



Amazonas

WETTBAUEN AM FLUSS



Fast wär's ein Pöppel gewesen, der den Amazonas erforschte. Eduard Friedrich Poeppig war erst der dritte Europäer, der den Strom in seiner ganzen Länge befahren hat, wenn man den Geschichtsbüchern glaubt. Die vielfältige Fauna und Flora des Gebiets hatte es zu seiner Zeit einer ganzen Reihe von Forschern angetan. Und in deren Fußstapfen bewegen sich die Spieler.

Der Spielplan zeigt einen kleinen Ausschnitt des Amazonasgebiets. 30 Dörfer liegen versteckt am Ufer oder im Regenwald, durch verschlungene Trampelpfade und ebensolche Wasserwege miteinander verbunden. Jedes Dorf beherbergt eine ganz bestimmte Tier- oder Pflanzenart. Die vielbeschworene Artenvielfalt ist hier allerdings eher dürtig und lässt sich an einer Hand abzählen.

Welche Spezies in welchem Dorf haust, ist kein Geheimnis. Die Fundstellen sind bereits kartografiert und fest in den Spielplan eingebrannt. Die Forscher-Spieler wissen also, was sie wo erwartet. Um dieses Wissen zu nutzen, müssen sie in dem jeweiligen Dorf ein Camp errichten. Erst dann winkt ihnen der Lohn ihrer Forschungsarbeit, und sie können das entsprechende Forschungsplättchen an sich nehmen. Was ist der schönste Lohn für einen Forscher? Ruhmespunkte, genau! Die gibt es am Ende für die Forschungsplättchen, vorausgesetzt, die Forscher haben während des Spiels genug davon gesammelt.

Auf Anhieb pleite

Doch gehen wir mehr ins Detail. Jeder Spieler sucht sich zu Beginn einen Start-

platz, nach welchen Kriterien, werden wir noch zu erläutern haben. Dorthin stellt er nicht etwa einen Pöppel, mit dem er anschließend forschend über den Spielplan läuft. Nein, er errichtet ein Camp, zahlt die entsprechenden Baukosten – und ist so gut wie pleite! Was für ein Anfang!

Für die Camps sind in jedem Dorf Bauplätze vorgesehen, selten nur einer, meist zwei oder drei, niemals vier. Da jeder Platz nur einmal bebaut werden darf, können niemals alle Spieler ein Dorf erforschen, spielt man denn zu viert. Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben. Und das merkt er auch am Geldbeutel, denn mit jeder Hütte im Dorf steigen die Baukosten.

Auch wenn jeder mit relativ leeren Taschen in das Spiel startet: Zum Glück beginnt jede Spielrunde mit einem warmen Regen neuer Forschungsgelder. Wie stark es regnet, hat jeder Spieler in Form eines Kartensatzes, aus dem er eine Karte verdeckt auswählt, selbst in der Hand. Nachdem alle ihre Wahl getroffen haben, wird aufgedeckt. Der Kartenwert und die Anzahl der Forschungsplättchen, deren Spezies auf der Karte abgebildet ist, entscheiden, wie viele Silberlinge ein Spieler kassiert. Das Einkommen bestimmt gleichzeitig, in

welcher Reihenfolge die Spieler am Zug sind. Und da ist es wie im wirklichen Leben: Wer am meisten kassiert, kommt auch zuerst zum Zug, kann zuerst bauen und den anderen die billigen Bauplätze wegschnappen. Die Welt ist ungerecht!

Die Baukosten sind heftig. Und deshalb kann man sich auch abschminken, in jeder Runde eine Hütte zu bauen.

Von den Forschungsplättchen, die das Einkommen aufbessern, hat man am Anfang kaum welche. Und dann dürfen ausgespielte Einkommenskarten erst wieder aufgenommen werden, wenn der ganze Satz durchgespielt wurde – und der Satz ist von Null bis Sechs nummeriert! Da oft genug das Geld nicht reicht, um ein neues Camp zu bauen, ist eine Runde schnell vorüber, denn außer Einnahmen zu kassieren und Camps zu bauen, gibt es nichts zu tun, wenn man am Zug ist.

Wie gesagt, einen Pöppel, der die Gegend erforscht, gibt es nicht, braucht es auch nicht. Das Voranschreiten der Forscher ergibt sich durch die schlichte Regel, dass ein neues Camp nur im Nachbarort eines bisherigen Camps gebaut werden darf. Durch das weitverzweigte Wegenetz passiert es häufig, dass irgendeiner der Mitspieler den preiswerteren Bauplatz, den man gerade selbst anvisiert hat, vor der Nase wegschnappt. Und dann wird das Bauvorhaben im günstigsten Fall teurer. Im ungünstigsten Fall kann

man gar nicht bauen, weil die höheren Baukosten das Bargeld übersteigen. Ärger ist vorprogrammiert.

Dass die Forscher-Spieler so wild aufs Bauen versessen sind, liegt an den Forschungsplättchen, die man nach dem Bau kassiert. Wer als erster eines von jeder Spezies besitzt, erhält den höchsten Punktechip als Belohnung, die nachfolgenden müssen sich mit weniger Punkten zufrieden geben. Und am Ende zählen dann alle eingesammelten Forschungsplättchen. Punkte bringen sie aber nur dann, wenn man von einer Spezies mindestens drei gesammelt hat.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Am Ende? Wann ist das Spiel eigentlich zu Ende? Das bestimmen die Ereigniskarten, deren Existenz ich Ihnen bisher verschwiegen habe. Zu Beginn jeder Runde wird eine neue aufgedeckt, noch bevor die Spieler ihre Einkommenskarten ausspielen. Das Ereignis betrifft alle in der Runde und blockiert einen Teil der gangbaren Wege oder wirkt sich auf das Einkommen oder den Geldbestand aus – positiv oder negativ. Gegen negative

Auswirkungen kann man sich durch eine bestimmte Geldkarte schützen – sofern man sie denn noch auf der Hand hält. Sind die Ereigniskarten aufgebraucht, endet auch das Spiel.

Interessant ist der Indio, den einige wenige Ereigniskarten auftauchen lassen. Wer ihn anheuert, schnappt ihn dadurch anderen Spielern weg, verzichtet aber auf sein Einkommen. Dafür darf er das Indioplättchen wie einen Joker zu seinen Forschungsplättchen legen.

Ich schulde Ihnen noch eine Erklärung dafür, nach welchen Kriterien sich ein Spieler seinen Startort aussucht. Jeder erhält vor Beginn des Spiels eine „gehei-

me Mission“, eine Karte mit vier Orten, in denen er Camps errichten muss. Für jeden Ort, den er auslässt, kassiert er am Ende Minuspunkte. Die Kosmos-Spielerredaktion hielt es für erforderlich, in die Spielanleitung den Tipp aufzunehmen, die eigene Missionskarte bei der Wahl des Startplatzes zu berücksichtigen. In unseren Spielrunden führte das Verlesen dieses Tipps stets zu Heiterkeitsausbrüchen.

AMAZONAS ist ein grafisch wunderschön aufgemachtes Familienspiel, das einen Hauch von Abenteuer über den Spieltisch wehen lässt. An Ausstattung und Spielmaterial ist auch nichts auszusetzen. Wer nicht gerade einen Mathematiker in der

Familie hat, wird seinen Spaß damit haben und viele Streifzüge am Amazonas unternehmen. Doch weil es ein Spiel ist, bei dem man sich auch über andere ärgert, weil sie einem stets die billigen Bauplätze vor der Nase wegschnappen, sucht man nach einer Erklärung für sein Forscherpech, womit sich die Frage nach der Chancengleichheit stellt. Und da fallen die Werte der Einkommenskarten auf.

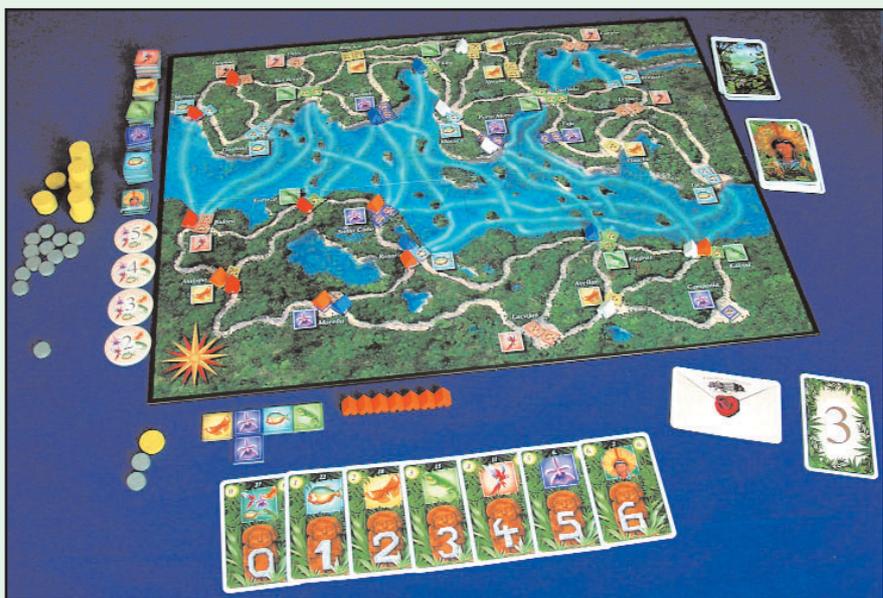
Chancengleichheit nicht gegeben

Fakt ist, jeder hat den gleichen Kartensatz, die gleichen Karten von 0 bis 6 mit denselben Forschungsplättchen auf den Karten. Und doch sind sie nicht identisch, denn auf jeder Karte

gibt es einen zusätzlichen individuellen Zahlenwert, mit dessen Hilfe Pattsituationen bei der Bestimmung der Spielreihenfolge aufgelöst werden. Kassieren zwei (oder mehr) Spieler in einer Runde das gleiche Einkommen, entscheidet der höhere Zahlenwert, wer als Erster an die Reihe kommt. Bei der Verteilung dieser Werte wurde ein wenig geschludert. Gleich bei vier der sieben Einkommenskarten wird ein Patt zugunsten der Spielerfarbe

Einkommensstrategie

Da frühes Bauen niedrige Baukosten garantiert, liegt die Strategie für das Ausspielen der Einkommenskarten auf der Hand: Die höchsten werden zuerst ausgespielt. Allein die 6er-Karte wird als Schutz gegen besonders negative Ereignisse vorerst zurückgehalten.



Weiß und zu Ungunsten der Farbe Blau aufgelöst. Dieser Ungleichverteilung versucht man inzwischen mit einer Zusatzregel für die Startaufstellung zu begegnen, die auf der Kosmos-Website nachzulesen ist.

Stefan Dorra hatte eine ganz andere Idee, wie man ein Patt auflöst. Die Kosmos-

Redaktion hielt sie für die

Zielgruppe dieses Familienspiels für zu kompliziert und erfand deshalb die Gleichstandswerte auf den Karten. spielbox-Lesern kann man die Originalregel aber sicherlich zumuten und deshalb veröffentlichen wir sie mit freundlicher Genehmigung des Autors unter „Besser spielen“.

Ungleichgewichtig sind auch die Missionskarten geraten. An Orten mit nur zwei Bauplätzen ist der Konkurrenzkampf härter als an solchen mit drei Plätzen. Zwar sind diese Orte auf den meisten Karten gleichmäßig verteilt. Bei einer Mission allerdings (Enpalo, Porto Morro, Atalapo, Rosaria) braucht man nur wenig Konkurrenz zu fürchten, auch wenn man berücksichtigt, dass manche Orte mit drei Bauplätzen auf zwei Missionskarten genannt werden – aber eben nicht alle.

nur zwei Goldmünzen kostet. Schön, wenn man das vorher weiß!

Regelzusatz einstweilen nur online

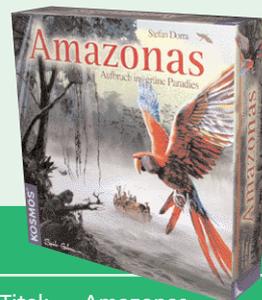
Machen diese kleinen Unregelmäßigkeiten aus AMAZONAS ein schlechtes Spiel? Mitnichten! Und ich erdreiste mich zu behaupten, dass die eigentliche Zielgruppe, die Kosmos mit diesem Spiel im Visier hat, gar nicht drüber stolpert. Das bleibt Hobby- und Intensivspielern vorbehalten. Für die hält Stefan Dorra auf seiner Website www.dorra-spiele.de noch eine zusätzliche Siegpunkregel bereit, die bei einer Neuauflage in die Spielanleitung einfließen soll:

Wer in einem Forschungsbereich die meisten Plättchen besitzt, erhält am Ende zwei zusätzliche Siegpunkte, unabhängig von der 3-Plättchen-Regel. Bei Gleichstand gibt es für jeden beteiligten Spieler einen Zusatzpunkt. Diese Regel erhöht die Spannung in der Endphase und ermöglicht es, gezielter gegen den führenden Spieler zu spielen.

Auf der Website findet sich auch eine Regelvariante für zwei Spieler. Normalerweise ist das Spiel für drei oder vier gedacht, wobei die 4-Spieler-Version am besten funktioniert, weil der Konkurrenzkampf zwischen den Spielern hier am größten ist.

Trotz der Schönheitsfehler fand ich erstaunlich, dass AMAZONAS keinen Platz auf der Empfehlungsliste der Jury „Spiel des Jahres“ gefunden hat, ich hätte es dort erwartet. Doch wie der spielbox-Wertungskasten zeigt, gehen die Meinungen über das Spiel doch etwas auseinander.

KMW



Titel: Amazonas
Verlag: Kosmos
Autor: Stefan Dorra
Grafik: Claus Stephan, Mirko Suzuki
Spieler: 3 – 4
Alter: ab ca. 10 Jahren
Dauer: ca. 50 Minuten
Preis: ca. 30 €

Kritiker	Spielreiz
KMW	7
Conrad*	5
Herold	6
Heß, B.	5
Heß, D.	5
Pelek	6
Ruschitzka**	6
Weigand***	6

* Trotz Faible fürs Genre, weil die zur Nivellierung neigenden Siegpunktbedingungen die Spannung aus dem Spiel nehmen.

** Handwerklich sauber gemacht, schön ausgestattet und ein bisschen wie ELFENLAND. Aber dennoch kein Überflieger.

*** Da ungünstige Verteilungen der Aufgabenkarten und unterschiedlich starke "Farben" die Gewinnchancen für einzelne Spieler dramatisch verschlechtern können.

