

AMAZONAS

di Stefan Dorra

Contenuto

1	Tabellone
48	Tende (12 per ciascuno dei 4 colori: blu, rosso, bianco, arancione)
60	Tessere Specie (12 per ciascuna specie: pesce, farfalla, iguana, pappagallo, orchidea)
4	Tessere Indio
28	Carte Guadagno (7 per ciascuno dei 4 colori)
18	Carte Evento
8	Carte Missione
4	Carte Ordine di Gioco
4	Medaglie Punteggio
28	monete d'oro (gialle)
16	monete d'argento (grigie)

***Importante:** 1 moneta d'oro equivale a 3 monete d'argento; il costo di costruzione delle tende è conteggiato sempre in monete d'oro, mentre i guadagni dei giocatori vengono conteggiati sempre in monete d'argento.*

Preparazione

- Mescolare le 18 Carte Evento e posizionare il mazzo accanto al tabellone di gioco.
- Mescolare le 8 Carte Missione e darne una a ciascun giocatore.
- Posizionare le 4 Carte Ordine di Gioco a fianco del tabellone.
- Ogni giocatore prende le 12 Tende e le 7 Carte Guadagno del suo colore, oltre a 3 monete d'oro. Le carte sono tenute in mano senza essere viste dagli altri giocatori, mentre i soldi devono essere visibili a tutti.

Carte Missione

Ciascuna carta mostra 4 villaggi. Per ognuno di tali villaggi nel quale, alla fine del gioco, un giocatore non ha costruito tende, perde 3 punti vittoria dal suo punteggio.

Inizio del gioco

Seguendo un ordine stabilito liberamente dai giocatori, il primo di essi piazza una tenda sopra uno spazio di un villaggio a sua scelta, pagando il numero di monete d'oro indicato sul tabellone (2, 3 o 5). Di seguito anche il secondo giocatore fa lo stesso, seguito dal terzo ed eventualmente dal quarto. Per ogni tenda costruita, ciascun giocatore prende la tessera specie corrispondente al villaggio in cui la sua tenda si trova.

Più giocatori possono scegliere lo stesso villaggio di partenza, ma chi costruisce la tenda dopo è costretto a piazzarla sullo spazio più costoso e quindi deve pagare più monete d'oro rispetto a chi l'ha costruita prima. In generale, costruire la seconda o terza tenda in un villaggio costa sempre più oro.

Una volta che tutti i giocatori hanno piazzato le tende, pagato e ritirato le tessere specie corrispondente, comincia il primo round.

***Suggerimento:** spesso non è conveniente piazzare la tenda iniziale in uno dei villaggi indicati sulla carta missione; conviene piuttosto piazzarla in un villaggio adiacente, se possibile, a 2 di essi, in modo poi da raggiungerli entrambi più facilmente.*

Turni di gioco

Il gioco si svolge in 18 round, ognuno dei quali suddiviso nelle seguenti fasi:

1) Scoprire una Carta Evento.

Prevedono eventi che possono essere sia positivi che negativi (vedi avanti) sullo svolgimento del gioco; gli effetti di tali eventi durano per tutto il round in corso e cessano solo all'inizio del round successivo, quando viene scoperta un'altra carta dello stesso tipo.

2a) Giocare una Carta Guadagno.

Su ciascuna carta di questo tipo è raffigurato un numero variabile da 0 a 6 e il simbolo di una specie: 0 = tutte le specie (vedi avanti), 1 = pesce, 2 = farfalla, 3 = iguana, 4 = pappagallo, 5 = orchidea, 6 = Indio (vedi avanti). Ciascun giocatore sceglie una carta, senza mostrarla; quando tutti hanno scelto, le carte devono essere scoperte e mostrate simultaneamente. Ogni giocatore guadagna un numero di monete d'argento pari al numero mostrato sulla carta, più il numero di tessere specie in suo possesso corrispondenti a quella raffigurata sulla carta appena giocata.

***Esempio:** la Carta Farfalla [#2] farà guadagnare al giocatore rosso 3 monete d'argento, dal momento che egli possiede 1 tessera farfalla; la Carta Orchidea [#5] ne farà guadagnare 8 al giocatore blu (che possiede 3 tessere orchidea).*

La carta con lo 0 è un jolly che permette di guadagnare un numero di monete d'argento pari a quello delle tessere della specie di cui se ne ha di più. La carta col 6 mostra un Indio: usando questa carta il giocatore non subirà gli eventuali effetti negativi della Carta Evento e guadagnerà anche un numero di monete d'argento pari al numero di tessere Indio in suo possesso in quel momento (oltre alle 6 base previste dalla Carta Indio stessa).

Le Carte Guadagno giocate devono essere lasciate scoperte davanti a ciascun giocatore, impilate in modo da vedere solo l'ultima utilizzata. Dopo 7 round, quando tutte le carte sono state giocate, ogni giocatore le riprende tutte e 7 in mano per utilizzarle di nuovo nei round successivi.

2b) Ordine di Gioco.

L'ordine di gioco viene stabilito in base ai guadagni ottenuti da ciascun giocatore in quel round. Il giocatore col guadagno più alto comincia per primo e prende la Carta Ordine col numero 1, è così via. In caso di parità, si deve guardare il piccolo numero bianco in cima alla carta utilizzata: gioca prima chi ha il numero più piccolo.

3) Costruzione delle tende.

Seguendo l'ordine di gioco stabilito nella fase precedente ciascun giocatore ritira le monete d'argento guadagnate (3 monete d'argento possono essere sostituite da 1 d'oro) e costruisce, se vuole, quante tende desidera, secondo le seguenti regole:

- a. Si possono costruire tende solo se si ha denaro a sufficienza per farlo.

- b. Si può piazzare una tenda su uno degli spazi vuoti di un villaggio, pagando 2, 3 o 5 monete d'oro, come indicato sul tabellone nello spazio stesso, e prendendo la tessera specie corrispondente al villaggio dove la tenda è stata costruita (a meno che le tessere di quella specie non siano finite, nel qual caso non si prende niente).
- c. Si possono costruire tende solo nei villaggi collegati tramite sentieri nella jungla o percorsi sull'acqua a villaggi dove sono già state costruite tende dello stesso colore (partendo quindi dalla tenda costruita nel turno iniziale).
- d. Ogni giocatore non può costruire più di una tenda nello stesso villaggio.
- e. Le tessere specie guadagnate devono essere impilate l'una sull'altra (una pila per ciascuna specie).

Nota: costruire tende è molto dispendioso, e perciò è raro di riuscire a piazzarne più di una per turno, così come è frequente, di conseguenza, spendere tutto il denaro che si ha a disposizione per quel round.

Carte Evento

Sono in tutto 18 (ne viene scoperta una per ciascun round), divise nei seguenti tipi:

- **Giaguaro (2x):** i giocatori, durante questo round, non possono utilizzare i sentieri nella jungla, ma solo i percorsi sull'acqua.
- **Cocodrillo (2x):** i giocatori, durante questo round, non possono utilizzare i percorsi sull'acqua, ma solo i sentieri nella jungla.
- **Incendio nella foresta (3x):** i giocatori, durante questo round, guadagnano solo metà delle monete d'argento ottenute nella fase 2a, arrotondate per difetto.
- **Scimmie Ladre (2x):** ciascun giocatore, durante questo round, perde un numero di monete d'argento pari numero più alto di tessere specie di ogni tipo fra quelle in suo possesso; il "furto" da parte delle scimmie avviene dopo che ciascun giocatore ha ritirato le monete guadagnate nella fase 2a; ad ogni modo, non si possono perdere più monete di quante se ne hanno.

Esempio: un giocatore possiede 2 tessere pesci, 2 tessere orchidee e 1 tessera iguana; pertanto perde 2 monete d'argento. Se ha una moneta sola, però, perde soltanto quella.

- **Bonus (5x, una per ciascuna specie):** ciascun giocatore, durante questo round, ottiene una moneta d'argento aggiuntiva per ogni tessera in suo possesso della specie corrispondente a quella della carta bonus estratta; le monete extra guadagnate in questo modo non influiscono però sul meccanismo per la determinazione dell'ordine di gioco (fase 2b).
- **Indio (4x):** il primo giocatore, ovvero quello che nella fase 2a ha ottenuto il maggior guadagno, può decidere di rinunciare a ritirare le monete d'argento guadagnate prendendo in cambio una tessera Indio; se rifiuta la stessa offerta viene fatta al secondo giocatore, e così via. Il giocatore che prende la tessera Indio la posiziona immediatamente su una delle pile di tessere specie già in suo possesso; per tutta la restante durata del gioco questa tessera Indio conta come una tessera del tipo della pila su cui è stata posta; ciascuna tessera Indio permette inoltre, come si era già visto, di guadagnare una moneta d'argento aggiuntiva quando nella fase 2a viene giocata una Carta Indio.

Esempio 1: un giocatore gioca la Carta Pesce [#1]; la corrispondente pila è formata da 2 tessere pesci e 1 tessera Indio (jolly), per cui egli guadagna 4 monete d'argento (1 per il valore base della carta + 3 per le tessere pesce e Indio).

Esempio 2: un giocatore gioca la Carta Indio [#6]; possiede inoltre 2 tessere Indio, per cui egli guadagna 8 monete d'argento (6 per il valore base della carta + 2 per le tessere Indio, indipendentemente dalle pile su cui esse sono state poste).

Medaglie Punteggio

Il giocatore che per primo raccoglie tutti i 5 differenti tipi di tessere specie ottiene la Medaglia Punteggio da 5 punti. Il secondo a raggiungere tale obiettivo ottiene invece la medaglia da 4 punti, il terzo quella da 3 e il quarto quella da 2. Se un giocatore, al termine del gioco, non ha le tessere di tutte le specie, non riceve niente.

Nota: la regola precedente vale per le partite con 4 giocatori; in quelle con 3 non si utilizza la medaglia da 5 punti: il primo giocatore a completare le tessere specie di tutti i tipi riceve quindi la medaglia da 4 punti, il secondo quella da 3 e il terzo quella da 2.

Fine del gioco e calcolo del punteggio

Il gioco finisce al 18° round (quello in cui viene scoperta l'ultima carta round), dopo che tutti i giocatori lo hanno completato. Si assegnano i punti vittoria secondo i seguenti criteri:

- a. I giocatori ottengono punti per ogni tipo di specie per le quali posseggono almeno tre tessere: in tal caso ciascuna tessera vale 1 punto.
- b. Il giocatore che ha il maggior numero di tessere di una specie ottiene ulteriori 2 punti (anche nel caso in cui avesse meno di 3 tessere di quella specie); se c'è parità fra due o più giocatori, ciascuno di essi ottiene 1 punto.

Esempio: il giocatore con il maggior numero di tessere pesce ne possiede 4, da cui ottiene 6 punti (4 punti per il criterio a + 2 punti per il criterio b); ci sono invece due giocatori con il maggior numero di tessere pappagallo, e ne posseggono 2 ciascuno: entrambi ottengono 1 punto (0+1).

Importante: durante questi conteggi le eventuali tessere Indio contano come jolly per la pila di tessere specie in cui sono state posizionate, e solo per quella.

- c. Ciascuna medaglia punteggio vale il numero di punti vittoria riportato su di essa.
- d. I giocatori che non hanno costruito tende su tutti i villaggi indicate sulle loro Carte Missione perdono 3 punti per ciascun villaggio su cui non hanno la tenda.

Esempio: tessere orchidea = 0 punti, tessere farfalla = 4 punti, tessere iguana = 0 punti, tessere pappagallo = 4 punti, tessere pesce = 0 punti, Medaglie Punteggio = 4 punti, Carta Missione incomplete per 1 villaggio = 3 punti di penalità. Totale = 9 punti.

Il giocatore col maggior numero di punti è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore col maggior numero totale di tessere specie (più le eventuali tessere Indio). Se la parità persiste vince il giocatore con più denaro.

Variante per due giocatori

- Usare solo le Medaglie Punteggio di valore 3 e 2.
- Dividere le 12 tende di uno dei colori inutilizzati fra i due giocatori, in modo che ciascuno di loro riceva 6 tende “neutrali” (oltre alle 12 del suo colore).
- Durante il proprio turno, ciascun giocatore può, se vuole, piazzare gratuitamente, o nello stesso villaggio o in un altro a sua scelta, una (e solo una) tenda neutrale in aggiunta a quella “regolare” del suo colore.

Le tende neutrali devono essere piazzate sul tabellone secondo le seguenti regole aggiuntive:

- a. Non può essere piazzata più di una tenda neutrale per ciascun villaggio.
- b. Una tenda neutrale non può essere piazzata nell'ultimo spazio disponibile di un villaggio; fra i 2 o 3 spazi disponibili deve essere scelto quello di costo minore (che comunque non dovrà essere pagato).

Pertanto, in un villaggio con 2 spazi disponibili per la costruzione delle tende, un giocatore non può piazzare prima la tenda del suo colore e poi quella di colore neutrale, mentre può fare il contrario, ovvero costruire prima quella neutrale (sullo spazio di costo minore), e poi quella del suo colore (sullo spazio di costo maggiore).

Cambia inoltre il criterio “b” per l'assegnazione del punteggio finale: il giocatore che ha il maggior numero di tessere di una specie ottiene 1 punto ulteriore (invece di 2), anche nel caso in cui avesse meno di 3 tessere di quella specie; se c'è parità fra i due giocatori, nessuno ottiene il punto addizionale (invece di 1).

***Esempio:** il giocatore con il maggior numero di tessere farfalla ne possiede 4, da cui ottiene 5 punti (4 punti per il criterio a + 1 punto per il criterio b modificato); i due giocatori sono invece alla pari per il maggior numero di tessere orchidea, possedendone 2 a testa: nessuno ottiene punti (0+0).*