

Wielka wyprawa do

EL DORADO



WIELKA WYPRAWA DO EL DORADO

Aby wydłużyć grę, możecie połączyć **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** z grą **WYPRAWA DO EL DORADO**. Powstanie **WIELKA WYPRAWA**, do której możecie dołączyć też dodatki: **DEMONY DŻUNGLI** i **MOKRADŁA I SMOKI**. Waszym celem będzie dotarcie do legendarnej złotej krainy, a następnie zdobycie znajdujących się w niej skarbów!

Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry **WYPRAWA DO EL DORADO** oraz gry **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** z poniższymi zmianami.

CEL GRY

Zadaniem graczy jest jak najszybsze dotarcie do El Dorado, zdobycie 2 klejnotów (a nie 3!) w tamtejszych świątyniach i opuszczenie tej legendarnej krainy.

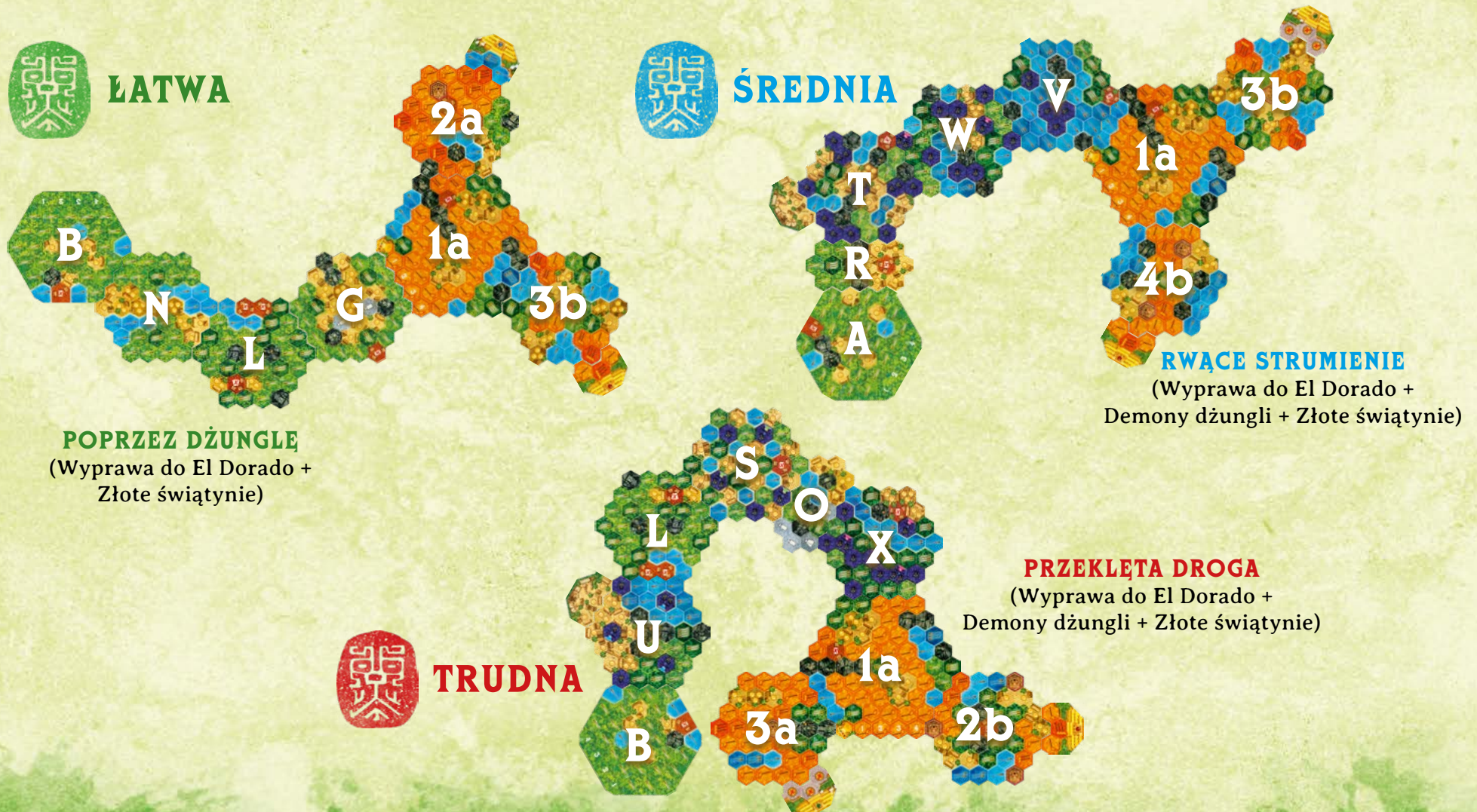
PRZYGOTOWANIE GRY

TRASA WYPRAWY

Wybierzcie jedną z poniższych tras zaproponowanych przez autora gry. Podczas kolejnych rozgrywek możecie zaprojektować własne trasy.

Uwaga! Aby zachować czytelność, na grafikach nie ma blokad. Pamiętajcie, aby umieścić je na granicach między płytkami terenu.

- Pierwszą część trasy tworzą płytki terenu z gry **WYPRAWA DO EL DORADO** i – z wyjątkiem trasy łatwej – dodatku **DEMONY DŻUNGLI** – na granicach między tymi płytkami muszą leżeć blokadki z tych tytułów.
- Drugą część trasy tworzą płytki terenu z gry **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** – na granicach między nimi muszą leżeć blokadki z tej gry.
- Na granicy między tymi oboma częściami trasy musi leżeć blokada z **WYPRAWY DO EL DORADO**.




STWÓRZCIE WŁASNE TRASY WYPRAWY!

Autor gry ma dla was kilka wskazówek:

- Jeżeli łączyście grę **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** z grą **WYPRAWA DO EL DORADO**, wykorzystajcie następujące elementy:
 - **WYPRAWA DO EL DORADO**: płytki startowa, 3-4 duże i 1-2 małe płytki terenu.
 - W miejsce płytki końcowej z **WYPRAWY DO EL DORADO** połóżcie płytkę startową ze **ZŁOTYCH ŚWIĄTYŃ**, a następnie 2 płytki terenu (2a/2b, 3a/3b lub 4a/4b) i 2 płytki złotych świątyń.
- Jeżeli łączyście **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** z grą **WYPRAWA DO EL DORADO** i z dodatkiem **DEMONY DŻUNGLI**, wykorzystajcie następujące elementy:
 - **WYPRAWA DO EL DORADO**: płytki startowa, 1-3 duże płytki terenu i 1-2 małe płytki terenu.
 - **DEMONY DŻUNGLI**: 3 duże płytki terenu.
 - W miejsce płytki końcowej z **WYPRAWY DO EL DORADO** połóżcie płytkę startową ze **ZŁOTYCH ŚWIĄTYŃ**, a następnie 2 płytki terenu (2a/2b, 3a/3b lub 4a/4b) i 2 płytki złotych świątyń.
- Jeżeli łączyście **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** z grą **WYPRAWA DO EL DORADO** i z dowolnymi modułami z dodatku **MOKRADŁA I SMOKI**, pamiętajcie o poniższych zasadach:
 - moduł **Mokradła**: do przesunięcia poszukiwacza na pole z krokodylami możecie wykorzystać również karty z symbolem pochodni,
 - moduł **Skarby**: zdobycie 4 żetonów skarbów nie jest alternatywnym sposobem na zwycięstwo.

GRACZE

Każdy gracz bierze zestaw elementów w wybranym kolorze:


- 1 poszukiwacza,
- 1 płytkę ekspedycji,
- talię startową z gry **WYPRAWA DO EL DORADO** (8 kart oznaczonych kolorem gracza  w prawym dolnym rogu).



Talie startowe z gry **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** nie są wykorzystywane w *Wielkiej wyprawie do El Dorado* – odłóżcie je do pudełka.

RYNEK

Niezależnie od liczby graczy wykorzystywane są wszystkie karty wyprawy z gier **WYPRAWA DO EL DORADO** oraz **ZŁOTE ŚWIĄTYNIE** – w sumie 108 kart.

- 6 rodzajów kart z symbolem  z gry **WYPRAWA DO EL DORADO** połóżcie w stosach na rynku.
- Pozostałe karty podzielcie według rodzaju (jest 30 rodzajów) i stwórzcie z nich **30 stosów** (obrazkami do góry).
- Następnie weźcie po 1 karcie z **30 stosów**, dokładnie potasujcie i stwórzcie z nich **stos rynku** (połóżcie go obrazkami do dołu z lewej strony rynku).
- Ze **stosu rynku** weźcie 12 kart i połóżcie je obok rynku. Do każdej z nich dołóżcie pozostałe 2 karty tego rodzaju tak, aby było 12 stosów obok rynku.
- Z **30 stosów** zostanie więc **18 stosów**. Stwórzcie z nich **stos rezerwowy** i połóżcie go obok **stosu rynku**.



Jeśli gracze również z dodatkiem **DEMONY DŻUNGLI**, dodajcie 4 rodzaje nowych kart z tego dodatku do pozostałych kart. Podczas przygotowania rynku będą więc **34 stosy** (a nie 30).

PRZEBIEG ROZGRYWKI

RYNEK

Gdy któryś z 6 stosów na rynku wyczerpie się, gracz chcący kupić kartę, może wprowadzić na rynek nowy rodzaj kart (leżący dotychczas obok rynku):

- Gracz wybiera 1 ze stosów spoza rynku i kładzie go na pustym miejscu na rynku.
- Następnie bierze 1 kartę z tego stosu i płaci za nią.
- **Kupioną kartę kładzie na swój stos kart wykorzystanych.**
- Następnie uzupełnia puste miejsce poza rynkiem:
 - bierze 1 kartę z góry **stosu rynku** i kładzie ją na pustym miejscu,
 - w **stosie rezerwowym** szuka 2 takich kart jak powyższa i dokłada je do niej.

Niektóre karty pozwalają zdobywać **karty spoza rynku**. Może więc zdarzyć się, że któryś z tych 12 stosów wyczerpie się. Wtedy gracz uzupełnia puste miejsce w taki sam sposób jak powyżej (korzystając ze **stosu rynku** i **stosu rezerwowego**).

ZAKUP NOWEJ KARTY

6

Kart z czarnym symbolem ceny **nie można** zdobyć wykonując akcje specjalne **fioletowych** kart.



KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, podczas której przynajmniej 1 poszukiwacz dotarł z 2 klejnotami (po 1 klejnocie z każdej z 2 złotych świątyń) do bramy do El Dorado.

WARIANT Z JASKINIAMI

Po rozegraniu kilku partii sprawdźcie wariant z jaskiniami z gry **WYPRAWA DO EL DORADO**. Cel gry pozostaje taki sam – musicie jak najszybciej dotrzeć do El Dorado, zdobyć skarby i opuścić tę złotą krainę. Podczas wyprawy będziecie jednak mieli

możliwość eksploracji jaskiń. Możecie w nich znaleźć żetony dające dodatkowe możliwości.

Rozgrzywka przebiega zgodnie z zasadami opisanymi w **WYPRAWIE DO EL DORADO**.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Dr Reiner Knizia, 2024. 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, Ewa Graniak-Wosinek
DTP: Cezary Szulc

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia
@ nasza_ksiegarnia_gry

