

Amazonas

Auteur: Arno Miller

Uitgegeven door Haba, 1993

Een tactisch familiespel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

Spelinhoud

- 1 dubbel bedrukt spelplan
- Voor 2spelers met elk 5 rustplaatsen
- Voor 3 of 4 spelers met elk 3 rustplaatsen
- 16 dierstenen
- 25 rivierstenen
- 4 takken
- 2 dobbelstenen
- 1 gele speciale dobbelsteen voor het familiespel
- 1 natuurgekleurde dobbelsteen voor geoefende spelers.

Speldoel:

De dieren trekken op voedselzoektocht door het regenwoud en worden door plotselinge regenval en het wassen van de Amazone-rivier verrast. Enkel de rustplaatsen zijn voor het wassende water veilig. Daarom tracht elke diersoort de tegenoverliggende slaapplek te bereiken om na het terugtrekken van het water de voedselzoektocht voort te zetten.

Spelvoorbereiding:

Het spelplan toont 2 kanten: één voor het 2 personenspel met elk 5 dieren en één voor het 3-4 personenspel met elk 3 dieren.

Amazonas voor 2 personen

- De spelers krijgen 5 dieren van een soort en leggen ze op de gelijkkleurige aangeduide velden aan de speelbordrand (Cirkels)
- De rivier in het midden wordt met 11 rivierstenen gelegd. 7 rivierstenen en 4 takken (twee vormen later een brug voor de dieren) liggen in voorraad naast het spelplan.

Amazonas voor 3-4 personen

- Ieder krijgt 3 dierstenen van één soort, die hij op de gelijkkleurige velden plaatst.
- De rivier wordt gevormd door 21 rivierstenen. De overige vier worden bij de 4 takken gelegd, naast het spelplan.
- Bovendien heeft men de beide dobbelstenen nodig en afhankelijk van de spelversie één van beide speciale dobbelstenen.

Familiespel: Gele speciale dobbelsteen

Geoefende spelers: natuurkleurige dobbelsteen

De andere speciale dobbelsteen wordt weggelegd.

Spelverloop:

Familiespel voor 2 tot 4 personen (gele dobbelsteen)

Let op het juiste spelbord (zie spelvoorbereidingen)

Er wordt gedobbeld om te beginnen. Daarna gaat het in uurwijzerzin verder. De speler, die aan de beurt is, werpt alle drie de dobbelstenen gelijktijdig.

Algemene regels voor het inzetten en verplaatsten van de rivierstenen:

1. De rivier moet in de oorspronkelijke richting blijven stromen, d.w.z. dat hij steeds een ononderbroken verbinding moet vormen tussen de twee spelbordranden. Enkel de bedding kan van plaats veranderen.
2. De gekleurde rustvelden kunnen nooit door water overstroomd worden. Het is echter toegelaten alle velden rondom te beleggen met rivierstenen. (om tegenspelers te hinderen)
3. Rivierstenen mogen enkel op vrije velden geplaatst worden. Ze kunnen tegen de rivier aangelegd of als vrije stukken op het veld gelegd worden. Enkel velden vormen dan plassen die tot een rivier kunnen uitgroeien.
4. Rivierstenen, waarop een brug (twee takken) ligt, mogen niet verplaatst worden.

1. Aanwijzingen van de gele dobbelsteen volgen:

Na het werpen van de drie dobbelstenen moet er steeds de aanwijzing van de speciale dobbelsteen gevolgd worden.

De symbolen betekenen het volgende:

+1 Riviersteen uit de voorraad nemen

De speler neemt uit de voorraad een riviersteen en legt deze op een vrij veld. Is er geen steen voorradig dan vervalt de zet.

+2 2 Rivierstenen uit de voorraad nemen of 2 stenen verplaatsen.

De speler heeft de keuze om twee rivierstenen uit de voorraad te nemen en te leggen (eventueel één bij gebrek aan meer) of de speler neemt twee willekeurige rivierstenen van het veld en legt ze op een andere plaats. Een combinatie van beide mogelijkheden is niet toegelaten.

-) 1 Riviersteen verplaatsen

De speler moet één willekeurige vrije riviersteen op een andere plaats leggen.

X Land winnen

De speler wint land, hij mag een riviersteen van het bord verwijderen en terug bij de voorraad leggen.

// Takbruggen in het spel brengen

Dobbelt de speler dit symbool, dan mag hij de twee takken, boomstronken op een vrij rivierveld leggen. Deze takken zijn voor de dieren een brug. Een brug mag vanaf elk aangrenzend landveld betreden worden. Wanneer men twee watervelden moet oversteken heeft men twee bruggen nodig. Men kan een brug ook enkel op een landveld verlaten.

Wordt een tweede maal een brug gedubbeld dan komt eerst de tweede brug in het spel. Bij een volgende 'brugworp' wordt dan één van beide bruggen verplaatst. Staat er op dat moment één dier op de brug wordt dat dier mee verplaatst.

Bruggen waarop twee of meer figuren staan mogen enkel door de eigenaar van de figuren verplaatst worden. Mogelijk vervalt dus het recht om een brug te verplaatsen.

Opgelet: Bij het verplaatsen van de rivierstenen is het uitdrukkelijk toegelaten de ononderbroken rivierverbinding kortstondig te verbreken. Natuurlijk moet zij na het leggen van de rivierstenen terug hersteld zijn.

2. Bewegen van de spelstenen.

Pas na de aanwijzingen van de speciale dobbelsteen kan de speler de worp van de beide andere dobbelstenen uitvoeren.

Met het puntenaantal van beide dobbelstenen worden de eigen spelfiguren bewogen. De dieren trekken door het oerwoud en trachten de tegenoverliggende rustplaats te bereiken.

Per veld heeft men één punt nodig. Rivierstenen, plassen zonder bruggen stellen hindernissen voor.

Men mag het ogen aantal gebruiken voor één of voor twee dieren gebruiken. Men mag elke dobbelsteen slechts in één richting gebruiken. Een richtingverandering is slechts tussen beide dobbelstenen in mogelijk.

(Zie voorbeeld.)

Worden twee gelijke ogen gedubbeld, dan mag de speler het ogen aantal verdubbelen en viermaal een zet uitvoeren.

Wanneer het een voordeel zou zijn mag men de beurt voor een dier laten vervallen. Gebruikt men echter het ogen aantal van een dobbelsteen moet het wel volledig gebruikt worden.

Bij het zetten mag een tegenstander oversprongen worden. Ook op bruggen. De springende figuur mag op het einde van zijn zet op een vrij oerwoudveld of op een brug landen, op een veld landen waar al eigen dieren staan; of op een veld staan waar een dier van een tegenstander staat, dit dier wordt dan geslagen en van het bord verwijderd.

Landt dus een spelfiguur op een reeds bezet veld van een tegenstander wordt de tegenstander geslagen.

Dit kan niet op de startvelden of de eindvelden, ook niet op de rustvelden van andere spelers. (uitzondering: zie inzetten van geslagen stenen)

Twee of meer eigen stenen kunnen niet geslagen worden.

De speler, die geslagen heeft, moet de tegenstander meteen terug op zijn startveld plaatsen. Op elk rustveld mag slechts één steen staan.

Volgende gevallen komen voor:

- Een rustveld is leeg: de steen wordt hierop geplaatst.
- Meerdere rustvelden zijn leeg: De speler mag kiezen.
- Alle rustvelden zijn bezet:
 - buiten de vreemde spelstenen is er minstens één van dezelfde kleur aanwezig. In dit geval mag de steen op de andere steen gelegd worden.
 - enkel vreemde stenen dwingen de spelsteen tot een aangrenzende vrij veld.

SPELEINDE

Het spel eindigt wanneer de eerste speler al zijn dieren op het tegenoverliggende rustveld heeft gebracht. De doelvelden moeten met een directe zet bereikt worden. Men mag geen ogen laten vallen. De spelstenen moeten alleen in een eindveld staan.

AMAZONAS VOOR GEVORDERDEN.

Globaal gezien dezelfde spelregels als in het familiespel. De natuurkleurige dobbelsteen bepaalt het verschil. Volgend symbool komt erbij:

+1 PLASSEN MAKEN

De speler neemt uit de voorraad een riviersteen en maakt een plas op het bord. Deze plas moet alleen liggen.

Verder gelden nog volgende regels:

Eén enkele riviersteen mag een plas uitbreiden tot een kleine vloed.

Door het wegnemen van stenen kan het gebeuren dat er plassen op het bord

verschijnen. Dat is toegelaten zolang er een ononderbroken verbinding tussen de spelranden blijft.

Belangrijkste regel: een riviersteen blijft riviersteen en een plas blijft een plas.



Date Last Modified: 27-11-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief