

REINER KNIZIA

Wyprawa do

EL DORADO

GRA KOŚCIANA

INSTRUKCJA



El Dorado od wieków rozpała wyobraźnię odkrywców. Południowoamerykańska dżungla pochłonęła wiele wypraw opętanych gorączką złota. Mówi się jednak, że jednej z nich udało się dotrzeć do celu. Niedawno odkryto strzępy 4 map oraz pamiętnik jednego z uczestników wyprawy. Eksperci podejrzewają, że niektóre ze szlaków zaznaczonych na mapach mogą prowadzić do bramy legendarnego miasta.

Teraz to ty, wraz z innymi śmiałkami, wyruszasz tropem tej tajemnicy. Przeczytaj pamiętnik z wyprawy i wykorzystaj wskazówki zawarte na mapach, by wyprzedzić konkurencję i dotrzeć do El Dorado – krainy skarbów i chwały!

Wyprawa do El Dorado – gra kościana to samodzielna gra z serii „Wyprawa do El Dorado”.

Do tej pory w tej serii wydane zostały:

Wyprawa do El Dorado (gra podstawowa)

Wyprawa do El Dorado – Złote świątynie (samodzielna gra, którą można połączyć z grą podstawową)

Wyprawa do El Dorado – Demony dżungli (dodatek)

Wyprawa do El Dorado – Mokradła i smoki (2 dodatki w 1 pudełku)

ELEMENTY GRY

6 kostek z poniższymi ściankami:



maczeta



wiosło



pochodnia



amulet



mapa



monety

1 kostka z poniższymi ściankami:



drogowskazy



monety



4 mapy: nr 1, 2, 3 i 4



4 ołówki



CEL GRY

Waszym zadaniem jest dotarcie do El Dorado. Będziecie dyskretnie obserwowani przez plemię Muisca strzegące bram do Złotego Miasta. Plemię uniemożliwi wam wejście do niego, dopóki nie złożycie ofiar w odpowiedniej liczbie świątyń.

Podczas wyprawy możecie trafić na osady tego plemienia. Za przejście przez tereny tubylców będziecie musieli srogo zapłacić. Złotem, rzecz jasna. Mamy dla was i dobre informacje. W trakcie wyprawy możecie zdobywać zasoby pomocne w wędrowce. Możecie też zatrudniać pomocników: kartografa, przewodniczkę i etnografkę.

Wygra gracz, który jako pierwszy dotrze do złotej świątyni będącej bramą do El Dorado.

4 MAPY

W grze są 4 mapy – każda z inną trasą i z innymi zasobami, które będziecie mogli zdobywać podczas wyprawy.

Każda mapa to osobna wyprawa – im wyższy numer mapy, tym większe wyzwanie. Rozgrywajcie je więc w kolejności od 1 do 4, aby stopniowo poznawać elementy pojawiające się w kolejnych wyprawach.



Podczas gry wszyscy gracze muszą mieć mapę tego samego numeru.

2 POZIOMY TRUDNOŚCI

Każda z 4 wypraw może być rozgrywana na 2 poziomach trudności:

- Jeśli chcecie wyruszyć na wyprawę na poziomie łatwiejszym, **skreślcie żółtą świątynię** w swoim arkuszu. Podczas wyprawy będziecie musieli złożyć ofiarę w 1 świątyni mniej.



- Jeśli chcecie wyruszyć na wyprawę na poziomie trudniejszym, **nie skreślajcie żółtej świątyni**. Podczas wyprawy będziecie musieli złożyć ofiarę w 1 świątyni więcej.



PRZYGOTOWANIE GRY

1. Każdy gracz bierze **ołówek** oraz **mapę** (wszyscy musicie mieć taką samą mapę – nr 1, 2, 3 lub 4) i kładzie je przed sobą.
2. Ustalcie, czy gracie na poziomie łatwiejszym, czy trudniejszym. Pierwszą rozgrywkę polecamy rozegrać na poziomie łatwiejszym, skreślacie więc **żółtą** świątynię (jak na poprzedniej stronie).
3. Wszystkie **kostki** połóżcie na środku stołu.

PAMIĘTAJ!

Zanim przejdziecie do szczegółowych zasad gry, zapamiętajcie poniższe informacje – ułatwią wam zrozumienie zasad opisanych w dalszej części instrukcji.

W każdej swojej turze gracz musi wykorzystać 1 kostkę i ewentualnie 1 zasób.

Zasoby to rzeczy, które gracz zdobywa w trakcie gry – zaznacza je w dolnej części mapy (dokładny opis zasobów znajdziecie w dalszej części instrukcji).

Każda mapa podzielona jest na **2 strefy**:

- **STREFA TRASY**

Gracz zaznacza tu trasę swojej wyprawy i ofiary składane w świątyniach.

- **STREFA ZASOBÓW I POMOCNIKÓW**

Gracz zaznacza tu zgromadzone zasoby oraz zatrudnionych pomocników.

STREFA TRASY



STREFA ZASOBÓW
I POMOCNIKÓW



Wykonując swoją turę, gracz musi wykorzystać kostkę i ewentualnie zasób.
Teraz możecie przejść do szczegółowych zasad gry.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Osoba, która ostatnio była na jakiejś wyprawie (lub najmłodszy gracz), zostaje **graczem rozpoczynającym** – aby wszyscy gracze o tym pamiętali, zaznacza kapelusz na swojej mapie. Następnie **bierze wszystkie kostki** ze środka stołu.



W swojej turze gracz wykonuje poniższe działania:

1. **Rzuca wszystkimi kostkami** (jeśli jest to konieczne)
2. **Wybiera kostkę**
3. **Wykorzystuje kostkę** (i 1 zasób, jeśli chce)

Na tym tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna następny gracz, siedzący z lewej strony.

1. GRACZ RZUCA WSZYSTKIMI KOSTKAMI (jeśli jest to konieczne)

Na początku pierwszej rundy gracz rozpoczynający **rzuca wszystkimi kostkami**. W dalszej części gry obowiązują poniższe zasady:

- Jeśli na środku stołu **nie ma żadnej kostki**, gracz bierze wszystkie kostki i rzuca nimi na środku stołu.
- Jeśli na środku stołu **jest przynajmniej 1 kostka**, gracz **nie rzuca kostkami** – od razu przechodzi do działania nr 2.

2. GRACZ WYBIERA KOSTKĘ

Gracz wybiera **1 kostkę** ze środka stołu, mówi rywalom, co na niej jest (np. maczeta, wiosło lub 2 monety), i **kładzie ją obok swojej mapy**.

3. GRACZ WYKORZYSTUJE KOSTKĘ (i 1 zasób, jeśli chce)

Gracz wykorzystuje **wybraną kostkę**. Może też wykorzystać **1 zasób**. Kostkę i zasób może wykorzystać **w dowolnej kolejności** (wyjaśnimy to na str. 11-12). Na swojej mapie **zakreśla wykonane działania**.



MAPA – STREFA TRASY

W tej części mapy znajdują się:

- kapelusz – zakreśla go gracz rozpoczynający grę,
- złota świątynia będąca bramą do El Dorado – cel wyprawy,
- pola prowadzące do El Dorado,
- pola świątyń – to w nich składacie ofiary,
- symbole świątyń – ich liczba informuje was, **w ilu świątyniach należy złożyć ofiarę, aby móc wejść do El Dorado.**



Trasę wyprawy zaznaczacie, **zamalowując pola**, do których dotarliście. Wyprawę zaczynacie od **dowolnego skrajnego pola z lewej strony** – zamalowujecie je zgodnie z zasadami opisanymi poniżej. Kontynuujecie wyprawę, zamalowując kolejne pola **sąsiadujące** z dowolnym zamalowanym już polem. Zamalowane pola nazywamy **polami odwiedzionymi** przez gracza.

PORUSZANIE SIĘ PO TRASIE WYPRAWY

Aby poruszyć się na trasie, gracz wykorzystuje **1 kostkę i/lub 1 zasób** z odpowiednim symbolem (**maczety** / **wiosła** / **pochodni** / **mapy** / **amuletu**). Następnie **zamalowuje jedno pole z tym symbolem** – pole to musi sąsiadować z dowolnym polem odwiedzionym już przez gracza (czyli już zamalowanym).

Na początku gry pierwsze zamalowane pole oczywiście nie będzie sąsiadować z innym zamalowanym polem.



Drogowca pełni rolę jokera.

Wykorzystując **drogowskaz** (z **kostki** i/lub **zasobu**) do poruszenia się na trasie, gracz, zamalowuje jedno pole z wybranym przez siebie symbolem: **maczetą**, **wiosłem**, **pochodnią**, **mapą**, amuletem lub drogowskazem – pole to musi sąsiadować z dowolnym polem odwiedzionym już przez gracza (czyli już zamalowanym).

Uwaga! Gracz **nie może** wykorzystać kostki z drogowskazem jako **monety!**



Pola odwiedzone przez gracza pozostają zamalowane do końca gry.

Pamiętajcie, że nie musicie kontynuować wyprawy z ostatnio odwiedzonego pola – swoją trasę możecie rozwijać w dowolnym kierunku, zamalowując pole sąsiadujące z dowolnym zamalowanym już polem.

SKŁADANIE OFIARY W ŚWIĄTYNI

Gracz może złożyć ofiarę, gdy ma dostęp do świątyni (pole sąsiadujące z nią jest zamalowane). **Nie można przejść przez pole świątyni bez złożenia ofiary w niej!**



Ofiary składa się w formie **monet** (z **kostki** i ewentualnie z **zasobu**):

- Aby złożyć ofiarę, gracz musi wybrać **1 kostkę** z **monetą** lub **monetami**.
Do złożenia ofiary gracz nie może wykorzystać więcej niż 1 kostki.
Może natomiast do monet z 1 kostki dodać monety z 1 ze swoich zasobów, by złożyć większą ofiarę w świątyni (patrz: **ŁĄCZENIE MONET**).
- Liczbę monet składanych w ofierze gracz zapisuje w 2 miejscach:



na polu świątyni, w której składa ofiarę



oraz na pustym symbolu świątyni (z prawej strony mapy).

- Rywal zapisują tę samą liczbę **monet** na swoich mapach – nad polem tej świątyni.



JAK DUŻĄ OFIARĘ NALEŻY ZŁOŻYĆ?

- Jeśli w danej świątyni **nikt jeszcze nie składał ofiary**, gracz może złożyć w niej dowolną liczbę monet.
- Jeśli w danej świątyni **któs już złożył ofiarę**, cyfra zapisana nad polem świątyni informuje o minimalnej ofierze, jaką można złożyć w tej świątyni.



Przykład A: W poprzednich turach gracz dotarł do pola sąsiadującego ze świątynią. W nowej turze może więc złożyć w niej ofiarę. Żaden z rywali jeszcze nie składał w niej ofiary, gracz może więc złożyć w niej dowolną liczbę monet.

Gracz wybrał kostkę z 2 monetami, które składa w ofierze. Cyfrę 2 zapisuje na polu świątyni oraz na symbolu świątyni (z prawej strony mapy).

Pozostali gracze zapisują cyfrę 2 nad polem tej świątyni na swoich mapach. Jeśli w trakcie gry któryś z nich dotrze do tej świątyni, będzie mógł złożyć w niej ofiarę – minimum 2 monety.



Przykład B: Jeden z rywali postanowił złożyć ofiarę w świątyni z powyższego przykładu. Nad polem świątyni jest cyfra 2, składana ofiara musi więc wynosić minimum 2 monety.

Gracz wybrał kostkę z 3 monetami – składa je w ofierze. Cyfrę 3 zapisuje na polu świątyni oraz na symbolu świątyni (z prawej strony mapy).

Dla pozostałych 2 rywali, którzy jeszcze nie złożyli ofiary w tej świątyni, nic się nie zmienia – minimalna liczba składanych ofiar wciąż wynosi 2 monety – tyle, ile mają zapisane nad polem tej świątyni.



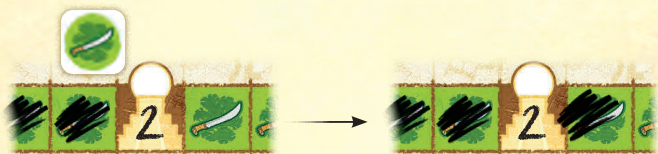
Pilnujcie prawidłowego zapisywania cyfr NA polach świątyń i NAD polami świątyń.

Cyfra NA polu świątyni oznacza, że gracz złożył w niej ofiarę.

Cyfra NAD polem świątyni oznacza, że gracz jeszcze nie złożył w niej ofiary, i informuje go o minimalnej wielkości ofiary.

KONTYNUOWANIE WYPRAWY ZA ŚWIĄTYNIĄ

Po złożeniu ofiary w świątyni gracz może w kolejnych turach kontynuować wyprawę. Aby odwiedzić pole leżące za polem świątyni, gracz musi (zgodnie z zasadami opisanymi powyżej) wybrać odpowiednią kostkę i/lub zasób i zamalować pole:



Nie można przejść przez pole świątyni bez złożenia ofiary w niej!

PAMIĘTAJCIE O PONIŻSZYCH ZASADACH



Pierwsza ofiara złożona w danej świątyni wyznacza minimalną liczbę monet dla pozostałych graczy chcących złożyć w niej ofiarę. Minimalna wielkość ofiary w danej świątyni pozostaje bez zmian do końca gry.



Jeśli gracz wybrał kostkę i ewentualnie zasób z kilkoma moneta-mi, musi wykorzystać je wszystkie (nie może części z nich zachować na później).



Jeśli gracz wykorzystał wszystkie symbole świątyń (z prawej strony mapy) – czyli złożył ofiarę w wymaganej liczbie świątyń – ale chce złożyć ofiarę w kolejnych świątyniach, liczbę składanych

monet zapisuje obok (będą one brane pod uwagę na koniec gry do rozstrzygnięcia ewentualnego remisu).

W trakcie gry mapy wszystkich graczy są jawne i powinny być dobrze widoczne dla rywali. Pozwoli to kontrolować ich postępy i porównywać je ze swoją wyprawą.



MAPA NR 1

NAGRODA ZA ODNALEZIENIE AMULETU



Na trasie wyprawy nr 1 spotkacie pola z amuletem i kostką z drogowskazem.

Pierwszy gracz, który odnajdzie amulet, czyli dotrze na takie pole, zdobywa nagrodę – kostkę z drogowskazem. Gracz od razu ją wykorzystuje (w górnej lub dolnej strefie mapy).

Po wykorzystaniu kostki wszyscy rywale skreślają kostkę nad tym polem na swoich mapach. Zaznaczają w ten sposób, że amulet został już odnaleziony i nagroda (kostka) jest już dla nich niedostępna.



MAPY NR 3 I 4

OSADY PLEMENIA MUISCA



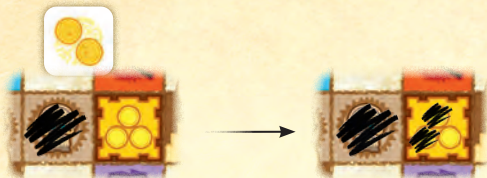
Na trasie wypraw nr 3 i 4 traficie na osady plemienia Muisca. Nie przejście przez nie, dopóki nie przekazecie plemieniu stosownej opłaty.

Na polach plemienia są **monety** – ich liczba (od 1 do 4) oznacza wielkość opłaty, jaką musicie ponieść, płacąc kostką (ale nie zasobem) za wkroczenie na ziemie plemienia.

Uwaga! Wódz plemienia akceptuje płatności w ratach – opłatę możecie rozłożyć na kilka swoich tur.

Przykład: Gracz chce odwiedzić osadę oznaczoną 3 monetami. Wybrał kostkę z 2 monetami, zamalowuje więc 2 monety na polu osady.

W następnym turze wybierze kostkę pozwalającą mu zamalować trzecią monetę, a tym samym odwiedzić osadę.



Uwaga! Osady to jedyne pola w strefie trasy, które możecie zamalowywać stopniowo, w kilku swoich turach.

Monety z wybranej kostki można wykorzystać do zamalowania monet tylko na 1 polu osady. Nadmiar monet przepada.

MAPA – STREFA ZASOBÓW I POMOCNIKÓW

W tej części mapy zdobywacie zasoby oraz zatrudniacie pomocników – mogą pomóc wam dotrzeć do El Dorado. Zasoby to duże pola w czarnych ramkach, a pomocnicy to postacie widoczne na mapach nr 2, 3, 4.



Znajdziecie tu 2 rodzaje symboli, które informują was, co możecie wykorzystać, chcąc zdobyć dany zasób:

SYMBOL KOSTKI = możecie wykorzystać dowolną kostkę



PLASKI SYMBOL = możecie wykorzystać zasób lub kostkę danego rodzaju, np.:



zasób lub kostka z maczetą



zasób lub kostka z drogowskazem



zasób lub kostka z pochodnią



zasób lub kostka z 2 monetami

JAK ZDOBYĆ ZASOBY?

Aby zdobyć jakiś zasób, należy zamalować wszystkie pola znajdujące się przed nim.

Uwaga! Zasoby można zdobywać w dowolnej kolejności.

Przykład: Gracz wybrał kostkę z mapą, aby wykorzystać ją do zdobycia zasobu z 2 maczetami – zamalowuje 1 z 2 pól mapy znajdujących się przed tym zasobem.

W następnej turze też wybrał kostkę z mapą i zamalowuje drugie pole mapy – zdobył 2 maczety. Będzie mógł je wykorzystać w dalszej części gry.



JAK WYKORZYSTAĆ ZDOBYTE ZASOBY?

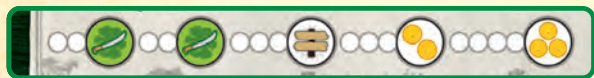
Przypomnijmy przebieg tury gracza: 1) rzuca kostkami (jeśli nie ma ich na środku stołu), 2) wybiera kostkę, 3) wykorzystuje kostkę (i 1 zasób, jeśli chce).

- Gracz może (ale nie musi) wykorzystać w swojej turze **tylko 1 zasób**.
- Gracz może wykorzystać kostkę i zasób **w dowolnej kolejności**.

Przykład: Aby zdobyć zasób z 3 monetami, gracz musi wykorzystać 2 dowolne kostki. Gracz wybrał kostkę z mapą. Zamalowuje 1 z 2 kostek. W którejś z kolejnych tur gracz wybrał kostkę z pochodnią. Zamalowuje drugą kostkę – zdobył 3 monety, które może wykorzystać w dalszej części gry.



- Aby zdobyć poniższe zasoby, należy wykorzystać **monety** z **kostek** i/lub **zasobów**. Każde małe białe kółko symbolizuje 1 monetę wykorzystaną do zdobycia zasobu.



Przykład: Aby zdobyć zasób z drogowskazem, gracz musi wykorzystać 3 monety. Gracz wybrał kostkę z pochodnią. Nie może jej wykorzystać do zdobycia drogowskazu, wykorzystuje więc ją w strefie trasy. A w strefie zasobów i pomocników wykorzystuje posiadany już zasób z 1 monetą – skreśla 1 z 3 pól. W którejś z kolejnych tur gracz wybrał kostkę z 2 monetami. Zamalowuje 2 pozostałe pola – zdobył drogowskaz, który może wykorzystać w dalszej części gry.



MAPA NR 2

W tej wyprawie do zdobycia jest „zerowa” ofiara składana w świątyni (nie trzeba wydawać na nią **monet**), możecie też zatrudnić pomocnika – **kartografa**.

- Aby zdobyć prawo do złożenia ofiary w świątyni bez wydawania **monet**, należy wykorzystać wskazane kostki i/lub zasoby (można je zamalowywać w dowolnej kolejności).



Jak złożyć „zerową” ofiarę? Gdy gracz dotrze w strefie trasy do pola sąsiadującego ze świątynią i jest pierwszym graczem składającym w niej ofiarę, może złożyć ofiarę równą **0 monet** (nic nie daje w ofierze).

Gracz zapisuje cyfrę 0 na polu świątyni oraz na symbolu świątyni (z prawej strony mapy).

Rywale zapisują cyfrę 0 nad polem tej świątyni (jeśli do niej dotrą, będą mogli złożyć w niej ofiarę z dowolnej liczby **monet**, również **0 monet**).

Przykład: Aby zdobyć prawo do „zerowej” ofiary, gracz musi wykorzystać 3 amulety. Gracz wybrał kostkę z amuletem, zamalowuje więc 1 z 3 pól. Wykorzystuje też posiadany już zasób z 1 amuletem – zamalowuje drugie pole. W którejś z kolejnych tur gracz wybrał kostkę z **drogowskazem** (pełni rolę jokera), który wykorzystuje jako **amulet**. Zamalowuje trzecie pole – zdobył prawo do złożenia ofiary w świątyni bez wydawania **monet**. Może je wykorzystać w dalszej części gry.



- Do swojej wyprawy możecie zatrudnić **kartografa** – świetnie radzi sobie z mapami. Aby go zatrudnić, należy wykorzystać wskazane kostki i/lub zasoby.



Po zatrudnieniu kartografa (patrz: przykład poniżej) gracz może wykorzystać wybraną kostkę z mapą jako drogowskaz.

Gracz może korzystać z kartografa w każdej swojej turze (nie jest jednorazowy). Kartograf jest **działaniem dodatkowym**. Gracz może więc w swojej turze wykorzystać zarówno kostkę, jak i zasób oraz skorzystać z kartografa.

Przykład: Aby zatrudnić kartografa, gracz musi wykorzystać 2 mapy. Gracz wybrał kostkę z mapą, zamalowuje więc 1 z 2 pól mapy. Wykorzystuje też posiadany już zasób z 1 mapą – zamalowuje drugie pole – zatrudnił kartografa, z usług którego może korzystać w dalszej części gry.



MAPA NR 3

W tej wyprawie dochodzą zasoby z działaniami specjalnymi, możecie też zatrudnić pomocniczkę – przewodniczkę.

- Aby zdobyć zasoby z **działaniami specjalnymi**, należy wykorzystać wskazane kostki i/lub zasoby. Po ich zdobyciu możecie je wykorzystać w poniższy sposób:



Na początku swojej tury gracz rzuca wszystkimi kostkami (bez względu na to, ile kostek zostało na środku stołu). Następnie wybiera 1 z nich i ją wykorzystuje.



Gracz wybiera 2 kostki ze środka stołu. Następnie wykorzystuje je jedna po drugiej w dowolnej kolejności (nie może ich łączyć).

Jeśli na środku stołu są mniej niż 2 kostki, gracz nie może wykorzystać tego działania specjalnego.



Gracz wybiera 1 kostkę ze środka stołu. Może wykorzystać ją 2 razy w swojej turze, tak jakby wykorzystywał 2 kostki (jedna po drugiej, nie może ich łączyć).

- Do swojej wyprawy możecie zatrudnić **przewodniczkę** – poprawi waszą sytuację finansową. Aby ją zatrudnić, należy wykorzystać wskazane kostki i/lub zasoby.



Po zatrudnieniu przewodniczki gracz może wykorzystać wybraną kostkę z amuletem jako kostkę z 2 monetami.

Gracz może korzystać z przewodniczki w każdej swojej turze (nie jest jednorazowa). Przewodniczka jest działaniem dodatkowym. Gracz może więc w swojej turze wykorzystać zarówno kostkę, jak i zasób oraz skorzystać z przewodniczki.

MAPA NR 4

W tej wyprawie dochodzi zasób z nowym **działaniem specjalnym**, możecie też zatrudnić 2 pomocniczki – **przewodniczkę** (wykonującą inne działanie niż w wyprawie nr 3) i **etnografkę**.

- Aby zdobyć zasób z działaniem specjalnym, należy wykorzystać wskazane kostki i/lub zasoby. Po jego zdobyciu możecie je wykorzystać w poniższy sposób:



Gracz wybiera 1 kostkę ze środka stołu. Może wykorzystać ją 3 razy w swojej turze, tak jakby wykorzystywał 3 kostki (jedna po drugiej, nie może ich łączyć).

- Do swojej wyprawy możecie zatrudnić **przewodniczkę** – zwiększy liczbę waszych **monet**. Aby ją zatrudnić, należy wykorzystać wskazane kostki i/lub zasoby.



Po zatrudnieniu przewodniczki na wybranej kostce z monetą lub monetami gracz ma 1 dodatkową monetę.

Gracz może korzystać z przewodniczki w każdej swojej turze (nie jest jednorazowa). Przewodniczka jest działaniem dodatkowym. Gracz może więc w swojej turze wykorzystać zarówno kostkę, jak i zasób oraz skorzystać z przewodniczki.

- Do swojej wyprawy możecie zatrudnić **etnografkę** – pozwoli wam przetrzymać kostki. Aby ją zatrudnić, należy odwiedzić (zamalować) 3 sąsiadujące ze sobą osady plemienia Muisca.



Po zatrudnieniu etnografki gracz może wykorzystać jej działanie wyłącznie na początku swojej tury.

Jeśli na początku tury wśród kostek leżących na środku stołu jest **pochodnia**, gracz może przeznaczyć wszystkie kostki ze środka stołu. Może to zrobić tylko raz na turę.

Gracz może korzystać z etnografki w każdej swojej turze (nie jest jednorazowa). Musi jednak być to pierwsze działanie w turze. Etnografka jest **działaniem dodatkowym**. Gracz może więc w swojej turze skorzystać z jej pomocy, a następnie wykorzystać kostkę i zasób.

ŁĄCZENIE MONET

Aby złożyć większą ofiarę w świątyni, gracz może połączyć monety z 1 kostki z monetami z 1 zasobu.

Przykład: Gracz chce złożyć ofiarę w świątyni, w której minimalna ofiara to 3 monety. Gracz wybrał kostkę z 2 monetami – to za mało, aby złożyć ofiarę. Dodaje więc zasób z 1 monetą. Po złożeniu ofiary zapisuje cyfrę 3 na polu świątyni oraz na symbolu świątyni (z prawej strony mapy). Wykorzystany zasób z 1 monetą gracz zamalowuje – nie będzie mógł już z niego korzystać.



BRAMA DO EL DORADO

Aby wejść na ostatnie pole wyprawy, czyli do **złotej świątyni** będącej bramą do El Dorado, gracz musi spełnić poniższe warunki:



- Gracz musi złożyć ofiary przynajmniej w tylu świątyniach, ile symboli świątyni jest na arkuszu wyprawy.



- Dodatkowo gracz musi złożyć ofiarę w złotej świątyni (na ostatnim polu wyprawy). Nad polem złotej świątyni jest cyfra 3 (wyprawy nr 1, 2, 3) lub 4 (wyprawa nr 4) – oznacza ona minimalną liczbę **monet**, jakie należy złożyć w ofierze.

Gracz, który spełni powyższe wymagania, przekracza bramę do El Dorado (zamalowuje to pole).

KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, w której przynajmniej 1 gracz wszedł do El Dorado. Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Jeśli 2 lub więcej graczy wszedło do El Dorado w tej samej rundzie, gracze ci liczą monety, które złożyli w ofierze w świątyniach (zapisane na symbolach świątyni z prawej strony mapy). Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą ofiarowanych monet. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apcieczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
gpsr@nk.com.pl
© 2026 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Dr Reiner Knizia, 2025. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki
Marketing: Zuzanna Makaruk, Sandra Ptasieńska
Korekta: Marta Kania
DTP: Cezary Szulc



PAMIETNIK
Z WYPRAWY





Game Design & Story: Reiner Knizia
Artwork, DTP & Graphic Design: Vincent Dutrait

© Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

Oto historia przygotowań i przebiegu nieznaney dotychczas wyprawy spisana przez jej anonimowego uczestnika.

Wyprawy wyjątkowej, ponieważ zakończonej sukcesem – dotarciem do El Dorado!

Wymagała mnóstwa badań i drobiazgowego planowania.

Odkrywcy postanowili zachować swoje odkrycie w tajemnicy, aby chronić rdzennych mieszkańców z plemienia Muisca. To z tego powodu nie słyszeliście dotychczas tej niesamowitej historii.

Wykorzystując informacje tu zawarte, zorganizuj swoją ekspedycję – może i Tobie uda się dotrzeć do legendarnego zaginionego miasta!



LEGENDA EL DORADO

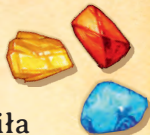


Głęboko w gęstych dżunglach Ameryki Południowej leży EL DORADO – miasto ze złota. Przez wieki legenda El Dorado rozpałała serca i umysły odkrywców, poszukiwaczy skarbów i naukowców. Wszyscy wierzyli, że w tym zaginionym mieście czekają nieograniczone skarby – złoto, klejnoty i bezcenne artefakty przekraczające najśmielsze wyobrażenia poszukiwaczy przygód.

Marzenie o skarbach El Dorado przyciągało odważnych ludzi z wielu zakątków świata. Tym razem mieliśmy coś, czego nie miała żadna z wcześniejszych ekspedycji – 4 mapy z cennymi notatkami. Byliśmy przekonani, że tym razem wyprawa zakończy się sukcesem.



ZDETERMINOWANA ARCHEOLOŻKA ◇◇◇◇◇◇◇◇



Ta szanowana i wytrwała archeolożka poświęciła niemal całe życie na odkrycie sekretów El Dorado. Przez lata prowadziła wiele ekspedycji w głąb Ameryki Południowej, za każdym razem wracając z dającymi nadzieję tropami, ale nigdy z ostateczną nagrodą. Była przekonana, że prawda – i złoto – wciąż czekają na odkrycie.

Jej zaangażowanie w rozwiązanie tajemnicy El Dorado wspierał jej przyjaciel profesor Edward Harrison, znany historyk specjalizujący się w badaniach kultury Ameryki Południowej i jej rdzennych plemion.

Pomimo różnicy wieku blisko współpracowali nad sekretami zaginionego miasta, które stanowiły ich wspólną obsesję. Mimo że ich drogi się rozeszły, pozostali w kontakcie, wspierając nawzajem swoje badania.



STARE MAPY

Pewnego dnia archeolożka otrzymała przesyłkę nadaną z Ameryki Południowej od ciężko chorego Harrisona. Jej zaangażowanie w rozwiązanie zagadki El Dorado sprawiło, że profesor w swoich ostatnich chwilach postanowił powierzyć jej owoc swojego zawodowego życia.

W paczce znajdowały się 4 mapy i odręczne notatki pełne cennych wskazówek. Pergaminy były nadgryzione zębem czasu, stanowiły jednak świadectwo niezliczonych godzin niezwykle szczegółowej pracy – były dowodem niezłomnego poświęcenia i skrupulatnych badań Harrisona.

Każda mapa przedstawiała różne drogi do legendarnego złotego miasta, a wzdłuż każdej z nich zaznaczono świątynie.

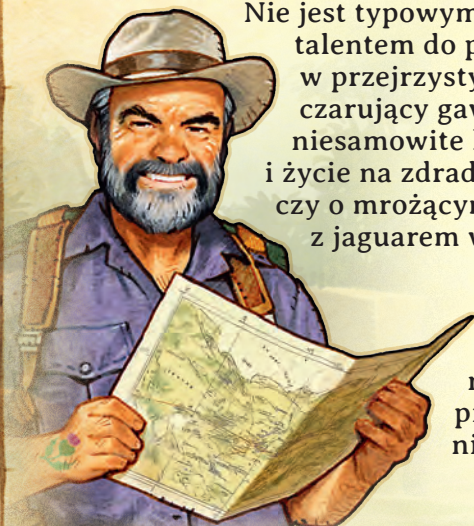


NIEPOKORNY KARTOGRAF

Niezastąpionym członkiem ekspedycji był utalentowany kartograf ze szkockiego Highlands. To człowiek urodzony z kompasem w sercu i nieposkromioną ciekawością płynącą w żyłach. Od zawsze imponował archeologówce swoją zdolnością przekształcania konturów mapy w fascynującą opowieść o potencjalnych zagrożeniach. W każdym terenie bezbłędnie wybierał najlepsze trasy.

Nie jest typowym naukowcem. Poza talentem do przekształcania nieznanego w przejrzysty szlak to również czarujący gawędziarz. Opowiadał niesamowite historie o walce na śmierć i życie na zdradliwej górskiej przełęczy czy o mrozącym krew w żyłach spotkaniu z jaguarem w dżungli.

Mimo blizn będących pamiątkami z licznych wypraw jego nienasycone pragnienie przygody wciąż pozostaje niezaspokojone.

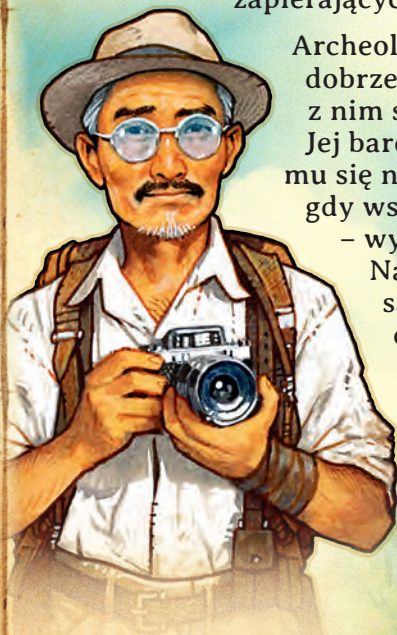


WYJĄTKOWY FOTOGRAF

Zdając sobie sprawę, że ścieżki prowadzące do El Dorado muszą być starannie zacierane przed ewentualnymi grupami podążającymi za ekspedycją, kluczowe było zaangażowanie kogoś, kto mógłby udokumentować sukces wyprawy.

Archeolożka знаła idealnego kandydata, niezwykłego fotografa znanego na całym świecie jako niezrównany mistrz opowiadania historii obrazem. Ten utalentowany artysta posiada rzadką umiejętność przedstawiania głęboko poruszających opowieści na zapierających dech w piersiach fotografiach.

Archeolożka nie знаła go jednak na tyle dobrze, by od razu podzielić się z nim szczegółami swojej tajemnicy. Jej bardzo ogólne informacje wydawały mu się nieprzekonujące aż do momentu, gdy wspomniała o notatkach profesora – wyczuła, że to na niego podziłała. Następnego dnia wsiadł do samolotu z Tokio, by dołączyć do ekspedycji.



POCZĄTEK PRZYGODY!

Podróż do Ameryki Południowej upłynęła na niekończących się dyskusjach o możliwościach, które przed stały przed ekspedycją.

Jej członkowie szybko stali się zgraną grupą, którą łączyły tajemnica i pasja do tej wyjątkowej misji.

Każdego dnia gromadzono się wokół starych map i opracowywano plany dla poszczególnych tras.

Każdy zdawał sobie sprawę, że właśnie znajduje się u progu podróży życia...

Kolejne stronicie zawierają wskazówki dla przyszłych odkrywców, w ręce których wpadną te notatki.



MAPA 1 – PRZEZ DŻUNGLE



Gęsta i ciemna dżungla wygląda na niepokojąco niebezpieczną. Główny szlak wydaje się nieskończenie długi – obiecuje trud i poświęcenie. Na starannie przygotowanej mapie Harrisona zaznaczono 3 ukryte drogowskazy mogące przyspieszyć wędrówkę.

Profesor w swoich notatkach wspomina, by uhonorować bogów w 7 z 9 świątyni świątyni. Wymaga to nie tylko wielkiej wytrwałości, ale też mądrości i strategii.

Jedna ze świątyni leży przy szlaku prowadzącym przez gęstą dżunglę do El Dorado. Ta świątynia wydaje się oczywistym wyborem, jednak decyzja, które z pozostałych świątyni odwiedzić, nie jest taka prosta.

Jedna z tras prowadzi do mrocznego systemu jaskiń, gdzie ukryte są 3 świątynie. Kręte tunele wyglądają na niebezpieczne, ale umożliwiają złożenie ofiary bogom Muisca. Jest też inna ścieżka – wzdłuż rzeki. Są tam kolejne 3 świątynie stanowiące okazję do oddania czci bogom Muisca.

Tuż przed wejściem do El Dorado mapa ukazuje 2 krótkie ścieżki przez dżunglę prowadzące na północ i południe – każda z nich wiedzie do wspaniałej świątyni. To ostatnia szansa na obłaskawienie bogów Muisca i zdobycie przychylności surowych strażników El Dorado.

MAPA 3 – NA ZIEMIACH MUISCA



Mapa przedstawia sieć ścieżek przecinających dzikie, nieustannie zmieniające się tereny. Wiele tras prowadzi do licznych w tym rejonie osad Muisca.

Znajduje się tu 11 świątyni rozmieszczonych pomiędzy osadami. Wskazówki profesora Harrisona nakazują złożenie ofiar w 9 z nich. Jednak jak na wcześniejszej mapie, Harrison wskazuje alternatywę: jedną z ofiar można zastąpić przekazaniem 3 maczet.

Podczas tej wyprawy największy ciężar na swoich barkach niesie przewodniczka. Jej zadaniem jest nie tylko poprowadzenie ekspedycji, ale także pomoc w okazaniu szacunku plemieniu i zdobyciu jego zaufania. Jej więzi z przodkami zapewniają bezpieczne przejście przez ziemie plemienia.

Wyruszając na tę ekspedycję, odkrywcy stają się gośćmi stawiającymi kroki w samym sercu cywilizacji Muisca. To podróż nie tylko mająca na celu dotarcie do El Dorado, ale też zrozumienie ducha tego plemienia. Z każdym krokiem jest się coraz bliżej celu – odkrycia legendarnego miasta. Ale co ważniejsze, jest się coraz bliżej zrozumienia serca i duszy Muisca, prawdziwego skarbu tej wyprawy.

MAPA 4 - WZDŁUŻ RZEKI



Kluczową rolę w dotarciu do celu odgrywają umiejętności każdego z odkrywców. Kartograf wyczcza drogę przez nieustannie zmieniające się tereny. Przewodniczka wykorzystuje swoje związki z tą ziemią, by nawiązać kontakt z Muisca. Sercem tej wyprawy jest jednak archeolożka. Jej nieustępliwa determinacja popycha wyczerpaną grupę naprzód. To efekt doświadczenia zdobytego podczas wcześniejszych wypraw, które teraz pozwala jej prowadzić ekspedycję do sukcesu.

Harrison zaznaczył na mapie 3 duże osady Muisca. Te bastiony kultury i potęgi plemienia budzą dodatkowe emocje. Ich majestat przypomina o bliskości El Dorado.

Jest tu 6 świątyń, a wskazówki profesora nakazują złożenie ofiar w każdej z nich. Ponownie jest jednak możliwość zastąpienia jednej z ofiar przez odnalezienie 3 amuletów.

Na mapie dostrzec też można drogowszak prowadzący do El Dorado – ostateczny cel jest na wyciągnięcie ręki.

Przygotowując się do wyprawy, wszyscy odkrywcy uświadomili sobie prawdziwe zadanie stojące przed nimi. Już nie chodziło tylko o odnalezienie El Dorado, lecz o ochronę sekretów i świętości cywilizacji Muisca. Wszyscy rozumieli, że są jedynie gośćmi na tej świętej ziemi.

