***Amazonas-Abenteuer***

Vor dem Spiel:

* 2-5 Spieler
* Zufall- und Fragekarten jeweils verdeckt hinlegen
* Alle Figuren auf das Startfeld
* Jeder Spieler erhält eine Jokerkarte

Die Regeln:

* Zuerst wird gewürfelt, der Spieler, der die niedrigste Zahl würfelt, beginnt
* Es wird mit einem Würfel gewürfelt, und die Spielfigur wird um die gewürfelte Zahl nach vorne bewegt
* Wenn die Figur auf einem Standartfeld landet, endet der Zug
* Wenn die Figur auf einem Zufallsfeld landet, zieht der Spieler, der gerade am Zug ist, die oberste Karte vom Zufallskartenstapel. Die Aktion wird je nach Karte ausgeführt
* Landet die Figur auf einem Fragefeld, nimmt der Spieler rechts von ihm die oberste Karte vom Fragekartenstapel und stellt dem Spieler, der gerade am Zug ist, die Frage. Kann der Spieler die Frage richtig beantworten, darf er in seinem Spielzug wie gewohnt weiterziehen. Kann er die Frage nicht beantworten, muss er einen Spielzug lang aussetzen.
* Jeder Spieler erhält am Anfang des Spiels eine Jokerkarte. Mit Jokerkarten kann man:
* Neu würfeln
* Eine Fragekarte nicht beantworten (die Karte wird zurück unter den Stapel gelegt)
* Eine Zufallskarte nicht ausführen (die Karte wird zurück unter den Stapel gelegt)
* Eine Zufallskarte eines anderen Spielers, welche einen selbst betrifft, ,,unschädlich“ machen
* Im Verlauf des Spiels kreuzen sich die Wege. Den Spielern bleibt es offen, welchen Weg sie einschlagen. Der braune Weg ist der Feldweg. Er ist ausgeglichen. Würfelzahlen gelten als das, was sie sind, und es gibt ausgeglichen viele Spezialfelder. Die blaue Rute ist der Flussweg, wo alle Würfelzahlen doppelt zählen, aber es einige mehr Spezialfelder gibt. Zu guter Letzt gibt es noch den Urwald. Dort gilt jede Würfelzahl nur die Hälfte (6-5= 3 Felder, 4-3= 2 Felder, 2-1= 1 Feld), allerdings gibt es dort recht wenige Spezialfelder.
* Wenn ein Spieler auf ein Feld kommt, auf dem bereits ein anderer Spieler steht, würfeln beide Spieler. Der Spieler, der die kleinere Zahl würfelt, muss zum Start zurück. Auf dem Feld, auf welchem der siegreiche Spieler steht, wird die Aktion wie gewohnt ausgeführt.

Spielende:

Der erste Spieler, der ins Ziel kommt, gewinnt (das Ziel muss genau getroffen werden)