



Wyprawa do

EL DORADO

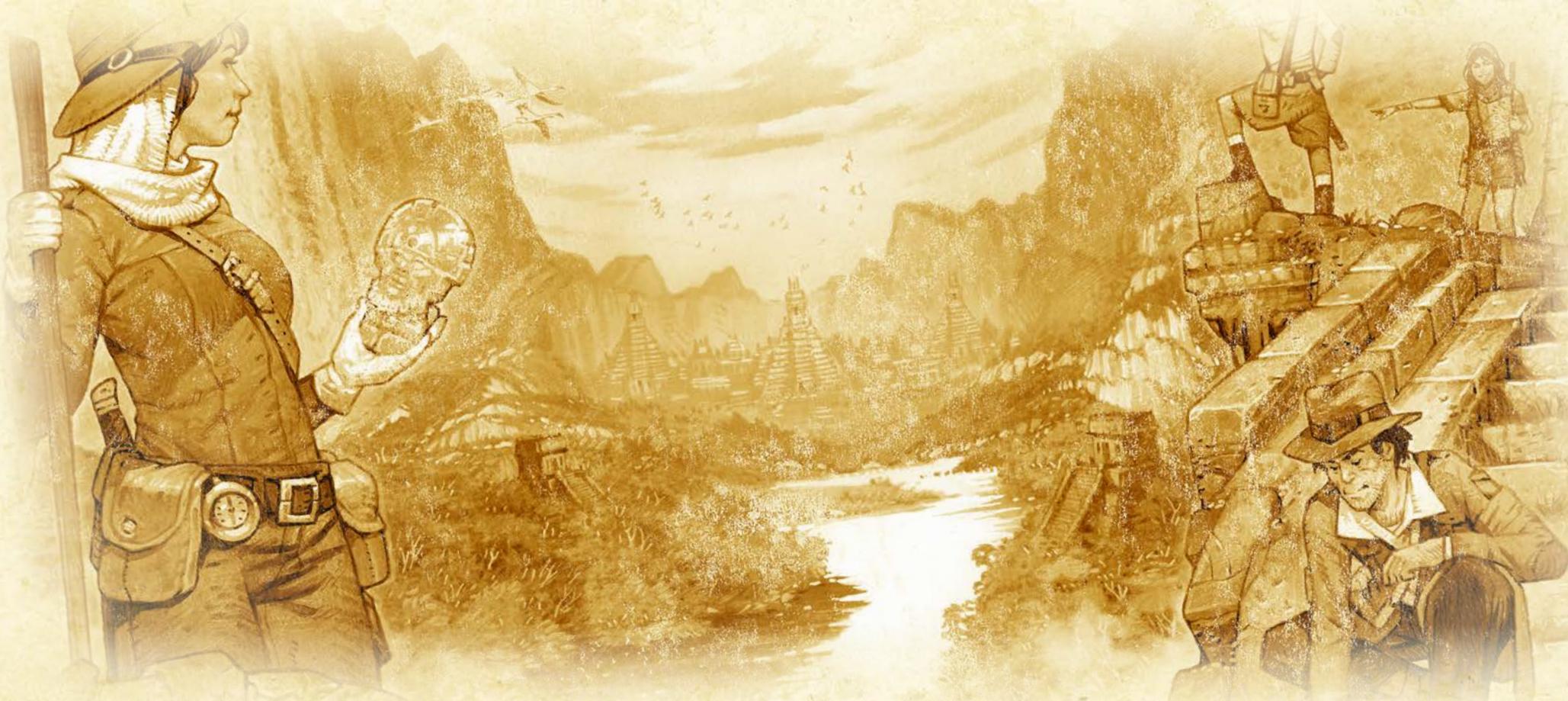
instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



W XVI wieku hiszpańscy konkwistadorzy dowiedzieli się o istnieniu bajecznie bogatej krainy zwanej EL DORADO (od hiszpańskiego „el hombre dorado”, czyli „złoty człowiek”). Miała się ona znajdująć gdzieś w sercu południowoamerykańskiej dżungli. Konkwistadorów ogarnęła gorączka złota. Organizowano wyprawy mające na celu odnalezienie legendarnej krainy. Zamiast bogactw, większość z ich uczestników znalazło śmierć. Nie powstrzymało to jednak europejskich poszukiwaczy - przez wiele lat wysyłano kolejne ekspedycje.



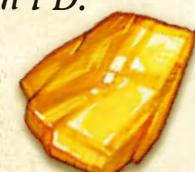
Poczuj smak niebezpiecznych wypraw. Każdy z graczy prowadzi zespół chcący jak najszybciej dotrzeć do EL DORADO. W tym celu rekrutuje poszukiwaczy i przewodników, gromadzi potrzebny sprzęt i stara się mądrze zaplanować trasę podróży. Ten, kto pierwszy przekroczy bramy złotego miasta, zostaje zwycięzcą i zdobywa skarby EL DORADO.



Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje i opracowanie graficzne: Vincent Dutrait

Reiner Knizia dziękuje wszystkim testerom. Do rozwoju gry w szczególności przyczynili się: Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove, Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson i D.

© Dr Reiner Knizia. All rights reserved.



ELEMENTY GRY



Startowa płytka terenu
(z polami 1, 2, 3, 4)



6 dużych płytak terenu



2 małe płytak terenu



Końcowa płytka terenu
(brama El Dorado)



6 blokad



4 płytak ekspedycji
(po 1 dla każdego gracza)



4 talie startowe – każda z nich zawiera 8 kart.
W prawym dolnym rogu oznaczone są one kolorem gracza:



Znacznik gracza
rozpoczynającego



Rynek
(dwudziestociąowa płytka)



8 pionków poszukiwaczy



54 karty
(po 3 karty w każdym z 18 rodzajów)



36 żetonów jaskiń (używane tylko w wariantie z jaskiniami)

WPROWADZENIE

Płytki terenu tworzą trasę wyprawy. Na jej początku zawsze znajduje się płytka startowa, a na końcu płytka końcowa.



Płytki terenu są dwustronne i oznaczone literami na środkowym polu. Jedynie płytka końcowa nie posiada oznaczenia w postaci liter.



Pionki poszukiwaczy umieszczane są na płytce startowej – na polach 1, 2, 3, 4. Wygra osoba, która najszybciej dotrze do płytki końcowej, czyli do bramy EL DORADO.

Na początku rozgrywki każdy gracz ma do dyspozycji talię startową: 1 x Marynarz, 3 x Globtroter, 4 x Turystka.



Karty można wykorzystać na 3 sposoby:

- do przesunięcia pionka na trasie wyprawy,
- do wykonania akcji specjalnych,
- do zakupu nowej karty (czyli rekrutowania nowych członków ekipy lub zdobywania wyposażenia przydatnego podczas wyprawy).

Poniżej znajdują się zasady gry dla 3 i 4 graczy. Na stronie 8 opisane zostały zmiany dotyczące wariantu dla 2 osób.

PRZYGOTOWANIE GRY

TRASA WYPRAWY

Podczas pierwszej rozgrywki sugerujemy poniższy układ płytka terenu.



Podczas kolejnych rozgrywek możecie skorzystać z układów proponowanych przez autora gry (str. 10) lub zaprojektować własną trasę. Możliwych jest ponad 100.000 układów tras!

RYNEK

Niezależnie od liczby graczy zawsze wykorzystujecie wszystkie **54 karty**. Podzielcie je wg rodzaju (jest 18 rodzajów), stwórzcie z nich 18 stosów (obrazkami do góry) i położcie w poniższy sposób:

1 6 stosów kart z symbolem ☀ (w prawym dolnym rogu) położcie na rynku.



2 Pozostałe 12 stosów położcie obok rynku.



GRACZE

Każdy gracz bierze zestaw elementów w wybranym kolorze:

- 1 pionek poszukiwacza (w grze 2-osobowej: po 2 pionki),
- 1 płytka ekspedycji,
- talię startową (8 kart oznaczonych kolorem gracza w prawym dolnym rogu).

Potasujcie swoje talie startowe i położcie je obrazkami do dołu na lewym polu swojej płytki ekspedycji. Będzie to **stos dobierania kart**. Na prawe pole odkładać będziecie karty wykorzystane.



Przed pierwszą rundą **weźcie do ręki po 4 karty** z góry swojego stosa dobierania.

Osoba nosząca kapelusz (lub najstarszy gracz) bierze znacznik gracza rozpoczęjącego (kapelusz) i kładzie go przed sobą. Następnie umieszcza swój pionek na **polu numer 1**. Na kolejnych polach swoje pionki kładą pozostańi gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Jesteście gotowi do gry. Powodzenia podczas wyprawy do El Dorado!



PRZEBIEG GRY

Osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego wykonuje swoją turę. Tura gracza składa się z 3 faz:

FAZA 1. ZAGRANIE KART



- Zagranie karty pozwala:
- przesunąć pionek poszukiwacza,
 - wykonać akcję specjalną,
 - kupić nową kartę z rynku.

Zbrane karty kładzie się obok swojej płytki ekspedycji.

FAZA 2. ODŁOŻENIE KART



Po zakończeniu fazy 1. zagrane karty należy odłożyć na stos kart wykorzystanych.

FAZA 3. DOBRANIE KART



Na koniec tury należy wziąć karty ze swojego stosu dobierania, tak aby mieć **4 karty w ręku**.

Na tym kończy się tura pierwszego gracza. Po nim swoje tury wykonują kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

FAZA 1. ZAGRANIE KART

Podczas tej fazy możecie: **A** przesunąć swój pionek i/lub **B** wykonać akcje specjalne i/lub **C** kupić 1 nową kartę.

Uwaga! Zakup nowej karty można wykonać wyłącznie **na końcu swojej tury**.

A PRZESUNIĘCIE PIONKA

Mozecie zagrać **dowolną liczbę kart** – każdą kartę zagrywacie jednak **pojedynczo**. Po zagraniu karty przesuwacie pionek. Droga do EL DORADO prowadzi przez **dżungłę**, **wioski**, **rzeki**, **rumowisko** i **obozy**.

DŽUNGLA, WIOSKI, RZEKI

Im więcej symboli (**maczet, monet, wioseł**) znajduje się na tych polach, tym trudniej na nie wejść. Aby przesunąć pionek, gracz wykonuje poniższe działania:

- zagrywa 1 kartę (kładzie ją obok swojej płytki ekspedycji),
- przesuwa swój pionek (zgodnie z poniższymi zasadami).

Następnie gracz może ponownie zagrać 1 kartę i przesunąć swój pionek. W taki sposób gracz może zagrać dowolną liczbę kart z ręki. Większość kart ma określona siłę, pozwalającą przesunąć pionek na odpowiednie pole.

Zagrana karta musi spełniać **2 warunki**, aby gracz mógł przesunąć pionek:

1. **Symbol** na karcie musi odpowiadać symbolowi na polu, na które pionek ma zostać przesunięty.

2. **Siła karty** musi być **co najmniej równa sile tego pola**.

– Jeśli siła karty jest wyższa niż siła pola, gracz może kontynuować ruch pionka na następne pole (pod warunkiem, że niewykorzystana siła karty pozwala wejść na to pole).



dżungla

wioska

rzeka

rumowisko

obóz

– Jeśli gracz nie chce lub nie może przesunąć pionka na kolejne pole, niewykorzystana siła karty przepada.

Uwaga!

- Pamiętajcie, że karty należy zagrywać **pojedynczo**. Dlatego **nie można łączyć siły kilku kart**, aby wejść na jakieś pole.
- Pionka nie można przesuwać na pola z **górami** oraz na pola **zajęte przez inne pionki**.

Przykład:

Kryśia zagrywa **Globtrotera** o sile 1 i przesuwa pionek na **dżungłę** o sile 1.

Następnie zagrywa **Odkrywcę** o sile 3 i przesuwa pionek o 2 pola **dżungli** – każde z nich o sile 1.

Trzeci punkt siły przepada. Na koniec zagrywa drugiego **Odkrywca** o sile 3 – przesuwa pionek na **dżungłę** o sile 3.



POLA SPECJALNE

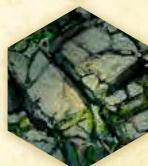


Aby wejść na **rumowisko** musicie zagrać 1 / 2 / 3 dowolne karty z ręki. Odkładacie je obok swojej płytki ekspedycji.



Aby wejść do **obozu** musicie zagrać 1 / 2 / 3 dowolne karty z ręki. Odkładacie je do pudełka.

Wskazówka: Odłożenie do pudełka kart o niskiej sile powoduje „odchudzenie” talii gracza. Dzięki temu częściej będzie można korzystać z silniejszych kart.



Nie można przesuwać pionków na góry.



BLOKADY

Aby zdobyć blokadę gracz wykonuje poniższe działania:

- zagrywa odpowiednią kartę,
- bierze blokadę i kładzie przed sobą,
- dosuwa do siebie płytki terenu, aby nie było przerwy między nimi.

Uwaga! Na blokady nie można wchodzić.

Blokady oznaczone są cyframi 1-6. Oznaczenia te służą do rozstrzygania remisów na koniec gry.



Przykład:
Michał zagrywa **Odkrywca** (3 maczety). 1 maczetę wykorzystuje na zdobycie blokady (kładzie ją przed sobą i dosuwa płytki terenu do siebie). Pozostałe 2 maczety wykorzystuje na przesunięcie pionka o 2 kolejne pola **dżungli** – każde z 1 maczetą.

④ WYKONANIE AKCJI SPECJALNYCH

Fioletowe karty posiadają akcje specjalne (opis wszystkich kart znajduje się na końcu instrukcji).

Możecie zagrać **dowolną liczbę kart z akcjami specjalnymi** – każdą kartę zagrywacie jednak **pojedynczo**.

Uwaga! Karty służące do przesunięcia pionka i wykonania akcji specjalnej możecie zagrywać w dowolnej kolejności.

Akcja specjalna



● ZAKUP NOWEJ KARTY

Na koniec swojej tury (niezależnie od tego, czy wcześniej przesuwaliście swój pionek lub wykonywaliście akcje specjalne) możecie kupić **1 kartę** (nie więcej).

Cena zakupu podana jest na dole karty.

Płaci się kartami z ręki:

- **żółte karty** warte są tyle, ile wynosi wartość monety: **1 2 3 4**,
- pozostałe karty warte są $\frac{1}{2}$ monety.



Cena zakupu karty

Przykład:

Paweł podjął decyzję, że nie będzie w swojej turze przesuwać pionka – 4 karty trzymane w ręce chce wykorzystać do zakupu Nadajnika, który kosztuje 4 monety. Płaci, zagrywając Turystkę (1 moneta), Fotoreporterkę (2 monety), Globtroterę (1/2 monety) i Marynarza (1/2 monety).

Zakupioną kartę kładzie na swój stos kart wykorzystanych.



Cena zakupu

$$1 \text{ moneta} + 2 \text{ monety} + \frac{1}{2} \text{ monety} + \frac{1}{2} \text{ monety} = 4 \text{ monety}$$

RYNEK

Na początku gry na rynku znajduje się 6 stosów kart – wszystkie one oznaczone są symbolem ☼. Gdy któryś z tych stosów 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 góry tego stosu i płaci za nią kartami z ręki.
- Kupioną kartę kładzie na swój stos kart wykorzystanych.

Kupując nową kartę, możecie zagrać dowolną liczbę kart - sumujecie ich wartości. Jeśli zapłacicie więcej niż wynosi cena zakupu, reszta nie jest wydawana.

Kupując kartę, wykonujecie poniższe działania:

- Zagrywacie karty, którymi płaciecie (kładziecie je obok swojej płytki ekspedycji).
- **Zakupioną kartę kładziecie na stos kart wykorzystanych** (nie możecie więc z niej skorzystać od razu po zakupie).

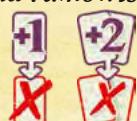


KARTY JEDNORAZOWE

Niektóre karty oznaczone są symbolem skreślonej karty. Po wykorzystaniu takiej karty, **odkładacie ją do pudełka!**

Wyjątek: Jeśli wykorzystacie taką kartę w inny sposób niż jej główne działanie, nie odkładacie jej do pudełka. Czyli np. jeśli wykorzystacie ją podczas zakupów lub jako koszt wejścia na rumowisko.

Uwaga! Nie pomyłcie tego symbolu z symbolami na kartach Dziennik podróży i Dr botaniki. Oznaczają one coś innego (opis kart znajduje się na 12 stronie).



FAZA 2. ODŁOŻENIE KART

Jest to faza porządkująca. Karty zagrane w fazie 1. (leżące obok płytki ekspedycji) odkładacie (obrazkami do góry) na swój stos kart wykorzystanych.

Jeśli macie jeszcze karty w ręku, możecie:

- zachować je na dalszą część gry,
- odłożyć na stos kart wykorzystanych (wszystkie lub wybrane przez siebie).

FAZA 3. DOBRANIE KART

Bierzecie z góry swojego stosu dobierania tyle kart, aby mieć w ręku 4 karty.

Jeśli na początku tej fazy gracz ma w ręku 4 lub więcej kart, nic nie robi.

Jeżeli stos dobierania wyczerpał się, należy potasować stos kart wykorzystanych, a następnie stworzyć z nich nowy stos dobierania. Po zakończeniu fazy 3., tura gracza kończy się. Swoją turę rozpoczyna osoba siedząca z lewej strony.

KONIEC GRY

Gra kończy się po rundzie, podczas której przynajmniej 1 pionek dotarł do końcowej płytki terenu. Po dotarciu na jedno z trzech pól znajdujących się na płytce końcowej, gracz przesuwa pionek na złotą bramę El Dorado (aby zwolnić pole końcowe). Gracz ten zostaje zwycięzcą.

Jeśli dwóch lub więcej graczy dotarło na końcową płytke terenu w tej samej rundzie, zwycięzcą zostaje ten, który zdobył więcej blokad. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa osoba posiadająca blokadę z wyższą cyfrą.

Jeśli żadna z remisujących osób nie ma blokad, gracze dzielą się zwycięstwem.



ZASADY GRY DLA 2 OSÓB

Przygotowanie gry

Każdy gracz ma do dyspozycji 2 pionki poszukiwaczy w tym samym kolorze.

Gracz rozpoczynający ustawia swoje pionki na polach startowych 1 i 3, a drugi gracz na polach 2 i 4.

Przesunięcie pionka

Po zagraniu karty gracz decyduje, który z dwóch pionków przesunąć. Nie można wykorzystywać jednej karty do poruszania obu pionków.

Nie można wchodzić na pole zajmowane przez drugi pionek tego samego gracza.

Koniec gry

Zwycięża gracz, który jako pierwszy wprowadzi oba swoje pionki na końcową płytke terenu.

Pozostałe zasady są takie same, jak w wersji dla 3 i 4 osób.



PRZYKŁAD TURY GRACZA

Ola ma w ręku następujące 4 karty:



FAZA 1. ZAGRANIE KART

Na początku swojej tury Ola zagrywa kartę Kartograf. +
Karta ta pozwala wziąć 2 karty z góry stosu dobierania.
Ola bierze więc 2 karty (trafiła na Pioniera i Tubylca)
i dodaje je do kart trzymanych w ręce.

Teraz postanawia przesunąć swój pionek.



a. Zagrywa kartę Pionier (z 5 maczetami) i przesuwa pionek o **3 pola dżungli** (1 maczeta + 2 maczety + 2 maczety).

b. Następnie wchodzi do **obozu**. Musi odłożyć do pudełka 1 ze swoich kart.
Odkłada kartę Turystka.

c. Teraz Ola chce pokonać **2 pola wody**. Zagrywa kartę Hydroplan (4 wiosła), przesuwa pionek na pole wody z 2 wiosłami, a następnie na pole z 1 wiosłem. Czwarte wiosło przepada, a karta odkładana jest do pudełka (X).

d. Ola zagrywa jeszcze kartę Tubylec, która pozwala wejść na dowolne sąsiadujące pole.
Przesuwa pionek na rumowisko. Dzięki Tubylcowi może zignorować siłę tego pola - nie musi odkładać z ręki 3 kart na stos kart wykorzystanych.



Na koniec fazy 1. Ola chce kupić nową kartę za 3 monety pochodzące z jej ostatniej karty (Dziennikarka).

Na rynku jest jedno wolne pole. Ola może więc kupić kartę znajdująca się dotychczas poza rynkiem. Wybiera Kompas. Karty te umieszcza więc na rynku. Następnie bierze z góry tego stosu 1 kartę i kładzie na swoim stosek kart wykorzystanych. Kompass kosztuje 2 monety. Ola płaci swoją kartą Dziennikarka, mającą 3 monety. Zapłaciła więc o 1 monetę więcej. Za nadliczbową monetę nie może jednak kupić kolejnej karty, nie dostaje też reszty - moneta ta przepada.



FAZA 2. ODŁOŻENIE KART

Ola przekłada wszystkie karty leżące obok jej płytka ekspedycji na swój stos kart wykorzystanych.

FAZA 3. DOBRANIE KART

Ola nie ma w ręce ani jednej karty, bierze więc ze swojego stosa dobierania 4 karty i kończy turę.

INNE DROGI DO EL DORADO

Poniżej znajduje się kilka tras wyprawy zaproponowanych przez autora gry.

Dla zachowania czytelności, na grafikach nie ma blokad. Pamiętajcie, aby umieścić je między płytami terenu, przygotowując grę.

Uwaga! Jeśli używacie małych płytek terenu, blokadę położcie tylko z jednej strony: przy wejściu na tę płytę.

LATWE



ŚREDNIE



TRUDNE



SERPENTYNA



KOCIÓŁ CZAROWNIC



STWÓRZCIE WŁASNE TRASY WYPRAWY!

Uwzględnijcie kilka wskazówek autora gry:

- Trasa musi zaczynać się od płytki startowej, a kończyć płytą końcową.
- Nie róbcie dużych skupisk terenu jednego rodzaju. Im bardziej zróżnicowana trasa, tym gra jest ciekawsza.
- Zwróćcie uwagę na to, aby skróty były trudniejsze do przebycia niż dłuższe odcinki tras.
- Jeśli trasa ma kształt łuku, wewnętrzna strona (czyli krótsza) powinna być trudniejsza. Dzięki temu gracze mogą wybierać różne strategie.
- Unikajcie tworzenia zbyt wielu „wąskich gardeł”.

WARIANT Z JASKINIA MI

Po rozegraniu kilku partii w podstawową wersję gry, sprawdźcie wariant z jaskiniami. Cel gry pozostaje taki sam – musicie jak najszybciej dotrzeć do El Dorado. Podczas wyprawy będziecie jednak mieli możliwość eksploracji jaskiń. Możecie w nich znaleźć żetony dające dodatkowe możliwości.

Przygotowując grę:

- wymieszajcie wszystkie 36 żetonów (obrazkami do dołu),
- ułóżcie je w stosy – po 4 żetony w każdym stosie,
- następnie położcie po 1 stosie (nadal obrazkami do dołu) na każdej górze z jaskinią (rysunek obok).



Gdy pionek zatrzyma się na polu sąsiadującym z jaskinią, gracz może ją eksplorować.

Uwaga! Pionek musi zatrzymać się obok jaskini. Nie można jej eksplorować, przechodząc obok niej. Eksplorując jaskinię, gracz bierze żeton z góry stosu i kładzie go przed sobą **obrazkiem do góry**.

Zdobyty żeton można od razu wykorzystać lub zatrzymać na następne turę.

Gracz może mieć dowolną liczbę żetonów. Może też wykorzystać ich dowolną liczbę podczas swojej turę.

Żetony są jednorazowe – po wykorzystaniu należy **odłożyć je do pudełka**.



2x Żetony z **monetą**, **wiosłem** i **maczetą** używane są do przesuwania pionków.
3x **Monety** mogą służyć również do zakupu kart.

2x

Gracz może wziąć 1 kartę ze stosu dobierania. Kartę tę może od razu wykorzystać.

4x

Gracz może usunąć z gry (odłożyć do pudełka) dowolną kartę z ręki.

4x

Gracz może wymienić karty:
– odkłada 1, 2, 3 lub 4 karty z ręki na swój stos kart wykorzystanych,
– następnie bierze tyle samo kart ze swojego stosu dobierania.



SYTUACJE WYJĄTKOWE

Między pionkiem a jaskinią znajduje się blokada.

- Gracz A, do którego należy ten pionek, nie może eksplorować jaskini. Jeśli gracz A zdobędzie tę blokadę i jego pionek zatrzyma się obok jaskini, eksploracja jest możliwa.
- Gracz B zdobywa tę blokadę. Po jej usunięciu pionek gracza A sąsiaduje z jaskinią. Gracz A nie może jej eksplorować, ponieważ znalazł się obok jaskini w wyniku usunięcia blokady, a nie w wyniku swojego ruchu.

Ponowna eksploracja tej samej jaskini.

Aby ponownie eksplorować tę samą jaskinię, pionek musi „odejść” od jaskini (wykonać ruch i zatrzymać się na polu niesąsiadującym z jaskinią). W kolejnej turze może „wrócić” do jaskini i ją eksplorować. Nie można więc chodzić pionkiem dookoła jaskini i zdobywać kolejnych żetonów.

Pionek stoi obok dwóch jaskiń.

Jeśli pionek zatrzymał się na polu sąsiadującym z 2 (lub więcej) jaskiniami, gracz może eksplorować każdą z nich.

Przykład: Patrycja zagrała kartę **Globetrotter** i przesuwa swój pionek na pole **dżungli**. Pole to sąsiaduje z jaskinią. Patrycja bierze więc żeton z góry stosu (**trafiła na 2 monety**) i kładzie go przed sobą. Postanowiła od razu wykorzystać żeton: przesuwa pionek na pole **wioski** (z 2 monetami). Pole to sąsiaduje z jaskinią, ale Patrycja nie może ponownie eksplorować jaskini, ponieważ przesunęła pionek z jednego na drugie sąsiadujące pole. Oczywiście Patrycja mogła również zatrzymać żeton i wykorzystać go w innej turze do przesunięcia pionka lub zakupu nowej karty.

ŻETONY JASKIŃ



2x Gracz zagrywa taki żeton razem z kartą jednorazową. Zamiast odłożyć kartę do pudełka, gracz kładzie ją na swój stos kart wykorzystanych.



2x Gracz może do końca swojej turę wchodzić na pola (i przechodzić przez nie) zajmowane przez inne pionki. Nie może jednak wchodzić na góry.



2x Żetony te działają tak samo jak karta **Tubylec**. Gracz może przesunąć pionek na dowolne pole, ignorując siłę tego pola. Nie może jednak wchodzić na góry ani na pola zajęte przez inne pionki.



2x Gracz zagrywa taki żeton razem z dowolną kartą. Może zmienić symbol tej karty.

Przykład: zagrywając kartę **Odkrywca** (o sile 3 maczet) gracz może powiedzieć, że zamienia 3 maczety na 3 monety albo 3 wiosła.

OPIS KART

Pamiętajcie, że karty z symbolami **X** należy po wykorzystaniu odłożyć do pudełka.



Zielone karty (z maczetami):

- pozwalają poruszać się po polach **dżungli**,
- podczas zakupu nowej karty, wartość zielonej karty = $\frac{1}{2}$ ☰



Niebieskie karty (z wiosłami):

- pozwalają poruszać się po polach **wody**,
- podczas zakupu nowej karty, wartość niebieskiej karty = $\frac{1}{2}$ ☰



Żółte karty (z monetami):

- pozwalają poruszać się po polach **wiosek**,
- podczas zakupu nowej karty, wartość żółtej karty wskazuje cyfra na monecie. **1 2 3 4**



Białe karty - jokery

(z maczetami, wiosłami i monetami):

- gracz wybiera 1 z symboli i porusza się po odpowiednim rodzaju pól,
- podczas zakupu nowej karty, wartość białej karty wskazuje cyfra na monecie. **1 2 4**

Fioletowe karty

- pozwalają wykonać akcję specjalną opisaną na karcie,
- podczas zakupu nowej karty, wartość różowej karty = $\frac{1}{2}$ ☰



NADAJNIK

Gracz bierze dowolną kartę (z rynku lub leżącą obok rynku), nie płacąc za nią.

Wziętą kartę kładzie na swój stos kart wykorzystanych, a **Nadajnik odkłada do pudełka**. Wzięcie tej karty nie jest traktowane jako zakup nowej karty. Na koniec swojej turы gracz może więc kupić nową kartę.



KARTOGRAF

Gracz bierze do ręki 2 karty z góry stosu dobierania. Wzięte karty może (ale nie musi) wykorzystać w tej samej turze.

Jeśli stos dobierania wyczerpie się, gracz tasuje stos kart wykorzystanych i tworzy nowy stos dobierania.



KOMPAS

Gracz bierze do ręki 3 karty z góry stosu dobierania. Wzięte karty może (ale nie musi) wykorzystać w tej samej turze.

Kartę Kompas odkłada do pudełka.



DR BOTANIKI

Gracz bierze do ręki 1 kartę z góry stosu dobierania. Następnie może (ale nie musi) odłożyć do pudełka 1 kartę z ręki.

Wziętą kartę może (ale nie musi) wykorzystać w tej samej turze.



DZIENNIK PODRÓŻY

Gracz bierze do ręki 2 karty z góry stosu dobierania. Dodaje je do kart trzymanych w ręku, a **Dziennik podróży odkłada do pudełka**. Następnie może (ale nie musi) odłożyć do pudełka 1 lub 2 karty z ręki. Wzięte karty może (ale nie musi) wykorzystać w tej samej turze.



TUBYLEC

Gracz może przesunąć pionek na sąsiadujące pole, ignorując siłę tego pola.

Polem tym nie mogą być góry oraz pole zajęte przez inny pionek.

Tubylec pozwala też zdobywać blokady (ignorując ich siłę).



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Sarabandy 24c, 02-868 Warszawa
© 2018 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michałak
Redakcja: Patrycja Jaworska,
Aleksandra Skłodowska,
Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Tłumaczenie: Michał Stajszczak
Korekta: Arik Maj
DTP: Cezary Szulc

Grę polecają:

