



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Orinoco Gold • La traversée de l'Orénoque
Goud aan de Orinoco • El oro del Orinoco
Oro nell'Orinoco

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2013

Gold am Orinoko

Ein mitreißendes Wettlauf- und Taktikspiel für 2 - 4 Abenteuer von 7 - 99 Jahren.

Autor: Bernhard Weber

Illustration: Michael Menzel

Spieldauer: 15 – 20 Minuten

Spielinhalt

1 Spielplan, 8 Abenteuer (je zwei Abenteuer pro Farbe),
4 Geländewagen, 18 Goldmünzen, 5 Baumstämme,
1 weißer Abenteuerer-Würfel, 1 brauner Baumstamm-Würfel,
1 Spielanleitung

Goldrausch am Orinoko¹! Forscher haben tief im Urwald am Ufer dieses geheimnisvollen Flusses Ruinen einer alten Kultur entdeckt. Eure mutigen Abenteuerer-Teams machen sich sofort auf den Weg und starten vom sagenumwobenen Felskopf Guarda – dem „Wächter des Goldes“ – um in den Ruinen nach Schätzen zu suchen. Doch das Gold liegt auf der anderen Seite des reißenden Flusses! Man kann ihn nur auf den gefährlich flussabwärts treibenden Baumstämmen überqueren. Seid mutig und bringt eure Abenteuerer mit etwas Glück und kluger Taktik ans andere Ufer. Behaltet aber beim Verschieben und Überspringen der Baumstämme immer die davontreibenden Stämme und eure Konkurrenten im Auge. Wer besonders mutig ist und seine Abenteuerer sicher über den Orinoko bringt, kann das meiste Gold sammeln und damit das Spiel gewinnen.

*Ziel:
Goldmünzen sammeln*



¹Wusstest du, dass der Orinoko einer der längsten Flüsse Südamerikas ist? Er ist über 2000 Kilometer lang und bis zu 20 Kilometer breit. Er fließt durch Urwälder und lockt immer noch Abenteuerer und Wissenschaftler mit seiner atemberaubenden Artenvielfalt und ungeahnten Gefahren.



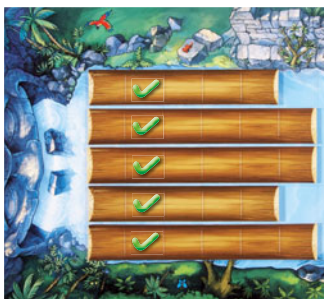
*Spielplan in Tischmitte,
Baumstämme bündig an
Felskopf*

*Goldmünzen verdeckt
auf Tempelufer verteilen,
9 Goldmünzen wieder
aufdecken, jeder Spieler
2 Abenteurer und
1 Geländewagen,
Abenteurer auf
Urwaldufer verteilen*

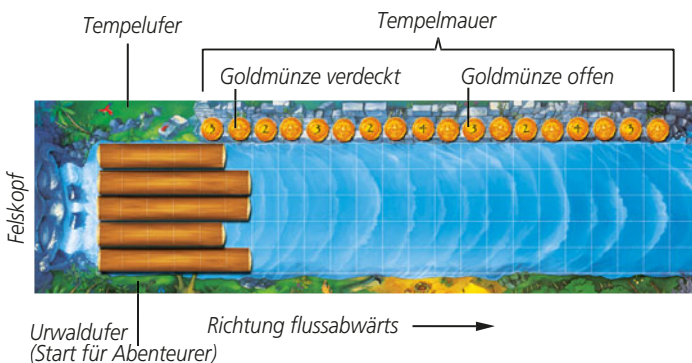
*weißer Abenteurer-Würfel
= Abenteurer bewegen
brauner Baumstamm-
Würfel = Baumstamm
flussabwärts schieben*

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan in der Tischmitte zusammen. Legt die 5 Baumstämme in beliebiger Reihenfolge auf den Fluss. Die Baumstämme müssen bündig an den Felskopf anstoßen.



Mischt die Goldmünzen verdeckt und verteilt sie auf die 18 runden Markierungen an der Tempelmauer. Jede zweite Markierung ist nicht von Pflanzen überwuchert. Dreht diese 9 Münzen wieder um. Jeder von euch erhält 2 Abenteurer und den Geländewagen einer Farbe. Legt euren Geländewagen vor euch und stellt eure Abenteurer entlang der Uferseite gegenüber der Tempelmauer auf. Haltet die beiden Würfel bereit.



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer von euch hat schon einmal nach Gold gesucht? Du fängst an und würfelst mit beiden Würfeln.

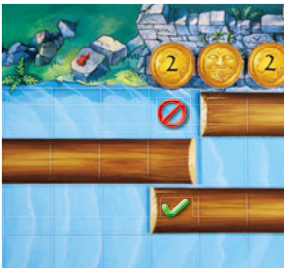
- Der **weiße** Abenteurer-Würfel zeigt dir, wie viele Felder du einen deiner Abenteurer bewegen darfst.
- Der **braune** Baumstamm-Würfel zeigt dir, wie weit du einen Baumstamm flussabwärts schieben darfst.

Führe jetzt beide Aktionen in **beliebiger Reihenfolge** aus.

→ Baumstamm schieben

Schiebe einen Baumstamm genau so viele Felder flussabwärts wie der Baumstamm-Würfel Punkte zeigt. Beachte dabei die folgenden Regeln:

- o Nebeneinander liegende Baumstämme müssen sich immer um mindestens ein Feld überschneiden.
- o Ein Stamm darf nicht über das Flussende hinausgeschoben werden.



Falsch! Zwei nebeneinander liegende Baumstämme müssen sich um mindestens 1 Feld überschneiden.

Richtig. Baumstämme überschneiden sich um (mindestens) ein Feld.

Baumstämme müssen sich überschneiden

→ einen Abenteurer bewegen

Welchen deiner beiden Abenteurer du bewegst, kannst du jedes Mal frei entscheiden. Ziehe diesen Abenteurer genau so viele Felder über die Baumstämme wie der weiße Abenteurer-Würfel Punkte zeigt und versuche bis zu einer Goldmünze am Tempelufer zu gelangen. Beachte dabei:

- o Ein Abenteurer kann den ersten Baumstamm von einer beliebigen Stelle des Flussufers aus betreten.
- o Ein Abenteurer kann immer nur senkrecht oder waagrecht über die Baumstämme ziehen.
- o Auf einem Baumstammfeld darf immer nur ein Abenteurer stehen.
- o Besetzte Felder werden senkrecht oder waagrecht übersprungen und **nicht** mitgezählt.
- o Ein Abenteurer darf das Tempelufer nur betreten, wenn auf dem Feld eine Münze liegt. Nur in diesem Fall darf man überzählige Würfelpunkte verfallen lassen.
- o Über Münzen oder leere Felder der Tempelmauer darf nicht gezogen werden.

Abenteurer senkrecht oder waagrecht über Baumstämme auf Feld mit Goldmünze ziehen

Goldmünze einsammeln,
zurück ans Urwaldufer

höchster Goldwert = Sieg



Tim würfelt eine Vier. Mit ① und ② überspringt er die grünen Figuren, denn besetzte Felder werden nicht mitgezählt. Mit der ③ springt er auf die Tempelmauer und bekommt die Münze. Deshalb darf er die Vier verfallen lassen.



Tim würfelt eine Vier. Die Schritte ① und ② sind nicht erlaubt, da nicht diagonal gezogen werden darf. Schritt ③ ist nicht erlaubt, da die Tempelmauer nur an den Stellen betreten werden darf, an denen eine Münze liegt. Schritt ④ ist nicht erlaubt, da man auf der Tempelmauer nicht ziehen darf.

Hat dein Abenteuerer ein Feld mit einer Goldmünze erreicht?

Goldrichtig gemacht. Du hast die gefährliche Überquerung geschafft und darfst dir die Münze nehmen. Lege sie verdeckt vor dir ab und stelle den erfolgreichen Abenteuerer wieder zurück ans Urwaldufer. In der nächsten Runde kann er es wieder wagen, den Fluss zu überqueren.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr alle Münzen eingesammelt habt oder keine Münze mehr erreicht werden kann. Jetzt zählt jeder die Werte seiner Goldmünzen zusammen. Der Spieler mit dem meisten Gold vom Orinoko gewinnt das Spiel.

Der Autor

Bernhard Weber wurde 1969 in Köln geboren. Sein Geografiestudium inspirierte ihn zu seinem ersten Spiel „Downtown“, mit dessen Prototyp er 1996 gleich einen Spieleautorenwettbewerb gewann. Die Regeln seiner weiteren Spiele entwickelte er zunehmend einfacher und öffnete sie so auch einer besonders kritischen Zielgruppe – den Kindern. Seine besondere Vorliebe gilt Spielen, an denen die ganze Familie Freude hat, wie bei „Gold am Orinoco“, seiner ersten Veröffentlichung bei HABA.

Gewidmet Lea und Tim.

Orinoco Gold

A thrilling competition game of tactical thinking for 2-4 adventurers ages 7-99.

Author: Bernhard Weber
Illustrations: Michael Menzel
Length of the game: 15 – 20 minutes

Contents

1 game board, 8 adventurers (two adventurers per color),
4 off-road vehicle, 18 gold coins, 5 tree trunks,
1 white adventurers' die, 1 brown tree trunk die,
set of game instructions

Gold fever at the Orinoco'river!! Deep in the heart of the jungle explorers have discovered the ruins of an ancient culture on the shores of this mysterious river. Your brave teams of adventurers immediately set off from the legendary rocky knoll, Gu-arda – the guardian of the gold – in search of treasure amongst the ruins. The gold, however, lies on the other shore of the raging river! But it can only be crossed, by leaping from trunk to trunk, as the tree trunks float dangerously downstream. Be brave and with some luck and keen tactics you'll get your adventurer to the other side. But watch out, before moving the trunks or jumping across, always make sure that the trunks haven't disappeared and keep an eye out on what your opponents are doing. The one who proves to be extremely brave and who brings his adventurers safely and surely across the Orinoco will be able to collect the most gold, thus winning the game.

*Aim of the game:
collect gold coins*



¹Did you know that the Orinoco is one of the longest rivers in South America? The Orinoco is over 1,240 miles long and up to 12 miles wide. The Orinoco passes through jungle areas and continues to attract adventurers and scientists alike, for its breathtaking biodiversity and unimagined dangers.

Game board in center of table, tree trunks aligned with rocky knoll

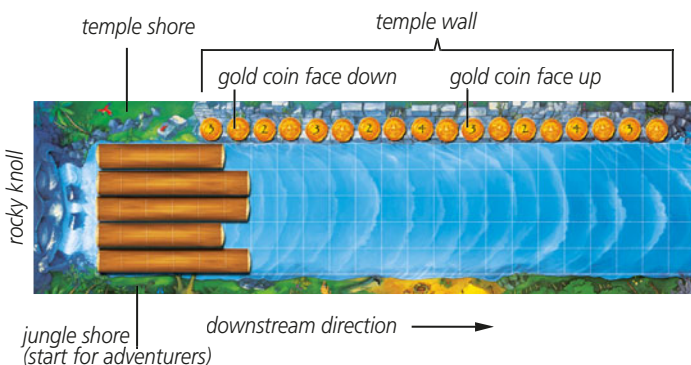
Preparation

Assemble the game board in the center of the table. Place the five tree trunks in any order on the river. Make sure they are aligned next to the rocky knoll.



Shuffle the gold coins face down and distribute them on the 18 round marks shown on the temple wall. Half of the marks are not overgrown by plants. Turn the 9 coins on these marks back over. Each player receives 2 adventurers and an off-road vehicle of the same color. The players place the off-road vehicles in front of them and position their adventurers along the shore, opposite the temple wall. Get both dice ready.

distribute gold coins face down on temple shore, turn 9 coins back over, each player receives 2 adventurers and 1 off-road vehicle, position adventurers on jungle shore



How to Play

Play in a clockwise direction. Which one of you has already once searched for gold? You begin first and roll both dice.

- The **white** adventurers' die indicates how many squares you can move your adventurer.
- The **brown** tree trunk die indicates how far you can push a tree trunk downstream.

white adventurers' die = move adventurer
the brown tree trunk die = push tree trunk downstream

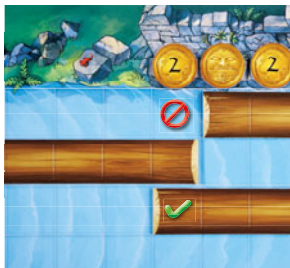
Now carry out both actions in **any order you prefer**.



→ Pushing a Tree Trunk

Push a tree trunk downstream as many squares as dots shown on the tree trunk die, bearing in mind the following rules:

- o Adjacent tree trunks have to coincide for the length of at least one square.
- o A tree trunk may not be pushed past the end of the river.



Wrong! Two adjacent tree trunks have to coincide for at least the length of one square.

Right. Tree trunks coincide for the length of (at least) one square.

Tree trunks have to coincide

→ Moving an Adventurer

You are free to move either of your two adventurers.

Move the chosen adventurer as many squares across the tree trunks as dots shown on the white adventurers' die and try to reach a gold coin on the opposite temple wall. Please keep the following rules in mind:

- o An adventurer can step from any spot on to the first tree trunk next to the shore.
- o An adventurer only can move horizontally or vertically.
- o There can only be one adventurer at a time on any tree trunk square.
- o Occupied squares are jumped over horizontally or vertically and are **not** counted.
- o An adventurer may only set foot, on the temple wall, where there is a square with a gold coin. In this case any extra dots on the die don't have to be used.
- o It is not allowed to pass over gold coins or move along empty squares of the temple wall.

Move adventurer horizontally or vertically across the tree trunks in order to reach square with gold coin

Collect gold coin, back on jungle shore



Tim rolls the number 4 on his die. As occupied squares are not counted he uses step 1 and 2 to jump over the green play figures. With step 3 he jumps onto the temple wall and receives the coin. Step 4 is extra and does not have to be used.



Tim rolls the number 4. Steps 1 and 2 are not allowed. You may not move diagonally. Step 3 is also not allowed as on the temple wall only squares with gold coins may be stood on. Step 4 is not allowed, as an adventurer may not move along the temple wall.

Has your adventurer reached a square with a gold coin?

Spot-on! As you successfully managed the dangerous crossing you receive the gold coin. Place it face down in front of you and position the adventurer back on the jungle shore. When it's your turn again this adventurer may dare to cross the river again.

Then it's the next player's turn to roll the dice.

End of the Game

The game ends as soon as all the gold coins have been collected or no more coins can be reached. Each player adds up the values of his gold coins. The player with the most Orinoco gold wins the game.

Le Auteur

Bernhard Weber was born in 1969 in Cologne. His geography studies inspired him to invent his first game, "Downtown". Presenting only the prototype of this game he won the games' inventor competition in 1996. Since then he has gradually simplified the rules of the other games he has invented to target a particularly critical group – children. He has a marked preference for games that entertain the whole family, as is the case with "Orinoco Gold" his first game published by HABA.

Dedicated to Lea and Tim.

Highest gold value =
victory



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 aventureux 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. Avec un peu de chance tout en observant bien 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*



FRANÇAIS

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

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

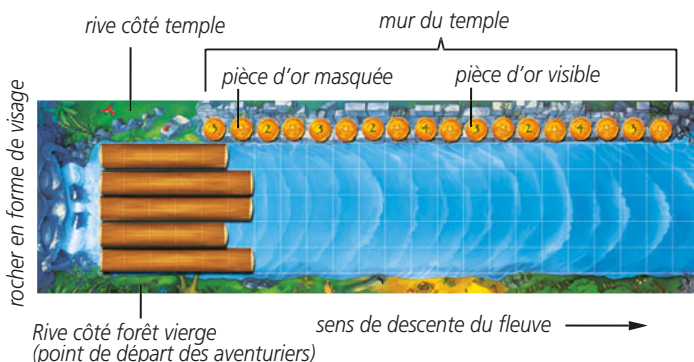
Dé blanc des aventuriers = déplacer l'aventurier
Dé marron des troncs d'arbre = pousser le tronc dans le sens de descente du fleuve

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.



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.

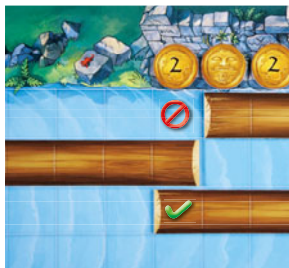
- Le dé **blanc** des aventuriers t'indique de combien de cases tu as le droit de déplacer ton aventurier
- Le dé **marron** des troncs d'arbre t'indique de combien de cases tu as le droit de pousser ton tronc dans le sens de descente du fleuve.

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 :

- o Les troncs d'arbre posés les uns à côté des autres doivent toujours se « chevaucher » d'au moins une case.
- o 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.

Les troncs d'arbre doivent se « chevaucher »

FRANÇAIS

→ 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 :

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

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.

Dédié à Lea et Tim



Le plus de points d'or =
victoire

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.

doel van het spel:
goudstukken verzamelen



NEDERLANDS

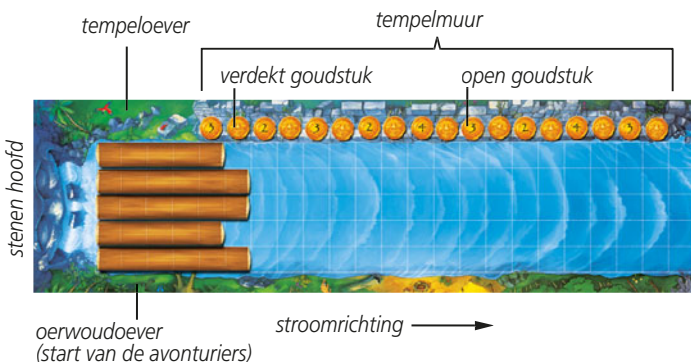
¹Wist je dat de Orinoco een van de langste rivieren in Zuid-Amerika is? Hij is meer dan 2000 kilometer lang en tot wel 20 kilometer breed. Hij stroomt door oerwouden en trekt met zijn adembenemende rijkdom en ongekende gevaren nog steeds avonturiers en wetenschappers aan

*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** boomstamdobbelsteen geeft aan hoe ver je een boomstam stroomafwaarts mag schuiven.

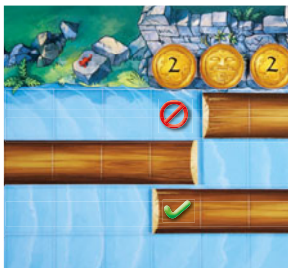
Voer nu beide handelingen **in willekeurige volgorde** uit.

*witte avonturiersdob-
belsteen = avonturier
verzetten
bruine boomstamdob-
belsteen = boomstam
stroomafwaarts schuiven*

→ Boomstam verschuiven

Schuif een boomstam net zoveel velden stroomafwaarts als het aantal ogen op de boomstamdobbelsteen. 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 boomstammen naar het veld met goudstuk zetten

*goudstukken verzamelen,
terug naar de
oerwoudoever*

*hoogste waarde in goud
= gewonnen*



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.

El oro del Orinoco

Un apasionante juego de saltos y de táctica para 2 – 4 aventureros de 7 a 99 años.

Autor: Bernhard Weber
Ilustraciones: Michael Menzel
Duración de una partida: 15 – 20 minutos

Contenido del juego

1 tablero de juego, 8 aventureros (dos aventureros por color)
4 todoterrenos, 18 monedas de oro, 5 troncos, 1 dado blanco de aventureros, 1 dado marrón de troncos,
1 instrucciones del juego

¡La fiebre del oro en el río Orinoco!¹ Unos exploradores han descubierto las ruinas de una antigua cultura en lo más profundo de la selva virgen, a orillas de este misterioso río. Vuestros valientes equipos de aventureros se ponen enseguida de camino y desde la legendaria roca del Guarda –el «guardián del oro»– parten a buscar tesoros entre las ruinas. ¡Pero ocurre que el oro está en la otra orilla de este caudaloso río! Sólo se puede atravesar el río sobre los troncos de árbol que la corriente arrastra peligrosamente río abajo. Sed valientes y llevad a vuestros aventureros a la otra orilla con algo de suerte y de táctica inteligente. Al desplazar y saltar por los troncos debéis mantener siempre la vista atenta a los troncos que van por la corriente y también a vuestros competidores. Reunirá la mayor parte del oro y se convertirá por tanto en el ganador de la partida quien sea especialmente valiente y traslade a sus aventureros sanos y salvos en esta travesía del Orinoco.

*Objetivo del juego:
reunir monedas de oro*



ESPAÑOL

¹¿Sabías que el Orinoco es uno de los ríos más largos de Sudamérica? Tiene más de 2.000 kilómetros de longitud y llega hasta los 20 kilómetros de anchura. Discurre a través de selvas vírgenes y sigue atrayendo tanto a aventureros como a científicos por su impresionante variedad de especies y por sus insospechados peligros.

tablero en el centro de la mesa, troncos pegados a la roca con forma de cabeza

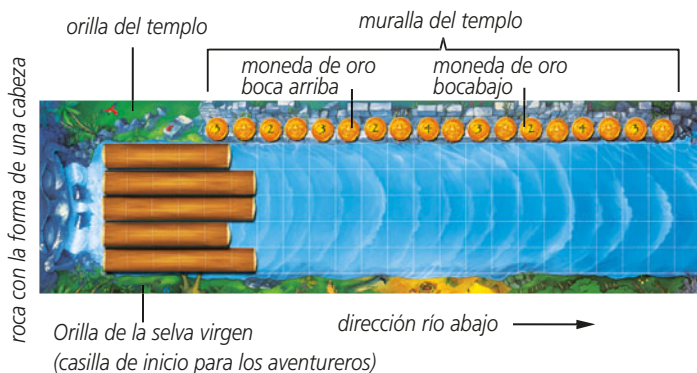
Preparativos

Montad el tablero de juego en el centro de la mesa. Colocad los 5 troncos en el río en el orden que queráis. Los troncos tienen que estar tocando a la roca con forma de cabeza.



Mezclad las monedas de oro bocabajo y repartidlas por las 18 marcas redondas de la muralla del templo. La mitad de las marcas no están cubiertas por la vegetación. Dad la vuelta de nuevo a estas 9 monedas. Cada jugador recibe 2 aventureros y un todoterreno de un mismo color. Los jugadores se colocan delante su todoterreno y ponen a sus aventureros a lo largo de la orilla frente a la muralla del templo. Tened los dos dados preparados.

repartir las monedas de oro bocabajo en la orilla del templo, volver a poner boca arriba 9 monedas de oro, cada jugador recibe 2 aventureros y 1 todoterreno, repartir los aventureros por la orilla de la selva



¿Cómo se juega?

Vais a jugar en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién de vosotros ha buscado oro alguna vez? Pues comenzas tú tirando los dos dados.

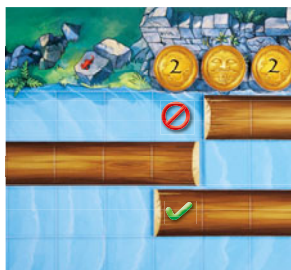
- El dado **blanco** de aventureros te indica cuántas casillas puedes avanzar a uno de tus dos aventureros.
- El dado **marrón** de los troncos de árbol te indica cuántas casillas puedes desplazar un tronco río abajo

Lleva a cabo las dos acciones en el **orden que tú quieras**.

→ Desplazar un tronco

Desplaza un tronco exactamente el número de casillas río abajo como puntos señale el dado de troncos. Al hacerlo ten en cuenta las siguientes reglas:

- o Los troncos que se tocan tienen que solaparse como mínimo en una casilla.
- o No puede desplazarse ningún tronco más allá del final del río.



¡Incorrecto! Dos troncos que se tocan deben solaparse en al menos 1 casilla.

Correcto. Los troncos se solapan en (al menos) una casilla.

los troncos tienen que solaparse

→ Mover un aventurero

En cada tirada puedes decidir libremente a cuál de tus dos aventureros vas a mover. Mueve a este aventurero por encima de los troncos exactamente el número de casillas correspondientes a los puntos que indique el dado blanco de aventureros e intenta llegar hasta una de las monedas de oro de la orilla del templo. Al hacerlo ten en cuenta lo siguiente:

- o Un aventurero puede pisar el primer tronco desde cualquier posición en la orilla del río.
- o Un aventurero sólo puede desplazarse en horizontal o en vertical por encima de los troncos.
- o En una casilla de tronco sólo puede haber un único aventurero.
- o Las casillas ocupadas se saltan en horizontal o en vertical y **no** cuentan.
- o Un aventurero sólo puede pisar la orilla del templo si en la casilla a la que llega hay una moneda. Sólo en este caso se puede prescindir de los puntos sobrantes obtenidos en el dado.
- o No está permitido avanzar por las monedas ni por las casillas vacías del muro del templo.

mover al aventurero en vertical o en horizontal por encima de los troncos para llegar a una casilla con moneda de oro



quedarse la moneda de oro, regresar a la orilla de la selva



Tim ha sacado un cuatro en el dado. En los pasos 1 y 2 salta por encima de las figuritas verdes porque las casillas ocupadas no cuentan. Con el paso 3 salta a la muralla del templo y recibe la moneda; por esta razón debe prescindir del paso cuatro.



Tim ha sacado un cuatro en el dado. Los pasos 1 y 2 no están permitidos porque no se puede mover uno en diagonal. El paso 3 no está permitido porque sólo se puede pisar la muralla del templo por las casillas en las que hay una moneda. El paso 4 no está permitido porque no se puede avanzar por la muralla del templo.

¿Ha llegado tu aventurero a una casilla con una moneda de oro?

¡Estupendo, lo has bordado de oro! Has conseguido realizar esta peligrosa travesía y te quedas de premio con la moneda. Colócatela delante bocabajo y vuelve a colocar al aventurero exitoso en la orilla de la selva. En la siguiente ronda podrá volver a intentar atravesar el río.

A continuación es el turno del siguiente jugador que tirará los dados.

Final del juego

La partida acaba cuando hayáis conseguido todas las monedas o cuando no sea posible ya llegar a ninguna moneda. Ahora tenéis que sumar cada uno los valores señalados en vuestras monedas de oro. Gana la partida el jugador con la mayor cantidad de oro del Orinoco.

Autor:

Bernhard Weber nació en Colonia en 1969. La carrera de Geografía que estudió le inspiró su primer juego titulado «Downtown», con cuyo prototipo ganó un concurso de autores de juegos en 1996. Fue simplificando progresivamente las reglas de sus posteriores juegos para abrirlas de esta manera a unos destinatarios especialmente críticos: los niños. Siente una particular predilección por los juegos en los que disfruta toda la familia, como ocurre con «El oro del Orinoco», su primera publicación en HABA.

Dedicado a Lea y a Tim.

mayor valor de las monedas de oro = triunfo



Oronell'Orinoco

Un'appassionante gara e gioco tattico, per 2 – 4 avventurieri da 7 a 99 anni.

Autore: Bernhard Weber

Illustrazioni: Michael Menzel

Durata del gioco: 15 – 20 minuti

Dotazione del gioco

1 tabellone , 8 avventurieri (due avventurieri per ogni colore)
4 fuoristrada, 18 monete d'oro, 5 tronchi d'albero
1 dado avventuriero di colore bianco, 1 dado tronco d'albero di colore marrone, 1 istruzioni di gioco

Febbre dell'oro nell'Orinoco!¹ Nella profonda foresta vergine che copre le rive di questo misterioso fiume, degli archeologi hanno scoperto le rovine di un'antica cultura. Le vostre intrepide squadre di avventurieri si mettono immediatamente in marcia. La loro ricerca dei tesori nascosti tra le rovine parte dalla leggendaria testa di roccia Guarda, la "custode dell'oro". L'oro, però, si trova sulla riva opposta dell'impetuoso fiume! Lo si può attraversare soltanto passando sui tronchi d'albero che la corrente sospinge pericolosamente verso valle. Fatevi coraggio e, con un pizzico di fortuna e di intelligente tattica, portate sull'altra riva i vostri avventurieri. Spostando i tronchi d'albero e saltandoli, tenete sempre sotto controllo come si muovono gli altri tronchi affiancati ed i vostri rivali. Il giocatore particolarmente coraggioso che trasporta i propri avventurieri sull'altra riva dell'Orinoco raccoglie la maggior quantità d'oro e vince così il gioco.

*Scopo del gioco:
raccogliere le monete
d'oro*



¹Sapevi che l'Orinoco è uno dei fiumi più lunghi dell' America del sud? L'Orinoco scorre per 2000 chilometri e raggiunge un'ampiezza di 20 chilometri. Scorre attraverso foreste vergini ed attrae scienziati ed avventurieri, che si dedicano a studiare la sua straordinaria biodiversità e ad affrontare i suoi insospettati pericoli.

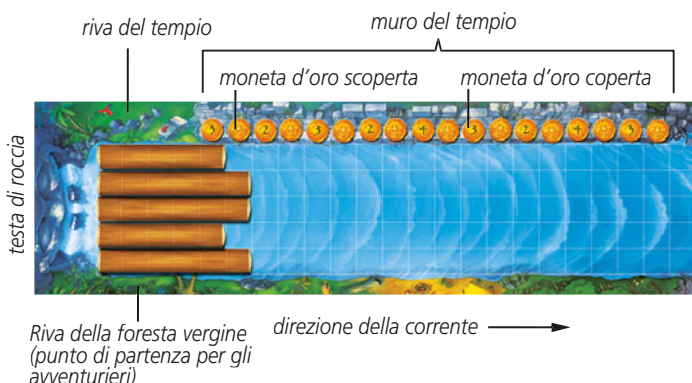


Tabellone al centro del tavolo, tronchi d'albero allineati vicino alla testa di roccia



Mescolate coperte le monete d'oro e distribuitele sulle 18 caselle rotonde disegnate sul muro del tempio. La metà delle caselle non è ricoperta da piante. Girate di nuovo le monete che vi si trovano. Ogni giocatore riceve due avventurieri ed un fuoristrada di un colore. I giocatori mettono davanti a loro i propri fuoristrada e collocano i loro avventurieri lungo la riva della foresta, di fronte al muro del tempio. Preparate i due dadi.

Distribuire le monete d'oro coperte sulla riva del tempio, scoprire di nuovo 9 monete d'oro, ogni giocatore riceve 2 avventurieri e un fuoristrada, distribuire gli avventurieri lungo la riva della foresta vergine.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia, e tira i due dadi, il giocatore che ha avuto occasione di cercare dell'oro.

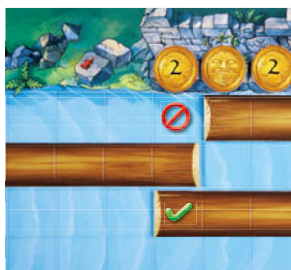
- Il dado avventuriero di colore bianco indica il numero di caselle su cui può avanzare uno dei tuoi avventurieri.
- Il dado tronco d'albero di colore marrone indica fino a dove puoi spingere verso valle un tronco d'albero.

Esegui ora le due azioni in **ordine libero**.

→ Spingere un tronco d'albero

Spingi un tronco d'albero verso valle di un numero di caselle pari ai punti usciti sul dado. Nel farlo, dovrai osservare le seguenti regole:

- o I tronchi d'albero vicini devono sempre rimanere affiancati almeno in una casella.
- o Non si può sospendere un tronco oltre la fine del fiume.



Sbagliato! Due tronchi d'albero vicini devono sempre rimanere affiancati almeno in una casella.

Giusto. I tronchi d'albero vicini sono affiancati almeno in una casella.

I tronchi d'albero devono rimanere affiancati

→ Muovere un avventuriero

Puoi stabilire liberamente quale dei tuoi avventurieri preferisci muovere. Fai avanzare l'avventuriero sui tronchi d'albero di un numero di caselle pari ai punti usciti sul dado di colore bianco e cerca di raggiungere una delle monete d'oro sulla riva del tempio. Nel farlo, dovrai osservare le seguenti regole:

- o Un avventuriero può montare sul primo tronco d'albero da un punto a scelta della riva del fiume.
- o Un avventuriero si può muovere sui tronchi sempre solo verticalmente oppure orizzontalmente.
- o Una casella tronco d'albero può essere occupata da un solo avventuriero.
- o Le caselle occupate si saltano verticalmente oppure orizzontalmente e non si contano.
- o Un avventuriero può saltare sulla riva del tempio solo se sulla casella c'è una moneta. In questo caso non si contano i punti del dado in soprannumero
- o Non si può avanzare nelle caselle rotonde che sono sul muro del tempio, che siano coperte o no da monete.

Muovere l'avventuriero verticalmente oppure orizzontalmente sui tronchi per raggiungere la casella con la moneta d'oro.



*Raccogliere le monete
d'oro, ritornare alla riva
della foresta vergine*



Tommaso ha ottenuto con il dado un quattro. Con l'1 ed il 2 salta, superando le figure verdi. Infatti, le caselle occupate non si contano. Con il 3 salta sul muro del tempio e riceve la moneta. Il quarto punto non si conta



Tommaso ha ottenuto con il dado un quattro. I passi 1 e 2 non sono ammessi, perché non si può avanzare diagonalmente. Il passo 3 non è ammesso, perché si può accedere al muro del tempio solo nei punti in cui c'è una moneta. Il passo 4 non è ammesso, perché non si può avanzare sul muro del tempio.

Il tuo avventuriero ha raggiunto una casella con una moneta d'oro?

Una mossa d'oro! Ce l'hai fatta a compiere la pericolosa traversata e puoi prendere la moneta. Mettila coperta davanti a te e colloca di nuovo il fortunato avventuriero sulla riva della foresta vergine. Nel turno successivo egli potrà arrischiare ancora una volta la traversata del fiume.

Il turno passa al giocatore successivo, che tira il dado.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando avete raccolto tutte le monete, oppure quando non è più possibile raggiungerle.

Ogni giocatore conta i valori delle proprie monete d'oro. Vince il giocatore che ha la maggior quantità d'oro dell'Orinoco.

Autore

Bernhard Weber è nato nel 1969 a Colonia. Dai suoi studi di geografia ha tratto ispirazione per il suo primo gioco "Downtown", con il cui prototipo ha vinto nel 1996 un concorso per autori di giochi. Ha poi via via semplificato le regole dei suoi giochi successivi, potendoli in tal modo presentare anche ad un pubblico particolarmente critico: quello dei bambini. Predilige i giochi ai quali partecipa e nei quali si diverte l'intera famiglia, come ad esempio il gioco "Oro nell'Orinoco", la sua prima pubblicazione presso HABA.

Dedico il gioco a Lea e Tim

*Maggior valore in oro =
vittoria*



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **www.haba.de/Ersatzteile** para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan **www.haba.de/Ersatzteile**, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szül k!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de