

4933 - Золото Ориноко

Захватывающая тактическая игра-соревнование для 2-4 искателей приключений от 7 до 99 лет.

Автор: Бернард Вебер

Иллюстрации: Майкл Менцель

Продолжительность игры: 15-20 минут

Содержимое:

- 1 игровой план
- 8 искателей приключений (по два одинакового цвета)
- 4 внедорожника
- 18 золотых монет
- 5 деревянных брёвен
- 1 белый кубик для искателей приключений
- 1 коричневый кубик для деревянных брёвен
- 1 инструкция



Золотая лихорадка на Ориноко!* Исследователи нашли в глубине первобытного леса на берегу таинственной реки Ориноко руины древней культуры. Ваши отважные команды искателей приключений немедленно отправляются в дорогу и начинают свой путь у подножья легендарной скалы под названием Гуарда - Хранительница Золота - чтобы на руинах храма найти сокровища. Однако золото лежит на другом берегу бурной реки. Её можно преодолеть только на опасных спускающихся вниз по реке брёвнах. Будьте смелыми и правильная тактика, а также немного удачи, помогут вам переправить ваших героев на другой берег.

Всегда при передвижении и перепрыгивании с одного брёвна на другое сохраняйте в поле зрения уплывающие брёвна а также ваших конкурентов. Тот, кто будет особенно храбрым и переправит своих героев невредимыми через реку Ориноко, а также сможет собрать больше всех золота - тот и победит в этой игре.

* Знаешь ли ты, что Ориноко одна из самых длинных рек Южной Америки? Её длина превышает 2000 километров, а ширина достигает 20 километров. Она протекает через первобытные леса и по-прежнему привлекает искателей приключений и учёных своим захватывающим многообразием и непредвиденными опасностями.

Подготовка к игре

Разложите игровое поле в центре стола. Положите 5 брёвен в любой последовательности на реку. Брёвна должны обязательно касаться скалы.



Перемешайте перевернутые золотые монеты и разложите их на 18-ти круглых полях отмеченных на стене храма. Каждое второе место на стене не оббито растениями. Переверните 9 монет лежащих на этих полях лицевой стороной. Каждый получает по 2 героя и внедорожник одного цвета. Расположите свои внедорожники перед собой и поставьте своих героев вдоль берега реки противоположному стене замка. Приготовьте два кубика.

Перевернутые золотые монеты

Открытые золотые монеты

Берег храма



Скала

Берег (Старт для искателей приключений)

Направление вниз по реке

Ход игры

Игра идёт по часовой стрелке. Кто из вас кто уже занимался поисками золота? Ты начинаешь и бросаешь оба кубика. - **белый кубик** относится к искателям приключений, и показывает на сколько полей ты можешь передвинуть фигурку своего героя.

- **коричневый кубик** показывает тебе, на сколько далеко ты можешь передвинуть бревно вниз по реке. Выполни теперь два действия **в любой последовательности**.

Передвижение брёвен

Передвинь бревно точно на столько полей вниз по реке сколько показывает коричневый кубик. При этом соблюдай следующие правила:

- лежащие рядом брёвна должны всегда пересекаться хотя бы одним полем.
- бревно не должно выходить за края реки



Не верно! Лежащие рядом брёвна должны всегда пересекаться хотя бы одним полем

Правильно! Брёвна пересекаются (как минимум) одним полем.

Передвижение искателя приключений

Какого именно героя ты сейчас передвигаешь ты решаешь каждый раз сам. Передвинь своего героя ровно на столько полей сколько показывает белый кубик и постарайся добраться до золотых монет на берегу храма.

При этом обращай внимание на следующее:

- игрок может сделать первый шаг на первое бревно с любого места на берегу.
- игрок всегда должен ходить по брёвнам либо горизонтально либо вертикально.
- на одном поле бревна может находиться только один игрок.
- занятые поля перепрыгиваются горизонтально или вертикально и **не считаются ходом**.
- игрок может выйти на берег храма, только если на берегу лежит золотая монета. Только в этом случае оставшиеся неиспользованные ходы могут быть аннулированы.
- игрок не может ходить по полям с монетами и пустым полям на берегу на котором находится храм.



Тим выбрасывает четыре. На первом ходу и втором ходу он перепрыгивает зелёные фигурки, занятые поля не считаются. На третьем ходу он запрыгивает на стену храма и получает монету. Поэтому он может пропустить четвёртый ход.



Тим выбрасывает четыре. Ходы 1 и 2 не разрешены, так как не разрешается ходить по диагонали. Ход 3 не разрешается, потому что можно становится на стену храма только если там находится монета. Ход 4 не разрешается, так как не разрешается ходить по стене храма.

Игрок достиг поля с золотой монетой?

Ты сделал всё совершенно верно. Ты совершил опаснейшую переправу и можешь забрать монету. Положи её перевернутой к себе на внедорожник и поставь успешного искателя приключений снова на берег первобытного леса.

В следующем туре он может снова попробовать пересечь реку. После этого наступает очередь следующего игрока.

Конец игры

Игра оканчивается, когда все монеты собраны или ни одна из монет не может быть больше собрана. Теперь сложите стоимость всех монет. Игрок с наибольшим количеством золота побеждает в игре.



Автор

Бернард Вебер родился в 1969 году в Кёльне. Обучение географии вдохновило его на создание его первой игры «Деловой район», с прототипом которой он сразу же победил на конкурсе авторов игр в 1996 году. Правила своих следующих игр он сделал существенно проще и таким образом сделал их доступными для особенно критичной целевой группы – детей. Особенное предпочтение он отдаёт играм, в которые можно играть всей семьёй, как например «Золото Оринокo», его первой игре опубликованной НАВА. Посвящается Леа и Тиму.