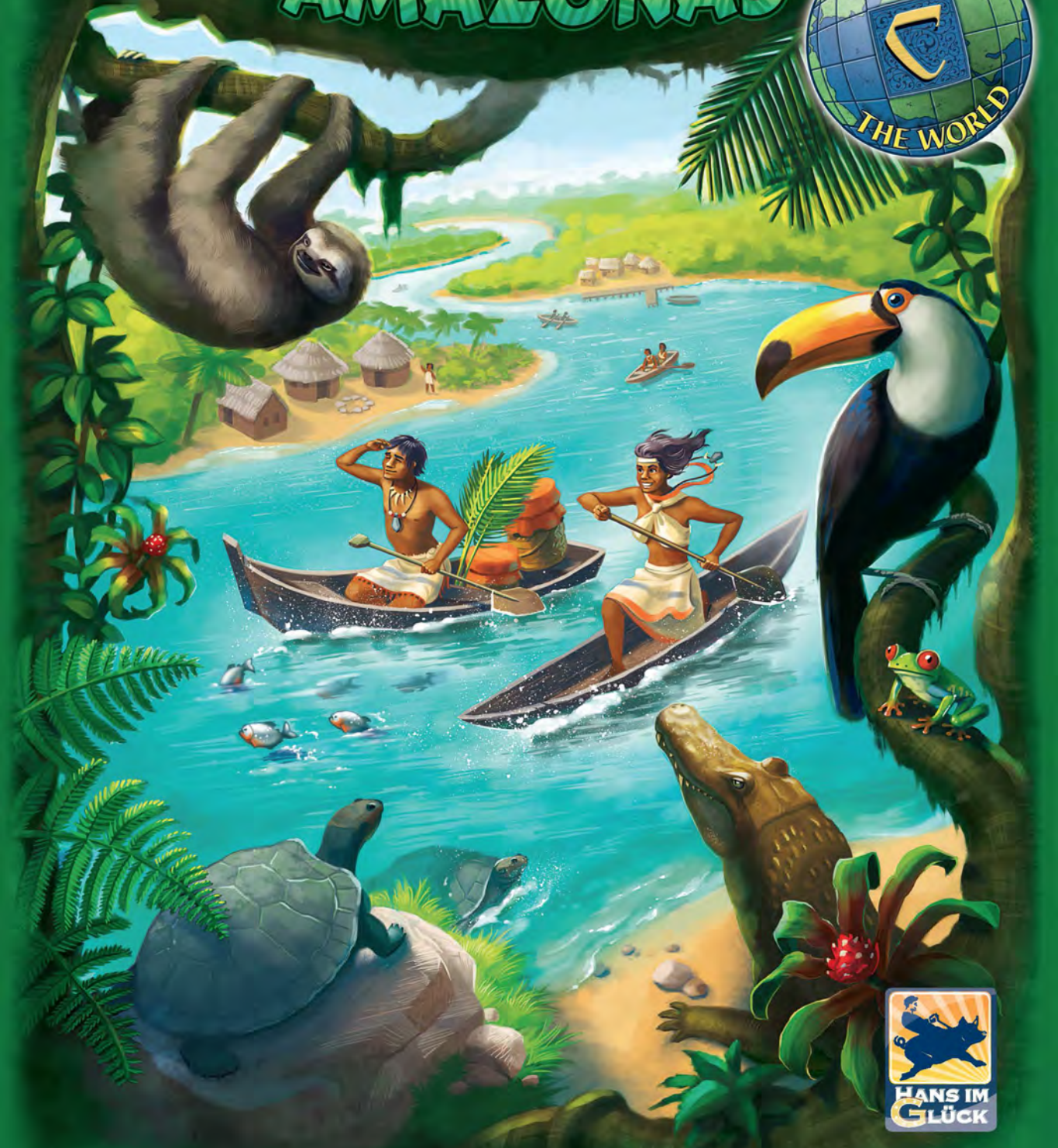


Klaus-Jürgen Wrede



CARCASSONNE AMAZONAS





Klaus-Jürgen Wrede

Carcassonne AMAZONAS

Ein packendes Legespiel im Dschungel des Amazonas für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren

Tropische Hitze liegt über dem Dschungel. Wir begeben uns in den südamerikanischen Regenwald. Kaimane treiben im Fluss, Piranha-Schwärme wühlen das Wasser auf. Am Ufer tummeln sich Papageien, Tukane und riesige Schmetterlinge. Doch die Ruhe täuscht. Denn jeder möchte den Dschungel als Erster erforschen, seine Camps an den besten Stellen platzieren und den Amazonas am schnellsten hinunterpaddeln.

SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Herzlich willkommen bei Carcassonne – AMAZONAS! In dieser Anleitung leiten wir dich schnell durch die Regeln dieser neuesten Variante des Klassikers Carcassonne. Nach der kurzen Lektüre kannst du das Spiel deinen Mitspielern erklären. Dann steht dem Carcassonne-Vergnügen nichts mehr im Wege. Als Erstes musst du das Spiel aufbauen, das ist schnell erledigt. Während des Aufbaus erzählen wir dir auch noch etwas über das Spielmaterial.

Die **65 LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN** schauen wir uns zuerst an. Auf ihnen siehst du Nebenflüsse, Dörfer und außen herum grünen Dschungel, in dem sich viele Tiere tummeln.



Plättchen mit einem Dorf und einem Tier im Dschungel



Plättchen mit einem Nebenfluss, auf dem ein Boots-Symbol



Plättchen mit Dorf sowie einem Nebenfluss mit Früchte-Symbol

Außerdem gibt es **15 AMAZONASPLÄTTCHEN**. Diese gehören auch zu den Landschafts-



Amazonasplättchen mit Kaimanen und Piranhas

plättchen, haben aber eine besondere Funktion im Spiel.

Die Rückseiten aller Landschaftsplättchen sind gleich.



Rückseite der Landschaftsplättchen

Die große Tafel (so groß wie 2 x 4 Plättchen) ist die **STARTTAFEL**. Je nachdem, wie viele Spieler dabei sind, wählst du die Seite der Tafel. Die eine Seite ist für 2 und 3 Spieler (Symbol **2/3** mit 16 Flussfeldern), die andere für 4 und 5 (**4/5** mit 8 Flussfeldern). Lege die Tafel mit der kurzen Seite, an der sich die Amazonas-Quelle befindet, nahe an die Tischkante. Zwischen dieser Seite und der Kante sollte Platz für mind. 2 Plättchenreihen sein. Auf der anderen Seite erreicht das Spielfeld bis zum Ende eine Länge von ca. 1 m.



Boote

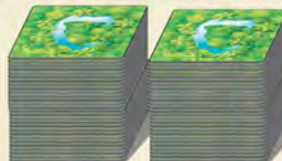
Jeder Spieler hat ein **BOOT** in seiner Farbe. Wer zuletzt Boot gefahren ist, wird Startspieler. Ist kein Bootsfahrer unter euch, beginnt der jüngste Spieler. Du stellst die Boote aller teilnehmenden Spieler auf das Feld mit der Amazonas-Quelle.

Amazonas-Quelle
Hier ca. 2 Reihen Platz lassen



Gelb, Grün, Rot und Blau spielen mit. Stelle alle Boote auf die Amazonas-Quelle.

Mische alle 80 Landschaftsplättchen (normale und Amazonas-Plättchen) und lege sie verdeckt in mehreren Stapeln bereit. Mische dabei die Amazonas-Plättchen gut unter die anderen, damit sie sich gleichmäßig über das Spiel verteilen.



Lege nun die **4 Doppel-AMAZONASPLÄTTCHEN** offen neben die Spielfläche. Sie werden später gebraucht.

Das **MÜNDUNGS-PLÄTTCHEN** braucht ihr erst am Spiel-Ende.



Figuren (Meeple)



Camps






Als Letztes wollen wir uns noch die weiteren **HOLZTEILE** anschauen. Zunächst bekommst du **Figuren** (Meeple genannt, ausgesprochen: „Miepl“). Im Spiel findest du **25 Meeple**, je 5 Stück in den Farben **Gelb, Rot, Grün, Blau** und **Schwarz**. Außerdem gibt es in jeder Farbe jeweils **2 Camps**. Zuerst gibst du jedem Spieler (auch dir selbst) **4 Meeple** und **2 Camps** in der gewünschten Farbe. Diese bilden nun den Vorrat von jedem Spieler. Dann legst du die **WERTUNGSTAFEL** etwas abseits der Spielfläche und stellst den **5. Meeple** von jedem Spieler auf das Feld 0. Alle Meeple, Boote und Camps der Farben, die nicht mitspielen, legst du zurück in die Box.

SPIELZIEL

Bevor wir mit den Regeln anfangen: Worum geht es eigentlich in **Carcassonne – Amazonas**? Zug um Zug legen deine Mitspieler und du die Landschaftsplättchen aus. So entdeckt ihr den Dschungel, die Dörfer, die Nebenflüsse und den Amazonas selbst. Eure Meeple könnt ihr in einem Dorf oder auf einen Nebenfluss einsetzen, die Camps werden in den Dschungel gestellt. Gleichzeitig fahrt ihr mit eurem Boot den Amazonas hinab und versucht dort, den anderen Spielern voraus zu sein. Dies bringt euch während des Spiels und auch am Ende Punkte. Wer die meisten Punkte hat und damit gewinnt, steht erst nach der Schlusswertung fest! Legen wir los ...

SPIELABLAUF

In **Carcassonne – Amazonas** spielt ihr im Uhrzeigersinn. Dabei führt der Spieler, der gerade an der Reihe ist, immer die nachfolgenden Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe usw.. Als Erstes zählen wir die Aktionen auf und erklären sie dann der Reihe nach. Ihr lernt dabei die verschiedenen Landschaftsteile kennen. Welche Aktionen gibt es?

<p>1 Landschaftsplättchen anlegen: Der Spieler muss immer genau 1 neues Plättchen ziehen und mit mindestens einer Seite an die Starttafel oder bereits ausliegende Plättchen anlegen.</p> 	<p>2 Auf das gelegte Plättchen ... 2a) ... ein Meeple einsetzen  ODER 2b) ... ein Camp errichten.  Macht man keines von beiden, muss man sein Boot  um 1 Amazonas-Feld bewegen.</p>	<p>3 Eine Punktwertung auslösen: 3) Der Spieler muss alle Wertungen ausführen, die durch das Anlegen seines Plättchens ausgelöst werden.</p> 
---	---	--

Amazonas begrenzt das Anlegen der Landschaftsplättchen

Das erste Plättchen im Spiel musst du an die Starttafel anlegen. Es gibt anfangs genau 10 mögliche Plätze. Dabei müssen alle Landschaftsteile auf den Plättchen zueinander passen. Danach kannst du auch an schon ausliegende Plättchen anlegen.

Der Amazonas fließt von der Quelle weg. Anfangs verläuft er nur auf der Starttafel. Im Laufe des Spieles entdeckst du ihn mit den Amazonas-Plättchen.

Im ganzen Spiel darfst du immer nur Plättchen in Reihen legen, die hinter der vorderen Kante des entdeckten Amazonaslaufes liegen.

	5	6		<i>In diesem Bereich darfst du anlegen.</i>
4		7		 <p><i>Der Amazonas-Flusslauf ist weiter entdeckt worden. Du darfst jetzt auch in dieser Reihe anlegen.</i></p>
3		8		
2		9		
1		10		
	X	X	X	

Die Nebenflüsse

1. Landschaftsplättchen anlegen

Das Plättchen, das du gezogen hast, zeigt 3 Nebenflüsse, die von einem Felsen ausgehen. Du legst es an die Landschaft an. Dabei musst du beachten, dass die abgebildete Landschaft aneinanderpasst.



Du hast das **rot umrandete** Plättchen angelegt. Der Nebenfluss passt an den Nebenfluss und der Dschungel passt an den Dschungel. Sehr gut!


2a. Einen Meeple einsetzen

Nachdem du das Plättchen angelegt hast, darfst du **auf den Nebenfluss dieses Plättchens** einen Meeple einsetzen. Das geht aber nur, wenn noch kein anderer Meeple auf diesem Nebenfluss steht.



Auf das eben gelegte Plättchen setzt du einen Meeple ein. Da auf diesem Nebenfluss noch kein anderer Meeple steht, ist das möglich.

Das Boot-Symbol

Soeben hast du einen Meeple auf einen Nebenfluss mit einem Boots-Symbol  gesetzt. Daher ziehst Du sofort, pro abgebildetem Boots-Symbol, mit deinem Boot auf dem Amazonas um 1 Feld nach vorne.



Für 1 Boots-Symbol ziehst du dein Boot auf dem Amazonas 1 Feld nach vorne.

Weitere Regeln für das Boots-Symbol und die Bootsbeziehung

- Boots-Symbole gibt es nur an Nebenflüssen. Für je 1 Boots-Symbol darfst du 1 Schritt mit dem Boot nach vorne ziehen. **Das Symbol zählt in dem Moment für dich, wenn es entweder zu einem Nebenfluss hinzukommt, auf dem ein Meeple von dir steht, oder wenn du einen Meeple auf einen Nebenfluss setzt, an dem Symbole liegen.** Das kann auch der Fall sein, wenn du gar nicht am Zug bist, weil ein Mitspieler deinen Nebenfluss verlängert. Um die Bootsschritte zu bekommen, musst du nicht die Mehrheit auf dem Nebenfluss haben!
- Du darfst das Boot nur nach vorne bewegen.
- Falls du mit deinen Bootsschritten über das vorderste Feld des entdeckten Amazonas hinausziehen würdest, bleibst du auf diesem letzten Feld des Amazonas stehen.
- Die Amazonasfelder auf der Starttafel sind unterteilt. Ansonsten zählt jedes Amazonasplättchen 1 Feld, jedes Doppel-Amazonasplättchen 2 Felder.
- Das Boot wird auch immer dann um 1 Feld vorwärts gezogen, wenn du in deinem Zug keine Holzfigur einsetzt (siehe Seite 5 »Das Boot bewegen«).
- Auf einem Amazonasfeld können beliebig viele Boote stehen.



Durch das Anlegen erhältst du 3 Boots-Symbole zu deinem Nebenfluss dazu. Du ziehst dein Boot 3 Felder nach vorne.



Auf einem Doppelplättchen gibt es 2 Amazonasfelder.

3. Eine Punktwertung auslösen

Immer wenn du einen Nebenfluss an beiden Enden abschließt, werdest du ihn. Dabei muss der Nebenfluss entweder an einer Kreuzung, an einem Felsen, dem Amazonas oder in sich selbst enden. Im Beispiel rechts siehst du eine Wertung – der Nebenfluss ist an beiden Enden abgeschlossen! Obwohl dein Mitspieler dieses Plättchen gelegt hat, wurde dein Nebenfluss abgeschlossen. **Jedes Plättchen, auf dem dein Nebenfluss verläuft, bringt dir 1 Punkt.**



Zusätzlich bekommst du für **jedes Früchte-Symbol, das am Flusslauf liegt, 1 Punkt.**



Dein Nebenfluss erstreckt sich über 3 Plättchen. Am Nebenfluss liegt ein Früchte-Symbol. Du erhältst dafür insgesamt 4 Punkte.



Jetzt kommt die Wertungstafel ins Spiel. Damit du dir deine Punkte nicht immer merken musst, markierst du deine Punkte mit deinem Meeple auf der Wertungstafel. Für 4 Punkte ziehst du also deinen Meeple 4 Schritte auf der Wertungstafel vorwärts.

Nach jeder Wertung bekommst du die Meeple, die bei einer Wertung dabei waren, wieder **in deinen Vorrat zurück.**



Nach und nach sammelst du immer mehr Punkte. Wenn du die Wertungstafel einmal umrundet hast und das 0-Feld überquerst, legst du deinen Meeple hin, um anzuzeigen, dass du schon 50 Punkte geschafft hast. Nach einer zweiten Umrundung stellst du ihn wieder hin, usw.

Die Dörfer

1. Landschaftsplättchen anlegen

Wie immer ziehst du erst einmal ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen mit mindestens einer Seite passen. An eine Dorfseite darf natürlich nur ein Dorf angelegt werden.



2a. Einen Meeple ins Dorf setzen

Als Nächstes prüfst du auch hier, ob bereits ein Meeple auf dem Dorf steht. Da dort keiner steht, kannst du einen Meeple dort hineinsetzen.



Das Plättchen hast du gut angelegt, du erweiterst das offene Dorf um 1 Plättchen. Das Dorf ist noch unbesetzt, also kannst du deinen Meeple dort hineinsetzen.

3. Eine Punktwertung auslösen

Wir spulen jetzt ein bisschen vor. Du ziehst in einer der nächsten Runden dieses Plättchen. Zum Glück passt es an dein Dorf. Damit ist das Gebiet (in diesem Fall das Dorf) abgeschlossen.

Wann immer das Dorf ausschließlich von Wiese oder dem Amazonas abgegrenzt ist und keine Lücke mehr aufweist, gilt es als abgeschlossen. Da dein Meeple auf dem Dorf steht, wertest du nun dieses Dorf und erhältst dafür Punkte.



Jedes Plättchen, über das sich das Dorf erstreckt, zählt **2 Punkte**. Auch in einem Dorf zählt jedes **Früchte-Symbol 1 Punkt**.



Hier erhältst du 7 Punkte für 3 Dorfplättchen und 1 Früchte-Symbol.

Die Camps

1. Landschaftsplättchen anlegen

Wie immer ziehst du erst ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen.

2b. Ein Camp errichten

Du hast zu Beginn des Spiels 2 Camps im Vorrat. Camps setzt du immer auf ein Dschungelstück des gerade gelegten Plättchens ein. Auch hier musst du darauf achten, dass noch kein anderes Camp in diesem Dschungel steht. Gibt es mehrere Dschungelstücke, musst du dir aussuchen, in welchem du dein Camp errichtest. Dschungelstücke werden durch Nebenflüsse, den Amazonas oder Dörfer voneinander getrennt.

Nicht vergessen: Du musst dich entscheiden, ob du entweder einen Meeple einsetzt oder ein Camp errichtest. Du darfst nur eine von den beiden Möglichkeiten ausführen.

Einmal eingesetzt bekommst du das Camp bis zum Ende des Spiels nicht zurück. Das Camp bringt erst dann Punkte.

Am bestem errichtest du dein Camp in einem Dschungel mit vielen Tieren, weil die Tiere dir Punkte bringen.



*Du legst das Plättchen an. Es hat zwei verschiedene Dschungelstücke. Auf dem unteren darfst du **dein Camp** nicht errichten, weil der Dschungel mit dem Camp von **Blau** verbunden ist. Auf dem oberen Stück ist es erlaubt, weil dieser Dschungel durch einen Nebenfluss und ein Dorf vom anderen Dschungel getrennt ist.*

3. Eine Punktwertung auslösen

Für das Camp erhältst du während des Spiels keine Punkte. Die Camps werden erst am Ende des Spiels gewertet! Siehe Schlusswertung auf S. 7. Dann gibt es pro Tier, das sich im gleichen Dschungel wie das Camp befindet, 1 Punkt.

Das Boot bewegen

1. Landschaftsplättchen anlegen

Wie immer ziehst du erst ein Plättchen, um es anzulegen. Auch hier muss das Plättchen passen.

2. Dein Boot bewegen

Wenn du in deinem Zug keine Holzfigur (weder einen Meeple noch ein Camp) einsetzt, musst du dafür dein Boot auf dem Amazonas **1 Feld** nach vorne bewegen. Keine Angst, das ist immer gut für dich.

Wenn du im gleichen Zug Boots-Schritte für Boots-Symbole bekommst (dein Meeple muss dann schon am Fluss gestanden haben), zählst du alle Schritte zusammen.



Dein Meeple steht vor deinem Zug schon auf dem Nebenfluss. **Du** legst das Plättchen an und fügst so 2 Boots-Symbole hinzu. Das bringt dir 2 Boots-Schritte. Weil du in deinem Zug keine Figur eingesetzt hast, bekommst du 1 weiteren Schritt. Insgesamt fährt dein Boot 3 Schritte auf dem Amazonas vorwärts.

Aus welchem Grund sollte man sein Boot denn überhaupt auf dem Amazonas ziehen? Das wird jetzt erklärt:

Die Amazonasplättchen

1. Landschaftsplättchen anlegen

Ziehst du ein Amazonasplättchen, legst du es an. Allerdings darfst du dieses Plättchen nicht wie sonst an eine beliebige passende Stelle anlegen. Du musst damit den Amazonaslauf erweitern. Dabei kannst du beim Anlegen aus den beiden möglichen Drehungen wählen.

Ziehst du ein Amazonasplättchen mit »!«, musst du dir sofort eines der Doppel-Amazonsplättchen aussuchen. Du legst dann **zuerst das !-Plättchen an** und **danach das Doppel-Plättchen (auf keinen Fall umgekehrt)**. Damit macht der Amazonas einen Schlenker. **Achtung:** Da Doppel-Amazonsplättchen zweimal so groß sind wie ein normales, hat es auch zwei Felder für die Boote.

Erläuterung: Da es 3 !-Plättchen und 4 Doppel-Amazonsplättchen gibt, kommt eines der Doppel-Plättchen nicht ins Spiel.

Zur Erinnerung: Mit dem Anlegen eines Amazonas-Plättchens erweiterst du auch den Bereich, in dem Plättchen angelegt werden können (siehe Seite 3).



Du ziehst ein Amazonas-Plättchen mit einem »!«. Du suchst dir ein Doppel-Amazonsplättchen aus. Zuerst legst du das !-Plättchen an und danach das Doppelplättchen. Dabei drehst du diese beiden Plättchen so, wie es dir günstig erscheint.

2. Meeple oder Camp einsetzen oder Boot bewegen

Du darfst einen Meeple oder ein Camp auf das Ufer des Amazonas-Plättchens einsetzen. Auf dem Amazonas selbst darf nie einen Meeple oder ein Camp stehen, er ist für die Boote reserviert.

Legst du ein !-Plättchen und danach ein Doppel-Plättchen an, darfst du deine Figur (Meeple oder Camp) **nur** auf das zuletzt gelegte Doppel-Plättchen einsetzen.

Setzt du weder Meeple noch Camp ein, musst du jetzt dein Boot um 1 Feld bewegen.



Später im Spiel legst du wieder ein Amazonas-Plättchen an. Da du keinen Meeple und auch kein Camp einsetzt, ziehst du dein Boot um einen Schritt nach vorne. Damit bist du Erster auf dem Amazonas.

3. Eine Amazonas-Wertung auslösen

Amazonas-Wertung

Jetzt findet eine **Amazonas-Wertung** statt:

Im Amazonas sind Kaimane und Piranhas zu sehen. Der Besitzer des Bootes, das am **weitesten vorne** (also flussabwärts) steht, bekommt Punkte entsprechend der **Summe aus Kaimanen und Piranhas** auf dem gerade gelegten Amazonas-Plättchen.

Der Besitzer des **zweitplatzierten** Bootes bekommt so viele Punkte, wie **Piranhas** zu sehen sind.

Gibt es mehrere Führende (bzw. mehrere Zweite), bekommt jeder davon die Punkte für den 1. (bzw. 2.) Platz.

Anmerkung 1: Wo genau die Boote auf dem Amazonas stehen, spielt keine Rolle. Es kommt nur auf die Platzierung an.

Anmerkung 2: Das Doppel-Amazonsplättchen hat zwar 2 Felder für die Boote, Kaiman und Piranhas zählen dennoch für eine Wertung.



Jetzt kommt die Amazonas-Wertung:

- 1 Weil **du** dich im letzten Zug geschickt auf die Führungsposition gesetzt hast, bekommst du jetzt **4 Punkte** (3 Kaimane + 1 Piranha).
- 2 **Blau** und **Grün** bekommen als Zweitplatzierte jeweils **1 Punkt** (für den Piranha).
- 3 Da **Gelb** keine Punkte bekommen hat, rückt das Boot um 1 Schritt vor.

WICHTIG!

Nach der Amazonas-Wertung wird jedes Boot, das bei dieser Wertung **keine Punkte** bekommen hat, um **1 Schritt** vorwärts bewegt.

Auf dem neu gelegten Amazonas-Plättchen sind 3 Kaimane und 1 Piranha zu sehen.

Mehrere Meeple und Camps in einem Gebiet

Auch wenn du keinen Meeple in ein Gebiet (Nebenfluss oder Dorf) einsetzen darfst, in dem schon ein Meeple steht, kann es im Spiel vorkommen, dass durch Verbinden von Gebieten mehrere Meeple auf dem gleichen Gebiet stehen. Bei der Wertung bekommst du die Punkte für das Gebiet, wenn du mehr Meeple als ein anderer Spieler in diesem Gebiet hast. Haben mehrere Spieler die meisten Meeple in einem Gebiet, bekommen diese alle die Punkte für das Gebiet. **Das gleiche gilt für Camps im Dschungel.** Zu den Meeples hier zwei Beispiele:



Vor dem Zug haben **Blau** und **du** je einen Meeple auf zwei getrennten Nebenflüssen. Du legst ein Plättchen und verbindest damit beide Flüsse. Zuerst werden die **Bootschritte** verteilt: **Dein Meeple** wird neu mit 2 Boots-Symbolen verbunden: Du ziehst 2 Schritte mit dem Boot vorwärts. **Blau** erhält 1 Schritt.

Der Nebenfluss ist auch abgeschlossen. Ihr erhaltet beide **5 Punkte** (4 Punkte für den Nebenfluss und 1 Punkt für das Früchte-Symbol).



Vor dem Zug stehen alle 3 Meeple auf unverbundenen Dörfern. **Du** legst das Plättchen und verbindest damit alle Dörfer. Gleichzeitig schließt du das Dorf ab und wertest es: Für das Dorf gibt es **13 Punkte** (10 Punkte für

5 Plättchen und 3 Punkte für 3 Früchte-Symbole). **Du** bekommst die Punkte, da du mehr Meeple im Dorf hast. **Blau** geht leer aus.

SPIELENDE, SCHLUSSWERTUNG UND GEWINNER

Leider endet auch **Carcassonne – AMAZONAS** einmal ... So schade das ist, wollen wir natürlich trotzdem einen Gewinner ermitteln. Das Spiel endet, sobald ein Spieler kein Plättchen mehr ziehen und anlegen kann. Dann wird noch eine kleine **Schlusswertung** durchgeführt. Wer dann die meisten Punkte hat, ist der Gewinner.

Ist das Spiel zu Ende, bekommst du noch Punkte für deine Meeple und Camps:

NEBENFLÜSSE

Jeder Nebenfluss bringt nun **1 Punkt** für jedes Plättchen, über das er fließt und **1 Punkt** jedes Früchte-Symbol, das am Ufer liegt – genauso wie während des Spiels auch.

DÖRFER

Jedes offene Dorf bringt nun **1 Punkt** für jedes Plättchen, über das es sich erstreckt und **1 Punkt** für jedes Früchte-Symbol im Dorf.

CAMPS

Für jedes Camp wird nun der verbundene Dschungel nach Tieren abgesucht. Für jedes Tier gibt es **1 Punkt**.

AMAZONAS

Auch hier gibt es eine Schlusswertung. Nun kommt das Mündungs-Plättchen ins Spiel. Lege es vorne an den Amazonas. Nimm die Seite für so viele Spieler, wie gerade mitspielen. Das Boot bzw. die Boote, die am weitesten vorne liegen, stellst du in die Aussparung mit der höchsten Zahl – die Nächstplatzierten jeweils eine dahinter.

Bei 4 und 5 Spieler gibt es: 1. Platz: **7 Punkte**, 2. Platz: **4 Punkte**, 3. Platz: **1 Punkt**

Bei 2 und 3 Spieler gibt es: 1. Platz: **6 Punkte**, 2. Platz: **3 Punkte**

Entsprechend der Reihenfolge werden die Boote an das Mündungsplättchen gestellt: **Rot** bekommt **7 Punkte**.

Blau und **Grün** **4 Punkte** und **Schwarz** **1 Punkt**, **Gelb** geht leer aus.



Blau bekommt **3 Punkte** für das Camp (3 Tiere im Dschungelgebiet).

Rot bekommt **3 Punkte** für den Nebenfluss (2 Plättchen + 1 Früchte-Symbol)

Blau bekommt **4 Punkte** für das Dorf (2 Plättchen + 2 Früchte-Symbole)

Rot bekommt **5 Punkte** für das Camp (5 Tiere im Dschungelgebiet).

SONDERREGEL FÜR 2 UND 3 SPIELER

Für **2 und 3 Spieler**: Verwende die Starttafel und das Mündungsplättchen mit dem Symbol für 2 und 3 Spieler.

Sonderregel nur für 2 Spieler:

Das Boot auf dem 2. Platz bekommt die Punkte nur dann, wenn es auf dem Feld **direkt hinter dem Führenden** steht. Steht das Boot weiter weg, bekommt der Spieler keine Punkte. Er **zieht sein Boot** aber (wie üblich) **1 Schritt vorwärts**. Diese Punkteverteilung gilt sowohl bei der Amazonaswertung während des Spiels, als auch bei der Endwertung des Amazonas.



Rot bekommt **3 Punkte**. **Blau** geht leer aus, weil er nicht direkt auf dem Feld hinter **Rot** steht. Danach zieht das **blaue Boot** 1 Feld nach vorne.

PLÄTTCHENLISTE (65 Landschaft, 15 Amazonas, 4 Doppel-Amazonas, 1 Starttafel)



Landschaftsplättchen gibt es mit unterschiedlichen Verteilungen von Früchte-Symbolen und Tieren. Eine ausführliche Liste findest du auf www.carcassonne.de.

Anmerkung: Der Amazonas erstreckt sich in unzähligen Windungen über mehrere tausend Kilometer. Der kleine Ausschnitt, denn wir in **Carcassonne - Amazonas** befahren, verläuft dagegen recht gerade. Das liegt daran, dass eine Regelung für einen stärker gewundenen Flusslauf extrem aufwändig ist und das Spiel stark stört. Eine genaue Erklärung des Problems geben wir euch gerne auf: www.carcassonne.de. Viel Spaß beim Erforschen!

Autor: Klaus-Jürgen Wrede | **Illustration:** Vicki Dalton | **Grafik-Design:** Christof Tisch | **3D-Materialbild:** Andreas Resch
Wir danken den Korrekturlesern Gregor Abraham, Marion Haake, Dieter Hausdorf und Maik Neumann.
Für die ausgiebigen Spieletests geht ein besonderer Dank an Udo Schmitz.



© 2016
Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de
www.carcassonne.de
www.carcassonne-forum.de



Tolle Fanartikel,
Mini-Erweiterungen,
unseren Ersatzteil-
service und vieles
mehr findet ihr auf:
www.cundco.de

Wir wollen mit euch spielen!
Jedes Jahr touren wir durch
Deutschland und schlagen unsere
Spiel-Zelte auf, um euch willkom-
men zu heißen. Erfahrt mehr auf:
www.carcassonne-on-tour.de