

Goud aan de Orinoco

Een meeslepend tactisch wedstrijdspel voor 2 – 4 avonturiers van 7 – 99 jaar.

Auteur: Bernhard Weber

Illustraties: Michael Menzel

Speelduur: 15 – 20 minuten

Spelinhoud

1 speelbord, 8 avonturiers (twee avonturiers van elke kleur), 4 terreinwagens, 18 goudstukken, 5 boomstammen, 1 witte avonturiersdobbelsteen, 1 bruine boomstamdobbelsteen, spelregels

Goudkoorts aan de Orinoco¹! Geleerden hebben diep in het oerwoud aan de oever van deze geheimzinnige rivier de ruïnes van een oude beschaving ontdekt. Jullie dappere teams van avonturiers gaan onmiddellijk op weg en beginnen bij het met legenden omgeven stenen hoofd Guarda, de "Wachter van het goud", om in de ruïnes naar schatten te zoeken. Maar het goud ligt op de andere oever van de snelstromende rivier! En die kan alleen over de gevaarlijk stroomafwaarts drijvende boomstammen worden overgestoken. Wees dapper en breng jullie avonturiers met een beetje geluk en slimme tactiek naar de andere oever. Houd echter tijdens het verschuiven en overspringen van de boomstammen altijd de wegdrijvende stammen en jullie rivalen in het oog. Wie heel dapper is en zijn avonturiers veilig over de Orinoco brengt, kan het meeste goud verzamelen en zo het spel winnen.

¹Wist je dat de Orinoco een van de langste rivieren in Zuid-Amerika is? Hij is meer dan 2000 kilometer lang en tot wel 20 kilometer breed. Hij stroomt door oerwouden en trekt met zijn adembenemende rijkdom en ongekende gevaren nog steeds avonturiers en wetenschappers aan

doel van het spel:
goudstukken verzamelen



NEDERLANDS

Spelvoorbereiding

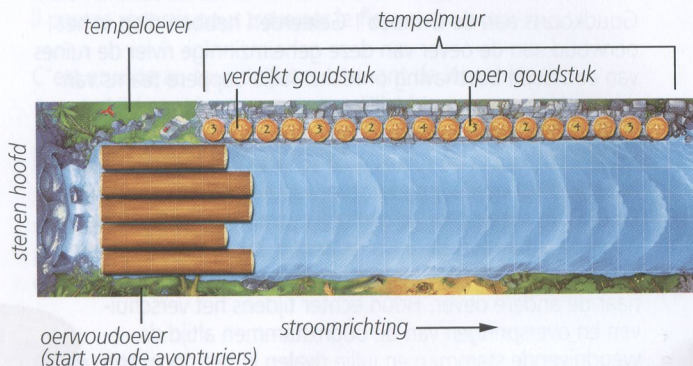
Puzzel het speelbord midden op tafel in elkaar. Leg de 5 boomstammen in willekeurige volgorde op de rivier. De boomstammen moeten allemaal tegen het stenen hoofd liggen.

speelbord midden op
tafel, boomstammen
liggen tegen het hoofd



Schud verdekt de goudstukken en verdeel ze over de 18 ronde merktekens op de tempelmuur. De helft van de merktekens is niet door planten overwoekerd. Draai deze 9 munten weer om. Elke speler krijgt 2 avonturiers en een terreinwagen van dezelfde kleur. De spelers leggen hun terreinwagen voor zich en zetten hun avonturiers langs de oever tegenover de tempelmuur. Leg de beide dobbelstenen klaar.

goudstukken verdekt
over de tempelmuur
verdelen, 9 goudstukken
weer omdraaien, elke
speler 2 avonturiers en 1
terreinwagen, avonturiers
over de oerwoudoever
verdelen



Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie van jullie heeft al eens naar goud gezocht? Jij begint en gooit met de beide dobbelstenen.

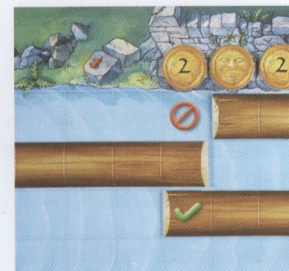
- De **witte** avonturiersdobbelsteen geeft aan hoeveel velden je een van je avonturiers mag verplaatsen.
- De **bruine** boomstambobbelsteen geeft aan hoe ver je een boomstam stroomafwaarts mag schuiven.

Voer nu beide handelingen **in willekeurige volgorde** uit.

→ Boomstam verschuiven

Schuif een boomstam net zoveel velden stroomafwaarts als het aantal ogen op de boomstambobbelsteen. Hierbij gelden de volgende regels:

- o Boomstammen die naast elkaar liggen, moeten elkaar altijd ten minste met één veld overlappen.
- o Een stam mag niet over het einde van de rivier worden geschoven.



Fout! Twee boomstammen die naast elkaar liggen moeten elkaar ten minste met één veld overlappen.

Goed. Boomstammen overlappen elkaar met (ten minste) één veld.

boomstammen moeten
elkaar overlappen

→ Een avonturier verzetten

Welke van je twee avonturiers je verzet, mag je iedere keer zelf bepalen. Zet deze avonturier net zoveel velden over de boomstammen vooruit als het aantal ogen van de witte avonturiersdobbelsteen en probeer de goudstukken op de tempeloever te bereiken. Hierbij geldt:

- o Een avonturier mag vanaf een willekeurige plek langs de oever op de eerste boomstam stappen.
- o Een avonturier mag altijd alleen horizontaal of vertikaal over de boomstammen worden verzet.
- o Op een boomstamveld mag altijd maar één avonturier tegelijk staan.
- o Bezette velden worden horizontaal of vertikaal oversprongen en **niet** meegeteld.
- o Een avonturier mag de tempeloever alleen betreden als op het veld een munt ligt. Alleen in dit geval mag je overtollige ogen laten vervallen
- o Er mag niet over munten gesprongen worden die op de tempelmuur liggen.

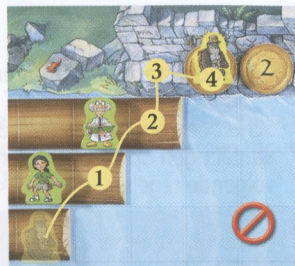
avonturiers horizontaal of
vertikaal over boomstam-
men naar het veld met
goudstuk zetten

witte avonturiersdob-
belsteen = avonturier
verzetten
bruine boomstambob-
belsteen = boomstam
stroomafwaarts schuiven

goudstukken verzamelen,
terug naar de
oerwoudoever



Tim gooit een vier. Met 1 en 2 springt hij over de groene figuren, want bezette velden tellen niet mee. Met de 3 springt hij op de tempelmuur en krijgt de munt. Daarom mag hij de vier laten vervallen.



Tim gooit een vier. De stappen 1 en 2 zijn niet toegestaan, omdat niet diagonaal mag worden gezet. Stap 3 is niet toegestaan omdat de tempelmuur alleen mag worden betreden als daar een munt ligt. Stap 4 is niet toegestaan omdat op de tempelmuur niet mag worden gezet.

Heeft je avonturier een veld met een goudstuk bereikt?

Goed zo! Je hebt de gevaarlijke oversteek gemaakt en mag het goudstuk pakken. Leg het verdeckt voor je neer en zet de succesvolle avonturier weer terug op de oerwoudoever. In de volgende ronde mag hij opnieuw proberen om de rivier over te steken.

Daarna is de volgende speler aan de beurt en gooit met de dobbelstenen.

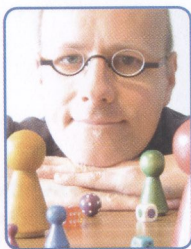
Einde van het spel

Het spel is afgelopen als jullie alle goudstukken hebben verzameld of er geen goudstuk meer kan worden bereikt. Nu telt iedereen de waarde van zijn goudstukken bij elkaar op. De speler met het meeste goud van de Orinoco wint het spel.

De auteur

Bernhard Weber is in 1969 in Keulen geboren. Zijn studie geografie inspireerde hem tot zijn eerste spel "Downtown", waarmee hij met het prototype in 1996 al meteen een wedstrijd voor spelauteurs won. De regels van zijn latere spellen zijn steeds eenvoudiger geworden waardoor nu ook een bijzonder kritische groep wordt aangesproken: kinderen. Zijn grootste voorkeur gaat uit naar spellen waaraan het hele gezin plezier beleeft, zoals bij "Goud aan de Orinoco", zijn eerste spel dat bij HABA is gepubliceerd.

Opgedragen aan Lea en Tim.



La traversée de l'Orénoque

Course captivante et jeu de tactique pour 2 à 4 aventuriers de 7 à 99 ans.

Auteur : Bernhard Weber
Illustration : Michael Menzel
Durée de la partie : 15 à 20 minutes

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 8 aventuriers (2 par couleur),
4 voitures tout-terrain, 18 pièces d'or,
5 troncs d'arbre, 1 dé « aventurier » de couleur blanche,
1 dé « tronc d'arbre » de couleur marron, 1 règle du jeu

C'est la ruée vers l'or sur les bords de l'Orénoque¹! Au fin fond de la forêt vierge, sur les rives du fleuve, les explorateurs ont découvert les ruines d'une ancienne civilisation. Vos équipes d'aventuriers aventuriers partent du célèbre rocher au visage, le Guarda ou « gardien de l'or » pour chercher des trésors au milieu des ruines. Mais l'or se trouve de l'autre côté du fleuve impétueux ! On ne peut le traverser que sur des troncs d'arbre flottant dans le sens de la descente du fleuve. Soyez courageux et amenez vos aventuriers sur l'autre rive en usant de tactique et en ayant un peu de chance. nach chance tout en observant beifügen les troncs d'arbre en dérouté et surtout vos concurrents. Celui qui sera particulièrement courageux et fera traverser sans entraves le fleuve à ses aventuriers récupérera la plus d'or et gagnera la partie.

*But du jeu :
récupérer des pièces d'or*

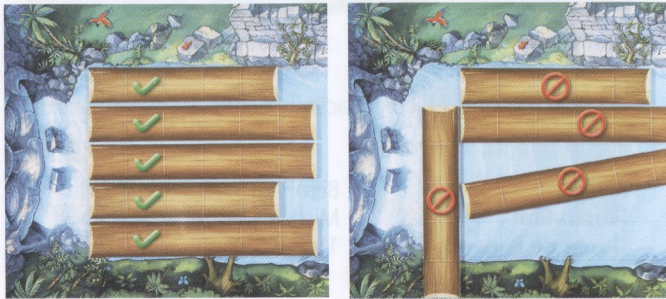


¹Savais-tu que l'Orénoque est l'un des fleuves les plus longs d'Amérique du Sud ? Il a une longueur de plus de 2000 km et une largeur pouvant atteindre jusqu'à 20 km. Il traverse la forêt vierge et attire encore de nombreux aventuriers et scientifiques en raison de la grande diversité des espèces et de dangers insoupçonnés que l'on peut y rencontrer.

Plateau de jeu au milieu de la table, troncs d'arbre alignés devant le rocher

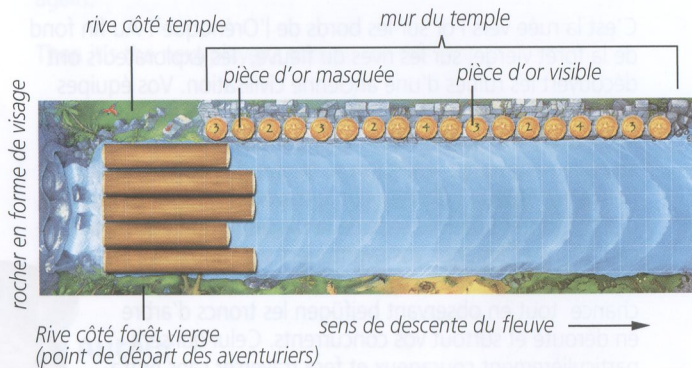
Préparatifs

Assemblez les pièces du plateau de jeu et posez-le au milieu de la table. Posez les 5 troncs d'arbre dans n'importe quel ordre sur le fleuve. Ils doivent être posés les uns à côté des autres sur une ligne devant le rocher en forme de visage.



Mélanger les pièces d'or faces cachées et les répartir sur les 18 emplacements marqués sur le mur du temple. La moitié des emplacements n'est pas recouverte de plantes. Retourner de nouveau les 9 pièces posées à ces endroits-là. Chaque joueur prend 2 aventuriers et une voiture tout-terrain d'une couleur. Les joueurs mettent leur voiture tout-terrain devant eux et posent leurs aventuriers le long de la rive en face du mur du temple. Préparer les deux dés.

Répartir les pièces d'or, faces cachées, sur la rive côté temple, en retourner de nouveau 9, 2 aventuriers et 1 voiture tout-terrain par joueur, répartir les aventuriers sur la rive côté forêt vierge



Déroulement de la partie

Vous jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Lequel de vous a déjà cherché de l'or ? Tu commences en lançant les deux dés.

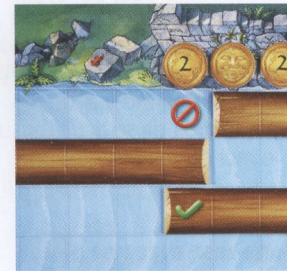
- Le dé **blanc** des aventuriers t'indique de combien de cases tu as le droit de déplacer ton aventurier
- Le dé **marron** des troncs d'arbre t'indique de combien de cases tu as le droit de pousser ton tronc dans le sens de descente du fleuve.

Exécute les deux actions **dans n'importe quel ordre**.

→ Pousser un tronc d'arbre

Pousse un tronc d'arbre dans le sens de la descente du fleuve du même nombre de cases que de points obtenus sur le dé marron. Pour cela, suis les règles ci-dessous :

- Les troncs d'arbre posés les uns à côté des autres doivent toujours se « chevaucher » d'au moins une case.
- On n'a pas le droit de pousser un tronc au-delà de l'extrémité du fleuve.



Incorrect ! Deux troncs d'arbre posés l'un à côté de l'autre doivent se « chevaucher » d'au moins 1 case.

Correct. Les troncs d'arbre se « chevauchent » (au moins) d'une case.

→ Déplacer un aventurier

Tu décides toi-même à chaque fois lequel de tes deux aventuriers tu veux déplacer. Avance cet aventurier sur les troncs d'arbre du même nombre de cases que de points indiqués sur le dé blanc et essaye d'arriver jusqu'à une pièce d'or posée sur la rive côté temple. Pour cela, respecte les points suivants :

- Un aventurier peut arriver sur le premier tronc d'arbre depuis n'importe quel endroit de la rive côté fleuve.
- Un aventurier ne peut être avancé sur les troncs d'arbre que dans le sens vertical ou horizontal.
- Sur une case de tronc d'arbre, il ne pourra y avoir qu'un seul aventurier.
- On saute par dessus les cases occupées dans le sens horizontal ou vertical sans les compter.
- Un aventurier n'a le droit d'arriver sur la rive côté temple que s'il y a une pièce d'or sur la case. Dans ce cas seulement, les points en trop ne sont pas pris en compte.
- On n'a pas le droit de se déplacer sur le mur du temple, même si les cases sont vides.

Les troncs d'arbre doivent se « chevaucher »

Avancer l'aventurier verticalement ou horizontalement par dessus les troncs pour l'amener sur une case avec une pièce d'or.

Récupérer la pièce d'or, repartir depuis la rive côté forêt vierge.



Tim obtient un quatre sur le dé. Avec 1 et 2, il saute par dessus les pions verts, les cases occupées n'étant pas comptées. Avec le 3, il arrive sur le mur du temple et récupère la pièce d'or. Il a donc le droit de ne pas tenir compte du quatrième point.



Tim obtient un quatre sur le dé. Les sauts 1 et 2 ne sont pas permis, car ils sont en diagonale. Le saut 3 n'est pas permis, car on n'a le droit d'accéder au mur du temple qu'aux endroits où il y a une pièce. Le saut 4 n'est pas permis, car on n'a pas le droit de se déplacer sur le mur du temple.

Ton aventurier est-il arrivé sur une case avec une pièce d'or ?

Super ! Tu as réussi à traverser le fleuve plein de dangers et récupères la pièce d'or. Pose-la devant toi, face cachée, et remets l'aventurier sur la rive côté forêt vierge. Au tour suivant, il pourra repartir pour traverser le fleuve une nouvelle fois.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer les dés.

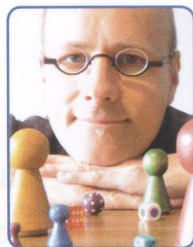
Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les pièces d'or ont été récupérées ou lorsqu'il n'est plus possible d'accéder à une pièce. Chacun compte la valeur de ses pièces d'or. Le joueur qui aura récupéré le plus d'or de l'Orénoque gagne la partie.

L'auteur

Bernhard Weber est né à Cologne en 1969. C'est au cours de ses études de géographie qu'il a eu l'inspiration pour son premier jeu « Downtown », dont le prototype lui fit remporter en 1996 un concours d'auteurs de jeux. Il simplifia de plus en plus les règles des autres jeux qu'il inventa et les ouvrit ainsi à un groupe cible particulièrement critique, à savoir les enfants. Il aime surtout inventer des jeux auxquels toute la famille peut participer, comme par exemple « La traversée de l'Orénoque », qui est sa première publication chez Haba.

Défié à Lea et Tim



Le plus de points d'or = victoire