

Coloretto AMAZONAS

für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren, Spieldauer 20 Minuten.

SPIELIDEE

Die Spieler sind ehrgeizige Forscher, die die Tierwelt des nahezu undurchdringlichen Amazonas-Gebiets erkunden. Bewaffnet nur mit Kamera und Lupe, entbrennt dort schnell ein spannender Wettstreit – immer auf der Suche nach unbekanntem Tieren.

Dank der unermesslichen Artenvielfalt sind schnelle Erfolge garantiert. Leider entpuppen sich viele Entdeckungen jedoch als bereits bekannte Arten. Doch nur für die wirklich seltenen Tiere bekommen die Forscher am Ende Ruhmespunkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

SPIELMATERIAL

90 Tierkarten (18 verschiedene Tiere, jedes Tier kommt 5x vor)

16 Reihenkarten

4 Bonuskarten

1 Schutzkarte

1 Übersichtskarte



Das Spiel zu zweit:

SPIELVORBEREITUNG

- * Jeder Spieler erhält von jeder Farbe je eine Reihenkarte und legt sie in der Reihenfolge **Blau - Violett - Braun - Grün** nebeneinander und offen vor sich aus.
- * Die restlichen Reihenkarten und die Schutzkarte werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.
- * Die Übersichtskarte und die 4 Bonuskarten werden bereit gelegt.
- * Die Tierkarten werden gut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in die Mitte gelegt.
- * Jeder Spieler erhält davon verdeckt 3 Karten, die er auf die Hand nimmt.
- * Die Spieler einigen sich darauf wer beginnt.

SPIELVERLAUF

Die Spieler sind abwechselnd am Zug.

Ist ein Spieler am Zug, muss er eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

- A. Eine Karte anlegen
oder
- B. Eine Karte dem Gegner geben

Danach zieht er eine Karte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Jetzt sollte er wieder 3 Karten auf der Hand haben.

Nun ist der andere Spieler am Zug.

Die Aktionen im Einzelnen:

A. Eine Karte anlegen

Der Spieler legt eine seiner Handkarten offen an seine Reihenkarte der selben Farbe.

Hinweis: Die Karten einer Reihe sollten sich etwa zur Hälfte überlappen, so dass die obere Hälfte mit den Tieren für beide Spieler stets gut zu erkennen ist.

Jede Reihenkarte gibt an, wie viele Karten in der jeweiligen Reihe darunter höchstens liegen können.

Beispiel: In der grünen Reihe können maximal 6 Tierkarten liegen.

Reihe voll

Wenn unter einer Reihenkarte so viele Tierkarten liegen, wie festgelegt ist, ist die Reihe voll.

Die Tierkarten dieser Reihe werden sofort als verdeckter Stapel vor sich abgelegt.

Die Reihenkarte bleibt weiter vor dem Spieler liegen.

Der Spieler kann in dieser Farbe eine neue Reihe beginnen.

So ist es für einen Spieler auch möglich in der gleichen Farbe mehrere Stapel zu erreichen.

Beispiel: Anne legt die fünfte blaue Tierkarte unter ihre blaue Reihenkarte. Damit ist die Reihe voll. Sie nimmt sofort die 5 blauen Tierkarten und bildet daraus einen verdeckten Stapel, den sie vor sich ablegt.



Bonus: Der Spieler, der als erster in einer Farbe eine volle Reihe hat, nimmt sich die Bonuskarte dieser Farbe und legt sie offen bei sich ab. Ist die Bonuskarte dieser Farbe schon vergeben, kann man in dieser Farbe keine Bonuskarte mehr bekommen.



Doppelte Tiere

In einer Reihe darf das gleiche Tier nie mehrfach vorkommen.

Legt ein Spieler eine Tierkarte in eine Reihe, in der bereits ein gleiches Tier liegt, muss er beide Karten abwerfen.

Die beiden abgeworfenen Karten werden auf einen offenen Stapel in der Tischmitte gelegt. Dieser Stapel ist der Ablagestapel.

Beispiel: Bruno legt eine braune Karte mit Kröte in die braune Reihe. Er hat dort bereits eine Kröte liegen. Bruno legt daher die beiden Kröten auf den Ablagestapel.

Achtung: Auch wenn mit dem Anlegen einer Karte eine Reihe voll wäre, müssen doppelte Karten abgeworfen werden.

Beispiel: Bruno legt eine grüne Karte mit dem Ameisenbär als sechste Karte in die grüne Reihe. Damit wäre die Reihe normalerweise voll und würde beiseite gelegt. Da der Ameisenbär in Brunos grüner Reihe jedoch bereits vorkommt und nun also doppelt ist, verliert er beide Karten und muss sie auf den Ablagestapel legen. Er hat dann nur noch 4 Karten in der grünen Reihe ausliegen.

B. Eine Karte dem Gegner geben

Anstatt eine Karte in einer seiner Reihen anzulegen, kann der Spieler auch eine seiner Handkarten dem Gegner geben. Dieser kann die Karte annehmen oder ablehnen.

Karte annehmen

Der Gegner legt die Karte bei sich in die Reihe der selben Farbe. Ist damit die Reihe voll, legt er die Karten wie zuvor beschrieben als verdeckten Stapel ab. Gegebenenfalls bekommt er eine Bonuskarte dafür. Ist die Tierkarte allerdings doppelt, verliert der Gegner wie zu vor beschrieben die beiden doppelten Karten.

Karte ablehnen

Möchte der Gegner die Karte nicht annehmen, muss er dafür eine beliebige Karte aus einer direkt benachbarten Reihe abwerfen. Diese kommt auf den Ablagestapel – genauso wie die abgelehnte Karte.

Beispiel: Anne gibt Bruno ein braune Karte mit einem Chamäleon.

Bruno möchte sie nicht annehmen, weil er bereits ein Chamäleon vor sich ausliegen hat.

Er muss dafür also eine Karte aus seiner violetten oder grünen Reihe abgeben. Er darf auch keine blaue Karte abgeben, da die blaue Reihe der braunen Reihe nicht direkt benachbart ist.

Er gibt eine violette Karte mit einem Tukan ab. Das abgelehnte Chamäleon und der Tukan kommen auf den Ablagestapel.

Hat der Spieler in den benachbarten Reihen keine Karten, kann er die Karte auch nicht ablehnen.

Beispiel: Bruno gibt Anne einen grünen Frosch. Anne möchte den Frosch nicht annehmen, weil sie die gleiche Karte bereits vor sich ausliegen hat. In der direkt benachbarten braunen Reihe hat sie keine Karte. In der blauen und der violetten Reihe hat sie zwar Karten, aber diese Reihen sind der grünen nicht direkt benachbart. Sie ist also gezwungen den Frosch anzunehmen und beide Frösche abzulegen.

Tipp: Die Aktion „Eine Karte dem Gegner geben“ sollte man dann wählen, wenn die Karte bei einem selbst nicht passt oder wenn man verhindern will, dass der Gegner eine Bonuskarte bekommt.

SPIELEND

Das Spiel endet sofort, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- * Ein Spieler erreicht seinen dritten verdeckten Stapel, oder
- * der Nachziehstapel ist aufgebraucht.

Die Handkarten werden dann auf den Ablagestapel gelegt, und es folgt die Wertung.

WERTUNG

Für jede Reihe, die ein Spieler vor sich liegen hat, bekommt er entsprechend der Übersichtskarte Punkte.

Beispiel: Anne bekommt für 1 braune Karte 1 Punkt und für 4 grüne Karten 10 Punkte.

Für jeden verdeckten Stapel, bekommt ein Spieler entsprechend der Übersichtskarte Punkte.

Beispiel: Bruno hat einen verdeckten Stapel mit 6 grünen Karten und bekommt dafür 21 Punkte.

Nun addiert jeder Spieler alle Punkte für seine Reihen, Stapel und Bonuskarten. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

WAS ES NOCH ZU BEACHTEN GIBT

- * Ein Spieler darf eine Tierkarte nur dann ablehnen, wenn das gleiche Tier in der Reihe bereits vorhanden ist. Karten, die man noch nicht hat, muss man also annehmen.
- * Legt man bei sich selbst eine Karte an, die in der Reihe bereits vorhanden ist, darf man sie nicht ablehnen. D. h. man muss beide Karten abwerfen.
- * Ein verdeckter Stapel nimmt bis zur Wertung nicht mehr am Spiel teil. Aus dem Stapel können keine Karten mehr entfernt werden.
- * Hat ein Spieler drei Stapel, endet das Spiel in jedem Fall. Die Stapel müssen nicht von verschiedenen Farben sein.

VARIANTE ZU DRITT UND ZU VIERT

Es gelten die Regeln für das Spiel zu zweit mit folgenden Ergänzungen:

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Gibt ein Spieler einem Gegner eine Karte, bekommt der Gegner anschließend die Schutzkarte, die er offen vor sich auslegt. Solange er die Schutzkarte vor sich liegen hat, kann ihm kein Spieler eine Karte geben. Bei 4 Spielern endet das Spiel bereits, wenn ein Spieler 2 Stapel hat.

Weitere Infos und Varianten unter <http://www.spiele-aus-timbuktu.de>

Autor und Grafik: Michael Schacht

© 2005 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

Alle Rechte vorbehalten.

Made in Germany.

www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich:

Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil