

В ПОИСКАХ

ЭЛЬДОРАДО

ЗОЛОТЫЕ ХРАМЫ



СОСТАВ ИГРЫ



ОПИСАНИЕ

Вы — группа отчаянных искателей приключений, только что обнаруживших **ЭЛЬДОРАДО**, легендарный Золотой город.

Возьмите на себя роль бравого предводителя и проведите свою команду по затерянному королевству.

Нанимайте лучших специалистов и используйте свою экипировку оптимальным образом, чтобы обойти и перехитрить соперников.

Побеждает игрок, который первым соберёт все 3 самоцвета и вернётся в сокровищницу.

ОБ ИГРЕ

В каждой игре маршрут по Эльдорадо составляется из 4 фрагментов маршрута и 3 фрагментов храмов. Все фрагменты маршрута двусторонние, с цифро-буквенным обозначением (см. символы на центральной клетке). Большой начальный фрагмент включает 4 стартовые клетки (1–4) и клетку сокровищницы. Фрагменты храмов также двусторонние, но без цифро-буквенных обозначений.

Вы начинаете приключение на одной из стартовых клеток начального фрагмента. Цель игры — провести свою фишку по клеткам маршрута так, чтобы посетить 3 храма и собрать 3 самоцвета. Первый, кто вернётся с 3 самоцветами в сокровищницу на большом начальном фрагменте, победит.

Каждый игрок получает стартовую колоду экспедиции и набирает из неё карты **взакрытую**. В начале игры колода состоит из следующих 8 карт: 1 разведчик, 2 путешественницы, 2 фотографа, 2 студентки и 1 мичман. Каждый ход игрок начинает с 4 картами на руке.

Разыгрывайте карты, чтобы перемещать свою фишку, нанимать членов экспедиции или покупать снаряжение. Когда вы нанимаете персонажей или покупаете снаряжение, ваша колода увеличивается. Некоторые эффекты позволяют убирать карты из колоды.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

МАРШРУТ

Соберите указанный маршрут, если играете впервые.

2 Добавьте 3 других фрагмента маршрута, расположив их, как указано ниже.

3 Расположите 3 храма, как указано на рисунке. Положите на каждый храм самоцветы одного цвета согласно количеству игроков. Каждому храму соответствуют самоцветы одного из цветов. **Лишние самоцветы верните в коробку.**

4 Перемешайте взакрытую **8 жетонов стражей**. Положите по 1 случайному жетону стража взакрытую на каждую клетку стражей. **Остальные жетоны стражей верните в коробку, не подсматривая.**

5 Перемешайте взакрытую **6 препятствий**. Положите по 1 случайному препятствию на каждую границу соединения фрагментов маршрута. **Переверните препятствия лицом вверх. Лишние препятствия верните в коробку.**

1 Экспедиция начинается на большом начальном фрагменте маршрута.

6 Пункт назначения (сокровищница).

1А Стартовые клетки 1-4

В дальнейшем вы можете использовать альтернативные маршруты (см. с. 8) или придумать собственные.

РЫНОК

В каждой игре используются все 54 карты рынка. Разложите их в открытую в стопки по типам — всего 18:

1 Разместите 6 стопок с в нижнем правом углу в ряд на планшете рынка.

2 Разместите оставшиеся 12 стопок без этого символа над планшетом.

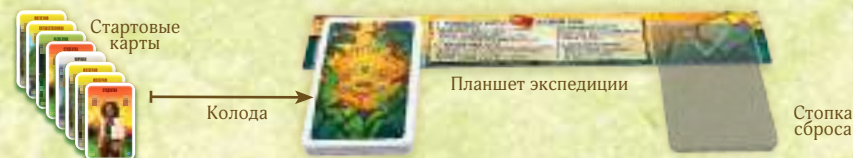
3 Рядом с рынком положите стопку золотых монет — эльдо.

ИГРОКИ

Каждый игрок получает следующие компоненты своего цвета:

- 1 фишку игрока в партиях втроём или вчетвером;
- 2 фишки игрока в партиях вдвоём.
- Планшет экспедиции (положите его перед собой).
- Стартовую колоду из 8 карт (каждая карта обозначена цветом игрока (, , ,)) в нижнем правом углу.

Перемешайте стартовую колоду и положите **взакрытую** в левой части планшета экспедиции.



Прежде чем сделать первый ход, возьмите на руку **4 карты** из своей колоды.

Первым ходит тот, кто занял своё место за столом раньше других. Он получает шляпу первого игрока и выставляет свою фишку на 1-ю стартовую клетку. Все остальные игроки **по очереди по часовой стрелке** выставляют свои фишки на следующую свободную стартовую клетку.

При игре вдвоём первый игрок занимает 1-ю и 3-ю стартовые клетки, а второй игрок — 2-ю и 4-ю.

ПОРЯДОК ХОДА

Ход игрока состоит из 3 этапов:

1. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ



Разыгрывайте карты, чтобы **перемещаться** к цели экспедиции и/или **покупать** новую карту.

2. СБРОСЬТЕ РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ



Кладите все **разыгранные карты** в свою стопку сброса.

3. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ



Берите карты из колоды, пока у вас на руке не будет **4 карты**.

Когда первый игрок выполнит все 3 этапа своего хода, то же самое делает следующий игрок.

1-Й ЭТАП — РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ

Разыграйте сколько угодно карт с руки, чтобы (А) переместить свою фишку и/или (Б) купить не более 1 новой карты для своей экспедиции.

Каждую карту на руке можно разыграть **только раз в ход**.

Сперва разыграйте те карты, которые используете для перемещения. Затем разыграйте оставшиеся, чтобы купить не более 1 новой карты.

А — ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Путь по **ЭЛЬДОРАДО** пролегает через местности разного типа: обычная (зелёный, жёлтый, синий и оранжевый) и базовый лагерь (красный).

На каждой клетке нарисовано требование, которое вы должны выполнить, чтобы переместиться туда. Чем больше символов, тем выше значение клетки и тем сложнее переместиться на неё. **Количество символов на клетке соответствует её значению.**

• ОБЫЧНЫЕ КЛЕТКИ

Разыграйте карту с руки и положите в открытую над планшетом экспедиции.

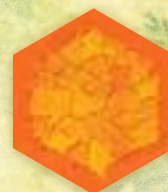
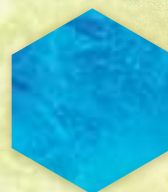
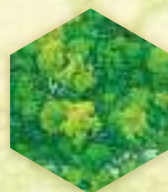
У большинства карт вместе с символом указано значение, которое позволяет вам переместить вашу фишку на одну (или несколько) **соседних** клеток.

Вы можете продолжить перемещение, разыграв ещё карты.

Чтобы разыграть карту, должны выполняться оба условия:

1. Символ на карте должен **соответствовать цвету/символу** клетки, на которую вы хотите переместиться.
2. Значение карты должно **быть не ниже** значения клетки.

Если оба условия выполнены, можете переместиться на желаемую клетку.



Если значение карты превышает значение клетки, у вас остаётся «неизрасходованная» разница — можете использовать её, чтобы переместиться на следующую клетку. При этом действуют те же 2 условия, но учитывается уже остаточное значение карты, а не изначальное.

Вы можете остановиться в любой момент, **немедленно** потеряв «неизрасходованное» значение карты.

ВАЖНО: вы не можете разыграть несколько карт, сложив их значения, чтобы переместиться на обычную клетку с более высоким значением!

Пример:

Женя разыгрывает карту разведчика и перемещается на зелёную клетку со значением 2. Затем она разыгрывает путешественницу и перемещается на 1 жёлтую клетку. Наконец, она разыгрывает джентльмена и перемещается на 2 оранжевые клетки.



• ОСОБЫЕ КЛЕТКИ



Разыграйте **любые** карты с руки, чтобы переместиться на клетку базового лагеря. Количество символов на клетке соответствует количеству карт, которые вы должны разыграть. Тип разыгрываемых карт не важен. Переместившись на клетку базового лагеря, **уберите разыгранные для этого перемещения карты из игры**, вернув их в коробку. В текущей игре эти карты больше не используются.

Совет: это прекрасная возможность избавиться от слабых карт в колоде. Убрав лишнее, вы сможете чаще набирать на руку более ценные карты.

ВАЖНО! ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ НА КЛЕТКИ ГОР (ЧЁРНЫЕ) ИЛИ КЛЕТКИ, ЗАНЯТЫЕ ДРУГИМИ ИГРОКАМИ, НЕЛЬЗЯ.

• ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия **преграждают** вам путь.

В игре несколько типов препятствий:

- Препятствия, для преодоления которых требуется 1–2 факела: игрок, который первым хочет преодолеть подобное препятствие, разыгрывает карту, как при обычном действии перемещения, учитывая количество факелов на препятствии. Препятствия функционируют аналогично обычным клеткам.
Пример: вы можете использовать профессора (5 факелов), чтобы выполнить требование для преодоления препятствия (2 факела), а затем продолжить перемещение на соседнюю оранжевую клетку (если есть).
- Препятствия, для преодоления которых требуется 1 эльдо: потратьте 1 эльдо, чтобы преодолеть это препятствие (см. «Эльдо» на с. 6).
- Препятствия, дающие преимущества другим игрокам: если ваша фишка остановилась на клетке, соседней с подобным препятствием, можете просто забрать его. После этого все остальные игроки в порядке хода получают указанную награду (получают 1 эльдо, берут карту из своей колоды, могут убрать карту с руки, вернув в коробку с игрой).

Успешно преодолев препятствие, игрок забирает его себе. Преодолённые препятствия учитываются в конце игры в случае ничей, при этом важен номер препятствия (9–14). После того как любой игрок забрал препятствие, все игроки могут свободно перемещаться на ранее недоступный фрагмент маршрута.

Б — ПОКУПКА НОВЫХ КАРТ

За ход вы можете купить не более **1 карты**; не имеет значения, перемещались вы в этот ход или нет.

Ценность карт с символом монеты соответствует значению карты.

Все прочие карты оцениваются в половину монеты.

Вы можете разыграть **сколько угодно** карт, сложив их ценность.

На получившуюся сумму вы сможете купить новую карту.

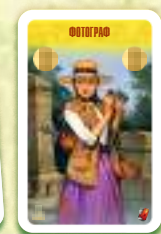
Сдачу вы не получаете!

Пример:

Кирилл решил не перемещаться в этот ход. Вместо этого он хочет совершить дорогую покупку. Сперва он разыгрывает все карты на руке: 1 путешественника, 1 фотографа, 1 разведчика и 1 студентку. Затем он складывает ценности своих карт:



1
монета



2
монеты

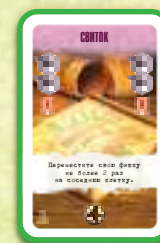


1/2
монеты



1/2
монеты

1 монета + 2 монеты + 1/2 монеты + 1/2 монеты = 4 монеты



Стоимость покупки:
4 монеты

Теперь Кирилл может купить любую карту на планшете рынка стоимостью не более 4 монет. Он выбирает свиток (стоимостью 4 монеты) и кладёт его в свою стопку сброса.

КАК КУПИТЬ ОСТАЛЬНЫЕ КАРТЫ ЭКСПЕДИЦИИ?

Изначально вам доступны карты в **6 разных стопках** на планшете рынка. Как только **одна из стопок заканчивается**, вы получаете доступ к картам **над** планшетом рынка.

Если на планшете рынка есть одно или более пустое место, можете выбрать для покупки любую карту доступной вам стоимости, в том числе и над планшетом рынка.

Если вы выбрали карту в стопке над планшетом рынка, положите эту стопку на свободное место на планшете рынка, чтобы купить эту карту.

ОСОБЫЕ КАРТЫ: СНАРЯЖЕНИЕ

Карты снаряжения помечены крестом. Такие карты можно разыграть только **раз за игру** — сделав это, верните карту в коробку.

Не кладите карту снаряжения в стопку сброса!

Исключение: разыграв карту снаряжения без использования её свойства (например, в качестве карты ценностью 1/2 монеты), положите её над планшетом экспедиции, а затем добавьте в стопку сброса на 2-м этапе хода.



ОСОБЫЕ КАРТЫ: СТОИМОСТЬ НА ЧЁРНОЙ МОНЕТЕ

Стоимость некоторых карт обозначена на чёрной монете в нижней части карты. В этой игре такие карты ничем не отличаются от остальных.

Стоимость на чёрной монете означает, что единственный способ получить такую карту — купить её на планшете рынка. Никакие особые карты действий или особые способности не позволят вам получить её иначе. Это учитывается только при использовании этой игры вместе с остальными играми серии (см. «Дополнения к игре» на с. 8).



2-Й ЭТАП — СБРОСЬТЕ РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ

В конце своего хода **поместите в стопку сброса в открытую все карты**, которые положили над планшетом экспедиции во время 1-го этапа. Это касается всех разыгранных вами карт, кроме тех, которые были убраны в коробку. Стопка сброса находится в правой части планшета экспедиции. Если у вас на руке **остались** карты, можете либо **оставить** их на следующий ход, либо также сбросить. Можете принять индивидуальное решение по каждой из карт.

3-Й ЭТАП — ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ

Наконец, возьмите карты из вашей колоды, пока на руке их не будет **4**. Если у вас на руке уже 4 карты или больше, пропустите этот этап. Если в колоде недостаточно карт, возьмите оставшиеся, затем перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду, и доберите необходимое количество карт. Передайте ход следующему игроку.

ЭЛЬДО

Золотые монеты Эльдорадо называются эльдо. Каждый эльдо соответствует 1 монете и обладает тем же свойством, что и карта путешественницы (ценностью 1 монета).

Храните эльдо в казне рядом с построенным маршрутом. Получая эльдо, берите их из казны; тратя эльдо, возвращайте их в казну.

Вы можете потратить эльдо, чтобы переместиться на клетку с символом 1 монеты. Как обычно, использовать несколько эльдо (или комбинацию эльдо и карт), чтобы переместиться на клетки с более высоким значением, нельзя. Кроме того, вы можете потратить эльдо на покупку карты с планшета рынка.

Вы можете потратить сколько угодно эльдо, в том числе в сочетании с любым количеством карт, чтобы получить необходимую сумму. На эльдо распространяются следующие дополнительные правила:

- У вас не может быть более 3 эльдо. Получить эльдо сверх указанного ограничения никаким образом нельзя.
- Иногда в процессе игры от вас может потребоваться отдать эльдо. Заменить их ничем нельзя (например, картой путешественницы или другими картами).

ВАЖНО: ОДЕРЖИМОСТЬ ЭЛЬДО — если в свой ход вы не перемещаете фишку (включая преодоление препятствия) и не покупаете карту на планшете рынка, в конце своего хода можете получить 1 эльдо.

СТРАЖ

Переместиться на клетку стража нельзя. Если после завершения перемещения по карте вы остановились на клетке, **соседней** со стражем, сделайте следующее:

- Если жетон стража лежит **взакрытую**, переверните его **лицом вверх**. Перевернутый жетон остаётся открытым до конца игры.
- **Активируйте стража**. Большинство стражей просто приносят бонусы другим игрокам (как некоторые препятствия), но один из стражей **вынуждает** вас **потерять** все свои эльдо.

В игре есть следующие стражи (по 2 каждого типа):



Все остальные игроки получают по 1 эльдо. Помните, что предел эльдо у игрока равен 3.



Все остальные игроки берут по карте из своих колод. Если в колоде закончились карты, сперва как обычно перемешайте стопку сброса, затем возьмите карту.



Все остальные игроки по очереди могут вернуть в коробку по 1 карте с руки.



Вы теряете все свои эльдо.

Примечание: старайтесь избегать встречи со стражами, потому что они не помогают вам победить! Если вы оказались на клетке, соседней со стражем и активировали его, все последующие ваши перемещения, завершившиеся на клетке, соседней с этим стражем, не активируют его повторно. Если вы переместили свою фишку от стража и остановились на клетке, не являющейся соседней со стражем, он перезапускается: следующее соседство вашей фишки с ним вновь вызовет его активацию. Не забывайте, что препятствия не отличаются от других клеток. Это значит, что, если между вашей фишкой и стражем есть препятствие, фишка не находится на клетке, соседней со стражем. Преодолев это препятствие, вы должны активировать стража. Однако если это препятствие преодолевает соперник, это происходит уже не в ваш ход, поэтому вы не активируете стража.

ХРАМЫ И САМОЦВЕТЫ

Каждый фрагмент храма состоит из 3 клеток. Если после завершения перемещения по карте ваша фишка остановилась на фрагменте храма, получите 1 самоцвет из храма. В каждом храме можно получить только 1 самоцвет. Кладите самоцветы перед собой.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если вы собрали по самоцвету в каждом из 3 храмов и переместились в сокровищницу, текущий раунд объявляется последним. Поставьте свою фишку перед собой, чтобы освободить клетку сокровищницы.

Все остальные игроки, не ходившие в этом раунде, делают последний ход, затем игра завершается. Если до сокровищницы добрался только один из игроков, он становится победителем.

Если в последнем раунде сразу несколько игроков добрались до сокровищницы, побеждает тот из них, у кого больше препятствий. Если всё ещё ничья, побеждает претендент с наибольшим значением препятствия. Если у претендентов нет препятствий, побеждает тот из них, кто первым добрался до сокровищницы.



ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Подготовьтесь к игре как обычно. Правила, касающиеся 3 этапов игры, неизменны. Каждый игрок получает вторую фишку своего цвета. Первый игрок ставит фишки на 1-ю и 3-ю стартовые клетки, второй — на 2-ю и 4-ю.

При выполнении действия перемещения за каждую разыгранную карту выбирайте одну из двух фишек, которую хотите переместить. Вы не можете разыграть одну карту, чтобы переместить обе фишки, распределив между ними значение карты. Как обычно, вы не можете переместить фишку на уже занятую клетку, даже если она занята другой вашей фишкой.

Исключение для зелёного храма: получить самоцвет в зелёном храме можно, только если обе ваши фишки одновременно находятся в нём и занимают одну и ту же клетку с символом . Если ваша вторая фишка завершает перемещение по карте на этой клетке, получите зелёный самоцвет.

Для победы вам требуется собрать 3 самоцвета и первым переместить обе свои фишки в сокровищницу. Если в заключительном раунде вторые фишки обоих игроков переместились в сокровищницу, определите победителя по обычным правилам в случае ничьей.

ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА

У Ани на руке 4 карты.

1-Й ЭТАП — РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ

Для начала Аня разыгрывает сборщика, берёт 1 эльдо и дополнительную карту из колоды — свиток.

Затем она начинает **перемещение**.

А. Она перемещается в соседний базовый лагерь. Для этого Аня убирает карту с руки. Она решает вернуть в коробку путешественницу.

Б. Продолжая перемещение, она разыгрывает джип. Аня использует его, чтобы переместиться на 5 соседних клеток с факелами. Затем она убирает джип в коробку.

В. Теперь она разыгрывает свиток и перемещается ещё на 2 соседние клетки. Свиток также приходится убрать в коробку.

Затем Аня использует последнюю карту — фотографа, чтобы купить новую карту

На планшете рынка имеется свободное место, значит, Аня может купить любую карту экспедиции. Она выбирает охотника стоимостью 3. Ценность фотографа только 2, поэтому она добавляет эльдо, полученный ранее. Аня кладёт охотника в открытую в свою стопку сброса и возвращает эльдо в казну.

Наконец, она кладёт оставшиеся карты в стопку охотников на свободное место на планшете рынка.

2-Й И 3-Й ЭТАПЫ

Аня помещает в свою стопку сброса все разыгранные в этот ход карты (которые она не убрала в коробку) в открытую и берёт 4 карты из своей колоды.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МАРШРУТЫ ПО ЭЛЬДОРАДО

Предлагаем вам несколько готовых маршрутов для последующих игр. Во время подготовки положите по 1 случайному препятствию на каждую границу между двумя фрагментами маршрута (**нет на рисунках ниже**).

ПРОСТОЙ

СРЕДНИЙ

СЛОЖНЫЙ



ВЫ ТАКЖЕ МОЖЕТЕ ПРИДУМАТЬ СОБСТВЕННЫЕ МАРШРУТЫ

СОВЕТЫ ПО ПРОКЛАДКЕ МАРШРУТОВ:

- Избегайте протяжённых участков местности одного и того же цвета. Чем разнообразнее ваш маршрут, тем интереснее будет игра.
- Короткий путь всегда должен пролегать через труднопроходимую местность, а длинный обходной путь должен быть легче.
- Если ваш маршрут извилист, убедитесь, что пересечь его внутреннюю часть будет сложнее. Так у вас получится несколько подходящих путей, и каждый игрок сможет воспользоваться излюбленной тактикой.
- Не пытайтесь чересчур усложнять маршрут! В настоящем приключении удачи и трудностей в меру!

ДОПОЛНЕНИЯ К ИГРЕ

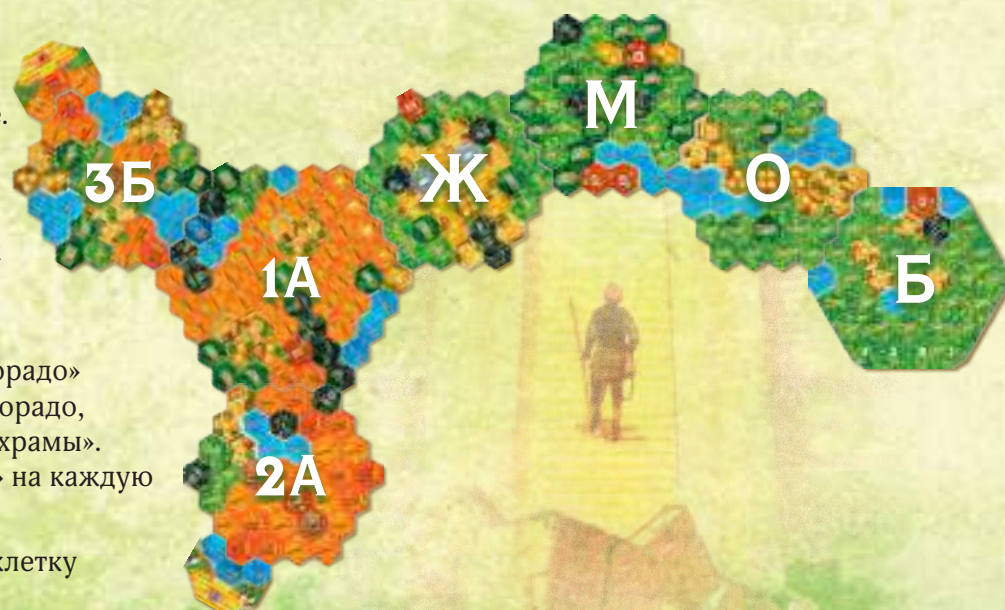
Если у вас есть игра «В поисках Эльдорадо», можете объединить обе коробки, чтобы устроить одно большое приключение. В игре «В поисках Эльдорадо» вы только пытаетесь добраться до легендарного Золотого города, а в «Золотых храмах» действие разворачивается уже в самом городе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

МАРШРУТ

Если вы играете впервые, подготовьте сборный маршрут, как указано ниже.

1. Экспедиция начинается на начальном фрагменте маршрута «В поисках Эльдорадо».
2. Подготовьте остальные фрагменты маршрута и храмы, расположив их как на рисунке справа. В каждом храме должно быть столько самоцветов соответствующего цвета, сколько игроков участвует в экспедиции.
3. Положите по одному случайному препятствию из игры «В поисках Эльдорадо» на каждую границу между двумя фрагментами маршрута на пути к Эльдорадо, включая границу с начальным фрагментом маршрута из игры «Золотые храмы». Положите по одному случайному препятствию из игры «Золотые храмы» на каждую границу между двумя фрагментами маршрута в самом Эльдорадо.
4. Положите по одному случайному жетону стража взакрытую на каждую клетку стража. Лишние жетоны стражей верните в коробку, не подсматривая.



РЫНОК

В каждой игре используются все 54 карты рынка из игры «В поисках Эльдорадо» и 54 карты рынка из игры «Золотые храмы».

Теперь в вашем распоряжении карты 36 типов, разложите их на соответствующие стопки по типам.

1. Положите 6 стопок карт из игры «В поисках Эльдорадо» с символом  в нижнем правом углу друг за другом на планшет рынка.
2. Из оставшихся 30 стопок возьмите по карте и перемешайте, чтобы получилась колода запаса. Откройте 12 случайных карт из колоды запаса и разложите их над планшетом рынка. Добавьте к каждой из них по 2 оставшиеся карты того же типа, чтобы получилось 12 стопок карт над планшетом рынка.
3. Положите оставшуюся колоду запаса взакрытую рядом с рынком. Рядом разместите оставшиеся стопки из 2 карт. Для экономии места сложите их в открытую в одну стопку возле колоды запаса.

ИГРОКИ

Подготовьтесь к игре как обычно. Каждый игрок берёт компоненты своего цвета:

- 1 фишку при игре втроем или вчетвером, 2 фишки при игре вдвоем.
- Планшет экспедиции (положите его перед собой).
- Стартовую колоду из 8 карт из игры «В поисках Эльдорадо» (каждая карта в которой отмечена цветом игрока в нижнем правом углу).

Стартовые колоды из игры «Золотые храмы» не используются, оставьте их в коробке.

ХОД БОЛЬШОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Игра проходит по обычным правилам, новизну ей придаёт колода запаса:

- Покупать карты можно только на планшете рынка, при этом некоторые карты действий позволяют вам напрямую покупать карты над ним.
- Как только все 3 карты в стопке на планшете рынка будут куплены, вы получите доступ к картам над ним.
- Как только одна из 12 стопок над планшетом рынка закончится или будет перемещена на планшет рынка, пополните освободившуюся позицию картами из колоды запаса, чтобы над планшетом рынка всегда было 12 стопок карт (пока не закончится колода запаса). Возьмите верхнюю карту из колоды запаса и положите её на освободившееся место над планшетом. Затем найдите 2 карты соответствующего типа из отложенной в сторону стопки карт и добавьте к выложенной карте.

Таким образом, вам будет доступно всё больше и больше карт. Это позволит со временем приспособить свою колоду к новым типам местности, особенно, когда на горизонте замаячит Эльдорадо. Поскольку порядок, в котором появляются карты, всегда случайный, в каждой игре вас будут ждать всё новые испытания!

Помните, что карты со стоимостью на чёрной монете можно купить только на планшете рынка!

ПОБЕДА В БОЛЬШОМ ПРИКЛЮЧЕНИИ

Если один из игроков, собрав по самоцвету в каждом из 2 храмов, входит в сокровищницу, текущий раунд объявляется последним.

Если до сокровищницы добрался только один из игроков, он становится победителем. Если в последнем раунде сразу несколько игроков вошли в сокровищницу, определите победителя по обычным правилам разрешения ничьей.

БОЛЬШОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Следуйте обычным правилам игры вдвоем.

ВАРИАНТ ИГРЫ С ПЕЩЕРАМИ

Кроме того, в большом приключении можно использовать вариант с пещерами из игры «В поисках Эльдорадо». Не забудьте разместить жетоны пещер в пещерах Эльдорадо.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МАРШРУТЫ БОЛЬШОГО ПУТЕШЕСТВИЯ

Также вы можете создать собственные маршруты большого путешествия.

Некоторые рекомендации по созданию маршрутов:

- Экспедиция всегда начинается на начальном фрагменте маршрута «В поисках Эльдорадо».
- Помимо него, используйте 3 (или 4) фрагмента маршрута из игры «В поисках Эльдорадо» и по возможности 1 или оба отрезка маршрута.
- Вместо конечного фрагмента продолжите маршрут с помощью большого начального фрагмента маршрута из игры «Золотые храмы».
- Помимо него, используйте только 2 фрагмента маршрута и 2 храма из игры «Золотые храмы».



ЭЛЬДОРАДО. ГЕРОИ И ДЕМОНЫ

Дополнение «Герои и демоны» к игре «В поисках Эльдорадо» сделает большое приключение ещё интереснее!

Вы можете добавить:

- фамильяров;
- таверну и карты героев;
- основную часть дополнения, состоящую из 3 фрагментов маршрута, карт экспедиций и демонов, проклятий, дополнительных жетонов пещер и препятствий.

При использовании основной части дополнения руководствуйтесь следующими рекомендациями по созданию новых маршрутов:

- Экспедиция всегда начинается на начальном фрагменте маршрута из игры «В поисках Эльдорадо».
- Используйте все 3 фрагмента маршрута «Героев и демонов», 1 (или 2, или даже 3) фрагмент маршрута из игры «В поисках Эльдорадо» и по возможности 1 или оба отрезка маршрута.
- Вместо конечного фрагмента продолжите маршрут большим начальным фрагментом из игры «Золотые храмы».
- Используйте только 2 фрагмента и 2 храма из игры «Золотые храмы».

ЭЛЬДОРАДО. ОПАСНОСТИ И МУИСКИ

Дополнение «Опасности и муиски» к игре «В поисках Эльдорадо» сделает большое приключение ещё интереснее!

Вы можете добавить:

- отрезок опасного маршрута;
- 2 жетона гор;
- 3 жетона реки, 3 жетона озера и жетон водоворота;
- отрезок болот и 2 фрагмента болот (подобно мачете, веслу или монете, вы можете использовать факел, чтобы переместиться на клетку болота);
- 4 жетона святилищ с 16 жетонами артефактов;
- 8 карт муисков;
- 6 жетонов пещер (при игре с картами муисков и вариантом игры с пещерами).



ЭЛЬДОРАДО. ДРАКОНЫ, СОКРОВИЩА И ТАЙНЫ

Дополнение «Драконы, сокровища и тайны» к игре «В поисках Эльдорадо» сделает большое приключение ещё интереснее!

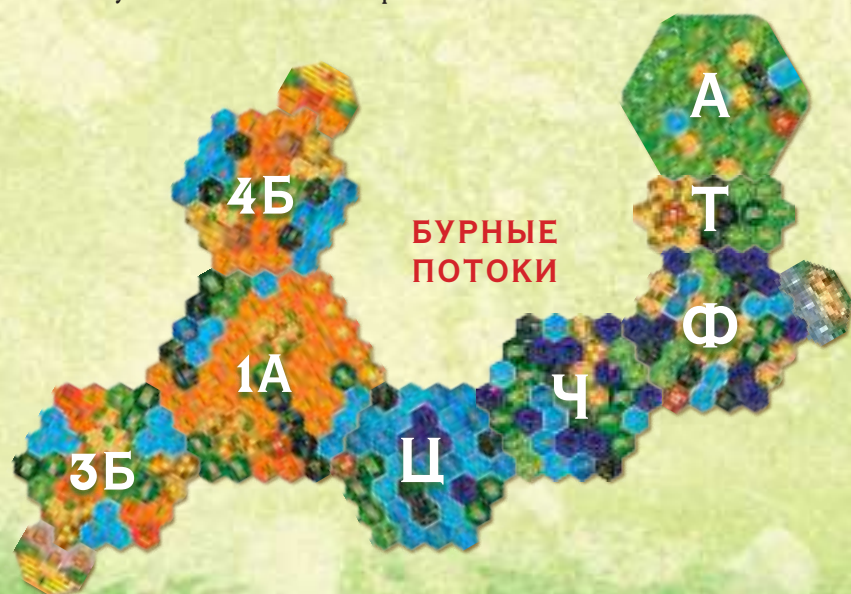
Вы можете добавить:

- только некоторых или сразу всех 4 драконов и 9 соответствующих карт;
- 12 жетонов сокровищ и 3 соответствующие карты (используйте жетон сокровища как обычно, чтобы переместить свою фишку до 2 раз на соседнюю клетку, однако добыча 4 жетонов сокровищ не приведёт к завершению игры. Эльдорадо ждёт вас впереди!);
- 9 фрагментов долин;
- 15 жетонов пещер, соответствующих используемым модулям (при варианте игры с пещерами).



СОЗДАЙТЕ СОБСТВЕННЫЕ РАСШИРЕННЫЕ МАРШРУТЫ БОЛЬШОГО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если вы решили дополнить большое приключение, включите воображение и следуйте своим предпочтениям при создании собственных маршрутов. Но постарайтесь не перегрузить вашу экспедицию! Вот 2 рекомендуемых маршрута, которые вы можете построить, если используете дополнение «Герои и демоны» вместе с большим приключением:



ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ СЛОЖНЫЙ

ДОПОЛНЕНИЯ К «ЗОЛОТЫМ ХРАМАМ»

В новом издании «Золотые храмы» вас ждут два новых дополнительных модуля. Хороших приключений!



ПАЛИСАДЫ



СОСТАВ МОДУЛЯ

Дополнительный отрезок маршрута и 2 дополнительных фрагмента с палисадами.

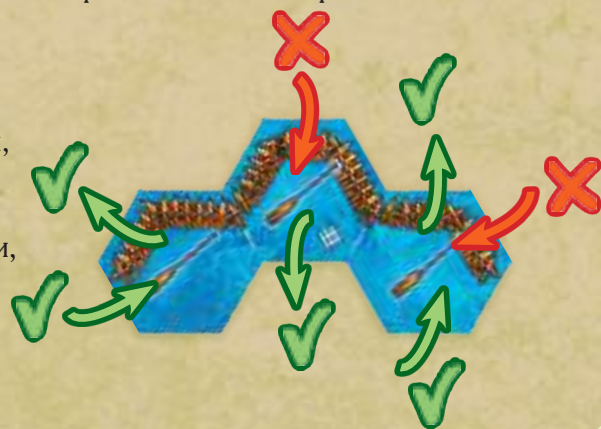
ПРАВИЛА

При подготовке к игре расположите отрезок маршрута между двумя фрагментами маршрута и положите одно препятствие у начальной стороны отрезка. Затем положите оба дополнительных фрагмента маршрута с палисадами поверх любых 3 клеток маршрута.

Убедитесь, что палисады не создают зауженных мест. Фишки одних игроков не должны с лёгкостью блокировать перемещение фишек других игроков.

Переместить фишку на клетку, вдоль которой находится палисад, нельзя, если он находится с той стороны, откуда вы собирались переместиться на эту клетку. Палисады не позволяют перемещать фишки на клетки, расположенные за ними.

Если же вы хотите переместить фишку с клетки с палисадом, вы можете переместить её в любом направлении, в том числе и через этот палисад.



КЛЕТКИ ЭЛЬДО



СОСТАВ МОДУЛЯ

4 дополнительных жетона с клетками эльдо.

Соблюдайте обычные условия перемещения на клетки эльдо.

ПРАВИЛА

При подготовке к игре расположите все 4 жетона с клетками эльдо поверх любых клеток маршрута.

Если вы размещаете жетон стороной с усложнёнными требованиями к перемещению вверх, путь к нему должен быть относительно лёгким. Если вы размещаете жетон стороной с облегчёнными требованиями к перемещению вверх, усложните путь к нему.

Если после завершения перемещения по карте вы остановились на клетке эльдо, получите 1 эльдо. Вы должны именно остановиться на клетке эльдо — получить монету, проходя через клетку эльдо, нельзя.

Если ваша фишка находится на клетке эльдо и вы хотите получить ещё один эльдо с этой же клетки, сперва переместитесь с неё и остановитесь на другой клетке. Затем можете вернуться на эту же клетку эльдо и получить ещё один эльдо.

Не позволяйте жадности ослепить вас на пути к главной цели экспедиции!



Автор игры: Райнер Книция

Художник: Венсан Дютре

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Всеволоду Чернову, Денису Карпенко, Андрею Королёву, Елене Даценко, Валерии Кишенько, Никите Сальникову, Глебу Андросову и Артёму Жданееву за помощь в подготовке русского издания.

© Др. Райнер Книция, 2025. Все права защищены.

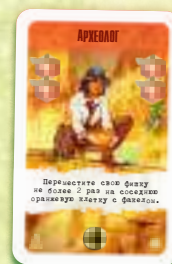
СПРАВОЧНИК КАРТЫ ЭКСПЕДИЦИЙ



Зелёные карты помогают расчищать путь в джунглях.



Оранжевые карты позволяют перемещаться на клетки с факелами в пределах города Эльдорадо.



Археолог позволяет переместиться на любые 2 соседние клетки с факелами.



Жёлтые карты дают вам средства, чтобы перемещаться через поселения, нанимать новых членов команды и покупать снаряжение.



Белые карты позволяют выбрать любой из изображённых символов при розыгрыше: мачете, весла, факел или монету.

С помощью весла вы преодолеваете водные клетки или перемещаетесь по ним.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Сиреневые карты действий можно разыгрывать в любой момент своего хода, даже в процессе перемещения или покупки.

Разыграйте свойство карты и продолжайте игру.

Не забывайте убирать из игры разыгранные карты с символом



СВИТОК

Переместите свою фишку не более 2 раз на соседнюю клетку, игнорируя её требования. Переместиться на занятую клетку или на клетку гор нельзя.



КАРТА СОКРОВИЩ

Получите 1 эльдо. У вас не может быть более 3 эльдо одновременно. Переместите свою фишку на соседнюю клетку, игнорируя её требования. Переместиться на занятую клетку или на клетку гор нельзя.



ОХОТНИК

Получите 1 эльдо. У вас не может быть более 3 эльдо одновременно. Затем можете выбрать карту на руке и убрать её из игры.



СЛЕДОПЫТ

Переместите свою фишку не более 2 раз на соседнюю клетку с одним символом. Вы не можете использовать эту карту для перемещения на клетки с несколькими символами. Вы можете использовать эту карту, чтобы преодолеть препятствия с одним символом.



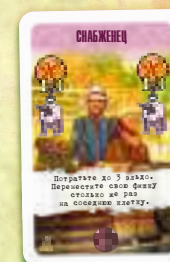
СБОРЩИК

Получите 1 эльдо. У вас не может быть более 3 эльдо одновременно. Затем возьмите карту из своей колоды.



ШЛЯПА ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Получите 3 эльдо. У вас не может быть более 3 эльдо одновременно. В этот ход вместо покупки на планшете рынка можете купить любую карту, лежащую над ним.



СНАБЖЕНЕЦ

Потратьте не более 3 эльдо. Затем переместите свою фишку столько же раз на соседнюю клетку, игнорируя её требования. Пример: потратив 2 эльдо, переместитесь на 2 клетки. Переместиться на занятую клетку или на клетку гор нельзя.