

Wyprawa do
EL DORADO
MOKRADŁA

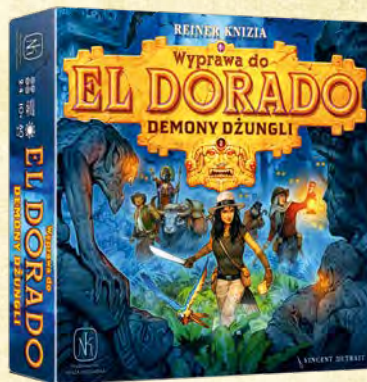


Mokradła i smoki to 2 dodatki (nr II i III) do gry *Wyprawa do El Dorado*.

Gra podstawowa



Dodatek I:
Demony dżungli



Dodatki II i III:
Mokradła i smoki



W podstawowej grze organizujecie ekspedycję mającą na celu odnalezienie legendarnego miasta El Dorado. Dzięki dodatkowi *Demony dżungli* możecie dołączyć do swojej ekspedycji nowych towarzyszy podróży oraz korzystać z pomocy bohaterów. Dodatek ten wprowadza też nowe niebezpieczeństwa, którym musicie sprostać: demony i klątwy.

Mokradła i smoki to jeszcze więcej wyzwań czyhających na waszej drodze: mokradła pełne krokodyli, silne nurty rzeki, plemię Muisca, groźne smoki oraz tereny pokryte gęstą mgłą. Podczas wyprawy będziecie też odkrywać świątynie i zdobywać skrzynie pełne skarbów.

Instrukcja zawiera zasady dodatku II: *Mokradła*. Jeśli nie zaznaczono inaczej, podczas rozgrywki obowiązują zasady z podstawowej wersji *Wyprawy do El Dorado*.

Dodatek *Mokradła* zawiera 6 modułów:

- moduł *Czaszki*,
- moduł *Przełęcz górskie*,
- moduł *Rwący nurt*,
- moduł *Mokradła*,
- moduł *Świątynie*,
- moduł *Plemię Muisca*.

Uwaga! Moduły te można w dowolny sposób łączyć ze sobą, z modułami z dodatku III: *Smoki* oraz z dodatkiem I: *Demony dżungli*.



Autor gry: Reiner Knizia • Ilustracje i opracowanie graficzne: Vincent Dutrait
Reiner Knizia dziękuje testerom, którzy przyczynili się do rozwoju serii *Wyprawa do El Dorado*.

MODUŁ CZASZKI

ELEMENTY GRY



Płytkę terenu z czaszkami



PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas tworzenia trasy wyprawy płytkę terenu z czaszkami traktujcie jak pozostałe płytki terenu. Możecie dołożyć ją w dowolnym miejscu trasy.

CZASZKI



Pola z czaszkami to niebezpieczne miejsca. **Poszukiwacz nie może stać na polu z czaszką na koniec tury gracza!** W trakcie tury poszukiwacz może **przechodzić** przez takie pola i się na nich **zatrzymać**.



Uwaga! Gracz może przesunąć poszukiwacza na pole z czaszką tylko wtedy, gdy ma możliwość przesunąć go w tej samej turze na inne pole (bez czaszki).

MODUŁ PRZEŁĘCZE GÓRSKIE

ELEMENTY GRY



2 płytki przełęczy górskich

PRZYGOTOWANIE GRY

Po stworzeniu trasy wyprawy dodajcie 2 płytki przełęczy górskich:

- Połóżcie je **na trasie wyprawy**, w dowolnych miejscach.
- Przełęcze górskie muszą w całości leżeć na płytce terenu, **nie mogą** wystawać poza trasę wyprawy ani leżeć na blokadzie.

Uwaga! Tworząc nowe trasy, upewnijcie się, że nie ma na nich zbyt wielu miejsc, w których w łatwy sposób gracz może zablokować wędrowkę pozostałych graczy.

PRZEŁĘCZE GÓRSKIE

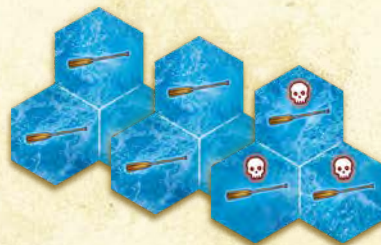
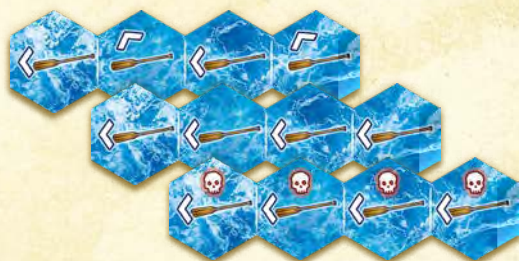
Na przełęczach górskich znajdują się pola z czaszkami oraz symbolami działań:

- Działania te należy wykonać, gdy poszukiwacz wejdzie na takie pole.
- Czaszki działają zgodnie z zasadami opisanymi w module Czaszki.

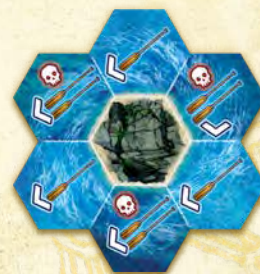


MODUŁ RWĄCY NURT

ELEMENTY GRY



7 płytek rwącego nurtu



PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas tworzenia trasy wyprawy możecie wykorzystać płytki rwącego nurtu na 2 sposoby:

- **Dokładając je do płytek terenu** tworzących trasę wyprawy. Płytki rwącego nurtu możecie układać w taki sposób, aby **omijały blokady** (blokady połóżcie wtedy na granicy płytek terenu, aby nie leżała między nimi) – poszukiwacz idący tą drogą nie zdobywa omijanej blokady.
- **Kładąc je na płytkach terenu** tworzących trasę wyprawy. Płytki rwącego nurtu muszą w całości leżeć na płytce terenu, **nie mogą** wystawać poza trasę wyprawy ani leżeć na blokadzie. **Nie mogą** też powodować przesunięcia poszukiwacza na blokadę.

RWĄCY NURT



Rwący nurt to pola z symbolem strzałki. Jeśli po zagranie karty poszukiwacz **zatrzyma się** na polu z rwącym nurtem, nurt go porywa! **Poszukiwacz zostaje przesunięty o 1 pole zgodnie z kierunkiem nurtu wskazanym przez strzałkę.**

Poszukiwacz **nie może** zostać przesunięty przez rwący nurt:

- na góry,
- na pole zajęte przez innego poszukiwacza,
- na pole będące w zasięgu smoka (z dodatku *Smoki*),
- na pole z żetonem skarbu (z dodatku *Smoki*),
- poza trasę wyprawy.

W powyższych sytuacjach poszukiwacz **zostaje na polu z rwącym nurtem** i nie jest przez niego przesuwany.

Uwaga! Pamiętajcie, że poszukiwacz jest przesuwany przez nurt wtedy, gdy **zatrzyma się** na polu z rwącym nurtem. Jeśli wejdzie na takie pole w trakcie wykonywania ruchu (gdy zagrana karta pozwala mu przejść dalej), nurt go nie przesuwa.

Uwaga! Jeśli poszukiwacz zostanie przesunięty przez rwący nurt na inne pole z rwącym nurtem, **nie jest przesuwany na kolejne pole**. Poszukiwacz może być przesunięty przez rwący nurt tylko o 1 pole.

Uwaga! Rwący nurt działa tylko wtedy, gdy poszukiwacz zostaje przesunięty na takie pole w wyniku zagrania karty. Przesunięcie poszukiwacza na pole rwącego nurtu w wyniku innych działań (np. kłątwy demona z dodatku *Demony dżungli*) nie powoduje przesunięcia poszukiwacza.

Uwaga! Na niektórych polach silnego nurtu są czaszki! Działają one zgodnie z zasadami opisanymi w module *Czaszki*.

Przykład: Gracz zagrywa Marynarza o sile 1 i przesuwa poszukiwacza na pole z rwącym nurtem.

Nurt przesuwa go o 1 pole zgodnie z kierunkiem strzałki – na pole z kolejnym silnym nurtem (nurt ten nie może przesunąć poszukiwacza o kolejne pole) i czaszką. Ze względu na czaszkę gracz nie może zakończyć tury na tym polu. Musi zagrać kartę i przesunąć poszukiwacza.

Jeśli gracz nie byłby w stanie przesunąć poszukiwacza i zejść z pola z czaszką, nie może zagrać Marynarza i wejść na pierwsze pole z rwącym nurtem.



MODUŁ MOKRADŁA

ELEMENTY GRY



3 płytki mokradeł

PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas tworzenia trasy wyprawy możecie wykorzystać dowolną liczbę płytek mokradeł. Możecie wykorzystać je na 2 sposoby:

- **Dokładając je do płytek terenu** tworzących trasę wyprawy. Płytki mokradeł możecie układać w taki sposób, aby **omijały blokady** (blokady połączcie wtedy **na granicy płytek terenu**, aby nie leżała między nimi) – poszukiwacz idący tą drogą nie zdobywa omijanej blokady.
- **Kładąc je na płytkach terenu** tworzących trasę wyprawy. Płytki mokradeł muszą w całości leżeć na płytce terenu, **nie mogą** wystawać poza trasę wyprawy ani leżeć na blokadzie.

MOKRADŁA



Na mokradłach znajdują się symbole krokodyli. Jeśli gracz chce przesunąć poszukiwacza na pole mokradła, musi zagrać kartę:

- **Siła karty** musi być równa liczbie krokodyli na tym polu. **Nie można** zagrać karty o sile wyższej niż liczba krokodyli.
- **Symbol karty** nie ma znaczenia – może to być **maczeta**, **wiosło** lub **moneta**.

Przykład: Aby przesunąć poszukiwacza na pole z 2 krokodylami, gracz musi zagrać kartę o sile 2, np. Zwiadowca. Aby przesunąć poszukiwacza na pole z 4 krokodylami, gracz musi zagrać kartę o sile 4, np. Hydroplan.

Uwaga! Na niektórych polach mokradeł są czaszki! Działają one zgodnie z zasadami opisanymi w module Czaszki.



MODUŁ ŚWIĄTYNIE

ELEMENTY GRY



16 artefaktów



4 płytki świątyni

PRZYGOTOWANIE GRY

Podczas tworzenia trasy wyprawy możecie wykorzystać płytki świątyni na 2 sposoby:

- Dokładając je do płytek terenu tworzących trasę wyprawy. Płytki świątyni możecie układać w taki sposób, aby omijały blokady (blokady połóżcie wtedy na granicy płytek terenu, aby nie leżała między nimi) – poszukiwacz idący tą drogą nie zdobywa omijanej blokady.
- Kładąc je na płytkach terenu tworzących trasę wyprawy. Płytki świątyni muszą w całości leżeć na płytce terenu, **nie mogą** wystawać poza trasę wyprawy ani leżeć na blokadzie.

Artefakty połóżcie obok rynku.

ŚWIĄTYNIE


Jeśli gracze ze świątyniami, **zmienia się warunek zwycięstwa**. Nie wystarczy najszybciej dotrzeć do El Dorado.

Wcześniej **należy odwiedzić 4 świątynie i zdobyć 4 artefakty** (po 1 artefakcie w każdej świątyni)!



ZDOBYWANIE ARTEFAKTÓW

Każda płytka świątyni składa się z 3 pól. Aby zdobyć artefakt z danej świątyni, poszukiwacz musi zostać przesunięty na jedno z tych pól i zagrać dowolną kartę w kolorze świątyni.

- Poszukiwacz wchodzi na pole płytki świątyni: gracz zagrywa kartę odpowiadającą rodzajowi pola i przesuwa poszukiwacza na to pole.
- Poszukiwacz zdobywa artefakt: gracz zagrywa kartę w kolorze świątyni, odkłada tę kartę do pudełka (ponieważ na świątyni jest symbol ) i zdobywa artefakt w kolorze świątyni. Kładzie go obok swojej płytki ekspedycji.

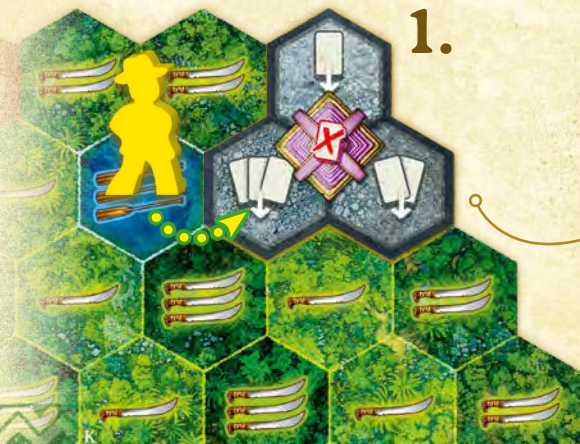
Uwaga! Artefaktu z **fioletowej** świątyni nie można zdobyć za pomocą karty jokera (na karcie jokera nie ma **fioletowego** koloru).

- Gracz może kontynuować swoją turę.

Uwaga! W każdej świątyni gracz może zdobyć tylko 1 artefakt.

Przykład:

1. Gracz chce wejść na pole świątyni wymagające odłożenia 3 dowolnych kart na stos kart wykorzystanych. Zagrywa 3 karty (Globtroter, Zwiadowca, Kapitan) i przesuwa poszukiwacza na pole fioletowej świątyni.
2. Następnie chce zdobyć artefakt z fioletowej świątyni. Zagrywa Tubylec i odkłada go do pudełka.
3. Gracz zdobywa fioletowy artefakt. Kładzie go obok swojej płytki ekspedycji.



1.

1.

2.

3.



+



MODUŁ PLEMIEŃ MUISCA

ELEMENTY GRY



8 kart plemienia Muisca
Karty te oznaczone są symbolem plemienia:



6 żetonów jaskiń

PRZYGOTOWANIE GRY

Po przygotowaniu gry podstawowej przygotujcie elementy *modułu Plemię Muisca*:

- Potasujcie 8 kart plemienia Muisca i połóżcie je w stosie (obrazkiem do dołu) – stos ten będziemy nazywać **stosem plemienia**. Połóżcie go obok płytki rynku.
- Odkryjcie 2 karty z góry stosu plemienia i połóżcie z lewej strony płytki rynku. Na początku gry na rynku dostępnych jest więc 8 kart, a nie 6, jak w grze podstawowej.



ZAKUP KART PLEMIEŃ MUISCA

Zasady kupowania kart plemienia Muisca są podobne do zasad kupowania kart w grze podstawowej:

- Zagrywacie karty, którymi płacicie.
- Kupujecie 1 kartę z rynku i odkładacie na stos kart wykorzystanych (nie możecie z niej skorzystać od razu po zakupie).
- Puste miejsca po zakupionej karcie plemienia Muisca uzupełniacie nową kartą ze stosu plemienia.
- Na rynku cały czas są więc dostępne 2 karty plemienia Muisca, aż do momentu wyczerpania się stosu plemienia.

Uwaga! Jeśli wykupione zostały wszystkie karty ze stosu plemienia, puste miejsca po tych kartach nie są już uzupełniane.

SPOSOBY WYKORZYSTANIA KUPIONYCH KART PLEMIEŃ MUISCA

Kupioną kartę plemienia Muisca możecie wykorzystać tak jak karty w grze podstawowej:

- **ZAGRAĆ Z RĘKI**
 - w celu przesunięcia poszukiwacza (zgodnie z symbolem i siłą karty),
 - w celu zakupu nowej karty (karta Muisca bez symbolu monety jest warta $\frac{1}{2}$) ,
 - w celu przesunięcia smoka (z dodatku *Smoki*).
- **ODŁOŻYĆ NA STOS KART WYKORZYSTANYCH** (jeśli nie chcecie jej mieć w ręku na następną rundę).
- **ZACHOWAĆ W RĘKU** (jeśli chcecie ją mieć w ręku na następną rundę).

Kupioną kartę Muisca możecie wykorzystać również w dodatkowy sposób:

• **ODŁOŻYĆ NA SWOJĄ PŁYTKĘ EKSPEDYCCJI.**

- Kładziecie ją na środku swojej płytki ekspedycji.
- Możecie wykorzystać tę kartę w dalszej części gry, w dowolnym momencie swojej tury (na koniec tury wykorzystaną kartę odkładacie na stos kart wykorzystanych).
- Na swojej płytce ekspedycji możecie mieć odłożone maksymalnie 2 karty plemienia Muisca (możecie wykorzystać je w dowolnej kolejności, w różnych turach lub obie w tej samej turze).

Przykład: Gracz ma w ręce kartę plemienia Muisca. Decyduje się odłożyć ją na płytkę ekspedycji w celu wykorzystania jej w dowolnym momencie swojej tury w dalszej części gry. Jest to druga karta plemienia Muisca na płytce ekspedycji gracza. Nie będzie mógł więc odłożyć tu kolejnej karty plemienia, dopóki nie wykorzysta którejs z nich.



Uwaga! W swojej talii możecie mieć dowolną liczbę kart plemienia Muisca. Pamiętajcie jednak, że na swojej płytce ekspedycji możecie mieć odłożone **maksymalnie 2** takie karty.

MODUŁ PLEMIE MUISCA + JASKINIE

6 żetonów jaskiń z modułu *Plemię Muisca* dodajcie do 36 żetonów jaskiń z gry podstawowej.



3x

Gracz może zagrać dowolną kartę plemienia Muisca z płytki ekspedycji dowolnego gracza. Karta ta pozostaje na swoim miejscu (na płytce ekspedycji).



3x

Gracz może zagrać dowolną kartę plemienia Muisca ze swojej płytki ekspedycji. Karta ta pozostaje na swoim miejscu (na płytce ekspedycji).



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apcieczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2023 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Dr Reiner Knizia, 2023. 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
Korekta: Zuzanna Hertig
DTP: Cezary Szulc

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl

[f/NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)
[@nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)