



Amazonas

3 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Idée du jeu et contenu :

Au début du 19^{ème} siècle, de nombreux explorateurs sont allés en Amazonie pour découvrir des orchidées, des poissons, des papillons, des perroquets et des reptiles exotiques. Lorsqu'un joueur atteint un village, il doit y établir un campement et récolter la tuile correspondante. Celui qui possède à la fin du jeu 3 tuiles ou plus dans une espèce reçoit des points. Mais il y a aussi des points avant, lorsque l'on a récolté des tuiles de toutes les espèces. De plus, chaque joueur a la mission de construire des campements dans quatre lieux particulièrement importants pour lui. Chaque station de sa mission qui n'est pas construite lui enlève des points. Celui qui a le plus de points à la fin gagne la partie.

Contenu du jeu :



Préparation du jeu :

- Avant la première partie, enlever les tuiles des cadres
- Poser le plateau de jeu au milieu de la table
- Les tuiles de recherche sont triées selon les 5 sortes et placées en 5 piles à côté du plateau de jeu, ainsi que les tuiles « indien ».
- Les jetons de valeur sont posés à côté face découverte. Si l'on joue à trois, le jeton avec la valeur 5 est laissé de côté.
- Les 18 cartes « événement » sont mélangées et posées face cachée.
- Les 8 cartes « mission » sont mélangées et chaque joueur en prend une face cachée. Les cartes restantes sont remises dans la boîte. Chaque joueur regarde sa carte mais sans la montrer aux autres.
- Les 4 cartes déterminant l'ordre des joueurs sont placées face découverte. Si l'on joue à trois, la carte avec le chiffre quatre est laissée de côté.
- Chaque joueur reçoit 12 tentes, 7 cartes de gains d'une couleur et trois pièces d'or. Les cartes constituent la main du joueur. L'argent doit être laissé apparent devant le joueur.
- Le reste des pièces d'argent et d'or est posé à côté et constitue la banque.

Le plateau de jeu :

Le plateau de jeu représente une région amazonienne avec des villages qui sont reliés entre eux par des voies d'eau et des chemins de terre. Les points jaunes sur les carrés à côté des villages donnent le prix que coûte la construction d'un campement à cet endroit. Celui qui construit le premier campement du village paie la plus petite somme. Les joueurs suivants paieront des sommes plus élevées.

Les cartes « mission » :

Chaque joueur reçoit au début du jeu une carte « mission » sur laquelle se trouvent 4 villages dans lesquels il doit bâtir un campement. Pour chacun des villages de sa carte où il n'aura pas construit de campement, le joueur se verra retirer des points à la fin du jeu.

Le début de l'expédition :

- Le plus jeune joueur commence
- Il pose une tente sur le village de son choix et paie, selon le chiffre du village choisi, 2 ou 3 pièces d'or à la banque.

Astuce : pour le choix de la première construction, tenir compte de la carte « mission » : soit en construisant dans un des 4 villages de la carte, soit en construisant dans un village entre deux villages de la carte pour pouvoir ensuite les rejoindre très rapidement.

- A côté de chaque village se trouve le symbole indiquant quelles sont les tuiles de recherche qui s'y trouvent. Le joueur qui construit son campement, prend la tuile de recherche correspondante et la pose devant lui.
- Ensuite, c'est au tour du joueur à gauche du premier de construire son premier campement dans le village de son choix, qui pourra être un nouveau ou le même que celui du premier joueur. Il paie de même le prix indiqué et reçoit une tuile de recherche.
- Le tour se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroulement du jeu :

Le jeu se déroule en 18 tours. Chaque tour se déroulant de la façon suivante :

1. retourner une carte événement

Le joueur qui a commencé retourne une carte événement qui agira pour tous les joueurs pendant la durée du tour. Il y a des événements positifs et négatifs (cf. « les cartes événements »)



2. Jouer une carte de gains et déterminer l'ordre des joueurs

a. jouer une carte de gains

Chaque joueur pose devant lui face cachée une de ses cartes de gains. Elle servira à déterminer la somme d'argent mise à sa disposition pour ses recherches. En même temps elle déterminera aussi l'ordre des joueurs dans ce tour. Tous les joueurs retournent leur carte en même temps et annoncent la valeur de la carte.

Important : la valeur se compose de deux parties qu'il faut additionner :

- le chiffre sur la carte
- le nombre de tuiles de recherche du joueur, de l'espèce qui est représentée sur la carte



Exemples : un joueur qui pose la carte avec le chiffre 2 et le symbole papillon et qui possède une tuile papillon annonce la valeur 3 (2+1). Un joueur qui joue la carte avec le chiffre 5 et le symbole orchidée et qui possède 3 tuiles orchidée annonce la valeur 8 (5+3).

La carte avec le chiffre 0 et la représentation des cinq espèces signifie que le joueur annonce comme valeur le nombre de tuiles de l'espèce où il en possède le plus. Un joueur possède par exemple 3 tuiles poisson, 2 tuiles papillon et 2 tuiles perroquet, il annonce la valeur 3 (0+3)

La carte avec le chiffre 6, qui représente un indien est une carte spéciale. Celui qui la joue est protégé de l'effet négatif de la carte événement qui est active pour ce tour. *L'indien connaît bien la région amazonienne et sait éviter les dangers de la jungle.* Au chiffre 6 de la carte, s'ajoute pour compter la valeur, le nombre de tuiles indien que le joueur a éventuellement devant lui (cf. cartes événement)

Les cartes de gains jouées restent devant le joueur. Chaque joueur doit les empiler de manière à ce que seulement la dernière carte jouée soit visible. Après le septième tour, lorsque tous les joueurs ont posé leur carte, chacun reprend les sept dans sa main.

Précision : comme le jeu dure 18 tours, les cartes de gains seront toutes jouées deux fois. A la fin il restera trois cartes. Chaque joueur a ainsi trois fois durant le jeu la possibilité d'éviter un événement négatif grâce à sa carte indien. De ce fait, il est conseillé d'accorder une attention particulière au jeu de cette carte.

b. Détermination de l'ordre des joueurs dans le tour

Le joueur ayant annoncé la plus forte valeur reçoit la carte avec le chiffre 1, celui qui a la deuxième plus haute valeur, la carte avec le chiffre 2 etc.



Egalité : si deux ou plusieurs joueurs ont annoncé la même valeur, celui qui a la plus grande valeur sur le chiffre blanc en haut au milieu (qui ne sert que pour départager les égalités) jouera en premier.



Précision : ces chiffres sont différents sur toutes les cartes de manière à ce qu'il soit toujours possible de départager les égalités.

3. recevoir de l'argent et construire des campements

le joueur qui vient de gagner la carte avec la valeur 1 commence le tour. Le joueur dont c'est le tour peut effectuer les deux actions suivantes dans l'ordre indiqué.

a. Recevoir des pièces d'argent

- Le joueur reçoit le nombre de pièces d'argent correspondant à la valeur qu'il a annoncée. Celui qui a annoncé 5 reçoit donc 5 pièces d'argent de la banque.
- 3 pièces d'argent valent 1 pièce d'or. Chaque joueur peut échanger à tout moment avec la banque 3 pièces d'argent contre une d'or.
- Lorsque le joueur reçoit l'argent, il faut prendre en compte la carte événement retournée au début du tour : par exemple si c'est la carte « feu de forêt », chaque joueur ne reçoit en effet que la moitié de la somme. (cf. cartes événements)

b. Construire des campements avec des pièces d'or

- Le joueur qui possède assez d'argent peut construire un nouveau campement.
- Un campement ne peut être construit que dans un village relié soit par une voie navigable soit par un chemin de terre à un autre village où le joueur possède déjà un campement.



Exemple : un joueur possède un campement à Rosaria. De là, il peut construire un campement à Santo Caño, Moreña, Piedras, Xibu ou Tucu.

Conseil : il faut bien rechercher tous les différents liens avec le village de départ surtout pour les voies navigables qui sont entrelacées.

- Un joueur ne peut pas avoir plusieurs campements dans le même village.
- Si le joueur construit un campement, il paie 2, 3, 4 ou 5 pièces d'or à la banque, il pose son campement et prend une tuile de l'espèce correspondante.
- Les tuiles d'une même espèce doivent être placées les unes en dessous des autres. Les tuiles d'espèces différentes doivent être posées les unes à côté des autres. Ainsi, tous les joueurs peuvent toujours voir quelles tuiles les autres joueurs possèdent déjà.
- Un joueur peut construire plus d'un campement par tour.

Précision : comme l'établissement d'un campement coûte cher, un joueur construit rarement plus d'un campement par tour. Et il arrive beaucoup plus souvent qu'un joueur économise son argent et ne construise pas de nouveau campement pendant un ou deux tours.

Lorsque le joueur a reçu son argent et éventuellement construit un ou deux campements, c'est au tour du joueur qui a reçu la carte 2 de jouer. Il reçoit de la même manière son argent et peut bâtir un ou plusieurs campements etc.

Lorsque tous les joueurs ont fini leur tour, les cartes déterminant l'ordre de jeu sont replacées à côté du plateau.



Les cartes événement :

Au début de chaque tour, une carte événement est découverte qui agira pendant tout le tour. Il y a les cartes suivantes :



Jaguar (2X) : un dangereux jaguar rôde dans la jungle : les joueurs ne peuvent pas utiliser les chemins de terre pour aller bâtir un campement dans un village. Seuls les voies navigables peuvent être utilisées.



Crocodile (2X) : les crocodiles pullulent en Amazonie : les joueurs ne peuvent pas utiliser les voies navigables pour aller bâtir un campement dans un village. Seuls les chemins de terre peuvent être utilisés.



Feu de forêt (3X) : l'approvisionnement des explorateurs est réduit. Chaque joueur ne reçoit que la moitié (arrondie à la somme inférieure) de l'argent.



Vol (2X) : un petit singe vole les aventuriers. Chaque joueur rend, lorsque c'est son tour et après avoir encaissé son argent, des pièces d'argent à la banque, à savoir, une pièce d'argent pour chaque tuile de recherche qu'il possède de l'espèce dont il a le plus. Celui qui n'a pas assez d'argent a de la chance et perd seulement tout l'argent qu'il possède.

Exemple : un joueur a deux poissons, deux orchidées et un iguane. Il perd deux pièces d'argent.



Bonus (5X) : somme d'argent supplémentaire pour la recherche : il y a un exemplaire de cette carte pour chaque espèce. Chaque joueur reçoit lorsque c'est son tour et qu'il prend son argent, pour chacune des tuiles posées devant lui de la même espèce que celle de la carte, une pièce d'argent.

Exemple : la carte bonus « poisson » a été découverte. Un joueur possède 2 tuiles poisson, il reçoit donc deux pièces d'argent supplémentaires.

Précision : on ne compte pas cet argent supplémentaire pour déterminer l'ordre des joueurs dans le tour.



Indien (4X) : un indien connaissant bien la région propose son aide. Lorsque cette carte est découverte, on pose une tuile indien dessus. Le joueur qui joue le premier peut prendre l'indien à son service. Comme prix, il doit renoncer à l'argent qu'il devait recevoir. Par exemple, le joueur qui avait annoncé la valeur 7 peut soit encaisser 7 pièces d'argent, soit prendre la tuile « indien ». Si le joueur prend l'argent, alors c'est au

joueur suivant d'avoir le choix entre son argent et la tuile. Si personne ne veut renoncer à son argent, l'indien disparaît dans la jungle et la tuile « indien » est donc remise dans la boîte. Le joueur qui a pris l'indien à son service doit choisir une des espèces qu'il possède déjà et poser la tuile « indien » sous les autres. A partir de ce moment-là, la tuile compte pour le reste du jeu comme une tuile de l'espèce choisie. Cela entre aussi dans le décompte de la valeur qui détermine l'ordre des joueurs, comme pour les cartes événements « bonus » (une pièce d'argent de plus), mais aussi les cartes « vol » (une pièce d'argent de plus à donner).

Exemple : un joueur pose une carte « poissons » (1), et possède deux tuiles poissons et une tuile indien en dessous et il annonce donc la valeur 4 au lieu de la valeur 3.

De plus, chaque tuile « indien », indépendamment de l'espèce choisie, augmente de 1 la carte de gains « indien ».

Exemple : un joueur avec deux tuiles « indien » annoncera la valeur 8, même si les deux tuiles « indien » représentent des espèces différentes.

Valeur intermédiaire pour les 5 différents domaines de recherche :

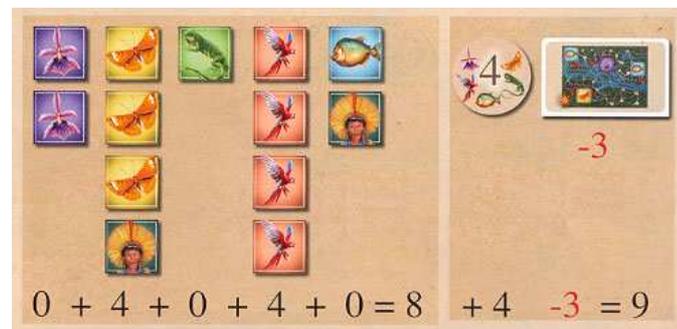
Dans le jeu, il ne s'agit pas seulement de collectionner le plus possible de tuiles d'une espèce, mais il est aussi important d'avoir des tuiles de toutes les espèces. Le joueur qui obtient le premier, au moins une tuile de chaque espèce, reçoit tout de suite le jeton avec 5 points de victoire qu'il pose devant lui. Le joueur qui a toutes les espèces le second obtient le jeton avec 4 points. Le troisième le jeton avec trois points et le quatrième celui avec deux, s'il arrive à avoir une tuile de chaque espèce.

Précision : pour le jeu à 3, le premier joueur reçoit 4 points, le deuxième 3 et le troisième 2.

Fin du jeu et décompte des points :

Le jeu se termine après 18 tours, lorsque toutes les cartes événements ont été découvertes et que le dernier tour est terminé. C'est le moment du décompte des points.

- Un joueur qui a au moins trois tuiles d'une espèce, obtient comme points de victoire, le nombre de tuiles qu'il possède.
- Un joueur a moins de trois tuiles d'une espèce, elles ne lui rapportent pas de points.
- Se rajoute la valeur du jeton gagné.
- Enfin, chaque joueur retourne sa carte mission : pour chaque village de celle-ci où le joueur n'a pas construit de campement, il obtient trois points négatifs.



Exemple : un joueur a deux orchidées (0 point), trois papillons et une tuile indien comptant comme papillon (4 points), un iguane (0 point), 4 perroquets (4 points) et un poisson avec une tuile indien comptant comme poisson (0 point). De plus, il était le deuxième joueur à avoir les 5 espèces (4 points). Et, comme il n'a pas bâti de campement dans un village de sa carte mission, trois points lui sont retirés. Au final, le joueur obtient donc 9 points de victoire.

Le joueur avec le plus de points gagne le jeu. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, c'est celui qui a le plus de tuiles qui gagne. S'il y a là aussi égalité, c'est celui auquel il reste le plus d'argent qui gagne.

Traduction : Claire BARBARIT pour SORTILEGES

