

# 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'Orénoque<sup>1</sup>! 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 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. N'oubliez pas 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*



<sup>1</sup>Savais-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

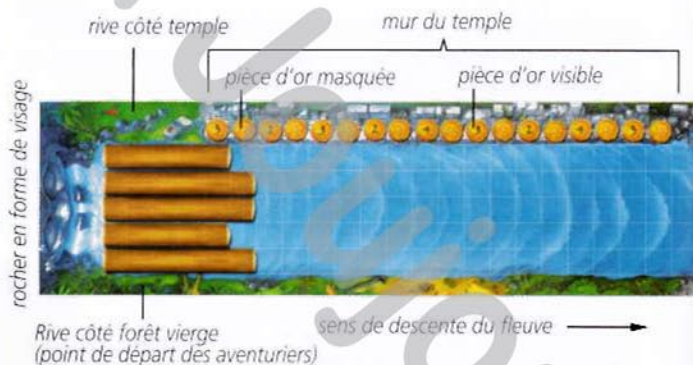
Dé blanc des aventuriers = déplacer l'aventurier  
Dé marron des troncs d'arbre = pousser le tronc dans le sens de descente du fleuve

## 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.

### → 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 essaie 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.

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.

Le plus de points d'or = victoire



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 mets 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