

Amazonas - KSR (erweitert)

Startrunde:

Nachdem der Startspieler festgelegt wurde, setzt jeder Spieler reihum 1 Hütte in ein beliebiges Dorf und zahlt das fällige Gold. Er erhält das entsprechende Forschungs-Plättchen. Ggf. in dieser Reihenfolge die Startrunde spielen: Blau, Orange, Rot und Weiß, damit Nachteile aus Gleichstandszahlen (siehe Einnahme-Karten) annähernd ausgeglichen werden.**

Ablauf einer Runde:

Es werden 18 Runden = Anzahl Ereigniskarten gespielt.

1.) Eine Ereignis-Karte aufdecken:

- Vom verdeckten Stapel deckt der Startspieler 1 Ereignis-Karte auf, die in dieser Runde für alle Spieler gültig ist (Beim Ausspielen der Karte mit Wert "6" sind negative Ereignisse unwirksam).

2x "Jaguar"	Dschungelpfade sind tabu.
2x "Krokodil"	Wasserwege sind tabu.
3x "Waldbrand"	Jeder Spieler kassiert nur die abgerundete Hälfte an Einnahmen.
2x "Diebstahl"	Nach erhaltener Einnahme verliert jeder Spieler soviel Silber, wie er Plättchen in der Sorte mit seinen meisten Forschungsplättchen vor sich hat.
5x "Bonus"	Wer am Zug ist, erhält für vor sich ausliegende Forschungs-Plättchen je 1 Silber, wenn diese Plättchen mit dem Symbol der Karte übereinstimmen.
4x "Indio"	Der Spieler am Zug hat die Wahl, nur das Indio-Plättchen zu nehmen oder seine reguläre Einnahme zu erhalten. Wird der Indio nicht genommen, kann der nächste Spieler ebenso auswählen usw.. Nimmt niemand den Indio, ist er aus dem Spiel. Das genommene Plättchen muss sofort einer Forschungsplättchen-Sorte zugeordnet werden und gilt dort als Joker.

2.) Einnahme-Karte ausspielen + Spielerreihenfolge ermitteln:

a) Jeder Spieler legt verdeckt 1 Einnahme-Karte aus. Alle Spieler decken gleichzeitig auf und nennen den **Geldwert = Wert auf der Karte (0 - 6) + Anzahl Forschungs-Plättchen** im Besitz, wie das auf der Einnahme-Karte abgebildete. Die Karte bleibt liegen oder wird separat abgelegt. - Zugeordnete Indios gelten als Plättchen der jeweiligen Forschungsplättchen-Sorte und zählen mit. Bei der Einnahme-Karte (Wert 6) darf man vor sich ausliegende Indios dazuzählen. Bei der Einnahme-Karte (Wert 0) zählt man die Anzahl Plättchen seiner längsten Sorte dazu.

b) Die Spieler-Reihenfolgekarten werden verteilt:

Für den höchsten Geldwert erhält man die Reihenfolge-Karte "1" usw..
 Patt: Höhere Gleichstandzahl (weiße Zahl, Mitte oben auf Einnahmekarte) geht vor.
 - Wurden alle 7 Einnahme-Karten der Spieler ausgespielt, geben sie den kompletten Karten-Satz an ihren linken Mitspieler und erhalten ihrerseits 7 neue Karten auf die Hand.*
 Offizielle Spielregel: Alle Spieler nehmen alle eigenen Einnahme-Karten wieder auf die Hand.

3.) Einnahme kassieren + Hütte(n) bauen:

- Startspieler beginnt und nimmt entsprechend seinen angesagten Geldwert in Silber und evtl. einen Bonus aufgrund einer Ereigniskarte. 3 Silber können jederzeit in 1 Gold gewechselt werden.

Hütte bauen:

- **1 Hütte je Dorf/Spieler ist erlaubt.** In einem Zug dürfen mehrere Hütten gebaut werden.
 - Jede neue Hütte muss eine eigene Nachbar-Hütte in einem direkten Nachbardorf (gilt auch über Wasserwege) haben. Der Baupreis ist in Gold (2 - 5) zu entrichten.
 - Falls noch Plättchen vorhanden sind, **erhält der Erbauer** das neben dem Dorf des Hüttenbaus abgebildete **Forschungs-Plättchen** zur Ablage vor sich (sortiert und gut sichtbar).

Alle Spieler verfahren anschließend wie der Startspieler. Danach beginnt wieder Phase 1.

Zwischenwertung:

Sobald ein Spieler von allen 5 Sorten der Forschungs-Plättchen mind. je 1 besitzt, erhält er den höchsten noch vorhandenen Bonus-Chip (Werte 5, 4, 3, 2).
 Ein Indio kann nicht anstelle einer fehlenden Sorte eingesetzt werden.

Spielende und Schlusswertung:

Nach 18 Runden ist Spielende. Jeder Spieler ermittelt seine Punkte:
 - aus Bonus-Chip + evtl. je 3 Minus-Punkte für jede nicht gebaute Hütte gemäß Auftragskarte.
 - Für jede Sorte Forschungs-Plättchen, wenn >= 3 Plättchen = sovielen Punkte wie Anzahl an Plättchen.
 - Für die in einer Sorte meisten Forschungs-Plättchen: 2 Punkte, Patt: jeder 1 Punkt.**
 Auch Sorten <3 Plättchen können hier Punkte machen.**

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

* Version von Roland Winner
 ** erweiterte Regel lt. Stefan Dorra

Amazonas - KSR (erweitert)

Startrunde:

Nachdem der Startspieler festgelegt wurde, setzt jeder Spieler reihum 1 Hütte in ein beliebiges Dorf und zahlt das fällige Gold. Er erhält das entsprechende Forschungs-Plättchen. Ggf. in dieser Reihenfolge die Startrunde spielen: Blau, Orange, Rot und Weiß, damit Nachteile aus Gleichstandszahlen (siehe Einnahme-Karten) annähernd ausgeglichen werden.**

Ablauf einer Runde:

Es werden 18 Runden = Anzahl Ereigniskarten gespielt.

1.) Eine Ereignis-Karte aufdecken:

- Vom verdeckten Stapel deckt der Startspieler 1 Ereignis-Karte auf, die in dieser Runde für alle Spieler gültig ist (Beim Ausspielen der Karte mit Wert "6" sind negative Ereignisse unwirksam).

2x "Jaguar"	Dschungelpfade sind tabu.
2x "Krokodil"	Wasserwege sind tabu.
3x "Waldbrand"	Jeder Spieler kassiert nur die abgerundete Hälfte an Einnahmen.
2x "Diebstahl"	Nach erhaltener Einnahme verliert jeder Spieler soviel Silber, wie er Plättchen in der Sorte mit seinen meisten Forschungsplättchen vor sich hat.
5x "Bonus"	Wer am Zug ist, erhält für vor sich ausliegende Forschungs-Plättchen je 1 Silber, wenn diese Plättchen mit dem Symbol der Karte übereinstimmen.
4x "Indio"	Der Spieler am Zug hat die Wahl, nur das Indio-Plättchen zu nehmen oder seine reguläre Einnahme zu erhalten. Wird der Indio nicht genommen, kann der nächste Spieler ebenso auswählen usw.. Nimmt niemand den Indio, ist er aus dem Spiel. Das genommene Plättchen muss sofort einer Forschungsplättchen-Sorte zugeordnet werden und gilt dort als Joker.

2.) Einnahme-Karte ausspielen + Spielerreihenfolge ermitteln:

a) Jeder Spieler legt verdeckt 1 Einnahme-Karte aus. Alle Spieler decken gleichzeitig auf und nennen den **Geldwert = Wert auf der Karte (0 - 6) + Anzahl Forschungs-Plättchen** im Besitz, wie das auf der Einnahme-Karte abgebildete. Die Karte bleibt liegen oder wird separat abgelegt. - Zugeordnete Indios gelten als Plättchen der jeweiligen Forschungsplättchen-Sorte und zählen mit. Bei der Einnahme-Karte (Wert 6) darf man vor sich ausliegende Indios dazuzählen. Bei der Einnahme-Karte (Wert 0) zählt man die Anzahl Plättchen seiner längsten Sorte dazu.

b) Die Spieler-Reihenfolgekarten werden verteilt:

Für den höchsten Geldwert erhält man die Reihenfolge-Karte "1" usw..
 Patt: Höhere Gleichstandzahl (weiße Zahl, Mitte oben auf Einnahmekarte) geht vor.
 - Wurden alle 7 Einnahme-Karten der Spieler ausgespielt, geben sie den kompletten Karten-Satz an ihren linken Mitspieler und erhalten ihrerseits 7 neue Karten auf die Hand.*
 Offizielle Spielregel: Alle Spieler nehmen alle eigenen Einnahme-Karten wieder auf die Hand.

3.) Einnahme kassieren + Hütte(n) bauen:

- Startspieler beginnt und nimmt entsprechend seinen angesagten Geldwert in Silber und evtl. einen Bonus aufgrund einer Ereigniskarte. 3 Silber können jederzeit in 1 Gold gewechselt werden.

Hütte bauen:

- **1 Hütte je Dorf/Spieler ist erlaubt.** In einem Zug dürfen mehrere Hütten gebaut werden.
 - Jede neue Hütte muss eine eigene Nachbar-Hütte in einem direkten Nachbardorf (gilt auch über Wasserwege) haben. Der Baupreis ist in Gold (2 - 5) zu entrichten.
 - Falls noch Plättchen vorhanden sind, **erhält der Erbauer** das neben dem Dorf des Hüttenbaus abgebildete **Forschungs-Plättchen** zur Ablage vor sich (sortiert und gut sichtbar).

Alle Spieler verfahren anschließend wie der Startspieler. Danach beginnt wieder Phase 1.

Zwischenwertung:

Sobald ein Spieler von allen 5 Sorten der Forschungs-Plättchen mind. je 1 besitzt, erhält er den höchsten noch vorhandenen Bonus-Chip (Werte 5, 4, 3, 2).
 Ein Indio kann nicht anstelle einer fehlenden Sorte eingesetzt werden.

Spielende und Schlusswertung:

Nach 18 Runden ist Spielende. Jeder Spieler ermittelt seine Punkte:
 - aus Bonus-Chip + evtl. je 3 Minus-Punkte für jede nicht gebaute Hütte gemäß Auftragskarte.
 - Für jede Sorte Forschungs-Plättchen, wenn >= 3 Plättchen = sovielen Punkte wie Anzahl an Plättchen.
 - Für die in einer Sorte meisten Forschungs-Plättchen: 2 Punkte, Patt: jeder 1 Punkt.**
 Auch Sorten <3 Plättchen können hier Punkte machen.**

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

* Version von Roland Winner
 ** erweiterte Regel lt. Stefan Dorra