

Szerezd meg
az aranyat, majd
menj vissza
a dzsungeloldalra.

legmagasabb
értékkel rendelkező
aranytallérok=
győzelem



A kalandorod elért egy aranytallérhoz?

Nagyszerű! Mivel sikeresen átjutottál a veszélyes keresztveződéseken, megkaphatod az aranytallért. Tedd le magad elé a megszerzett aranytallért, és tedd vissza a kalandorfigurádat a dzsungeloldalra. Amikor megint sorra kerülsz, ezzel a kalandorral is megpróbálhatsz ismét keresztüljutni a folyón. Ezután a következő játékos kerül sorra, és dobhat a kockával.

A játék vége

A játék véget ér, amint az összes aranytallért sikerült összegyűjteni vagy már nincs több elérhető tallér a templom oldalon. A játékosok ekkor összeadják aranytallérjaik értékét. A legmagasabb értékkel rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

A szerzőről

Bernhard Weber 1969-ben született Cologne-ban. Földrajzi tanulmányai inspirálták első játéka, a „Downtown” kitalálására. A prototípus bemutatásakor, 1996-ban díjat nyert a feltalálók versenyén. Azóta folyamatosan egyszerűsíti további játékaiban a szabályait is, amelyekkel egy igazán kritikus célcsoportot céloz meg – a gyerekeket. Olyan játékokat preferál, amelyek szórakoztatóak az egész családnak, mint az Orinoco Gold is, amely az első játéka a szerzőnek, amelyet a HABA kiadott.

a játék célja:
aranytallérok
gyűjtése

Orinoco aranya - Orinoco Gold

Izgalmas, taktikus társasjáték 2–4 játékos részére
7 éves kortól
Szerző: Bernhard Weber
Illusztráció: Michael Menzel
Játékidő: 15-20 perc

A játék tartalma

1 játéktábla, 8 kalandor (színenként 2), 4 off-road jármű, 18 aranytallér, 5 farönk, 1 fehér színű, kalandor dobókocka, 1 barna színű farönk kocka, játékszabály

Orinoco aranya. A dzsungel mélyén, a rejtélyes folyó partján egy ősi kultúra romjait fedezték fel. Bátor kalandorokból álló csapatod azonnal elindul Guarda – az arany őrzője – sziklás dombtetejéről a romokhoz a kincs keresésére. Az arany azonban a tomboló folyó túlsó partján fekszik. Átkelni a heves sodrású folyón csak a farönkök segítségével tudtok. Bátorsággal, szerencsével és taktikával át tudsz jutni a folyó túloldalára. De légy óvatos, mielőtt megmozdítanád a rönköket vagy átugrálnál rajtuk, bizonyosodj meg arról, hogy a rönkök nem lettek eltávolítva, és fél szemmel folyamatosan figyeld ellenfeleid tetteit is. Aki a legbátrabbnak bizonyul, és biztonságosan eljuttatja kalandorait az Orinoco folyón keresztül, mindemellett a legtöbb aranyat gyűjti be, megnyeri a játékot.

**Tudtad, hogy az Orinoco folyó Dél-Amerika leghosszabb folyója?
Az Orinoco folyó 1240 mérföld hosszú és több mint 12 mérföld széles.
Az Orinoco dzsungeléken halad keresztül, vonzva ezzel a kalandorokat
és tudósokat, lélegzetelállító élővilággal rendelkezik és hihetetlen
veszélyekkel.*

Előkészületek

Állítsátok össze a játéktáblát az asztal közepén. Az öt farönköt helyezétek el tetszőleges sorrendben a játéktáblán. Győződjetek meg arról, hogy a sziklás oldalhoz megfelelően kapcsolódnak.

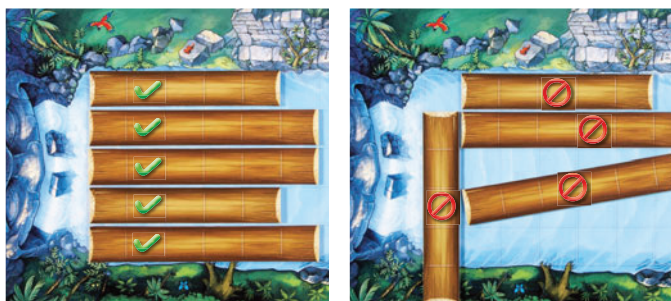


Importálja: **Gémker-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

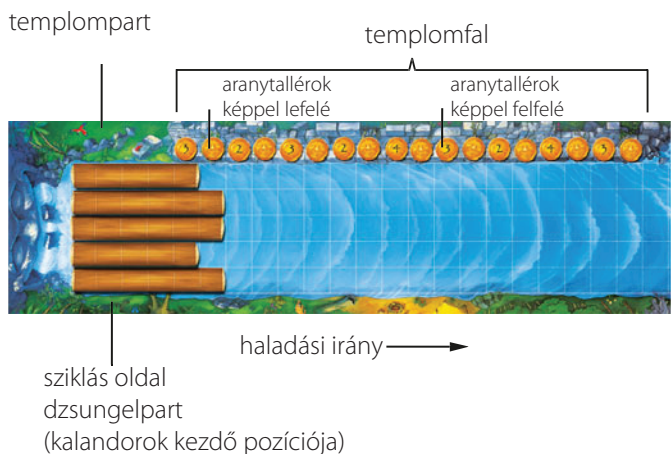
Játéktáblát az asztal közepére, a farönkök kapcsolódjanak a sziklás oldalhoz



Keverjétek össze képpel lefelé fordítva az aranytallérokat, és helyezzék el a templom falán található 18 kerek jelölésre. A tallérok helyeinek a felét nem nőtték még be a növények. Az ide került aranytallérokat fordítsátok képpel felfelé.

Minden játékos vegyen magához 2 azonos színű kalandort és egy off-road járművet. A játékosok az off-road járművet tegyék le maguk elé, majd helyezzék el a kalandorfiguráikat a part mentén, szemben a templomfallal. Készítsétek elő a dobókockákat.

aranytallérok elhelyezése a templom oldalán, 9 aranytallér felfordítása, minden játékos kap 2 kalandort és 1 off-road járművet, kalandorok elhelyezése a dzsungel oldalon



A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Ki az, aki már keresett valamikor is aranyat? Ő lehet a kezdőjátékos, és dobhat mindkét kockával.

- A fehér kalandorkocka mutatja meg, hogy hány mezőt léphetsz előre a kalandoroddal.
- A barna farönkkocka mutatja meg, hogy milyen messzire tolhatsz egy farönköt a folyón lefelé.

Tetszőleges sorrendben hajtsd végre mindkét akciót.

a farönköknek mindig kapcsolódnuk kell egymáshoz

Haladj a kalandoroddal vízszintes vagy függőleges irányban a templom oldala felé, hogy elérj az aranytallérokhoz.

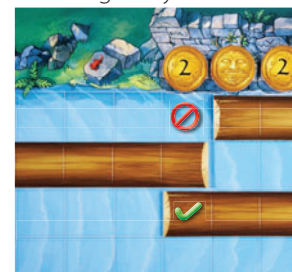
Farönk eltolása

Tolj el egy farönköt annyi mezővel lejjebb a folyón, amennyit a kocka mutat dobás után az alábbi szabályok betartása mellett:

- A farönköknek minden esetben legalább egy mezővel kapcsolódnuk kell valamelyik szomszédos farönkkel
- Egy farönköt sem lehet tovább tolni, mint ameddig a folyó tart.

Hibás! A farönknek minden esetben legalább egy mezővel kapcsolódnia kell egy másik farönkhöz.

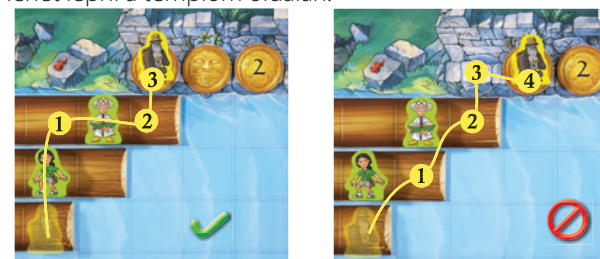
Helyes! A farönk (legalább) egy mezővel kapcsolódik egy másik farönkhöz.



Kalandor lépése

Bármelyik kalandoroddal léphetsz a körödben. A kiválasztott kalandoroddal lépj annyi mezőt a farönkön előre, amennyit a fehér dobókocka mutat, és próbálj meg aranytallért szerezni a szemben lévő templomfalról. Az alábbi szabályokat vedd figyelembe:

- A kalandor bármelyik pozícióról felléphet az első farönkre a partról.
- A kalandor haladhat vízszintes és függőleges irányba is.
- Egy farönkön egy időben csak egy kalandor tartózkodhat.
- Egy másik kalandor által elfoglalt farönkmezőt vízszintesen vagy függőlegesen át lehet ugrani, ezt a lépést nem kell számolni.
- Egy kalandor csak akkor léphet a szárazföldre a templom oldalán, ha az előtte lévő négyzetben van még aranytallér. Ebben az esetben nem kell a dobás teljes értékét lelépni.
- Aranytallérok nem lehet továbblépni, mint ahogy üres mezőre sem lehet lépni a templom oldalán.



Tim négyet dobott a kockával. A szomszédos mezőn való áthaladása nem számít bele a lépésszámba, 1 majd átugorja 2 a zöld színű játékos figuráját. A 3-as lépésével átjut a templom oldalára, és megszerzi az ott lévő aranytallért. A 4. lépése már egy extra lépés lenne, amit nem tud felhasználni.

Tim négyet dobott a kockával. Az 1. és 2. számú lépése nem megengedett. Átlósan nem lehet haladni. A 3. lépése sem megfelelő, mivel a templom oldalán csak olyan mezőre léphet, amelyen még van aranytallér. A 4. lépése szintén nem megfelelő, mert a templom oldalán való haladás nem megengedett.