

Wyprawa do
EL DORADO

ZŁOTE ŚWIĄTYNIE



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



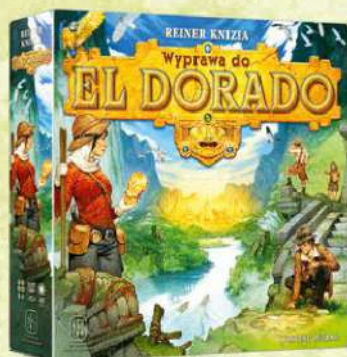


Z



Dodatek *DEMONY DŻUNGLI* to jeszcze więcej emocji – na waszej drodze czyha wiele niebezpieczeństw! Z pomocą nieustraszonych bohaterów przedzieracie się przez dżungłę pełną demonów.

ZŁOTE ŚWIĄTYNIE to dalsza część waszej wyprawy. Dotarliście do El Dorado i akcja gry toczy się teraz w tej legendarnej krainie. Staracie się przechrzyć rywali i wyprzedzić ich w drodze po skarby zgromadzone w złotych świątyniach. Zwycięzcą zostanie gracz, który zdobędzie klejnoty ze wszystkich złotych świątyń i zdoła się wydostać z El Dorado.



© Dr Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.



ELEMENTY GRY



Startowa płytki terenu
(z polami 1, 2, 3, 4 i bramą do El Dorado)



3 płytki terenu



8 żetonów
strażników



3 płytki złotych świątyń



6 blokad



12 żetonów ELDO



4 płytki ekspedycji
(po 1 dla każdego gracza)



4 talie startowe – 32 karty (4 talie po 8 kart). W prawym dolnym rogu karty oznaczone są kolorem gracza:



12 klejnotów
(po 4 **czerwone**, **zielone**
i **niebieskie**)



54 karty wyprawy (po 3 karty w każdym z 18 rodzajów)



Rynek (dwuczęściowa płytki)



8 pionków poszukiwaczy



Znacznik gracza
rozpoczynającego

Gra wzbogacona jest o dodatek zawierający 2 poniższe moduły.
Podczas rozgrywki można wykorzystywać je oba lub jeden z nich.

MODUŁ PALISADY

3 płytki palisady



MODUŁ ELDO

4 płytki z ELDO



CEL GRY

Poszukiwacze właśnie dotarli do legendarnej krainy El Dorado! Rozpoczyna się wyścig po skarby zgromadzone w trzech złotych świątyniach. Wygra ten, kto zdobędzie 3 klejnoty (po 1 z każdej złotej świątyni) i zdoła najszybciej opuścić El Dorado.



Poniżej opisane są zasady gry dla 3 i 4 graczy. Wariant dla 2 osób znajduje się w dalszej części instrukcji.

PRZYGOTOWANIE GRY

TRASA WYPRAWY

Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy poniższy układ płytek terenu. W kolejnych rozgrywkach możecie skorzystać z innych tras proponowanych przez autora (znajdziecie je na str. 12) lub zaprojektować własne.

Płytki startowa i płytki terenu są dwustronne – z każdej strony mają cyfry i litery ułatwiające przygotowanie odpowiedniej trasy.



RYNEK

Niezależnie od liczby graczy zawsze wykorzystujecie wszystkie 54 karty wyprawy. Podzielcie je według rodzaju (jest 18 rodzajów), stwórzcie z nich 18 stosów (obrazkami do góry) i połóżcie w poniższy sposób:



GRACZE

Każdy gracz bierze zestaw elementów w wybranym kolorze:

- 1 poszukiwacza,
- 1 płytkę ekspedycji,
- talię startową (8 kart oznaczonych kolorem gracza w prawym dolnym rogu).



Potasujcie swoje talie startowe i połóżcie je obrazkami do dołu na lewym polu swojej płytki ekspedycji. Będzie to stos dobierania kart. Na prawe pole odkładać będziecie karty wykorzystane podczas gry – będzie to stos kart wykorzystanych.



Przed pierwszą rundą **weźcie do ręki po 4 karty** z góry swojego stosu dobierania.

Osoba nosząca kapelusz (lub najstarszy gracz), bierze **znacznik gracza rozpoczynającego** (kapelusz) i kładzie go przed sobą. Następnie umieszcza swojego poszukiwacza na **polu numer 1**. Na kolejnych polach swoich poszukiwaczy kładą pozostali gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).



Podczas rozgrywki swoje karty będziecie mogli wykorzystywać na 3 sposoby:

- do przesuwania poszukiwacza po El Dorado,
- do wykonywania akcji specjalnych,
- do kupowania nowych kart (czyli rekrutowania nowych członków ekipy lub zdobywania wyposażenia przydatnego podczas wyprawy).



JESTEŚCIE GOTOWI DO GRY. POWODZENIA!

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego wykonuje swoją turę. Po niej swoje tury wykonują kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Tura gracza składa się z 3 faz:

FAZA 1. ZAGRANIE KART



Zagrana karta pozwala wykonać **1 z poniższych działań**:

- Ⓐ przesunąć pionek poszukiwacza,
- Ⓑ wykonać akcję specjalną,
- Ⓒ kupić nową kartę.

Zagrane karty kładzie się obok swojej płytki ekspedycji.

Uwaga! Jeśli w swojej turze gracz nie wykonał żadnego z powyższych działań, bierze 1 żeton ELDO z puli ELDO.

FAZA 2. ODŁOŻENIE KART



Po zakończeniu fazy 1. zagrane karty należy odłożyć na stos kart wykorzystanych.

FAZA 3. DOBRANIE KART



Na koniec tury należy wziąć karty ze swojego stosu dobierania, tak aby mieć **4 karty w ręku.**



ELDO – złota moneta z El Dorado

Symbol ELDO znajduje się na żetonach ELDO, 4 żetonach strażników, 2 blokadach i na 1 płytce złotej świątyni.

- W trakcie gry gracz może mieć **maksymalnie 3 żetony ELDO**. W przypadku, gdy gracz miałby zdobyć kolejne żetony ELDO, nie bierze ich.
- Zdobyte żetony ELDO gracz trzyma obok swojej płytki ekspedycji.
- Żetony ELDO gracz może wykorzystać do przesuwania swojego poszukiwacza oraz do zakupu nowej karty (zgodnie z zasadami opisanymi poniżej).

FAZA 1. ZAGRANIE KART

Podczas fazy 1. możecie: Ⓐ **PRZESUNĄĆ SWOJEGO POSZUKIWACZA** i/lub Ⓑ **WYKONAĆ AKCJE SPECJALNE** i/lub Ⓒ **KUPIĆ 1 NOWĄ KARTĘ.**

Uwaga! Karty służące do przesunięcia poszukiwacza i wykonania akcji specjalnej możecie zagrywać **w dowolnej kolejności.**

Zakup nowej karty można wykonać wyłącznie **na końcu fazy 1.**

Ⓐ PRZESUNIĘCIE POSZUKIWACZA

Możecie zagrać **dowolną liczbę kart** – każdą kartę zagrywacie jednak pojedynczo. Po zagraniu karty przesuwacie poszukiwacza.

Wędrówka po El Dorado prowadzi przez **dżunglę**, **wioski**, **rzeki**, **ruiny** oraz pola specjalne: **obozy**, **góry**, **strażników** (pola te opisane są na następnych stronach).

Im więcej symboli (**maczet**, **monet**, **wioseł**, **pochodni**) znajduje się na tych polach, tym trudniej na nie wejść.



Aby przesunąć poszukiwacza, wykonujecie poniższe działania:

- **zagrywanie 1 karty** (kładziecie ją obok swojej płytki ekspedycji),
- **przesuwacie swojego poszukiwacza** (zgodnie z poniższymi zasadami).

Następnie gracz może ponownie zagrać 1 kartę i przesunąć swojego poszukiwacza. W taki sposób gracz może zagrać dowolną liczbę kart z ręki.

Zagrana karta musi spełniać 2 warunki:

- **Symbol karty musi odpowiadać symbolowi pola**, na które poszukiwacz ma zostać przesunięty.
- **Siła karty musi być co najmniej równa sile tego pola.**



Karta z wiosłem o sile 1 nie pozwala wejść na pole z 2 wiosłami.



Karta z wiosłem o sile 2 pozwala wejść na pole z 2 wiosłami.



Karta z wiosłem o sile 3 pozwala wejść na pole z 2 wiosłami.

- Jeśli **siła karty jest wyższa niż siła pola**, gracz może kontynuować przesuwanie poszukiwacza na następne pole (pod warunkiem, że niewykorzystana siła karty pozwala wejść na to pole).



- Jeśli nie chcecie lub nie możecie przesunąć poszukiwacza na kolejne pole, niewykorzystana siła karty przepada.

- Pamiętajcie, że karty należy zagrywać **pojedynczo**. Dlatego **nie można łączyć siły kilku kart**, aby wejść na jakieś pole.
- Poszukiwacz nie może wchodzić na pola **zajęte przez innych poszukiwaczy**.



Do przesuwania poszukiwacza można wykorzystać też żeton ELDO.

Gracz może wydać 1 żeton ELDO, aby przesunąć poszukiwacza **na pole z 1 symbolem monety**. Nie można wydać większej liczby żetonów ELDO ani łączyć go z siłą karty, aby wejść na pole o większej sile.



Przykład:

- 1 Gracz zagrywa **Manierkę** o sile 3 i przesuwą poszukiwacza na **dżunglę** o sile 2. Trzeci punkt siły przepada.
- 2 Następnie wydaje 1 żeton **ELDO** i przesuwą poszukiwacza na wioskę o sile 1.
- 3 Na koniec zagrywa **Dżentelmena** o sile 2 – przesuwą poszukiwacza o 2 pola ruin – każde z nich o sile 1.

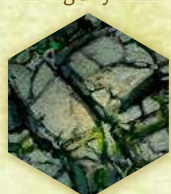


POLA SPECJALNE

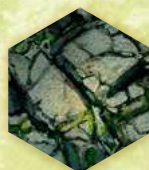
obóz



góry



strażnik



Obóz

Aby wejść do **obozu**, musicie **odłożyć do pudełka** odpowiednią liczbę (1 lub 3) dowolnych kart z ręki.

Wskazówka: Odłożenie do pudełka kart o niskiej sile powoduje „odchudzenie” talii gracza. Dzięki temu częściej będzie można korzystać z silniejszych kart.

Góry

Poszukiwacze **nie mogą wchodzić na góry**.



Strażnik

Poszukiwacze nie mogą wchodzić na pola strażników.

Strażnicy to złote posągi o potężnej mocy. Gdy poszukiwacz zatrzyma się (zakończy swój ruch) na polu sąsiadującym ze strażnikiem, gracz odkrywa żeton strażnika i odkłada (odkryty) tam, gdzie leżał. W ten sposób aktywuje jego moc:



Gracz traci wszystkie żetony ELDO – odkłada je do puli ELDO.



Każdy przeciwnik bierze 1 żeton ELDO z puli ELDO.

Uwaga! W żadnym momencie gry gracz nie może mieć więcej niż 3 żetony ELDO. Jeśli tyle ma, nie bierze kolejnego żetonu ELDO.



Każdy przeciwnik może (ale nie musi) wziąć 1 kartę z góry swojego stosu dobierania (dodaje ją do kart trzymanyh w ręku).

Jeżeli stos dobierania wyczerpał się, gracz tasuje stos kart wykorzystanych, tworzy z nich nowy stos dobierania, a następnie bierze 1 kartę.



Każdy przeciwnik może (ale nie musi) odłożyć 1 kartę ze swojej ręki do pudełka.

Uwaga! Moc odkrytego żetonu strażnika działa przez całą grę (pozostaje on odkryty do końca gry). Po aktywowaniu mocy strażnika poszukiwacz może poruszać się po innych polach sąsiadujących z nim bez ponownego aktywowania mocy strażnika. Jeśli natomiast poszukiwacz odejdzie od strażnika (zatrzyma się na polu nie sąsiadującym z nim), a następnie wróci do strażnika (zatrzyma się na polu sąsiadującym z nim), ponownie aktywuje jego moc.

BLOKADY

Poszukiwacze nie mogą wchodzić na blokady.

Jak zdobyć blokadę:

- Poszukiwacz gracza musi stać obok blokady.
- Należy wykonać działanie przedstawione na blokadzie:



– Gracz zagrywa kartę z odpowiednią liczbą pochodni (jej siła musi być co najmniej równa sile blokady). Kartę tę odkłada obok swojej płytki ekspedycji.

– Każdy przeciwnik może (ale nie musi) wziąć 1 kartę z góry swojego stosu dobierania (dodaje ją do kart trzymanyh w ręku).

– Każdy przeciwnik może (ale nie musi) odłożyć 1 kartę ze swojej ręki do pudełka.

– Każdy przeciwnik bierze 1 żeton ELDO z puli ELDO.

– Gracz traci 1 żeton ELDO – odkłada go do puli ELDO.

- Następnie gracz bierze zdobytą blokadę i kładzie ją przed sobą.

Blokady oznaczone są liczbami 9–14 (w grze WYPRAWA DO EL DORADO oznaczone są liczbami 1-8). Oznaczenia te służą do rozstrzygnięcia remisów na koniec gry.

Blokada leżąca między poszukiwaczem a strażnikiem powoduje, że poszukiwacz **nie sąsiaduje** ze strażnikiem. **Uwaga!** Gdy zdobycie blokady spowoduje, że poszukiwacz innego gracza znajdzie się przy strażniku, nie aktywuje on mocy strażnika.



Przykład:

Gracz zagrywa **Guwernantkę** (2 pochodnie). 1 pochodnię wykorzystuje na zdobycie blokady (kładzie ją przed sobą). Drugą pochodnię wykorzystuje na przesunięcie poszukiwacza o 1 pole ruin – z 1 pochodnią.

6 WYKONANIE AKCJI SPECJALNYCH

Fioletowe karty mają **akcje specjalne** (opis wszystkich kart znajduje się na końcu instrukcji).

Możecie zagrać **dowolną liczbę kart z akcjami specjalnymi** – każdą kartę zagrywacie jednak **pojedynczo.**

Pamiętajcie, że karty służące do przesunięcia poszukiwacza oraz wykonania akcji specjalnej, możecie zagrywać **w dowolnej kolejności.**

Przykład:

Gracz zagrywa 1 kartę i przesuwa swojego poszukiwacza. Następnie zagrywa 1 kartę i wykonuje akcję specjalną. Potem wyklada 1 kartę i ponownie przesuwa poszukiwacza.

Akcja specjalna



© ZAKUP NOWEJ KARTY

Na koniec fazy 1. (niezależnie od tego, czy wcześniej przesuwaliście poszukiwacza lub wykonywaliście akcje specjalne) możecie kupić **1 kartę** (nie więcej).

Cena zakupu podana jest na dole karty.

Płaci się kartami z ręki:

- **żółte karty** warte są tyle, ile wynosi **wartość monety** znajdującej się na nich: **1235**,
- każda inna karta warta jest $\frac{1}{2}$ monety.
- **żeton ELDO** jest wart 1 monetę.

Przykład 1:

Aby kupić Mapę skarbu gracz musi zapłacić 3 monety. Może to zrobić na kilka sposobów:



Cena zakupu karty

Kupując kartę, możecie zagrać **dowolną liczbę kart** i wydać **dowolną liczbę żetonów ELDO** – **sumujecie ich wartości**. Jeśli zapłacicie więcej niż wynosi cena zakupu, reszta nie jest wydawana.

Kupując kartę, wykonujecie poniższe działania:

- Wykładacie karty, którymi płacicie (kładziecie je obok swojej płytki ekspedycji).
- Jeśli płacicie żetonami ELDO, odkładacie je do puli ELDO.
- **Zakupioną kartę** **kładziecie na stos kart wykorzystanych** (nie możecie więc z niej skorzystać od razu po zakupie).

Przykład 2:

Gracz na koniec swojej tury chce kupić Zwój, który kosztuje 4 monety. Płaci 1 żetonem ELDO i 3 kartami z ręki: Fotoreporterką (2 monety), Zwiadowcą ($\frac{1}{2}$ monety) i Studentką ($\frac{1}{2}$ monety). Zakupioną kartę kładzie na swój stos kart wykorzystanych.



Cena zakupu



$$1 \text{ moneta} + 2 \text{ monety} + \frac{1}{2} \text{ monety} + \frac{1}{2} \text{ monety} = 4 \text{ monety}$$



Na niektórych kartach cena zakupu umieszczona jest na **czarnym tle**. Ma on znaczenie tylko w wariancie **WIELKA WYPRAWA DO EL DORADO** (opisanym w osobnej broszurce). Podczas rozgrywki w **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** symbol słońca nie ma znaczenia (istotna jest jedynie cyfra oznaczająca cenę zakupu tej karty).

RYNEK

Na początku gry na rynku znajduje się 6 stosów kart oznaczonych takim symbolem. Gdy któryś z tych stosów wyczerpie się, gracz chcący kupić kartę może wprowadzić na rynek nowy rodzaj kart (leżący dotychczas obok rynku):

- Gracz wybiera 1 ze stosów spoza rynku i kładzie go na pustym miejscu na rynku.
- Następnie bierze 1 kartę z góry tego stosu i płaci za nią.
- **Kupioną kartę** **kładzie na swój stos kart wykorzystanych**.



KARTY JEDNORAZOWE

Niektóre karty oznaczone są czerwonym symbolem skreślonej karty. Po wykorzystaniu takiej karty **odkładacie ją do pudełka!**

Wyjątek: Jeżeli wykorzystacie taką kartę **w inny sposób niż jej główne działanie** (czyli np. podczas zakupów jako $\frac{1}{2}$ ☺), **nie odkładacie jej do pudełka**. W takiej sytuacji kładziecie ją na swój stos kart wykorzystanych.



FAZA 2. ODŁOŻENIE KART

Jest to faza porządkująca. Karty zagrane w fazie 1. (leżące obok płytki ekspedycji) odkładacie (obrazkami do góry) na swój stos kart wykorzystanych.

Jeśli macie jeszcze karty w ręku, możecie:

- zachować je na dalszą część gry,
- odłożyć na stos kart wykorzystanych (wszystkie lub wybrane przez siebie).



Uwaga! Jeśli w swojej turze gracz nie zagrał żadnej karty ani nie kupił karty, bierze 1 żeton ELDO z puli ELDO. Pamiętajcie, że nie można mieć więcej niż 3 żetony ELDO.



FAZA 3. DOBRANIE KART

Z góry swojego stosu dobierania bierzecie tyle kart, aby mieć w ręku 4 karty.

Jeśli na początku tej fazy gracz ma w ręku 4 lub więcej kart, nic nie robi.

Jeżeli stos dobierania wyczerpał się, należy potasować stos kart wykorzystanych, a następnie stworzyć z nich nowy stos dobierania.

Po zakończeniu fazy 3. tura gracza kończy się. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.



ZŁOTE ŚWIĄTYNIE I KLEJNOTY

Każda płytki złotej świątyni ma 3 pola. Aby zdobyć klejnot, gracz musi wykonać poniższe działania:

- Poszukiwacz musi zatrzymać się (zakończyć swój ruch) na jednym z 3 pól złotej świątyni.
- Następnie gracz bierze klejnot ze świątyni, na której zatrzymał się jego poszukiwacz.
- Zdobyte klejnoty należy trzymać obok swojej płytki ekspedycji (są widoczne dla pozostałych graczy).

Uwaga! W każdej złotej świątyni gracz może zdobyć tylko 1 klejnot.



Jedna z płytek złotych świątyń ma symbol 2 poszukiwaczy. Symbol ten wykorzystywany jest w grze dwuosobowej (patrz: ZASADY GRY DLA 2 OSÓB).



Jedna z płytek złotych świątyń ma symbol ELDO. Aby wejść na to pole, musicie odłożyć 1 żeton ELDO do puli ELDO.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, podczas której przynajmniej 1 poszukiwacz dotarł z 3 klejnotami (każdy w innym kolorze) do bramy do El Dorado:

- Po dotarciu na pole sąsiadujące z bramą do El Dorado gracz przesuwa swojego poszukiwacza na pole bramy (bez konieczności zagrywania karty).
- Gdy poszukiwacz wejdzie na pole bramy do El Dorado gracz zdejmuje go z tego pola (poszukiwacz wydostał się z El Dorado).
- Jeżeli tylko jednemu graczowi udało się wydostać z El Dorado, zostaje on zwycięzcą.
- Jeżeli dwóch lub więcej graczy wydostało się z El Dorado w tej samej rundzie, zwycięzcą zostaje ten, który zdobył więcej blokad. Jeżeli wciąż jest remis, wygrywa osoba mająca blokadę o wyższej wartości. Jeżeli żadna z remisujących osób nie ma blokad, gracze dzielą się zwycięstwem.



PRZYKŁAD TURY GRACZA

Gracz ma w ręku 4 karty:



FAZA 1. ZAGRANIE KART

Na początku swojej tury gracz postanowił wykonać akcję specjalną – zagrywa kartę Zbieracz. Kładzie ją obok swojej płytki ekspedycji. Karta ta pozwala wziąć 1 żeton ELDO z puli ELDO i wziąć do ręki 1 kartę z góry stosu dobierania – gracz trafił na kartę Zwój.

Następnie gracz postanowił przesunąć swojego poszukiwacza:



Ⓐ Wchodzi do **obozu**, musi więc odłożyć do pudełka 1 z kart trzymanych w ręku. Wybiera kartę Turystka.



Ⓑ Następnie zagrywa kartę Jeep, aby przesunąć poszukiwacza o 5 pól ruin (5 pól z 1 pochodnią). Po wykorzystaniu karta Jeep jest odkładana do pudełka (X).



Ⓒ Gracz zagrywa jeszcze kartę Zwój i przesuwa poszukiwacza o 2 kolejne pola (1 pochodnia + 1 wiosło). Po wykorzystaniu Zwój odkładany jest do pudełka (X).



Na koniec fazy 1. gracz chce **kupić kartę**. Do wydania ma 2 monety (z karty Fotorreporterka) i 1 żeton ELDO.

Na rynku jest wolne 1 pole, gracz może więc kupić kartę znajdującą się poza rynkiem. Wybiera Myśliwego – karty te umieszcza więc na rynku. Następnie bierze kartę Myśliwy (kładzie ją na swoim stosie kart wykorzystanych). Myśliwy kosztuje 3 monety. Gracz płaci kartą Fotorreporterka o wartości 2 monet (kładzie ją obok swojej płytki ekspedycji) i 1 żetonem ELDO (odkłada go do puli ELDO).



FAZA 2. ODŁOŻENIE KART

Gracz przekłada wszystkie karty leżące obok jego płytki ekspedycji na swój stos kart wykorzystanych. Jeśli gracz miałby karty w ręku, mógłby zachować je na dalszą część gry lub odłożyć na stos kart wykorzystanych (wszystkie lub wybrane przez siebie).

FAZA 3. DOBRANIE KART

Gracz nie ma kart w ręku, bierze więc ze swojego stosu dobierania 4 karty i kończy turę.

Jeśli w swojej turze gracz nie zagrałby żadnej karty ani nie kupiłby karty, wziąłby 1 żeton ELDO z puli ELDO (pamiętajcie, że nie można mieć więcej niż 3 żetony ELDO).



INNE TRASY W EL DORADO

Tworząc własne trasy wyprawy, pamiętajcie o kilku radach autora gry:

- Nie róbcie dużych skupisk terenu jednego rodzaju. Im bardziej zróżnicowana trasa, tym gra jest ciekawsza.
- Zwróćcie uwagę na to, żeby skróty były trudniejsze do przebycia niż dłuższe odcinki tras.
- Jeśli trasa ma kształt łuku, wewnętrzna strona (czyli krótsza) powinna być trudniejsza. Gracze będą wtedy wybierać różne strategie.
- Unikajcie tworzenia zbyt wielu „wąskich gardeł”.



ŁATWA



WEZEL



ŚREDNIA



DROGA DYLEMATÓW



TRUDNA



**DOLINA
ROZCZAROWANIA**



TRUDNA

**TAJEMNICZY
TRÓJKĄT**



ZASADY GRY DLA 2 OSÓB

Gra dwuosobowa toczy się zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry z poniższymi zmianami.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz ma do dyspozycji 2 poszukiwaczy w tym samym kolorze. Gracz rozpoczynający ustawia swoich poszukiwaczy na polach startowych 1 i 3, a drugi gracz na polach 2 i 4.

PRZESUNIĘCIE POSZUKIWACZA

- Po zagranie karty gracz decyduje, którego z 2 poszukiwaczy przesunąć.
- Nie można** wykorzystywać 1 karty do poruszania 2 poszukiwaczy.
- Nie można** wchodzić na pole zajmowane przez innego poszukiwacza (również tego samego gracza).

ZŁOTE ŚWIĄTYNIE I KLEJNOTY

  Zdobywanie klejnotów **czzerwonych** i **niebieskich** odbywa się zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry:

- poszukiwacz musi zatrzymać się (zakończyć swój ruch) na 1 z 3 pól świątyni,
- następnie gracz bierze klejnot leżący w świątyni.

 Zdobywanie klejnotu **zielonego** wymaga większego wysiłku – aby go zdobyć, gracz musi wysłać do świątyni 2 swoich poszukiwaczy:

- 2 poszukiwaczy gracza musi zatrzymać się (zakończyć swój ruch) na jednym z pól świątyni oznaczonych ikonką 2 poszukiwaczy (obaj muszą stać na tym samym polu!),
- gdy powyższe warunki będą spełnione, gracz bierze klejnot leżący w świątyni.



KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, podczas której 2 poszukiwaczy któregoś gracza dotarło z 3 klejnotami (każdy w innym kolorze) do bramy do El Dorado.

Uwaga! Po dotarciu pierwszego poszukiwacza na pole sąsiadujące z bramą do El Dorado gracz **nie musi** od razu przesunąć go na pole bramy. Zostawiając go na tym polu i czekając na swojego drugiego poszukiwacza, gracz może utrudniać poszukiwaczom przeciwnika dotarcie do bramy.

DODATKOWE MODUŁY

MODUŁ PALISADY



3 płytki z palisadami

PRZYGOTOWANIE GRY

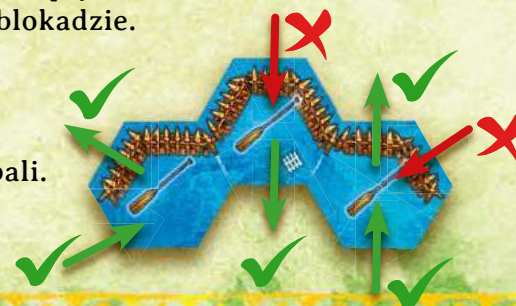
Podczas tworzenia trasy wyprawy możecie wykorzystać palisady – utrudnią poruszanie się po El Dorado. Tworząc trasę wyprawy, większą płytkę z palisadami połóżcie między płytkami terenu. 2 mniejsze płytki z palisadami połóżcie na płytkach terenu. Palisady muszą w całości leżeć na płytce terenu, **nie mogą** wystawać poza trasę wyprawy ani leżeć na blokadzie.

PALISADY

Na polach tych płytek są pale zaostrzone z jednej strony.

Poszukiwacz **nie może** przejść przez palisadę (lub zatrzymać się na niej) idąc od strony zaostrzonych pali.

Może natomiast przejść przez nią (lub zatrzymać się na niej), idąc od drugiej strony.



MODUŁ ELDO



4 płytki ELDO

PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas tworzenia trasy wyprawy możecie wykorzystać płytki ELDO – pomogą zdobywać żetony ELDO. Kładzie się je na płytkach terenu tworzących trasę wyprawy.

ELDO



Jeśli poszukiwacz zatrzyma się (zakończy swój ruch) na płytce ELDO, zdobywa 1 żeton ELDO (bierze go z puli ELDO).

Aby zdobyć następny żeton ELDO w tej samej turze, poszukiwacz musi zejść z płytki ELDO (zakończyć swój ruch na innym polu), a następnie wrócić na płytkę ELDO (zakończyć na niej swój ruch).

OPIS KART

Pamiętajcie, że:

- karty z symbolami należy po wykorzystaniu odłożyć do pudełka.
- w trakcie gry gracz nie może mieć więcej niż 3 ELDO.



Pomarańczowe karty
(z pochodniami):

- pozwalają poruszać się po polach **ruin**,
- podczas zakupu nowej karty wartość pomarańczowej karty = $\frac{1}{2}$.
- Archeolożka pozwala przesunąć poszukiwacza maksymalnie 2 razy na sąsiadujące pola **ruin** (ignorując ich siłę). Pozwala też zdobywać blokadę z pochodnią.



Żółte karty (z monetami):

- pozwalają poruszać się po polach **wiosek**,
- podczas zakupu nowej karty wartość żółtej karty wskazuje cyfra na monecie: **1 2 5**.



Zielone karty (z maczetami):

- pozwalają poruszać się po polach **dżungli**,
- podczas zakupu nowej karty wartość zielonej karty = $\frac{1}{2}$.



Białe karty – jokery:

- gracz wybiera 1 z symboli znajdujących się na karcie i porusza się po odpowiednim rodzaju pól,
- podczas zakupu nowej karty wartość białej karty z symbolem monety wskazuje cyfra na monecie: **2 3 5** (wartość białej karty bez symbolu monety = $\frac{1}{2}$.

Fioletowe karty

- pozwalają wykonać akcję specjalną opisaną na karcie,
- podczas zakupu nowej karty wartość **fioletowej** karty = $\frac{1}{2}$ 🟡.



ZWÓJ

Gracz może przesunąć swojego poszukiwacza maksymalnie 2 razy na sąsiadujące pole (ignorując siłę tego pola). Polem tym nie mogą być góry ani pole zajęte przez innego poszukiwacza.

Zwój pozwala też zdobywać blokady.

Kartę Zwój **odkłada do pudełka**.



MYŚLIWY

Gracz bierze 1 żeton ELDO z puli ELDO. Następnie gracz może (ale nie musi) odłożyć do pudełka 1 kartę z ręki.



ZBIERACZ

Gracz bierze 1 żeton ELDO z puli ELDO. Następnie bierze do ręki 1 kartę z góry stosu dobierania.



MAPA SKARBU

Gracz bierze 1 żeton ELDO z puli ELDO.

Następnie gracz przesuwa poszukiwacza na sąsiadujące pole (ignorując siłę tego pola). Polem tym nie mogą być góry ani pole zajęte przez innego poszukiwacza.

Mapa skarbu pozwala też zdobywać blokady.

Kartę Mapa skarbu **odkłada do pudełka**.



TROPICIEL

Gracz może przesunąć swojego poszukiwacza maksymalnie 2 razy na sąsiadujące pole z pojedynczym symbolem (w tym pole z demonem z dodatku *Demony Dżungli*).

Tropiciel pozwala też zdobywać blokady z pojedynczym symbolem.



NOWY EKWIPUNEK

Gracz bierze 3 żetony ELDO z puli ELDO. Podczas tej rundy, jeżeli gracz **kupuje kartę**, może wybrać ją z dowolnego stosu (również spoza rynku).

Kartę Nowy ekwipunek **odkłada do pudełka**.



DOSTAWCA EKWIPUNKU

Gracz płaci 1-3 żetony ELDO. Za każdy wydany w ten sposób żeton ELDO może przesunąć swojego poszukiwacza na sąsiadujące pole (ignorując siłę tych pól). Polem tym nie mogą być góry ani pole zajęte przez innego poszukiwacza.

Dostawca ekwipunku pozwala też zdobywać blokady.

Przykład:

Gracz płaci 2 żetony ELDO, aby przesunąć się o 2 pola. Ignoruje siłę tych pól.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Dr Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

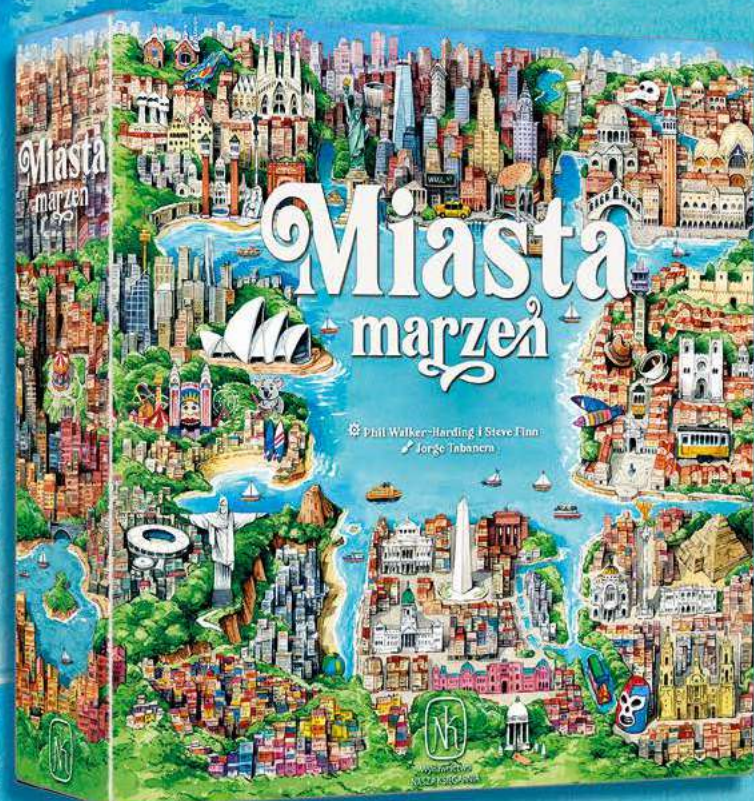
Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska
Korekta: Zuzanna Hertig, Ewa Graniak-Wosinek
DTP: Cezary Szulc

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia
@ nasza_ksiegarnia_gry

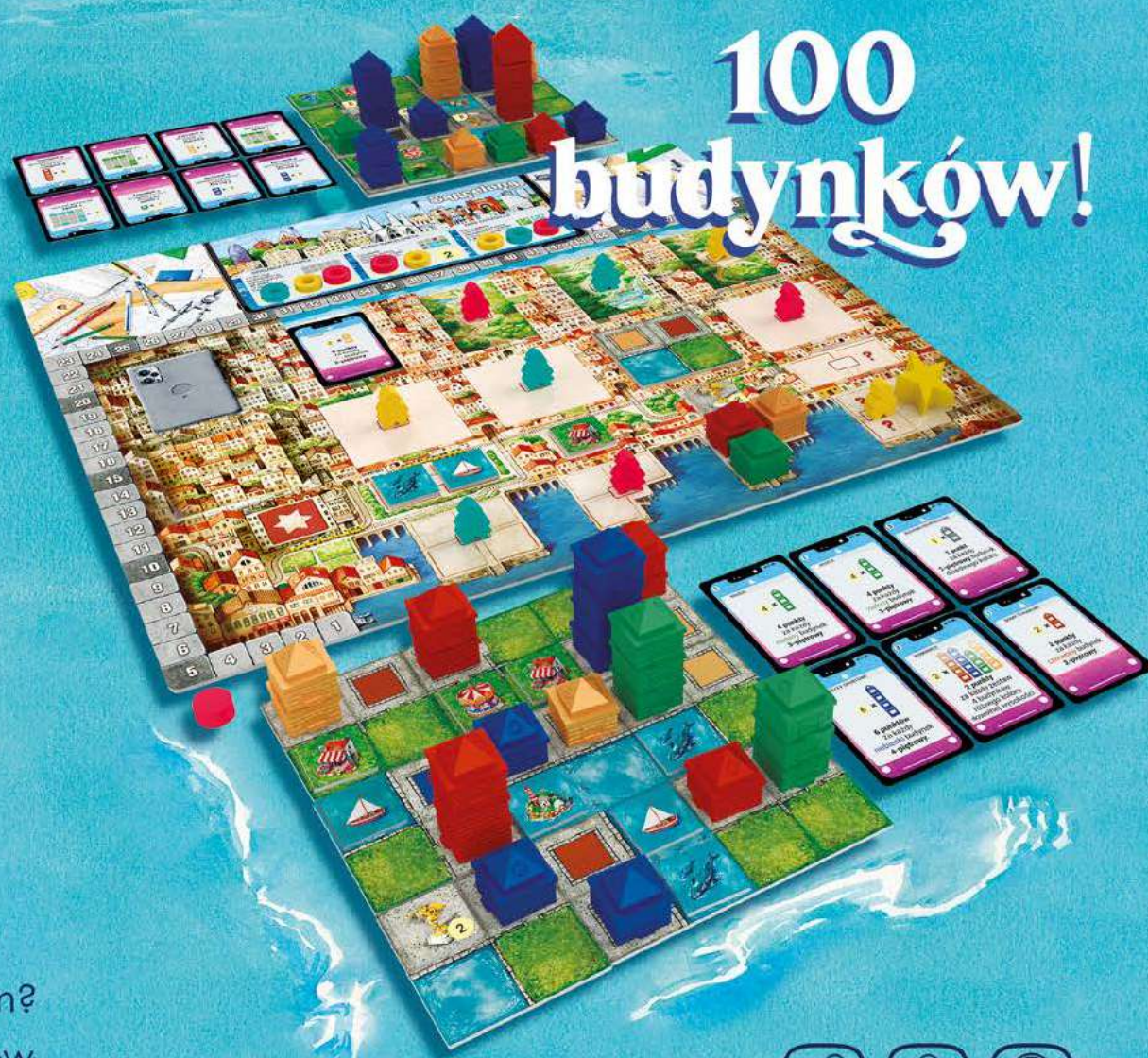




STWÓRZCIE MIASTA SWOICH MARZEŃ!

- Gdzie umieścicie jeziora i parki?
- Jak wysokie budynki postawicie?
- Jakie atrakcje zapewnicie mieszkańcom?

Podczas rozgrywki zdobywacie karty celów dające wam punkty. Wygra osoba, która za swoje miasto zgromadzi najwięcej punktów.



Autorzy gry:
Phil Walker-Harding, Steve Finn

