

Wyprawa do **EL DORADO** DEMONY DŻUNGLI



Autor gry: Reiner Knizia

Ilustracje i opracowanie graficzne: Vincent Dutrait

Reiner Knizia dziękuje wszystkim testerom. Do rozwoju dodatku Demony dżungli w szczególności przyczynili się: Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters i Vroni Sigl. Specjalne podziękowania dla Philippa Wintera.

© Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

Demony dżungli to nie samodzielna gra, do rozgrywki niezbędna jest gra *Wyprawa do El Dorado*. Instrukcja ta zawiera zasady, które dodatek wprowadza do gry. Jeśli nie zaznaczono inaczej, podczas rozgrywki obowiązują zasady z podstawowej wersji *Wyprawy do El Dorado*.

ELEMENTY GRY



Uwaga! Wszystkie karty z dodatku *Demony dżungli* są oznaczone symbolem demona.



W pudełku *Demonów dżungli* znajdziecie prezent, który dodaliśmy do talii kart: **ZESTAW KART DODATKOWYCH** składający się z 11 kart (instrukcja + 3 rodzaje kart: 3 × *Przyrodnik*, 3 × *Plan trasy*, 4 × *List polecający*). Oznaczone są symbolem, który widzicie obok.

Kart tych możecie używać, grając w *Wyprawę do El Dorado* z dodatkiem *Demony dżungli* lub bez niego. Możecie ich również używać razem z innymi kartami dodatkowymi, które rozdajemy na naszym profilu: [f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)



PRZYGOTOWANIE GRY

TRASA WYPRAWY

Podczas tworzenia trasy wyprawy wykorzystujecie 3 nowe płytki terenu. Na stronie 7 znajduje się kilka tras wyprawy proponowanych przez autora gry. Zachęcamy też do tworzenia własnych tras z wykorzystaniem nowych płytek terenu. Niezależnie od wybranej trasy wyprawy **do drugiej płytki terenu zawsze należy dołożyć bazę**.



NOWE KARTY WYPRAWY

12 nowych kart wyprawy podzielcie na 4 stosy po 3 karty i połączcie (obrazkami do góry) obok rynku. Na początku gry obok rynku będzie więc 16 stosów (a nie 12, jak w grze podstawowej).



KARTY TOWARZYSZY PODRÓŻY

Potasujcie 4 karty towarzysza podróży i rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie. Każdy gracz ujawnia otrzymaną kartę pozostałym, a następnie dokłada ją do swojej talii startowej. Gracze rozpoczną więc grę z 9 kartami w talii (a nie 8, jak w grze podstawowej).

Jeśli gracze w mniej niż 4 graczy, niewykorzystywane karty towarzysza podróży odłóżcie do pudełka.

karta
towarzysza
podróży

talía startowa



KARTY BOHATERÓW

Potasujcie 10 kart bohaterów, stwórzcie z nich stos i połączcie (obrazkami do dołu) obok bazy. Stos ten będziemy nazywać **stosem bohaterów**.

KARTY DEMONÓW

Z 15 kart demonów stwórzcie stos i połączcie (obrazkami do góry) obok trasy wyprawy. Stos ten będziemy nazywać **stosem demonów**.

baza

stos
bohaterów



ŻETONY JASKIŃ

Podczas rozgrywki z dodatkiem *Demony dżungli* zawsze wykorzystywany jest **WARIANT Z JASKINIAMI** z podstawowej wersji gry. Na stronie 6 znajdują się odpowiedzi na najczęściej zadawane przez graczy pytania dotyczące tego wariantu.

18 nowych żetonów jaskiń wymieszajcie z żetonami jaskiń z gry podstawowej. Następnie rozłóżcie je na trasie wyprawy (na polach gór z jaskinią) zgodnie z zasadami z gry podstawowej.

Żetony jaskiń, które nie zostały umieszczone na trasie wyprawy, połączcie (obrazkami do dołu) obok trasy wyprawy. Będziemy je nazywać **pułą żetonów jaskiń**. Jeśli podczas gry puła ta się wyczerpie, weźcie z pudełka żetony wykorzystane podczas gry, wymieszajcie je (obrazkami do dołu), a następnie stwórzcie z nich nową pułę.

ZNACZNIKI KLĄTW

Wymieszajcie 20 znaczników klątw, stwórzcie z nich stos i połączcie (obrazkami do dołu) obok trasy wyprawy. Stos ten będziemy nazywać **stosem klątw**.

ZMIANY W ZASADACH GRY

KARTY TOWARZYSZY PODRÓŻY

Dzięki nim początkowe talie graczy się różnią – każdy gracz ma inną kartę towarzysza podróży.

Karty te, obok normalnego działania znanego graczom z podstawowej wersji gry, mają też nowe działanie: gracz może wykorzystać **silniejsze działanie karty**, potem jednak musi **odłożyć kartę do pudełka**.

Po zagranie karty towarzysza podróży gracz podejmuje decyzję:

- czy wykorzystuje **normalne działanie karty** (kładzie ją wtedy obok swojej płytki ekspedycji),
- czy wykorzystuje **silniejsze działanie karty** (odkłada ją wtedy do pudełka).

Przykład:

Karolina zagrywa swoją kartę towarzysza podróży Frank i podejmuje decyzję, co robi: wykorzystuje **1 maczetę** albo **1 wiosło**, albo **1 monetę** (następnie kartę kładzie obok swojej płytki ekspedycji) albo wykorzystuje **silniejsze działanie karty: 2 maczety** albo **2 wiosła**, albo **2 monety** (następnie kartę odkłada do pudełka).

2
X






KARTY DEMONÓW

Ich celem jest utrudnienie graczom wędrówki do El Dorado. Demony zapychają talię gracza (im więcej demonów, tym dłużej gracz musi czekać na pojawienie się w ręce przydatnych kart). Karty te trafiają do graczy w wyniku działania kławy **UDRĘKA** (patrz: ZNACZNIKI KŁĄTW, str. 5).

Jak sobie radzić z demonami?

- Można je wykorzystać podczas zakupu nowej karty – ich wartość wynosi 1/2 .
- Można je wykorzystać do wejścia na **rumowisko** (odkładane są obok płytki ekspedycji) lub do **obozu** (odkładane są na **stos demonów**).
- Można się ich pozbyć ze swojej talii, wykorzystując karty takie jak *Dziennik podróży* (karty demonów odkładane są na **stos demonów**).
- W *Fazie 2 – Odłożenie kart* można je odłożyć z ręki na stos kart wykorzystanych.



Uwaga! Pamiętajcie, że karty demonów usuwane z talii gracza należy odkładać na **stos demonów**, a nie do pudełka.

BAZA

Jeśli pionek gracza zakończy swój ruch na 1 z 3 pól bazy, gracz wykonuje poniższe działania:

- Odkrywa 3 karty ze **stosu bohaterów** i kładzie obok.
- Wybiera 1 z nich i **dodaje ją do kart trzymanyh w ręce**.
- Pozostałe 2 karty dodaje do **stosu bohaterów** i dokładnie tasuje.
- Gracz może kontynuować swoją turę.

Zdobytą własnie kartę bohatera gracz może zagrać w tej samej turze. Opis kart bohaterów znajduje się na końcu instrukcji.


Uwaga! Podczas gry każdy gracz może odwiedzić bazę **tylko raz!**

NOWE PŁYTKI TERENU

Znajdują się na nich 2 nowe rodzaje pól: demony i tunele.

DEMONY

Jeśli gracz chce przesunąć swój pionek na pole demona:

- **nie zagrywa żadnej karty**,
- przesuwa swój pionek na pole demona,
- następnie losuje 1 znacznik ze **stosu kłąt** za każdy symbol demona  widoczny na polu, na które przesunął pionek,
- wylosowany znacznik (lub znaczniki) gracz kładzie odkryty przed sobą na stole.


Opis znaczników kłąt znajduje się na stronie 5.

Uwaga! Niektóre karty (np. *Tubylec*) pozwalają zignorować siłę pola, na które wszedł pionek. Jeśli gracz przesunął swój pionek na pole demona w wyniku zagrania takiej karty, **nie losuje znaczników kłąt!**

TUNELE

Jeśli gracz chce przesunąć swój pionek na pole tunelu, wykonuje takie same działania jak w przypadku wejścia na pole demona.

Wszystkie pola tunelu znajdujące się na tej samej płytce terenu są ze sobą połączone (podziemnymi tunelami oczywiście). Z pola tunelu gracz może przesunąć pionek:

- na pole sąsiadujące z tym polem tunelu (zgodnie z zasadami przesuwania pionków z podstawowej wersji gry),
- na dowolne pole tunelu znajdujące się **na tej samej płytce terenu** – następnie gracz losuje 1 znacznik ze **stosu kłąt** za każdy symbol demona  widoczny na polu tunelu, na które przesunął pionek.

Uwaga! Pola tunelu znajdujące się **na tej samej płytce terenu traktowane są jak pola sąsiadujące ze sobą** (dzięki połączeniu podziemnymi tunelami). Jeśli więc jakaś karta lub znacznik kłąt pozwalają przesunąć pionek na sąsiadujące pole, można przesunąć go z jednego pola tunelu na inne pole tunelu (na tej samej płytce terenu).

BLOKADY

Nowe blokady działają tak samo jak blokady w podstawowej wersji gry. Z tą różnicą, że aby zdobyć blokadę z demonem, gracz musi wylosować 1 znacznik ze **stosu kłąt**.

ZNACZNIKI KLĄTW



Gdy gracz zmuszony jest wylosować odpowiednią liczbę znaczników klątwy, kładzie je odkryte przed sobą i rozpatruje w kolejności, w której je wylosował. Niektóre klątwy działają od razu po wylosowaniu i są odkładane do pudełka (**czarna obwódka**), a inne działają tak długo, aż zostaną zdjęte z gracza (**czarna obwódka**).

Wszystkie klątwy zdjęte z gracza odkładane są do pudełka. Jeśli w trakcie gry **stos klątw** się wyczerpie, należy wziąć z pudełka wszystkie znajdujące się tam znaczniki klątw, zakryć, wymieszać i stworzyć z nich nowy **stos klątw**.



LETARG

Gracz nie może używać symbolu widocznego na znaczniku klątwy, dopóki klątwa nie zostanie z niego zdjęta. **Aby zdjąć z siebie tę klątwę**, gracz musi odłożyć dowolną kombinację kart i/lub żetonów jaskiń z odpowiednim symbolem. Jeśli odłoży więcej symboli, niż wskazuje znacznik klątwy, nadliczbowe symbole przepadają.



Odkładane karty gracz kładzie na swój stos kart wykorzystanych, a odkładane żetony jaskiń do pudełka. Gracz nie wykonuje działań związanych z odkładanymi kartami i żetonami jaskiń.

1 x

Przykład: Kuba wylosował znacznik klątwy z maczetami. Aby zdjąć z siebie tę klątwę, musi więc odłożyć 2 maczety, np.:

2 karty Globtroter kartę Zwiadowca kartę Luna i żeton jaskini żeton jaskini
(1 maczeta przepada)



NIEDOLA

Gracz nie może zagrywać **fioletowych** kart, dopóki klątwa nie zostanie z niego zdjęta. **Aby zdjąć z siebie tę klątwę**, gracz musi odłożyć (na swój stos kart wykorzystanych) dowolną **fioletową** kartę. Gracz nie wykonuje działań związanych z odkładaną kartą.

1 x



NIESZCZĘŚCIE

Gracz nie może zagrywać żadnych kart, dopóki klątwa nie zostanie z niego zdjęta. **Aby zdjąć z siebie tę klątwę**, gracz musi odłożyć (na swój stos kart wykorzystanych) 2 dowolne karty. **Uwaga!** Jeśli gracz ma w ręce tylko 1 kartę, to nie może zdjąć z siebie tej klątwy.

2 x



GORĄCZKA JASKINIOWA

Gracz nie może zagrywać żetonów jaskiń, dopóki klątwa nie zostanie z niego zdjęta. **Aby zdjąć z siebie tę klątwę, gracz musi odłożyć (do pudełka)** dowolny żeton jaskini. Gracz nie wykonuje działań związanych z odkładanym żetonem. Mając na sobie tę klątwę, gracz nadal może zbierać żetony jaskiń.

2 x



UDRĘKA

Gracz bierze kartę demona ze **stosu demonów** i kładzie ją na swoim stosie kart wykorzystanych. Znacznik klątwy odkładany jest do pudełka.

6 x



PARALIŻ

Począwszy od osoby siedzącej z lewej strony gracza, który wylosował tę klątwę (a później zgodnie z kolejnością graczy), każdy przeciwnik może przesunąć swój pionek* na sąsiadujące pole (ignorując siłę tego pola). Polem tym nie mogą być góry ani pole zajęte przez inny pionek. **Uwaga!** Przesuwany pionek nie może przejść przez tunel, zdobyć blokady ani zebrać żetonów jaskiń. Efekty pól, na które zostały przesunięte pionki, są ignorowane.

3 x

* W rozgrywce dwuosobowej gracz może przesunąć oba swoje pionki.



VOODOO

Osoba siedząca z lewej strony gracza, który wylosował tę klątwę, **maksymalnie 2 razy przesuwają jego pionek*** na sąsiadujące pole (ignorując siłę tego pola). Polem tym nie mogą być góry ani pole zajęte przez inny pionek. **Uwaga!** Przesuwany pionek nie może przejść przez tunel, zdobyć blokady ani zebrać żetonów jaskiń. Efekty pól, na które zostały przesunięte pionki, są ignorowane.

3 x

* W rozgrywce dwuosobowej przesuwany jest pionek, którym gracz z tą klątwą właśnie wykonał ruch.

NOWE ŻETONY JASKIŃ



POMOC GEOLOGA

4 × Żeton ten działa tak, jak karta *Geolog*. Gracz kładzie żeton odkryty przed sobą. Może go użyć w dowolnej swojej turze: **przesuwa swój pionek na sąsiadujące pole demona, na którym nie ma innego pionka (gracz nie losuje znaczników klątwy), albo na sąsiadujące pole góry, na którym nie ma innego pionka ani żetonu jaskini.**



KONTAKTY HANDLOWE

4 × Gracz kładzie ten żeton odkryty przed sobą. Może go użyć w dowolnej swojej turze: **kupuje dowolną kartę leżącą obok rynku.** Po zakupie gracz nie przekłada pozostałych kart zakupionego rodzaju na rynek.



POGROMCA DEMONÓW

4 × Gracz kładzie ten żeton odkryty przed sobą. Może go użyć w dowolnej swojej turze: **odkłada kartę demona ze swojej ręki na stos kart wykorzystanych dowolnego gracza.**



OCHRONA PRZED KLĄTWĄ


6 × Gracz kładzie ten żeton odkryty przed sobą. Może go użyć w dowolnej swojej turze: **zaraz po wylosowaniu znacznika klątwy gracz może (ale nie musi) zignorować działanie tej klątwy.** Gdy gracz użyje tego żetonu, odkłada go – razem ze znacznikiem klątwy, przed którą się ochronił – do pudełka.

DODATKOWE WYJAŚNIENIA

Poniżej wyjaśniamy działanie niektórych elementów z podstawowej wersji gry w rozgrywce z *Demonami dżungli*.



ŻETON JASKINI

Gracz zagrywa taki żeton razem z kartą mającą symbol  (może to być również karta bohaterów lub karta towarzysza podróży z *Demonów dżungli*). Zamiast odłożyć kartę do pudełka, gracz kładzie ją obok swojej płytki ekspedycji.



NADAJNIK

Gracz bierze dowolną kartę z rynku lub leżącą obok rynku, nie płacąc za nią. **Nie może wziąć karty demona ani karty bohatera z *Demonów dżungli*.**

WARIANT Z JASKINIAMI - ODPOWIEDZI NA PYTANIA

Poniżej zamieszczamy odpowiedzi na 2 najczęściej pojawiające się pytania graczy dotyczące wariantu z jaskiniami z podstawowej wersji gry.

– *Czy mogę zdobyć żeton jaskini w trakcie ruchu pionka, przechodząc obok jaskini?*

Nie. Po zagranii karty **pionek musi zakończyć ruch** i zatrzymać się na polu sąsiadującym z jaskinią. Wtedy można eksplorować jaskinię.

– *Czy mogę zdobyć więcej niż 1 żeton jaskini podczas swojej tury?*

Tak. Jednak po zdobyciu pierwszego żetonu gracz musi odejść od jaskini, a następnie do niej wrócić (lub udać się do innej). Oto przykładowy przebieg tury gracza:

- gracz zagrywa kartę, przesuwając pionek i zatrzymuje się na polu sąsiadującym z jaskinią – zdobywa leżący na nim żeton jaskini,
- gracz zagrywa następną kartę, aby odejść pionkiem od jaskini,
- gracz zagrywa kolejną kartę, aby ponownie zatrzymać się na polu sąsiadującym z jaskinią – zdobywa leżący na nim żeton jaskini.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apcieczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© Dr Reiner Knizia. All rights reserved.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński, Jakub Mann
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna
Korekta: Zuzanna Laskowska
DTP: Cezary Szulc

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia
@nasza_ksiegarnia_gry

NOWE TRASY DO EL DORADO

Poniżej znajduje się kilka tras wyprawy zaproponowanych przez autora gry.
Pamiętajcie, aby podczas przygotowywania gry pomiędzy płytkami terenu umieścić blokady!



STWÓRCZCIE WŁASNE TRASY WYPRAWY!

Autor gry ma dla was kilka nowych wskazówek:

- Zawsze używajcie 3 nowych płytek terenu.
- Pamiętajcie, że do drugiej płytki terenu należy dołączyć bazę.
- Postarajcie się układać nowe płytki terenu w taki sposób, aby tunele tworzyły atrakcyjne skróty.
- Nie bójcie się eksperymentować z szerszymi fragmentami tras, jak w Ślepym zaułku czy Przeprawie przez przełęcz.
- Jeśli macie wątpliwości, gdzie należy umieścić blokadę, to nie umieszczajcie jej wcale.

NOWE KARTY AKCJI



SZAMAN

Gracz maksymalnie 2 razy przesuwa swój pionek na sąsiadujące pole (ignorując siłę tego pola). Polem tym nie mogą być góry ani pole zajęte przez inny pionek. Następnie gracz losuje 1 znacznik kłątwy. *Szaman* pozwala zdobywać blokady (ignorując ich siłę).



GEOLOG

Gracz przesuwa swój pionek na sąsiadujące pole demona, na którym nie ma innego pionka (gracz nie losuje znaczników kłątwy), albo na sąsiadujące pole góry, na którym nie ma innego pionka ani żetonu jaskini.



SPELEOLOG

Gracz losuje 1 żeton jaskini z puli i kładzie go odkrytego przed sobą.

KARTY BOHATERÓW



CHRISTOPHER DUNDEE

To nie jest nóż. TO jest nóż.



MARY RIPLEY

Na ogół przybywają w nocy... Na ogół.

Gracz może (ale nie musi) odłożyć na **stos demonów** dowolną liczbę kart demonów z ręki. Potem przesuwa swój pionek na torze wyprawy.



IZABELA JONES

Węże. Dlaczego to zawsze muszą być węże?

Gracz przesuwa swój pionek na sąsiadujące pole (ignorując siłę tego pola). Może to być pole zajęte przez inny pionek albo pole gór, na którym nie ma innego pionka ani żetonu jaskini. *Izabela Jones* pozwala zdobywać blokady (ignorując ich siłę).



NATHAN COOK

Sic parvis magna – skromne wielkiego początku.

Gracz maksymalnie 3 razy przesuwa swój pionek na sąsiadujące pole o sile 1 (czyli pola z 1 symbolem, również z 1 demonem). Polem tym nie może być pole zajęte przez inny pionek. *Nathan Cook* pozwala zdobywać blokady z 1 symbolem. **Uwaga!** Gracz nie losuje znacznika kłątwy po wejściu na pole demona.



GERTRUDA EVERDEEN

Niech los zawsze nam sprzyja.

Gracz maksymalnie 6 razy przesuwa swój pionek na sąsiadujące pole (ignorując siłę tego pola). Mogą to być pola zajęte przez inne pionki i pola gór, na których nie ma innych pionków ani żetonów jaskini. *Gertruda Everdeen* pozwala zdobywać blokady (ignorując ich siłę).

Po wykorzystaniu karty gracz **odkłada ją do pudełka.**



AMELIA LOCKHEART

Słowa nie są jedynym sposobem, aby wyjawić innym, o czym naprawdę myślisz.



S.K. NERUS

Mam trzy akry szczęśliwe gotówki.



DR IAN MAGELLAN

Po prostu mówię, że życie, hmm... znajdzie swą drogę.

Gracz losuje 1 żeton jaskini z puli i kładzie go odkrytego przed sobą. Następnie może wskazać 1 z żetonów jaskini, które ma przed sobą, i użyć go bez odkładania do pudełka.



SIR HENRY THREEPWOOD

Spójrz za siebie! Małpa o trzech głowach!

Gracz bierze dowolną kartę z rynku, nie płacąc za nią, i kładzie ją zakrytą na swoim stosie dobierania kart. Nie jest to zakup karty, dlatego:

- gracz nie musi wykonać tego działania na koniec swojej tury,
- jeśli na rynku jest wolne miejsce, gracz nie może wybrać karty spoza rynku.



LARA O'MALLEY

Słynny poszukiwacz kiedyś rzekł, że niezwykłym jest to, co robimy, a nie to, kim jesteśmy.

Gracz przesuwa wszystkie pionki przeciwników na sąsiadujące pola (ignorując siłę tych pól), na których nie ma innych pionków. Przesuwany pionek nie może przejść przez tunel, zdobyć blokady ani zebrać żetonu jaskini. **Efekty pól, na które zostały przesunięte pionki, są ignorowane.**