzoeksobject uit de stapel nemen en voor je neerleggen.
- ❖ De andere spelers (in uurwerkwijzer zin) bouwen nu ook hun hut in hun dorp van keuze en nemen de bijhorende onderzoeks fiches. Als zij hun hut in hetzelfde dorp bouwen als een vorige speler, dan betalen ze hiervoor meer goudstukken dan de eerste speler.

Het spel verloopt vanaf hier over **18 ronden** die als volgt gespeeld worden :

1. Omdraaien van een gebeurteniskaart
2. Uitspelen van een waardekaart
3. Bepalen van de speelvolgorde
4. Ontvangen van inkomsten & hutten bouwen

Als alle spelers deze stappen doorlopen hebben, is de ronde ten einde en begint er een nieuwe ronde.

Spelverloop

1. Een gebeurteniskaart omdraaien

De startspeler neemt van de gedekte stapel de bovenste kaart en draait deze om. De gebeurtenis die getoond wordt, geldt voor alle spelers tijdens deze ronde. Er zijn zowel 'positieve' als 'negatieve' gebeurteniskaarten.

2. Uitspelen van een waarde kaart

Elke speler legt gedekt één van zijn waardekaarten voor zich neer. Hiermee wordt er vastgesteld hoeveel onderzoeksbudget elke speler heeft.

Alle spelers draaien gelijktijdig hun waardekaart om en bepalen hun geldwaarde.

De **geldwaarde** bestaat uit twee delen die bij elkaar worden opgeteld:

1. Het getal op de waardekaart
2. Het aantal onderzoeksfiches dat de speler al bezit volgens de afbeelding op de waardekaart.

Voorbeeld : Een speler heeft de waardekaart met getalwaarde '2' gespeeld en heeft al 1 vlinder verzameld. Hij geeft de geldwaarde "3" aan (2+1). De andere speler heeft de kaart met waarde '5' gespeeld en bezit reeds 3 orchideeën. Hij heeft geldwaarde "8" (5+3).

De **kaart met waarde "0"** toont alle vijf objecten. Deze krijgt de waarde van het aantal objecten waarvan de speler er het meeste heeft.

Een speler heeft vb. 3 vissen en 2 papegaaien. De geldwaarde wordt dan "3" (0+3).

De **kaart met waarde "6"** toont een indiaan, de lokale Amazone-bewoners. Wie deze kaart speelt, is in deze ronde tegen alle negatieve gebeurteniskaarten beschermd. De indianen kennen immers het woud en kunnen de gevaren van de jungle vermijden.

Bij de bepaling van de geldwaarde mag men voor deze kaart slechts '6' tellen. De onderzoeksfiches tellen hier niet mee.

De uitgespeelde waardekaarten blijven open op een stapeltje voor de speler op tafel liggen. Nadat de laatste kaart in de zevende ronde gespeeld werd, mogen alle waardekaarten weer ter hand genomen worden.

Tip: Omdat het spel 18 ronden telt, worden de waardekaarten tweemaal volledig rond gespeeld. Tot slot blijven er nog drie kaarten over. Men heeft dus driemaal de mogelijkheid zijn indiaan-waardekaart te spelen om negatieve gebeurteniskaarten te omzeilen. Speel deze kaart dus met omzichtigheid uit..

3. Bepalen van de speelvolgorde

De speler die de hoogste geldwaarde aangemeld heeft, zal als eerste mogen spelen. Hij krijgt de volgordekaart met getal "1". De speler met de tweedehoogste geldwaarde krijgt volgordekaart "2", enz...

Bij gelijke geldwaarde zal de waardekaart die de hoogste rangwaarde heeft de eerstvolgende kaart krijgen. De rangwaarde van alle waardekaarten zijn verschillend zodat dit nooit conflicten kan opleveren.

4. Inkomsten ontvangen & hutten bouwen

De speler met volgordekaart '1' begint zijn ronde door zijn geldwaarde te ontvangen uit de kassa.

- Werd er als geldwaarde vb. '5' aangegeven, dan ontvangt deze speler '5' **zilverstukken**.
- 3 zilverstukken zijn evenveel waard als 1 goudstuk en mogen altijd vanuit de kassa gewisseld worden.
- Bij het ontvangen van de inkomsten moet men altijd rekening houden met eventuele gebeurteniskaarten. Ligt er vb. Een 'bosbrand' dan incasseert deze speler slechts de (afgeronde) helft van zijn geldwaarde.

Als je genoeg geld hebt, kan je **een onderzoekshut bouwen**.

- Een hut kan alleen in een dorp gebouwd worden als dit dorp met een wandelpad of een waterweg verbonden is met een ander dorp waarin deze speler reeds een hut gebouwd heeft.

Voorbeeld : Een speler heeft een hut in *Rosaria*. Van hieruit kan hij hutten bouwen in *Santa Caño*, *Moreña*, *Piedras*, *Xibu* en *Tucu* .

Tip: Om de weg niet te verliezen, begin je met je nieuwe dorp in het dorp waar je reeds een hut hebt en volg je dan de weg naar het nieuwe dorp.

- Een speler kan in één dorp niet meer dan één hut plaatsen
- De speler betaalt zijn hut 2, 3, 4 of 5 goudstukken aan de kassa en neemt de bijhorende fiche voor het onderzoeksobject dat in het dorp staat aangegeven
- De fiche met het onderzoeksobject wordt voor de speler neergelegd, soort bij soort, duidelijk zichtbaar voor alle spelers.
- Een speler mag in zijn beurt meerdere dorpen bouwen als hij hiervoor voldoende geld heeft.

Tip: Omdat het bouwen van een hut een kostelijke gebeurtenis is, komt het zelden voor dat er meer dan één hut gelijk gebouwd wordt. Het komt meer voor dat er geen hut gebouwd wordt en dat de speler geld 'spaart' voor de volgende beurt.

Als alle spelers deze spelfases doorlopen hebben, is de ronde ten einde en begint er een nieuwe ronde.

De gebeurteniskaarten

De JAGUAR (2x)

Een gevaarlijke Jaguar sluipt door de jungle!

De spelers kunnen hierdoor geen wandelpad gebruiken om naar het volgende dorp te gaan. Alleen de waterwegen zijn nog bruikbaar.

De KROKODIL (2x)

De krokodillen loeren in het water!

De spelers durven niet langer langs het water reizen naar de volgende dorpen. Alleen de wandelpaden zijn veilig genoeg.

Een BOSBRAND (3x) –

De onderzoeker is afgesloten van zijn bevoorrading!

De spelers ontvangen slechts de (afgeronde) helft van hun geldwaarde als inkomsten.

DIEFSTAL (2x) – Een roerig aapje bestelt de onderzoeker!

Nà het ontvangen van de inkomsten verliest elke speler als het zijn beurt is, zilvermunten aan de kassa. Hij verliest één zilvermunt voor ieder object waarvan hij er het meeste heeft. Wie niet genoeg geld heeft, heeft geluk en verliest maar zoveel geld als hij bezit.

Voorbeeld: een speler heeft 2 orchideeën, 2 vissen en een leguaan. Hij verliest 2 munten.

BONUS (5x) - Bijkomend onderzoeksbudget is toegekomen!

Er is een bonuskaart voor ieder onderzoeksdomein. Elke speler kan als hij aan de beurt is zijn inkomsten verhogen als hij voor het aangeduide domein reeds fiches heeft liggen. Per fiche is er een extra zilverstuk voorzien.

Voorbeeld: de bonuskaart 'vis' wordt gespeeld. Een speler bezit reeds 2 onderzoeksfiches met een 'vis'. Hij ontvangt dus twee bijkomende zilverstukken.

INDIAAN (4x) – Een lokale bewoner biedt zijn hulp aan!

Als deze kaart gespeeld wordt, wordt er een ‘indiaan-fiche’ op de kaart gelegd. De speler die eerst aan de beurt is, kan de indiaan inhuren. In ruil hiervoor ontvangt de speler in deze ronde GEEN inkomsten.

De speler kan dus als hij geldwaarde ‘7’ had aangekondigd, ofwel zeven zilvermunten ontvangen OFWEL de indiaan-fiche nemen. Neemt hij zijn zilvermunten, dan kan de tweede speler de indiaan inhuren, enz...

Als geen enkele speler voor de indiaan kiest, verdwijnt deze in de jungle en wordt uit het spel genomen.

Een speler die de indiaan heeft ingehuurd, legt deze fiche onder één van zijn onderzoeksfiches. Vanaf dan tot het einde van het spel, telt deze fiche mee in de bepaling van de geldwaarde, maar ook in het uitwerken van de gebeurteniskaarten bonus (= 1 zilvermunt meer) als diefstal (= 1 zilvermunt meer afgeven).

Bovendien verhoogt elke uit liggende indiaan-fiche de geldwaarde van de speler bij het uitspelen van de gebeurteniskaart INDIAAN. . Een speler met 2 uitliggende indiaanfiches heeft geldwaarde “8” (6+2).

Einde van het spel

Het spel eindigt na het spelen van ronde 18 als alle gebeurteniskaarten werden gebruikt. De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel.

Hebben meerdere spelers evenveel punten, dan wint de speler die de meeste onderzoeksfiches heeft verzameld. Is er dan nog een gelijke stand, dan wint de speler met de meeste muntwaarde.

Puntentelling

De punten worden als volgt bepaald:

- Een speler die in zijn onderzoeksdomein minstens drie fiches heeft verzameld, ontvangt zoveel punten als hij fiches heeft.
- Heeft een speler in een onderzoeksdomein minder dan drie fiches, krijgt hij hiervoor geen punten.
- Hier bovenop komen de punten van de bonusfiches (indien minstens één exemplaar van alle fiches werd verzameld).
- Tot slot, laat de speler zijn opdrachtkaart zien en wordt er voor elke hut die NIET gebouwd werd een minpunt geteld.

Voorbeeld: een speler heeft 2 orchideeën (0 punten), 3 vlinders met een indiaanfiche die als vlinder meetelt (4 punten), 1 leguaan (0 punten), 4 papegaaien (4 punten) en 1 vis met een indiaan-fiche die als vis telt (0 punten). De speler heeft minstens één fiche uit de vijf onderzoeksdomeinen verzameld, en heeft hiervoor bonus-fiche ‘4’ ontvangen (4 punten).

In zijn opdrachtkaart heeft hij slechts één dorp kunnen plaatsen op de aangegeven plekken en krijgt hiervoor dus 3 minpunten.

In totaal ontvangt deze speler dus 9 overwinningspunten.

Veel geluk !