

AMAZONAS

Scopo del gioco (Spielidee unde Spielziel)

I giocatori sono scienziati vissuti nel 19esimo secolo che, esplorando la foresta amazzonica, vanno alla ricerca di nuove ed esotiche specie come orchidee e farfalle. I giocatori costruiranno capanne nei villaggi mentre collezionano le specie rare, rappresentate da segnalini. Alla fine del gioco, il giocatore che avrà totalizzato più punti sarà il vincitore.

Contenuto (Spielmaterial)

1 Tabellone
48 Capanne in 4 colori
60 Tasselli Specie
4 Tasselli Indios
28 Carte Rendita (in quattro colori)
18 Carte Evento
8 Carte Missione
4 Carte ordine di gioco
4 Segnalini Punteggio
28 Monete Oro (gialle)
16 Monete Argento (grigie)

IMPORTANTE: Una moneta d'oro equivale a tre d'argento. Le capanne vanno pagate sempre in ORO. Ma le rendite si ottengono sempre in ARGENTO.

Preparazione (Spielvorbereitung)

Le 18 Carte Evento vanno mischiate in un mazzo a parte.

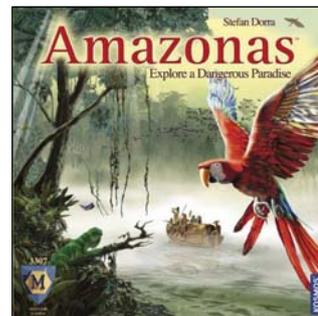
Le 8 Carte Missione vanno mischiate e ogni giocatore ne prende una.

Le 4 Carte che mostrano l'ordine di gioco vanno messe da parte.

Ogni giocatore prende 12 Capanne e 7 Carte Rendita del proprio colore; inoltre, prende 3 monete d'oro. Le carte vengono tenute in mano e le monete sono visibili a tutti.

Il Tabellone

Il tabellone è la mappa della giungla amazzonica, con il fiume che l'attraversa. Sulla mappa sono



sparpagliati i villaggi e i villaggi sono connessi l'uno all'altro da sentieri della giungla e corsi d'acqua. Ogni villaggio ha dei siti dove i giocatori costruiranno le capanne. Ogni sito mostra un numero di pepite d'oro: quello è il numero di monete d'oro che un giocatore deve spendere per costruire una capanna su quel sito.

Le Carte Missione (Die Auftragskarten)

Le carte mostrano quattro villaggi. Per ogni villaggio che il giocatore NON ha costruito alla fine del gioco, quel giocatore totalizza tre punti in meno.

Inizia la spedizione. (Der Beginn der Expedition)

Il giocatore più giovane inizia e piazza una capanna in un villaggio a sua scelta, pagando il numero appropriato di monete d'oro (2 o 3). Il successivo giocatore in senso orario fa altrettanto. Per ogni capanna così costruita, il giocatore prende la corrispondente Tessera Specie (le tessere con sopra rappresentati fiori e animali).

Ai giocatori è permesso selezionare lo stesso villaggio di partenza, ma in questo caso bisogna pagare più oro (costa sempre più oro costruire per secondi o terzi).

Svolgimento del gioco (Spielablauf)

1. Girare una carta Evento. Ci sono eventi positivi e negativi (spiegati in seguito).

2. Giocate le carte Rendita e decidete l'ordine di gioco per il turno in corso.

2a) Giocate le carte Rendita: ogni giocatore sceglie una carta; dopodiché i giocatori le rivelano contemporaneamente. Ogni giocatore ha 7 carte Rendita numerate da 0 a 6; in più, su ogni carta, vi è l'illustrazione di un diverso tipo di specie. Il suddetto numero indica la rendita che otterrete in questo turno, in monete d'argento. Se avete anche i tasselli delle specie raffigurate sulla carta, otterrete una moneta d'argento bonus per ogni tassello specie in vostro possesso.

Esempio: la carta Farfalla (2 di rendita) dà 3 monete d'argento se il giocatore possiede anche un tassello farfalla. L'Orchidea (5 di rendita) dà 8 monete d'argento se il giocatore possiede anche tre tasselli orchidea.

La carta con lo 0 (zero) è simile a un jolly: otterrete una rendita equivalente al numero di Tasselli Specie di cui avete la maggioranza (es: ho 3 pesci e 2 pappagalli; ottengo 3 di rendita).

La carta con il 6 mostra un Indio. Egli vi proteggerà dai pericoli, così che qualsiasi effetto negativo derivato dalle carte Evento non vi condizionerà per il round in corso.

Un giocatore potrà riutilizzare una carta Rendita solo dopo che le avrà utilizzate tutte e 7.

2b) Ordine di gioco: Il giocatore con la più alta rendita gioca per primo (e prende la carta Ordine di gioco 1), il successivo per valore di rendita gioca per secondo (e prende la carta Ordine di gioco 2), e così via. In caso di parità, inizia per primo chi ha il numero più alto al centro della carta (es: 13, in piccolo, sopra il camaleonte).

3a) Rendita e Costruzione delle Capanne: Il giocatore con la carta Ordine di gioco 1 inizia.

Egli prende le monete d'argento equivalenti alla sua rendita. Tre monete d'argento valgono 1 moneta d'oro.

3b) Pagare l'oro per costruire le Capanne:

- Se avete abbastanza denaro potete costruire le Capanne.

- Potete costruire soltanto se c'è un sentiero di giungla o un corso d'acqua connesso al villaggio dove avete già costruito.

- Non potete costruire più di una capanna in un villaggio.

- Pagate 2, 3 o 5 monete d'oro e piazzate la vostra capanna sul corrispondente sito del villaggio e prendete il Tassello Specie.

- I tasselli dello stesso tipo vengono messi davanti al giocatore uno di seguito all'altro, in verticale. Ogni specie ha una sua propria fila (vedi figura pag. 4).

Le Carte Evento

Giaguaro (x2): Nessun giocatore può usare i sentieri di giungla per questo round. Possono essere utilizzati solo i corsi d'acqua.

Cocodrillo (x2): Nessun giocatore può usare corsi d'acqua per questo round. Possono essere utilizzati solo i sentieri di giungla.

Incendio nella foresta (x3): I giocatori ottengono solo metà della rendita, arrotondata per difetto. Dunque otterrete solo 2 monete d'argento quando dovrebbero essere 5.

Le scimmie ladre (x2): Ogni giocatore perde monete d'argento dopo aver incassato la rendita. Il numero di monete perse equivale al tipo di tasselli che il giocatore ha in maggioranza (es: un giocatore ha 2 pesci, 2 orchidee e 1 camaleonte; egli perde 2 monete d'argento). Se un giocatore ha meno monete di quelle che dovrebbe perdere, egli le perde tutte.

Bonus (x5): Ogni giocatore ottiene una moneta d'argento addizionale per ogni Tassello Specie che possiede corrispondente a quello mostrato sulla carta. (Questo bonus non viene aggiunto al valore della carta quando si decide l'ordine di gioco).

Indio (x4): Il giocatore con la più alta rendita può scegliere di prendere un tassello Indio e rinunciare a incassare la rendita. Qualora egli rifiutasse il tassello Indio, il successivo giocatore in senso orario può scegliere di prendere il tassello, e così via.

Il giocatore che prende il tassello Indio lo incolonna immediatamente in una delle sue file dei Tasselli Specie. Bisogna assegnarlo a una specie che già si possiede. Per il resto della partita, questo tassello Indio conta come un tassello Specie del medesimo tipo di quelli sotto i quali è stato incolonnato (vedi illustrazione pag.4); inoltre, i tasselli Indio valgono come bonus di rendita quando si gioca una carta Indio (un giocatore con due tasselli Indio riceve 8 monete d'argento, invece di 6, quando gioca una carta Indio).

Punteggio Bonus (Zwischenwertung für 5 verschiedene...)

Il giocatore che per primo colleziona tutti e 5 i tipi di Tessere Specie ottiene un Segnalino Punteggio del valore di 5 punti. Il giocatore successivo a raggiungere la medesima condizione ottiene il segnalino da 4 punti, e così via.

Fine del gioco e punteggio

Il gioco finisce dopo il 18esimo round (i round sono scanditi dalle 18 carte Evento) e quando ogni giocatore ha giocato interamente quel round.

I giocatori ottengono punti per ogni fila in cui hanno almeno tre Tasselli Specie dello stesso tipo. Ogni tassello vale 1 punto, ma solo quando se ne hanno almeno tre. I

Segnalini Punteggio danno i punti bonus riportati sullo stesso segnalino. I giocatori che non hanno raggiunto tutti i villaggi riportati sulle loro Carte Missione sottraggono tre punti al loro punteggio per ogni villaggio non collegato.

Esempio (pag 4): 0 per le orchidee, 4 per le farfalle, 0 per il camaleonte, 4 per i pappagalli e 0 per i pesci = 8 punti + 4 per il Segnalino Punteggio meno 3 per non aver raggiunto tutti i villaggi. Totale 9 punti.

Il giocatore con il maggiore punteggio è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore con più tasselli è il vincitore. In caso di ulteriore pareggio, il giocatore con più monete è il vincitore.

Un gioco di Stefan Dorra.

© Kosmos 2005

Traduzione di Alessandro Lanzuisi per GamesBusters

www.gamesbusters.com