

РАЙНЕР КНИЦИЯ

В ПОИСКАХ

ЭЛЬДОРАДО

ГЕРОИ И ДЕМОНЫ



ВЕНСАН ДЮТРЕ



LAVKA
GAMES

В ПОИСКАХ ЭЛЬДОРАДО

ГЕРОИ И ДЕМОНЫ



Подходит для 2–4 опытных предводителей экспедиций старше 10 лет.

Это дополнение к игре «**В ПОИСКАХ ЭЛЬДОРАДО**» может использоваться только совместно с ней.

Если не указано иное, правила основной игры остаются без изменений.

СОСТАВ ИГРЫ



2 новых препятствия
(7 и 8)

Двусторонний
жетон таверны

12 новых карт экспедиций

4 карты фамильяров

20 жетонов
проклятий

15 карт демонов

3 новых двусторонних фрагмента
маршрута (У/Ф, Х/Ц, Ч/Ш)

18 новых жетонов пещер

10 карт героев

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

МАРШРУТ

Каждый маршрут в игре должен **включать все 3 новых фрагмента маршрута**.
Всегда присоединяйте таверну ко **второму** фрагменту маршрута (тому, который располагается сразу после начального).
В конце этого буклета предложено несколько готовых маршрутов.

НОВЫЕ КАРТЫ ЭКСПЕДИЦИЙ

Разложите 12 новых карт экспедиций на 4 стопки по 3 карты в каждой и положите их **над** планшетом рынка к остальным картам экспедиций из основной игры.

Так у вас получится **16 стопок** карт вместо 12.

КАРТЫ ФАМИЛЬЯРОВ

В начале игры перемешайте карты фамильяров. Раздайте по 1 карте каждому игроку. **Откройте** свою карту фамильяра и добавьте её в стартовую колоду в качестве 9-й карты.
Всех неиспользованных фамильяров уберите в коробку.

КАРТЫ ГЕРОЕВ

Перемешайте 10 карт героев и положите их стопкой **взакрытую** рядом с таверной.

КАРТЫ ДЕМОНОВ

Положите стопку карт демонов **в открытую**. Каждый раз, когда требуется убрать карту демона из игры, кладите её **на верх этой стопки**, а не в коробку.

ЖЕТОНЫ ПЕЩЕР

Перемешайте новые жетоны пещер с жетонами пещер из основной игры.
При игре с этим дополнением всегда используется вариант игры с пещерами.

Сложите лишние жетоны пещер, которые не размещены на пещерах, **в стопку взакрытую** в общий запас рядом с маршрутом. Если в ходе игры этот запас закончится, возьмите все использованные жетоны из коробки, перемешайте их и создайте новую стопку запаса.

ПРОКЛЯТИЯ

В начале игры перемешайте все проклятия и сложите в стопку **взакрытую**.

КАРТЫ ФАМИЛЬЯРОВ

Карты фамильяров используются так же, как и остальные. Но вместо обычного значения вы можете применить **особую способность** фамильяра: замените значение карты значением, указанным над символом перечёркнутой карты. Применив особую способность фамильяра, **уберите его карту из игры обратно в коробку** (не сбрасывайте как обычно).



Пример:

Даня разыгрывает своего фамильяра Фрэнка. Теперь он может использовать 1 мачете, 1 весло либо 1 монету. Особая способность Фрэнка позволяет использовать 2 мачете, 2 весла либо 2 монеты. Если Даня выберет эту способность, то вместо того, чтобы сбросить карту фамильяра, он должен убрать её из игры.

КАРТЫ ДЕМОНОВ

Особых функций у этих карт нет. Единственное их предназначение — **немного усложнить** вам жизнь, поскольку они занимают место на руке. При этом вы можете разыграть их аналогично обычным картам, чтобы переместиться на клетку осыпи или использовать на рынке в качестве 1/2 монеты. В конце своего хода вы можете сбросить неиспользованные карты демонов, как и любую другую карту.



ТАВЕРНА ГЕРОЕВ

Если в свой ход вы впервые завершили перемещение на 1 из 3 клеток таверны, прервите ход. Откройте 3 верхние карты из стопки героев так, чтобы они были видны всем, и выберите любую из них. **Возьмите эту карту на руку.** Верните оставшиеся 2 карты в стопку героев и перемешайте её. Затем продолжите свой ход. Вы можете разыграть выбранную карту героя **уже в этот ход.**

Каждый игрок может включить в состав своей экспедиции только 1 героя за игру.

Подробнее обо всех героях см. на с. 5.

НОВЫЕ ФРАГМЕНТЫ МАРШРУТА

На новых фрагментах маршрута встречаются новые типы местности.

КЛЕТКИ ДЕМОНОВ

Чтобы переместиться на незанятую клетку демона, **не разыгрывайте** карту.

Вместо этого получите жетон проклятия из стопки проклятий за каждого  , изображённого на клетке демона, и положите его перед собой. Некоторые проклятия срабатывают немедленно после того, как вы их получили, другие продолжают влиять на вас какое-то время. Список всех проклятий см. далее.

Если какое-либо свойство позволяет вам игнорировать требования клетки при перемещении (например, при использовании карты аборигена), то вы не получаете проклятий.

КЛЕТКИ ТУННЕЛЕЙ

Переместитесь на клетку туннеля так же, как и на клетку демона. Клетки туннелей **на одном и том же фрагменте маршрута** считаются соседними. Если ваша фишка находится на клетке туннеля, вы можете переместиться либо на соседнюю клетку, либо «сквозь» туннель и оказаться на другой клетке туннеля того же фрагмента маршрута. Если вы переместитесь сквозь туннель, то также получите проклятия за целевую клетку туннеля.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Новые препятствия работают аналогично клеткам демонов. Чтобы преодолеть такое препятствие, вы **должны** получить проклятие.



ПРОКЛЯТИЯ

Иногда, переместив свою фишку или разыграв определённую карту, вы должны получить проклятия. Берите жетоны проклятий и кладите перед собой в открытую, затем разыгрывайте их в порядке получения.

Некоторые проклятия срабатывают **немедленно** (**красная рамка**) и прекращают своё действие, другие влияют на вас, **пока вы их не снимете** (**чёрная рамка**). Сняв проклятие, уберите его в коробку.

Если в ходе игры стопка проклятий закончится, возьмите все снятые проклятия из коробки, перемешайте их и в закрытую сложите новую стопку.



ЛЕТАРГИЯ

Вы не можете использовать обозначенный символ, пока не снимете проклятие. Для этого сбросьте указанную комбинацию карт и/или жетонов пещер.

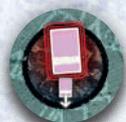
Сбросьте карты/жетоны пещер с таким значением, сколько указано на проклятии, или больше.

Если вы сбросите больше, то лишние значения сгорают.

Пример: вы получили зелёное проклятие с 2 мачете. Вы можете снять его, сбросив 2 исследователей или 1 проводника.



1x



УНЫНИЕ

Вы не можете разыгрывать сиреневые карты.

Чтобы снять это проклятие, сбросьте любую сиреневую карту, не разыгрывая её.

1x



НЕУДАЧА

Вы не можете разыгрывать карты.

Чтобы снять это проклятие, сбросьте 2 карты.

Примечание: если у вас на руке осталась только 1 карта, то в этот ход вы не сможете снять проклятие и разыграть эту карту. В конце своего хода вы можете сбросить карту или оставить до следующего хода как обычно.

2x



ПЕЩЕРНАЯ ЛИХОРАДКА

Вы не можете разыгрывать жетоны пещер.

Чтобы снять это проклятие, верните неиспользованный жетон пещеры в коробку. Пока проклятие действует, вы всё равно можете собирать жетоны пещер.

2x



СТРАДАНИЯ

Немедленно возьмите карту демона и положите на верх своей стопки сброса.

6x



ПАРАЛИЧ

В порядке хода каждый из ваших **соперников** может **немедленно** переместить все свои фишки на соседние незанятые клетки. Игнорируйте требования клеток (см. абориген).

Переместить фишку сквозь туннель, преодолеть препятствие или собрать жетоны пещер таким образом нельзя (игнорируйте эффекты соседства).

3x



ВУДУ

Соперник слева от вас **немедленно** дважды перемещает фишку, которую вы только что переместили, на соседнюю незанятую клетку.

Игнорируйте требования клеток (см. абориген).

Переместить вашу фишку сквозь туннель, преодолеть препятствие или собрать жетоны пещер таким образом нельзя (игнорируйте эффекты соседства).

3x

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ПЕЩЕР



ПО СЛЕДАМ ГЕОЛОГА

Положите этот жетон в открытую перед собой.

Используйте этот жетон так же, как и геолога (см. с. 5): переместите свою фишку на соседнюю (незанятую) клетку демона (не получая проклятий) или на соседнюю пустую клетку горы (без жетона пещеры).

4x



ДОСТУП К РЫНКУ

Положите этот жетон в открытую перед собой.

Этот жетон позволяет вам купить карту над планшетом рынка. Остальные карты в той стопке остаются на месте — не перемещайте их на планшет рынка!

4x



ИЗГОНЯЮЩИЙ ДЕМОНОВ

Положите этот жетон в открытую перед собой.

Используйте его, чтобы положить карту демона с вашей руки на верх стопки сброса любого из соперников.

4x



ЗАЩИТА ОТ ПРОКЛЯТИЙ

Положите этот жетон в открытую перед собой.

Теперь каждый раз, получая проклятие, вы можете посмотреть его и решить, хотите ли вы защититься от него. Если вы используете защиту, уберите этот жетон и неисполнившееся проклятие в коробку.

6x

НОВЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



ШАМАН

Переместите свою фишку не более 2 раз на соседнюю клетку (см. абориген). Затем получите проклятие.



ГЕОЛОГ

Переместите свою фишку на соседнюю (незанятую) клетку демона (не получая проклятий) или на соседнюю пустую клетку горы (без жетона пещеры).



СПЕЛЕОЛОГ

Возьмите жетон пещеры из общего запаса и положите перед собой в открытую.

ГЕРОИ



МЭРИ РИПЛИ

«Они, как правило, приходят по ночам. Как правило...»



КРИСТОФЕР ДАНДИ

«Разве это нож?! Вот ЭТО нож!»



ИЗАБЕЛЛА ДЖОНС

«Змеи! И откуда там только змеи?»
Переместите свою фишку на соседнюю клетку. Вы можете переместиться на занятую клетку или на пустую клетку горы (без жетона пещеры). Игнорируйте требования клеток (см. абориген). Вы также можете использовать эту карту, чтобы преодолевать препятствия.



НАТАН КУК

«Большое начинается с малого».
Переместите свою фишку не более 3 раз на соседнюю (незанятую) клетку со значением «1» (с одним символом, включая клетки демонов). Вы не можете использовать эту карту, чтобы переместиться на клетки с несколькими символами. Вы можете использовать эту карту, чтобы преодолевать препятствия с 1 символом.



ГЕРТРУДА ЭВЕРДИН

«Пусть удача всегда будет с вами!»
Переместите свою фишку не более 6 раз на соседнюю клетку. Вы можете переместиться на занятую клетку и/или на пустую клетку горы (без жетона пещеры). Игнорируйте требования клеток (см. абориген). Вы также можете использовать эту карту, чтобы преодолевать препятствия. Затем уберите карту Гертруды в коробку.



СКРУДЖ БЛАЙ

«Настоящие искатели сокровищ никогда не останавливаются на полпути!»



АМЕЛИЯ ЛОКХАРТ

«Слова не единственное, что говорит людям, о чём ты думаешь.»



Д-Р ЙЕН МАГЕЛЛАН

«Я утверждаю, что эта форма жизни найдёт свой путь».
Возьмите жетон пещеры из общего запаса и положите перед собой в открытую. Затем выберите любой из лежащих перед вами в открытую жетонов пещер и используйте его, не убирая в коробку.



СЭР ГЕНРИ ТРИПВУД

«Смотри, позади тебя трёхголовая обезьяна!»
Бесплатно возьмите любую карту с планшета рынка и положите её в закрытую на верх своей колоды. Это не считается покупкой. Даже если на планшете рынка есть свободное место, вы не можете взять карту над планшетом.



ЛАРА О'МЭЛЛИ

«Исключительно не мы, а то, что мы делаем».
Переместите каждую фишку соперников на соседнюю незанятую клетку. Игнорируйте требования клеток (см. абориген). Переместить фишку сквозь туннель, преодолеть препятствие или собрать жетоны пещер таким образом нельзя (игнорируйте эффекты соседства).

НОВЫЕ МАРШРУТЫ В ЭЛЬДОРАДО

Вот несколько рекомендованных маршрутов для игры.

В ходе подготовки к игре разместите по случайному препятствию на каждой границе между двумя фрагментами маршрута.



СОВЕТЫ ПО ПРОКЛАДКЕ СОБСТВЕННЫХ МАРШРУТОВ ДЛЯ ДОПОЛНЕНИЯ:

- Используйте все 3 новых фрагмента маршрута.
- Всегда присоединяйте таверну ко второму фрагменту маршрута.
- Размещайте новые фрагменты так, чтобы туннели становились заманчивыми короткими путями.
- Экспериментируйте с более широкими маршрутами вроде «Слепой зоны».
- Если вы не уверены в том, где нужно разместить препятствие, обойдитесь без него.



Автор игры: Райнер Книция

Оформление и графический дизайн: Венсан Дютре

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Елене Залесской, Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Денису Карпенко, Андрею Багрикову, Роману Дженбазу, Сергею Просольченко, Дарье Вахниной и Андрею Королёву за помощь в подготовке русского издания.

© Д-р Райнер Книция. Все права защищены.