

Wyprawa do

EL DORADO

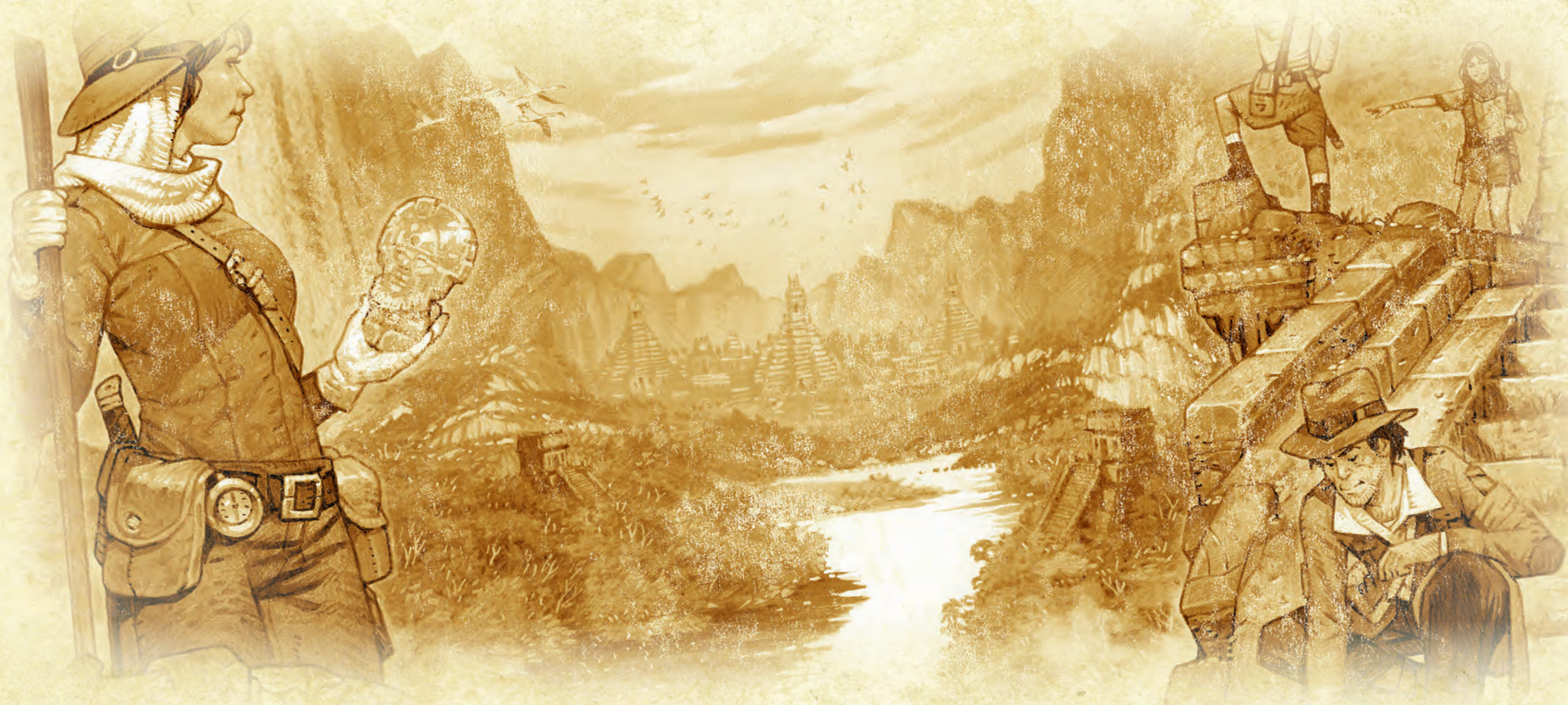


instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



W XVI wieku hiszpańscy konkwistadorzy dowiedzieli się o istnieniu bajecznie bogatej krainy zwanej EL DORADO (od hiszpańskiego „el hombre dorado”, czyli „złoty człowiek”). Miała się ona znajdować gdzieś w sercu południowoamerykańskiej dżungli. Konkwistadorów ogarnęła gorączka złota. Organizowano wyprawy mające na celu odnalezienie legendarnej krainy. Zamiast bogactw większość z ich uczestników znalazła śmierć. Nie powstrzymało to jednak europejskich poszukiwaczy – przez wiele lat wysyłano kolejne ekspedycje.

Poczuj smak niebezpiecznych wypraw. Każdy z graczy prowadzi zespół chcący jak najszybciej dotrzeć do EL DORADO. W tym celu rekrutuje poszukiwaczy i przewodników, gromadzi potrzebny sprzęt i stara się mądrze zaplanować trasę podróży. Ten, kto pierwszy przekroczy bramy złotego miasta, zostaje zwycięzcą i zdobywa skarby EL DORADO.



Autor gry: Reiner Knizia

Ilustracje i opracowanie graficzne: Vincent Dutrait

Reiner Knizia dziękuje wszystkim testerom. Do rozwoju gry w szczególności przyczynili się: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove, Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson i D.

© Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

ELEMENTY GRY



Startowa płytki terenu
(z polami 1, 2, 3, 4)



6 dużych płytek terenu



2 małe płytki terenu



Końcowa płytki terenu
(brama El Dorado)



6 blokad



4 płytki ekspedycji
(po 1 dla każdego gracza)



4 talie startowe - każda z nich zawiera 8 kart.
W prawym dolnym rogu oznaczone są one kolorem gracza:



Rynek
(dwuczęściowa płytki)



8 pionków poszukiwaczy



Znacznik gracza
rozpoczynającego



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



36 żetonów jaskiń (używane tylko w wariantcie z jaskiniami)

W dalszej części instrukcji znajdują się zasady gry dla 3 i 4 graczy. Na stronie 8 opisany został wariant dla 2 osób.

CEL GRY



Zadaniem graczy jest dotarcie do bram El Dorado. Wygra ten, którego poszukiwacz dotrze tam jako pierwszy.

Płytki terenu tworzą trasę wyprawy. Na jej początku zawsze znajduje się płytki startowa, a na końcu płytki końcowa (brama do El Dorado).

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz bierze zestaw elementów w wybranym kolorze:

- 1 pionek poszukiwacza,
- 1 płytki 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.



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

Na początku rozgrywki każdy gracz ma do dyspozycji talię startową: 1 × Marynarz, 3 × Globtroter, 4 × Turystka.



TRASA WYPRAWY

Podczas pierwszej rozgrywki możecie wykorzystać poniższy układ płytek terenu – zapewnia on spokojną rozgrywkę.

1 Trasa wyprawy rozpoczyna się od płytki startowej. Połóżcie ją stroną B do góry.

Pola startowe:
1, 2, 3, 4

2 Wybierzcie duże płytki terenu z literami C, N, I, K. Następnie połóżcie je tak, jak na rysunku. Płytki terenu są dwustronne i oznaczone literami na środkowym polu.

3 Potasujcie 6 blokad (obrazkami do dołu). 4 losowo wybrane umieśćcie na połączeniu płytek terenu i odwróćcie obrazkami do góry. Niewykorzystane blokady odłóżcie do pudełka.

4 Trasę wyprawy zamyka końcowa płytka terenu.

Podczas kolejnych rozgrywek możecie skorzystać z układów proponowanych przez autora gry (strona 10) lub zaprojektować własną trasę. Możliwych jest ponad 100 000 układów trasy!

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

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:

1 6 stosów kart z symbolem (w prawym dolnym rogu) połóżcie na rynku.

2 Pozostałe 12 stosów połóżcie obok rynku.



Osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego wykonuje swoją turę. 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.

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.

Na tym kończy się tura gracza. Po nim swoje tury wykonują kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

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.

Droga do EL DORADO prowadzi przez dżunglę, wioski i rzeki oraz pola specjalne: rumowiska, obozy i góry (pola te opisane są na następnej stronie).



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

Aby przesunąć poszukiwacza, wykonujecie poniższe działania:

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

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

Zagrana karta musi spełniać 2 warunki:

- Symbol karty musi odpowiadać symbolowi pola, na które poszukiwacz ma zostać przesunięty (np. karta z wiosłem pozwala przesunąć poszukiwacza na pole z wiosłem).
- 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, możecie kontynuować ruch poszukiwacza na następne pole (pod warunkiem że niewykorzystana siła karty pozwala wejść na to pole).

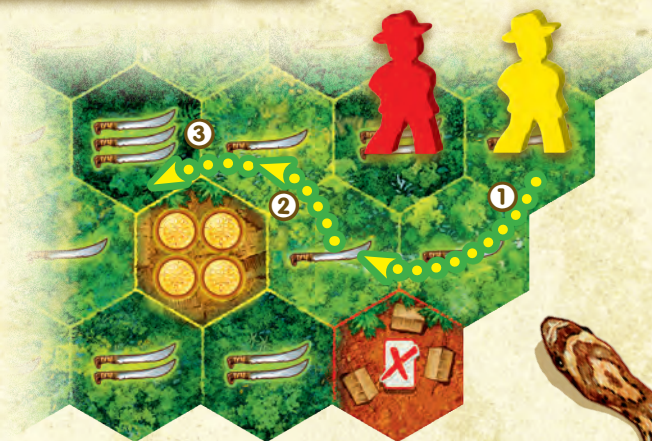


- Jeśli nie chcecie lub nie możecie przesunąć poszukiwacza na kolejne pole, niewykorzystana siła karty przepada.

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

Przykład:

- 1 Krysia zagrywa **Zwiadowcę** o sile 2 i przesuwa poszukiwacza o 2 pola **dżungli** – każde z nich o sile 1.
- 2 Następnie zagrywa drugiego **Zwiadowcę** o sile 2 i przesuwa poszukiwacza na **dżunglę** o sile 1. Drugi punkt siły przepada.
- 3 Na koniec zagrywa **Odkrywcę** o sile 3 – przesuwa poszukiwacza na **dżunglę** o sile 3.



POLA SPECJALNE



Aby wejść na **rumowisko**, musicie poświęcić 1 / 2 / 3 dowolne karty z ręki. Odkładacie je obok swojej płytki ekspedycji (a po zakończeniu fazy 1. wszystkie zagrane karty są odkładane na stos kart wykorzystanych).

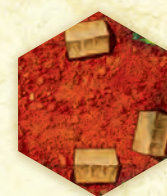
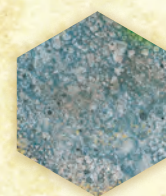
Aby wejść do **oboza**, musicie poświęcić 1 / 2 / 3 dowolne karty z ręki. Odkładacie je do pudełka.

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

rumowisko

obóz

góry



Poszukiwacze nie mogą wchodzić na góry.



BLOKADY

Poszukiwacze nie mogą wchodzić na blokadę.

Aby zdobyć blokadę, wykonujecie poniższe działania:

- zagrywacie odpowiednią kartę (według takich samych zasad, jak w przypadku pól planszy),
- bierzecie blokadę i kładziecie przed sobą.

Blokady oznaczone są cyframi 1–6. Oznaczenia te służą do rozstrzygnięcia remisów na koniec gry.



Przykład:

Michał zagrywa **Odkrywcę** (3 machety). 1 machetę wykorzystuje na zdobycie blokadę (kładzie ją przed sobą). Pozostałe 2 machety wykorzystuje na przesunięcie poszukiwacza o 2 kolejne pola **dżungli** – każde z 1 machetą.

3 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 i wykonania akcji specjalnej możecie zagrywać **w dowolnej kolejności**.

Przykład:

Patrycja 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: **1 2 3 4**,
- każda inna karta warta jest ½ monety.



Cena zakupu karty

Kupując kartę, możecie zagrać **dowolną liczbę kart – 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).
- **Zakupioną kartę kładziecie na stos kart wykorzystanych** (nie możecie więc z niej skorzystać od razu po zakupie).



Cena zakupu



1 moneta



2 monety



½ monety



½ monety

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

Przykład:

Czarek podjął decyzję, że nie będzie w swojej turze przesuwac poszukiwacza – 4 karty trzymane w ręce chce wykorzystać do zakupu Nadajnika, który kosztuje 4 monety. Płaci, zagrywając Turystkę (1 moneta), Fotoreporterkę (2 monety), Globtrotera (½ monety) i Kompas (½ monety). Zakupioną kartę kładzie na swój stos kart wykorzystanych.

RYNEK

Na początku gry na rynku znajduje się 6 stosów kart oznaczonych symbolem słońca. Gdy któryś z tych stosów się wyczerpie, jeśli chcecie kupić kartę, możecie wprowadzić na rynek nowy rodzaj kart (leżący dotychczas obok rynku):

- Wybieracie 1 ze stosów spoza rynku i kładziecie go na pustym miejscu na rynku.
- Następnie bierzecie 1 kartę z góry tego stosu i płacicie za nią.
- **Kupioną kartę kładziecie na swój stos kart wykorzystanych.**



KARTY JEDNORAZOWE

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

Wyjątek: Jeśli wykorzystacie taką kartę w inny sposób niż jej główne działanie, nie odkładacie jej do pudełka. Czyli np. jeśli wykorzystacie ją jako koszt wejścia na rumowisko lub podczas zakupów (wartość każdej z tych kart = ½ ☉).

Uwaga! Nie pomylcie tego symbolu z symbolami na kartach Dziennik podróży i Dr botaniki. Oznaczają one coś innego (opis kart znajduje się na stronie 12).



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).



FAZA 3. DOBRANIE KART

Bierzecie z góry swojego stosu dobierania tyle kart, aby mieć w ręku 4 karty.

Jeśli na początku tej fazy macie w ręku 4 lub więcej kart, nic nie robicie.

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

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



KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, podczas której przynajmniej 1 poszukiwacz dotarł do końcowej płytki terenu. Po dotarciu na 1 z 3 pól znajdujących się na płytce końcowej gracz przesuwa poszukiwacza na złotą bramę El Dorado (aby zwolnić pole końcowe). Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Jeśli 2 lub więcej graczy dotarło na końcową płytkę terenu w tej samej rundzie, zwycięzcą zostaje ten, który zdobył **więcej blokad**. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa osoba mająca blokadę z wyższą cyfrą. Jeśli żadna z remisujących osób nie ma blokad, gracze dzielą się zwycięstwem.



ZASADY GRY DLA 2 OSÓB

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 zagraniu 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).

KONIEC GRY

Zwycięza gracz, który jako pierwszy wprowadzi 2 swoich poszukiwaczy na końcową płytkę terenu.

Pozostałe zasady są takie same, jak w wersji dla 3 i 4 osób.

PRZYKŁAD TURY GRACZA

Ola ma w ręku następujące 4 karty:



FAZA 1. ZAGRANIE KART

Na początku swojej tury Ola zagrywa kartę *Kartograf*. Karta ta pozwala wziąć 2 karty z góry stosu dobierania. Ola bierze więc 2 karty (trafiła na *Pioniera* i *Tubylca*) i dodaje je do kart trzymanyh w ręce.

Teraz postanawia przesunąć swojego poszukiwacza.



Ⓐ Zagrywa kartę *Pionier* (z 5 maczetami) i przesuwa poszukiwacza o **3 pola dżungli** (1 maczeta + 2 maczety + 2 maczety).

Ⓑ Następnie wchodzi do **obozu**. Musi odłożyć do pudełka 1 ze swoich kart. Odkłada kartę *Turystka*.

Ⓒ Teraz Ola chce pokonać **2 pola wody**. Zagrywa kartę *Hydroplan* (4 wiosła), przesuwa poszukiwacza na pole wody z 2 wiosłami, a następnie na pole z 1 wiosłem. Czwarte wiosło przepada, a karta odkładana jest do pudełka (X).

Ⓓ Ola zagrywa jeszcze kartę *Tubylec*, która pozwala wejść na dowolne sąsiadujące pole. Przesuwa poszukiwacza na **rumowisko**. Dzięki *Tubylcowi* może zignorować siłę tego pola – nie musi odkładać z ręki 3 kart obok swojej płytki ekspedycji.

Na koniec fazy 1. Ola chce kupić kartę za 3 monety pochodzące z jej ostatniej karty (*Dziennikarka*).

Na rynku jest 1 wolne pole. Ola może więc kupić kartę znajdującą się dotychczas poza rynkiem. Wybiera *Kompas*. Karty te umieszcza więc na rynku. Następnie bierze z góry tego stosu 1 kartę i kładzie na swoim stosie kart wykorzystanych. *Kompas* kosztuje 2 monety. Ola płaci swoją kartą *Dziennikarka*, mającą 3 monety. Zapłaciła więc o 1 monetę więcej. Za nadliczbową monetę nie może jednak kupić kolejnej karty, nie dostaje też reszty – moneta ta przepada.

FAZA 2. ODŁOŻENIE KART

Ola przekłada wszystkie karty leżące obok jej płytki ekspedycji na swój stos kart wykorzystanych.

FAZA 3. DOBRANIE KART

Ola nie ma w ręce ani jednej karty, bierze więc ze swojego stosu dobierania 4 karty i kończy turę.



Poniżej znajduje się kilka tras wyprawy zaproponowanych przez autora gry.

Dla zachowania czytelności na grafikach nie ma blokad. Pamiętajcie, aby umieścić je na połączeniach płytek terenu, w trakcie przygotowania gry. **Uwaga!** Jeśli używacie małych płytek terenu, blokadę połóżcie tylko z jednej strony: przy wejściu na tę płytkę.

LATWE



ZŁOTE WZGÓRZA



WSTĘGA

ŚREDNIE



SPLATANE ŚCIEŻKI



SERPENTYNA

TRUDNE



TRZĘSAWISKA



KOCIOŁ CZAROWNIC

STWÓRCZCIE WŁASNE TRASY WYPRAWY!

Autor gry ma dla was kilka wskazówek:

- Trasa musi zaczynać się od płytki startowej, a kończyć płytką końcową.
- Nie róbcie dużych skupisk terenu 1 rodzaju. Im bardziej zróżnicowana trasa, tym gra jest ciekawsza.
- Zwróćcie uwagę na to, aby skróty były trudniejsze do przebycia niż dłuższe odcinki tras.
- Jeśli trasa ma kształt łuku, wewnętrzna strona (czyli krótsza) powinna być trudniejsza. Dzięki temu gracze mogą wybierać różne strategie.
- Unikajcie tworzenia zbyt wielu „wąskich gardeł”.



WARIANT Z JASKINIAMI

Po rozegraniu kilku partii w podstawową wersję gry sprawdźcie wariant z jaskiniami. Cel gry pozostaje taki sam – musicie jak najszybciej dotrzeć do El Dorado. Podczas wyprawy będziecie jednak mieli możliwość eksploracji jaskiń. Możecie w nich znaleźć żetony dające dodatkowe możliwości.

Przygotowując grę:

- wymieszajcie wszystkie 36 żetonów (obrazkami do dołu),
- ułóżcie je w stosy – po 4 żetony w każdym stosie,
- następnie połóżcie po 1 stosie (nadal obrazkami do dołu) na każdej górze z jaskinią (rysunek obok),
- pozostałe żetony jaskiń odłóżcie do pudełka.

Gdy po zagraniu karty poszukiwacz zatrzyma się na polu sąsiadującym z jaskinią, gracz może ją eksplorować.

Uwaga! Po zagraniu karty poszukiwacz musi zakończyć ruch obok jaskini. Nie można jej eksplorować, przechodząc obok niej.

Eksplorując jaskinię, gracz bierze żeton z góry stosu i kładzie go przed sobą obrazkiem do góry.

Zdobyty żeton można od razu wykorzystać lub zatrzymać na następne tury.

Gracz może mieć dowolną liczbę żetonów. Może też wykorzystać ich dowolną liczbę podczas swojej tury.

Żetony są jednorazowe – po wykorzystaniu należy odłożyć je do pudełka.



SYTUACJE WYJĄTKOWE

Między poszukiwaczem a jaskinią znajduje się blokada.

- Gracz A, do którego należy ten poszukiwacz, nie może eksplorować jaskini. Jeśli gracz A zdobędzie tę blokadę i jego poszukiwacz zatrzyma się obok jaskini, eksploracja jest możliwa.
- Gracz B zdobywa tę blokadę. Po jej usunięciu poszukiwacz gracza A sąsiaduje z jaskinią. Gracz A nie może jej eksplorować, ponieważ znalazł się obok jaskini w wyniku usunięcia blokady, a nie w wyniku swojego ruchu.

Ponowna eksploracja tej samej jaskini.

Aby ponownie eksplorować tę samą jaskinię, poszukiwacz musi „odejść” od jaskini (gracz musi zagrać kartę, wykonać ruch i zatrzymać się na polu niesąsiadującym z jaskinią). Zagrywając kolejną kartę, może „wrócić” do jaskini i ją eksplorować. Nie można więc chodzić poszukiwaczem dookoła jaskini i zdobywać kolejnych żetonów.

Poszukiwacz stoi obok 2 jaskiń.

Jeśli poszukiwacz zatrzymał się na polu sąsiadującym z 2 (lub więcej) jaskiniami, gracz może eksplorować każdą z nich.



Przykład: Patrycja zagrała kartę Globtroter i przesunęła poszukiwacza na pole dżungli. Pole to sąsiaduje z jaskinią. Patrycja bierze więc żeton z góry stosu (trafiła na 2 monety) i kładzie go przed sobą. Postanowiła od razu wykorzystać żeton: przesunęła poszukiwacza na pole wioski (z 2 monetami). Pole to sąsiaduje z jaskinią, ale Patrycja nie może ponownie eksplorować jaskini, ponieważ przesunęła poszukiwacza z jednego na drugie sąsiadujące pole. Oczywiście Patrycja mogła również zatrzymać żeton i wykorzystać go w innej turze do przesunięcia poszukiwacza lub zakupu nowej karty.

ŻETONY JASKIŃ



2 × Żetony z monetą, wiosłem i maczetą używane są do przesuwania poszukiwaczy.



3 × Monety mogą służyć również do zakupu kart.



2 ×



4 ×

Gracz może wziąć 1 kartę ze stosu dobierania. Kartę tę może od razu wykorzystać.



4 ×

Gracz może usunąć z gry (odłożyć do pudełka) dowolną kartę z ręki.



3 ×

Gracz może wymienić karty:

– odkłada 1, 2, 3 lub 4 karty z ręki na swój stos kart wykorzystanych,

– następnie bierze tyle samo kart ze swojego stosu dobierania.



2 ×

Gracz zagrywa taki żeton razem z kartą jednorazową. Zamiast odłożyć kartę do pudełka, gracz kładzie ją obok swojej płytki ekspedycji.



2 ×

Gracz może do końca swojej tury wchodzić na pola (i przechodzić przez nie) zajmowane przez innych poszukiwaczy. Nie może jednak wchodzić na góry.



2 ×


Żetony te działają tak samo jak karta Tubylec. Gracz może przesunąć poszukiwacza na dowolne pole, ignorując siłę tego pola. Nie może jednak wchodzić na góry ani na pola zajęte przez innych poszukiwaczy.



2 ×


Gracz zagrywa taki żeton razem z dowolną kartą. Może zmienić symbol tej karty.

Przykład: Zagrywając kartę Odkrywca (o sile 3 maczet), gracz może powiedzieć, że zamienia 3 maczety na 3 monety albo 3 wiosła.


Pamiętajcie, że karty z symbolami  należy po wykorzystaniu odłożyć do pudełka.



Zielone karty (z maczetami):

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

Fioletowe karty

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



NADAJNIK

Gracz bierze dowolną kartę (z rynku lub leżącą obok rynku), nie płacąc za nią. Wziętą kartę kładzie na swój stos kart wykorzystanych, a **Nadajnik odkłada do pudełka**. Wzięcie tej karty nie jest traktowane jako zakup nowej karty. Na koniec swojej tury gracz może więc kupić nową kartę.



KARTOGRAF

Gracz bierze do ręki 2 karty z góry stosu dobierania. Wzięte karty może (ale nie musi) wykorzystać w tej samej turze.

Jeśli stos dobierania wyczerpie się, gracz tasuje stos kart wykorzystanych i tworzy nowy stos dobierania.




KOMPAS

Gracz bierze do ręki 3 karty z góry stosu dobierania. Wzięte karty może (ale nie musi) wykorzystać w tej samej turze.

Kartę **Kompas odkłada do pudełka**.



Niebieskie karty (z wiosłami):

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



Żółte karty (z monetami):

- pozwalają poruszać się po polach **wiosek**,
- podczas zakupu nowej karty wartość żółtej karty wskazuje cyfra na monecie: **1 2 3 4**.



Białe karty – jokery

(z maczetami, wiosłami i monetami):

- gracz wybiera 1 z 3 symboli karty i porusza się po odpowiednim rodzaju pól,
- podczas zakupu nowej karty wartość białej karty wskazuje cyfra na monecie: **1 2 4**.



DR BOTANIKI

Gracz bierze do ręki 1 kartę z góry stosu dobierania. Następnie może (ale nie musi) odłożyć do pudełka 1 kartę z ręki.

Wziętą kartę może (ale nie musi) wykorzystać w tej samej turze.



DZIENNIK PODRÓŻY

Gracz bierze do ręki 2 karty z góry stosu dobierania. Dodaje je do kart trzymanyh w ręku, a **Dziennik podróży odkłada do pudełka**. Następnie może (ale nie musi) odłożyć do pudełka 1 lub 2 karty z ręki. Wzięte karty może (ale nie musi) wykorzystać w tej samej turze.



TUBYLEC

Gracz może przesunąć poszukiwacza na sąsiadujące pole, ignorując siłę tego pola.

Polem tym nie mogą być góry ani pole zajęte przez innego poszukiwacza.

Tubylec pozwala też zdobywać blokady (ignorując ich siłę).



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apatczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2019 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Dr Reiner Knizia. 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
Tłumaczenie: Michał Stajszczak
Korekta: Zuzanna Hertig
DTP: Cezary Szulc



instrukcje wideo
gry.nk.com.pl

f /NaszaKsiegarnia
@ nasza_ksiegarnia_gry

