



GOLD AM ORINOKO



Großes Spiel

4933

Ein mitreißendes Wettlauf- und Taktikspiel.

Autor: Bernhard Weber

Illustration: Michael Menzel

	7-99 Jahre
	2-4 Spieler
	ca. 15-20 Min.

Spielidee:

Ziel ist es, seine Abenteurer sicher über den Orinoko zu bringen und das meiste Gold zu sammeln.

Spielinhalt:

1 Spielplan, 8 Abenteurer (je 2 pro Farbe), 4 Geländewagen, 18 Goldmünzen, 5 Baumstämme, 1 weißer Abenteurer-Würfel, 1 brauner Baumstamm-Würfel

Vorbereitung:

- Spielplan in Tischmitte legen
- Die 5 Baumstämme bündig an Felskopf auf den Fluss legen
- Die 18 Goldmünzen verdeckt mischen und auf die Markierungen an der Tempelmauer verteilen, jede 2. Goldmünze wieder aufdecken
- Jeder Spieler erhält 2 Abenteurer und den Geländewagen einer Farbe; Abenteurer entlang des Urwald-Ufers verteilen, Geländewagen vor sich legen
- Beide Würfel bereit halten



Spielablauf:

- Reihum im Uhrzeigersinn
- Der erste Spieler würfelt beide Würfel, die Würfelergebnisse dürfen in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden
- Brauner Baumstamm-Würfel = beliebigen Baumstamm den Würfelpunkten entsprechend viele Felder flussabwärts schieben

Achtung:

- * Nebeneinander liegende Baumstämme müssen sich um mindestens 1 Feld überschneiden
- * Ein Baumstamm darf nicht über das Flussende hinaus geschoben werden
- * Weißer Abenteurer-Würfel = eigenen Abenteurer den Würfelpunkten entsprechend viele Felder über die Baumstämme bewegen mit dem Ziel, bis zu einer Goldmünze am Tempel-Ufer zu gelangen

Achtung:

- * Erster Baumstamm darf von beliebiger Stelle des Flussufers betreten werden
- * Abenteurer dürfen nur waagrecht oder senkrecht über die Stämme gezogen werden, nicht diagonal
- * Es darf immer nur 1 Abenteurer auf einem Baumstammfeld stehen
- * Besetzte Felder werden waagrecht oder senkrecht übersprungen und nicht mitgezählt
- * Das Tempelufer darf nur betreten werden, wenn auf dem Feld eine Münze liegt, überzählige Punkte verfallen
- * Es darf nicht über leere Felder der Tempelmauer gezogen werden
- * Abenteurer erreicht Feld mit einer Goldmünze: Münze nehmen und verdeckt vor sich legen; Abenteurer zurück ans Urwald-Ufer stellen
- Nächster Spieler

Spielende:

Das Spiel endet, sobald alle Münzen eingesammelt sind oder keine Münze mehr erreicht werden kann. Münzwerte zusammenzählen, Spieler mit dem meisten Gold gewinnt.

