

WYPRAWA DO EL DORADO

Przygotowanie:

- położyć kafelek startowy (z jedną gładką krawędzią), pozostałe rozmieścić losowo tworząc szlak
- przy ostatnim dodaj kafelek El Dorado
- pomiędzy kafelkami losowo umieścić zakryte blokady
- ułóż karty **Targowiska** w rodzajach po trzy:
 - w momencie startu na targowisku dostępni są: Zwiadowca, Odkrywca, Przewodnik, Fotoreporterka, Skrzynia, Nadajnik (karty z symbolem słońca w prawym dolnym rogu), pozostałe grupy leżą obok targowiska
- każdy z graczy:
 - otrzymuje pasek postaci w określonym kolorze oznaczonym kamieniem
 - otrzymuje 1 **pionek** w tym kolorze
 - na symbolu ręki kładzie potasowaną **talie startową** w tym kolorze (1x Marynarz, 3xGlobtroter, 4xTurystka)
 - z talii tej dobiera na rękę 4 górne karty

Dążymy do tego, żeby:

- uzupełniać swoją talię o wartościowe karty i pozbywać się najtańszych
- kupować takie karty, które najczęściej będą wykorzystane, żeby jak najszybciej dojść do El Dorado

W swojej turze gracz:

- 1) Zagrywa karty z ręki, zużywając je na dowolną liczbę spośród 3 rodzajów akcji:
 - a) na **ruch**, spełniając dwa warunki:
 - 1) **symbol** na karcie musi odpowiadać symbolowi na docelowym polu (ikona: maczety, monety, wiosła)
 - 2) aktualnie dostępna **siła** (liczba znaczników na karcie) musi być co najmniej równa wymogowi tego pola
 - nie można łączyć siły z kilku kart (dwie pojedyncze maczety nie wejdą na pole z dwiema maczetami)
 - jeżeli pozostała po ruchu siła pozwoli przejść na kolejne pole, można zużyć ją na kolejny ruch
 - niewykorzystana siła przepada
 - przy **białej** karcie należy wybrać w momencie użycia tylko jeden rodzaj symbolu
 - aby wejść na Rumowisko (**szary** teren) należy odrzucić karty z ręki na stos kart wykorzystanych
 - aby wejść do Obozu (**czerwony** teren) należy odrzucić karty z ręki całkowicie (z gry)
 - nie można poruszać się po górach i jaskiniach ani po polach zajętych przez innych graczy
 - b) do wykonania akcji specjalnych (**fioletowe** karty)
 - c) na **zakup** innych kart:
 - karty kupuje się na końcu tury (po ruchu i użyciu akcji specjalnych)
 - karty kupuje się z targowiska (a nie z leżących obok)
 - gdy jakieś pole na targowisku jest wolne, kupujący uzupełnia je o nowy rodzaj gdy kupi z tego rodzaju
 - **cena** kupowanej karty podana jest na dole tej karty, zapłata musi wynosić co najmniej tyle
 - za karty płaci się odrzuceniem kart z ręki (karty złote = wartość monety; pozostałe = 0.5 monety)
 - płacąc karty można sumować, **natomiast nie rozdziela się jednej karty na kilka zakupów**
 - zakupiona karta trafia na stos kart wykorzystanych
- jeżeli gracz **nie może wykonać żadnej akcji**, odrzuca wszystkie karty i traci kolejkę
- 2) Zagrane karty odkładane są na **stos kart wykorzystanych** (symbol V)
- 3) Dobiera ze stosu z ręką **karty do ręki** tak, aby miał w niej cztery karty:
 - po dobraniu ostatniej karty tasuje się stos kart odrzuconych i kładzie na symbolu ręki

Koniec gry:

- wygrywa gracz, który pierwszy wejdzie na dowolne pole płytki El Dorado
- jeżeli w tej samej turze dotrze tam więcej niż jeden gracz, wygrywa ten który zdjął blokady o wyższej wartości

Punktacja:

-

Pamiętaj:

- karty z czerwonym X są **jednorazowe**
- płytki można też ułożyć celowo w układ łatwy lub trudny, można też użyć małych płytek terenu np. jako mostów
- aby zdjąć **Blokadę** gracz zagrywa odpowiednią kartę, a po zabraniu dosuwa do siebie płytki terenu
- w wariacie z **Jaskiniami**:
 - na każdej jaskini ułożyć na początku losowo 4 żetony jaskini
 - po zatrzymaniu się obok jaskini (gracz **kończy tam ruch**) gracz może zabrać jeden z kafelków
 - aby ponownie zabrać żeton jaskini, należy odejść od jaskini i dojść do niej ponownie
- w grze dwuosobowej każdy gracz ma dwa pionki i oba muszą dojść do El Dorado