

В ПОИСКАХ

ЭЛЬДОРАДО



Автор игры: Райнер Книция
Художник: Венсан Дютре

*Райнер Книция выражает благодарность всем тестировавшим игру,
в особенности Иэну Адамсу, Себастиану Блисдэйлу, Крису Дирлаву, Драку, Мартину Хайему,
Россу Инглису, Кевину Джэклину, Крису Лоусону и Дэйву Спрингу.*

© Др. Райнер Книция. Все права защищены.





Глубоко в джунглях Южной Америки прячется **ЭЛЬДОРАДО** – Золотой город. За его вратами таятся несметные сокровища: золото, самоцветы и бесценные артефакты.

Группа отчаянных искателей приключений устремляется на поиски затерянного города. Возьмите на себя роль бравого предводителя и помогите своей команде добраться до **ЭЛЬДОРАДО**.

Нанимайте лучших специалистов, приобретайте ценную экипировку и мудро планируйте своё приключение. Первый, кто ступит на территорию **ЭЛЬДОРАДО**, получит сокровища и победит в игре.



СОСТАВ ИГРЫ



Двусторонний начальный фрагмент маршрута (А/Б) с 4 стартовыми клетками (1-4)



6 двусторонних фрагментов маршрута (от В/Г до Н/О)



2 двусторонних отрезка маршрута (П/Р и С/Т)



Двусторонний конечный фрагмент маршрута («Врата Эльдорадо»)



6 препятствий (1-6)



4 планшета экспедиций (по 1 на игрока)



4 стартовых колоды экспедиций по 8 карт в каждой (по 1 колоде на игрока; цвет игрока обозначен в нижнем правом углу карты)



Планшет рынка (2 части)



8 фишек игроков (по 2 на игрока)



Шляпа первого игрока (жетон)

36 жетонов пещер (только для варианта с пещерами – см. с. 11)



54 карты рынка (по 3 карты экспедиций 18 разных типов)

ОБ ИГРЕ

В каждой игре маршрут в Эльдорадо составляется из нескольких фрагментов и, возможно, 1-2 отрезков маршрута. Начальный и конечный фрагменты маршрута используются всегда.



Все фрагменты и отрезки маршрута двусторонние, с буквенным обозначением (см. букву на центральной клетке). Стороны начального фрагмента обозначены буквами А и Б, у конечного фрагмента буквенных обозначений нет.



Ваш исследователь начинает приключение с одной из стартовых клеток начального фрагмента. **Цель игры: провести свою фишку по любому пути из клеток к вратам ЭЛЬДОРАДО.**

Каждый игрок получает стартовую колоду экспедиции и набирает из неё карты **вскрытую**. В начале игры колода состоит из следующих **8** карт:

1 моряк, 3 исследователя и 4 путешественника



Свойство и значение

Название карты



Стоимость покупки

Символ рынка (если есть)

Карта экспедиции

Каждый ход игрок начинает с **4** картами на руке.

Разыгрывайте карты, чтобы перемещать свою фишку, нанимать членов экспедиции или приобретать снаряжение.

Когда вы нанимаете персонажей или покупаете снаряжение, ваша колода увеличивается.

Некоторые карты позволяют убирать из колоды другие карты.

ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК, ПЕРВЫМ ДОСТИГШИЙ ВРАТ ЭЛЬДОРАДО.

Соберите указанный маршрут, если играете впервые.

1 Экспедиция начинается на начальном фрагменте маршрута.

2 Обратите внимание на 5 фрагментов маршрута и положите их правильной стороной вверх, как показано на рисунке.

3 Разместите конечный фрагмент маршрута, как показано на рисунке. Это врата **ЭЛЬДОРАДО** – цель вашей экспедиции.

4 Перемешайте **взкрытую** 6 препятствий. Положите по одному **случайному** на каждую границу соединения двух фрагментов маршрута. **Переверните препятствия лицом вверх. Лишние верните в коробку.**

Стартовые клетки 1-4

В дальнейшем вы можете использовать альтернативные маршруты (см. с. 10) или придумать собственные.

РЫНОК

В каждой игре используются все 54 карты рынка. Разложите их лицом вверх в стопки по типам – всего 18:

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

2 Разместите оставшиеся 12 стопок без этого символа над планшетом.

ИГРОКИ

Каждый игрок получает следующие предметы своего цвета:

- 1 фишку при игре втроём или вчетвером;
- 2 фишки при игре 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 **взкрытую** 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 1 из своих фишек на 1-ю стартовую клетку.

Все остальные игроки **по очереди по часовой стрелке** выставляют свои фишки на следующую свободную клетку.

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



1. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ



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

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

2. СБРОСЬТЕ РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ



Кладите все разыгранные карты в свою стопку сброса.

Ваша цель – достичь **ЭЛЬДОРАДО!**

3. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ



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

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 приобрести не более 1 новой карты.

А – ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Путь в **ЭЛЬДОРАДО** проходит через местности разного типа: обычная (зелёный, жёлтый, синий), осыпь (серый) 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.

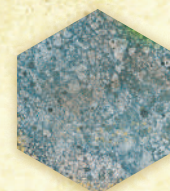
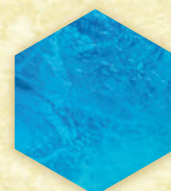
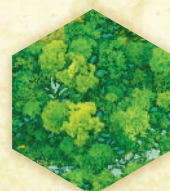
У большинства карт вместе с символом указано значение, которое определяет, на сколько **соседних** клеток (одну или несколько) может переместиться ваша фишка.

Вы можете переместиться дальше, разыграв ещё одну карту.

Чтобы разыграть карту, выполните 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:

Соня разыгрывает карту исследователя и перемещается на 1 зелёную клетку. Затем она разыгрывает разведчика и перемещается на 2 клетки. Наконец, она разыгрывает проводника и перемещается на клетку со значением 3.



• ОСОБЫЕ КЛЕТКИ



Разыграйте **любые** карты с руки, чтобы переместиться на клетки осыпи или базового лагеря. Количество символов на клетке соответствует количеству карт, которые вы должны разыграть. Не применяйте свойства разыгранных карт.

Если перемещаетесь на клетку осыпи, положите разыгранные карты **над планшетом экспедиции**.

Если перемещаетесь на клетку базового лагеря, **уберите разыгранные для этого перемещения карты из игры**, вернув в коробку. В текущей игре эти карты уже не используются.

Подсказка: это прекрасная возможность избавиться от слабых карт в колоде и путешествовать «налегке»! Сбросив лишнее, вы сможете чаще набирать на руку более ценные карты.

ВАЖНО!

ВЫ НЕ МОЖЕТЕ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ НА КЛЕТКИ ГОР (ЧЁРНЫЕ) ИЛИ КЛЕТКИ, УЖЕ ЗАНЯТЫЕ ДРУГОЙ ФИШКОЙ.



• ПРЕПЯТСТВИЯ

Препятствия **преграждают** вам путь.

Игрок, который первым хочет **преодолеть** препятствие, разыгрывает карты, как при обычном действии перемещения, учитывая количество символов на препятствии. **Успешно преодолев препятствие, игрок забирает его себе.**

Преодоленные препятствия учитываются в конце игры, если у игроков возникает ничья, при этом важен номер препятствия (1-6). После того как игрок забрал препятствие, все остальные игроки могут свободно перемещаться на ранее недоступный фрагмент или отрезок маршрута. **В отличие от клеток, останавливаться на препятствиях нельзя.**



Пример: Используйте проводника (3 мачеты), чтобы преодолеть препятствие с 1 мачете и затем переместиться на соседние зелёные клетки (если есть).

Б – ПОКУПКА НОВОЙ КАРТЫ

За ход вы можете приобрести не более **1 карты**; не имеет значения, перемещались вы в этот ход или нет. Ценность карты с символом монеты соответствует значению карты. Все прочие карты оцениваются в половину монеты. Вы можете разыграть сколько угодно карт, сложив их ценность: на эту сумму вы сможете приобрести новую карту. **Сдачу вы не получаете!**



Выберите на планшете рынка карту, которую можете себе позволить. Стоимость каждой карты указана в нижней части карты. Положите купленную карту в открытую в свою стопку сброса, в правой части планшета экспедиции (см. 2-й этап).

Вы не можете сразу же добавить новую карту на руку! Карта попадает в стопку сброса, которую вы перемещаете, когда закончится колода.

Пример:

Ваня не планирует перемещаться в этот ход. Он хочет совершить дорогую покупку. Сперва Ваня разыгрывает все карты с руки: 1 путешественницу, 1 фотографа, 1 исследователя и 1 моряка. Затем он складывает ценности своих карт:



Теперь Ваня может приобрести любую карту на планшете рынка стоимостью не более 4 монеты.

Он покупает радиостанцию (стоимостью 4 монеты) и кладёт её в свою стопку сброса.

КАК ПРИОБРЕСТИ 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**.

Каждый раз, когда на планшете рынка заканчивается хотя бы одна стопка, вам открывается доступ ко всем остальным картам экспедиции.

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

ОСОБЫЕ КАРТЫ: СНАРЯЖЕНИЕ

Карты снаряжения помечены **крестом**. Их можно разыграть **только раз за игру** – сделав это, верните карту в коробку.

Не кладите карту снаряжения в стопку сброса!

Исключение: если разыгрываете карту снаряжения, не используя её свойства (например, перемещаетесь на осыпь или используете снаряжение как карту ценностью в половину монеты), положите её **над планшетом экспедиции**, затем добавьте в стопку сброса на 2-м этапе. Свойства всех карт экспедиции см. в справочнике на с. 12.



2-Й ЭТАП – СБРОСЬТЕ РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ

В конце своего хода добавьте 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 убрали в коробку. Стопка сброса находится в правой части планшета экспедиции. Если на руке у вас 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 на руке у вас уже 4 карты или больше, пропустите этот этап.

Если в колоде недостаточно карт, возьмите оставшиеся, затем перемешайте стопку сброса, сформировав новую колоду, и доберите необходимое количество карт. Передайте ход следующему игроку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если игрок достиг любой из 3 финишных клеток на конечном фрагменте маршрута, то текущий раунд объявляется последним. Этот игрок ставит свою фишку на врата ЭЛЬДОРАДО, освобождая финишную клетку.

Все остальные игроки, не ходившие в этом раунде, делают последний ход, затем игра завершается.

Если игрок, завершающий раунд, первым достигает одной из финишных клеток, игра немедленно завершается.

Если ЭЛЬДОРАДО достиг только один из игроков, он становится победителем.

В случае ничьей

Если в заключительном раунде сразу несколько игроков достигли ЭЛЬДОРАДО, побеждает тот из них, у кого больше препятствий.

Если всё ещё ничья, побеждает игрок с наибольшим значением препятствия.

Если у претендентов нет препятствий, побеждает тот, кто первым достиг ЭЛЬДОРАДО.



ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Подготовьтесь к игре как обычно.

Правила, касающиеся 3 этапов, 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.

Если выполняете действие 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.

Для победы обе ваши фишки должны достичь ЭЛЬДОРАДО, опередив соперника.

Если в заключительном раунде вторые фишки обоих игроков смогли достичь ЭЛЬДОРАДО, 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 картографа, положив карту над планшетом экспедиции, и берёт из колоды 2 дополнительные карты.

Затем она начинает **перемещение**.

+



А) Она разыгрывает поселенца и перемещается на 3 клетки (1 мачете + 2 мачете + 2 мачете).

Б) Затем она перемещается на соседнюю клетку базового лагеря. Чтобы это сделать, ей нужно сбросить одну карту с руки, убрав её из игры. Она выбирает путешественницу и убирает эту карту в коробку.

В) Продолжая перемещение, Аня разыгрывает самолёт в качестве «весла», чтобы перебраться через 2 соседних клетки реки (2 весла + 1 весло). Оставшееся «весло» она использовать не может: это значение сгорает. Аня убирает карту самолёта в коробку.

Г) После этого она разыгрывает аборигена и перемещает фишку на клетку осыпи. Свойство аборигена позволяет игнорировать требования клетки, поэтому Ане не нужно тратить 3 карты с руки, чтобы оказаться там.

Аня использует последнюю карту, чтобы купить новую – она разыгрывает журналистку, чтобы получить 3 монеты.

- На планшете рынка имеется свободное место, значит, Аня может купить любую карту экспедиции. Она выбирает компас (2 монеты) и кладёт его в стопку сброса. Поскольку за ход можно приобрести не более 1 карты, оставшиеся деньги сгорают.
- Наконец, она кладёт оставшиеся карты в стопке компаса на свободное место на планшете рынка.

2-Й И 3-Й ЭТАПЫ

Аня добавляет в стопку сброса все разыгранные в этот ход карты, лежащие над планшетом экспедиции, и берёт 4 карты из колоды.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ МАРШРУТЫ В 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).

Если используете отрезки маршрута, кладите только 1 препятствие (в начале каждого отрезка).

ПРОСТОЙ

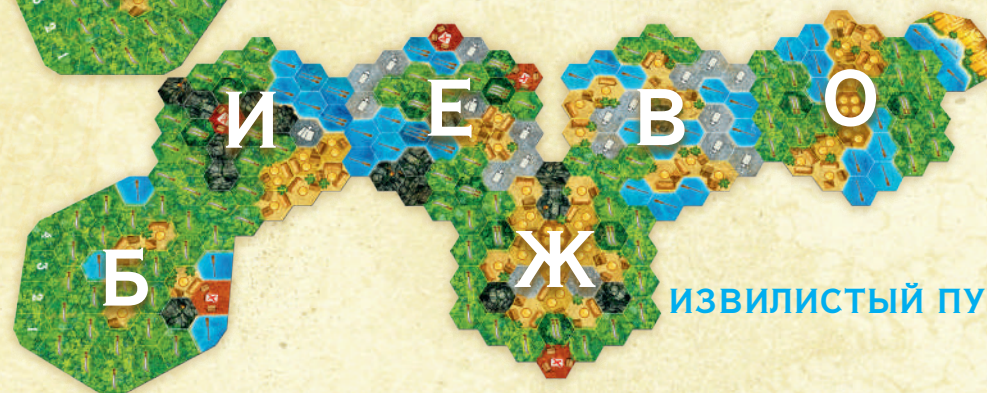


ЗОЛОТЫЕ ХОЛМЫ



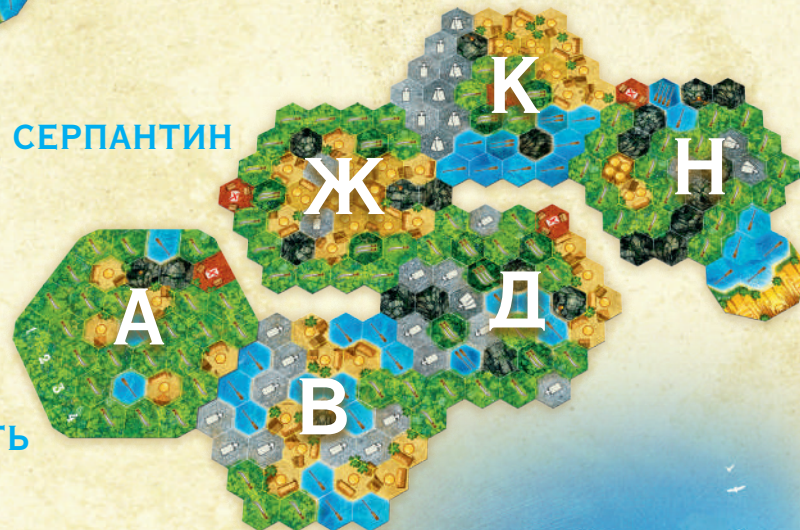
ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ

СРЕДНИЙ



ИЗВИЛИСТЫЙ ПУТЬ

СЕРПАНТИН



СЛОЖНЫЙ



БОЛОТА



ВЕДЬМИН КОТЁЛ



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 маршрут всегда должен пролегать через труднопроходимую местность, а длинный 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!

ВАРИАНТ ИГРЫ С ПЕЩЕРАМИ

Когда вы вполне освоитесь с ролью участника экспедиции, попробуйте вариант игры с пещерами.

Ваша цель всё та же – первым достичь **ЭЛЬДОРАДО**. Но помимо этого вы сможете исследовать встречающиеся на пути пещеры.

В пещерах спрятаны жетоны, которые дадут вам дополнительные преимущества.

Во время подготовки перемешайте все 36 жетонов пещер.

Разложите их **взакрытую** стопками по 4 жетона.

Разместите по стопке на каждой клетке горы на маршруте, где нарисована пещера.

Если вы разыграли карту для перемещения и ваша фишка остановилась у пещеры, то, завершив перемещение, исследуйте пещеру. Вы не можете исследовать пещеру на ходу: фишка обязана остановиться у пещеры.

Чтобы исследовать пещеру, возьмите верхний жетон из стопки и положите перед собой **в открытую**. У игрока может быть сколько угодно жетонов пещер.

Полученный жетон пещеры можно разыграть в любой момент: и в текущем своём ходу, и в любом из своих последующих.

Разыгранный жетон пещеры верните в коробку, убрав из игры.



ОСОБЫЕ СИТУАЦИИ

Если вашу фишку от пещеры отделяет препятствие, вы не можете её исследовать. Если вы преодолеваете препятствие, что трактуется правилами как переход на клетку, то можете исследовать пещеру. Однако, если другой игрок преодолеет препятствие до вас, он сделает это в свой ход, и раз вы не перемещаетесь, то лишаетесь возможности исследовать пещеру.

Если ваша фишка уже стоит у пещеры и вы хотите её исследовать повторно, вам нужно сперва переместиться на клетку, не граничащую с пещерой. Затем оттуда снова переместиться на соседнюю с пещерой клетку, чтобы исследовать её повторно.

Если вы остановились рядом с двумя пещерами, исследуйте каждую по отдельности.

Пример: Юра разыгрывает исследователя и перемещает фишку на клетку джунглей рядом с пещерой.

Он берёт верхний жетон пещеры из стопки и кладёт перед собой в открытую. Юра сразу же использует свойство жетона, чтобы переместиться на следующую клетку.

Рядом с этой клеткой также есть пещера, но, поскольку Юра переместился с одной соседней клетки на другую, он не может взять ещё один жетон пещеры. Также Юра мог приберечь полученный жетон пещеры, используя его для перемещения в другой раз, либо потратив на покупку карты.



ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ В ИГРЕ ЖЕТОНЫ ПЕЩЕР



2x

Используйте жетон с мачете, монетой или веслом, разыграв его как карту, для перемещения на клетки с тем же цветом/символом.



3x

Вместо перемещения можете использовать жетоны с монетой для покупки карты.



2x



4x

Такой жетон позволяет взять на руку дополнительную карту из колоды. Можете разыграть полученную карту в тот же ход (аналогично свойству картографа).



4x

Разыграйте такой жетон, чтобы убрать из игры любую карту с руки, вернув её в коробку.



3x

Такой жетон позволяет заменить карты на руке. Разыграв жетон, положите до 4 карт с руки над планшетом экспедиции (не применяя свойств), затем возьмите столько же карт из колоды. Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса, собрав новую колоду.



2x

Используя снаряжение, немедленно разыграйте этот жетон. Не убирайте снаряжение из игры: положите его в стопку сброса на 2-м этапе хода.



2x

Разыграв этот жетон, можете до конца вашего хода перемещаться на уже занятую клетку, либо за неё. Горы остаются недоступными.



2x

Свойство жетона аналогично свойству аборигена. Используйте этот жетон, чтобы переместиться на любую соседнюю клетку, игнорируя её требования. Вы не можете переместиться на занятую клетку или горы.



2x

Используйте этот жетон, чтобы изменить символ следующей карты, которую разыгрываете. Например, вместо 3 мачете у проводника может быть 3 монеты или 3 весла.

КАРТЫ ЭКСПЕДИЦИЙ



Зелёные карты помогают расчищать путь в джунглях.



Синие карты позволяют пересекать реки.



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




Белые карты позволяют выбрать **один из 3 символов** при розыгрыше: мачете, весло или монету.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

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

Выполните свойство карты и продолжайте игру.

Не забывайте убирать из игры разыгранные карты с символом !



РАДИОСТАНЦИЯ

Радиостанция позволяет бесплатно взять любую карту экспедиции. Можно выбрать карту как на планшете рынка, так и над ним. Положите новую карту в стопку сброса, как обычно. Используя радиостанцию, уберите её из игры, вернув в коробку.



УЧЁНЫЙ

Учёный позволяет немедленно взять дополнительную карту из колоды. После чего можете убрать из игры любую карту с руки, вернув её в коробку.



КАРТОГРАФ

Картограф позволяет взять 2 карты из колоды и разыграть в тот же ход. Если колода закончилась, сформируйте новую, перемешав стопку сброса.



ПУТЕВОЙ ДНЕВНИК

Путевой дневник позволяет взять 2 карты из колоды, а затем убрать из игры до 2 карт с руки, вернув их в коробку. Используя путевой дневник, также уберите его из игры, вернув в коробку.



КОМПАС

Компас позволяет взять 3 карты из колоды. Используя компас, уберите его из игры, вернув в коробку.



АБОРИГЕН

Абориген знает каждый уголок вокруг, поэтому при розыгрыше позволяет переместиться на одну соседнюю клетку. Игнорируйте требования клетки, выставляя на неё фишку. Абориген также может убрать препятствие с вашего пути, но не даёт возможности переместиться на занятую клетку или клетку гор.