

# AMAZZONIA

## SCOPO DEL GIOCO

Un gioco “ecologico” (ma molto “dispettoso” e per questo ancora più divertente!) dove per vincere è necessario rimuovere (o impedire) la costruzione di edifici sul proprio territorio e assicurare alle cure ospedaliere tutti gli indios malati, anche a scapito di “buoni affari”, soldi facili e azioni “estreme” decisamente poco legali.

Infatti la partita termina appena un giocatore avrà il territorio che ha deciso di salvaguardare completamente libero da ogni edificio (anche se “socialmente” utile quali coltivazioni, ospedali, palazzi governativi, rovine antiche...) e non avrà più indios malati da fare curare.

Ad ogni partita possono prendere parte da due a sei giocatori (dai 7 ai 99 anni).

## PREPARAZIONE

La confezione contiene sei pedine di diversa colorazione (una per giocatore), quaranta carte luogo “Amazzonia”, otto carte “territorio”, ottanta carte “oggetto”, settantadue banconote da \$10.000, un dado e questo foglio di istruzioni.

Mischiare e poi disporre coperte a “scacchiera” le carte luogo “Amazzonia” che si intende utilizzare (almeno tante righe quanti sono i giocatori, ma se desiderato anche di più ma non oltre otto - esempi: griglia di 6 righe per 6 colonne, oppure 5 righe per 8 colonne, oppure 4 righe per 10 colonne...) e rimuovere le rimanenti dal gioco, posizionare a fianco di ogni riga una carta “territorio” per delimitare il territorio che ogni giocatore vuole salvaguardare (possono essercene anche di non assegnati) e posizionare su una sua carta luogo “Amazzonia” a piacere la propria pedina, consegnare ad ogni giocatore \$50.000 e una carta “oggetto” raffigurante degli indios malati e mischiare le rimanenti formando (coperto) un mazzo “carte oggetto”.

## COME SI GIOCA

A turno ogni giocatore può scegliere se usare una delle sue carte “oggetto” di tipo “pergamena” (se ne possiede ed eseguendo quanto in essa descritto, rimettendola poi in fondo al relativo mazzo) o di tipo “bomba” (per fare esplodere un edificio e cioè ricoprire un luogo “Amazzonia” già scoperto in precedenza e adiacente a quello su cui è posizionata la propria pedina – attenzione: si può scegliere solo carte luogo non occupate da pedine e confinanti orizzontalmente o verticalmente ma non in diagonale e non quella su cui ci si trova), oppure lanciare il dado e:

- se ottiene 1 e si trova su una carta luogo “Amazzonia” ancora coperta la scopre, se invece si trova su una carta luogo “Amazzonia” già scoperta paga \$10.000 al giocatore che ha in salvaguardia quel territorio (o li paga al banco se il territorio non è assegnato o non li paga se si trova nel suo territorio), può quindi poi utilizzare una propria carta “oggetto” utile in quel luogo (se disponibile) come in seguito specificato;
- se ottiene 2 può scegliere se muovere la propria pedina di due carte luogo “Amazzonia” (con le regole previste nel punto seguente), oppure può scambiare di posizione due carte luogo “Amazzonia” (sia che siano coperte e/o scoperte purché non occupate da pedine ed escluso le “rovine antiche” se scoperte) di qualsiasi territorio ma solo se tirando nuovamente il dado ottiene 1 (e in questo caso deve scambiare la posizione di due carte adiacenti tra loro) o 2 (e in questo caso può scambiare la posizione di due carte anche se non adiacenti tra loro);
- se ottiene un valore tra 3 e 5 deve muovere la propria pedina di tante carte luogo “Amazzonia” quanto è il punteggio ottenuto (ogni spostamento è consentito solo se effettuato in orizzontale o in verticale, mai se in diagonale e mai ripassando più volte nella stessa mossa su una stessa carta luogo “Amazzonia”) e alla fine del movimento se si trova su una carta luogo “Amazzonia” già scoperta può utilizzare una propria carta “oggetto” utile in quel luogo (se disponibile) come in seguito specificato;
- se ottiene 6 deve fare quanto previsto per il valore 1 e in più pesca la prima carta “oggetto” dal relativo mazzo e la conserva (non può utilizzarla subito ma deve attendere almeno il turno successivo).

Se si scopre una nuova carta luogo “Amazzonia” o al termine del movimento ci si trova su una di esse già scoperta, è possibile utilizzare una propria carta “oggetto” (se disponibile) come già descritto, e più specificatamente:

- se ci si trova su un palazzo governativo è possibile ricoprire un luogo “Amazzonia” a proprio piacere (che equivale a rimuoverlo – ad esclusione delle “rovine antiche”) consegnando (cioè rimettendo in fondo al mazzo delle carte “oggetto”) tante firme quante indicate sulla



carta luogo prescelta (attenzione: se si possiede solo una carta con “trophe” firme non si riceve alcun resto);

- se ci si trova su un ospedale è possibile ricoverarci un gruppo di indios malati (cioè rimettere in fondo al mazzo delle carte “oggetto” quella “indios malati” in proprio possesso) pagando al banco \$20.000 a meno che non si possieda un ticket ospedaliero che ci consente non solo di non pagare nulla, ma addirittura di ricevere \$30.000 (sempre dal banco) e in questo caso anche la carta “ticket ospedaliero” va reinserita in fondo al mazzo delle carte “oggetto”;
- se ci si trova su una città è possibile scegliere se vendere al banco una carta “bomba” tra quelle in proprio possesso (se posseduta) tirando il dado e ricevendo tante banconote quanto è il valore ottenuto (rimettendo poi la carta “bomba” in fondo al mazzo delle carte “oggetto”), oppure acquistare la prima carta del mazzo “oggetti” pagando \$10.000 (sempre al banco);
- se ci si trova su una segheria è possibile vendere al banco una carta “legname pregiato” tra quelle in proprio possesso (se posseduta) tirando il dado e ricevendo tante banconote quanto è il valore ottenuto (rimettendo poi la carta “legno pregiato” in fondo al mazzo delle carte “oggetto”);
- se ci si trova su un palco pubblico è possibile lasciarci una carta “vip” tra quelle in proprio possesso (se posseduta) e ritirare dal banco tante banconote quanto è il valore indicato sulla stessa (rimettendo poi la carta “vip” in fondo al mazzo delle carte “oggetto”), oppure cantare o fare un comizio per almeno un minuto sui problemi che affliggono l’Amazzonia ed i possibili rimedi adottabili, ricevendo dal banco rispettivamente \$20.000 (canto) o \$10.000 (comizio);
- se ci si trova su un centro raccolta è possibile consegnare una carta “rifiuto tossico” tra quelle in proprio possesso (se posseduta) ricevendo dal banco un contributo di \$20.000 per il corretto smaltimento (rimettendo poi la carta “rifiuto tossico” in fondo al mazzo delle carte “oggetto”);
- se ci si trova su rovine antiche è possibile vendere al banco una carta “reperti antichi” tra quelle in proprio possesso (se posseduta) tirando il dado e ricevendo tante banconote quanto è il valore ottenuto (rimettendo poi la carta “reperti antichi” in fondo al mazzo delle carte “oggetto”);
- altri luoghi (centrale energetica, coltivazioni, fabbrica, hotels, miniera d’oro, raffineria, villa e zoo) non implicano possibilità aggiuntive.



## ULTERIORI REGOLE e VARIANTI

Ogni carta luogo “Amazzonia” può essere scoperta/ricoperta più volte durante lo svolgimento del gioco.

Non è possibile utilizzare per più di un turno carte “oggetto” in uno stesso luogo: dopo la prima è necessario uscire e quindi rientrarvi.

Se un giocatore si trova a dovere pagare ma non ha banconote a sufficienza, può provare a contrattare con gli altri giocatori (no con il banco!) la compravendita di una o più carte (per esempio vendergli qualcuno dei suoi oggetti o farsi pagare per acquisire lui degli indios malati da fare curare), oppure subire una “penale fissa” consistente nell’edificare (cioè scoprire) una carta “luogo” del suo territorio (se disponibile).

Il gioco deve durare per almeno 4 turni di ogni singolo giocatore (nel caso di più vincitori super-rapidi sarà possibile un ex aequo) e, nel caso si protragga troppo a lungo, è possibile decidere di concluderlo entro un certo numero di turni (da fissare) e poi il vincitore sarà colui con il minor numero di edifici presenti nel suo territorio (a parità quello con anche meno indios malati, a ulteriore parità quello con più banconote e/o ad ex aequo).

E’ possibile allungare la durata del gioco utilizzando più carte luogo “Amazzonia” per ogni territorio da salvaguardare (meno carte per accorciarlo).

E’ possibile semplificare il gioco predisponendo più territori (righe) rispetto al numero effettivo di giocatori (ma mai più di otto righe) o complicarlo predisponendo solo tanti territori quanti sono i giocatori.

Buon divertimento!