

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:

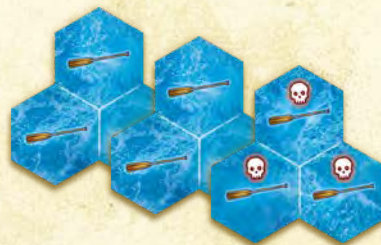
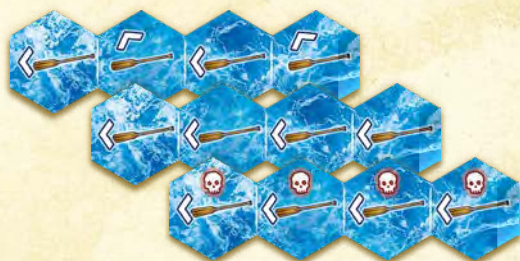
- Działania te należy wykonać, gdy poszukiwacz wejdzie na takie pole.
- Czaszki działają zgodnie z zasadami opisanymi w module Czaszki.



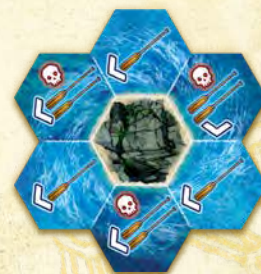


# MODUŁ RWĄCY NURT

## 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 zagraniu 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 świątyń na 2 sposoby:

- Dokładając je do płytek terenu tworzących trasę wyprawy. Płytki świątyń 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 świątyń 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.

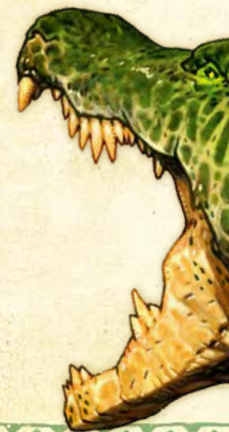
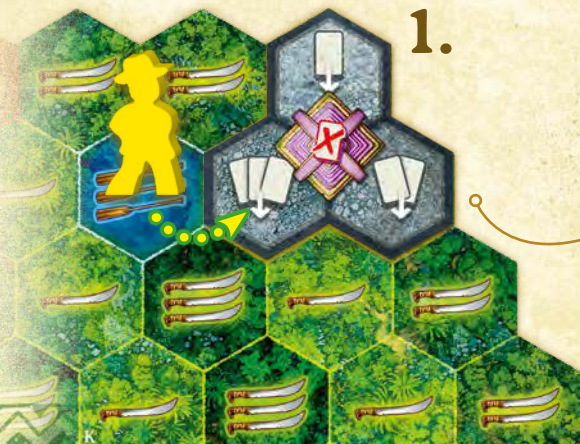
**Uwaga!** Artefaktu z **fioletowej** świątyni nie można zdobyć za pomocą karty jokera (na karcie jokera nie ma **fioletowego** koloru).

- 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.





# 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 PLEMENIA 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 PLEMENIA 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 ½ ) ,
  - 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. Apteczna 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](https://gry.nk.com.pl)

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



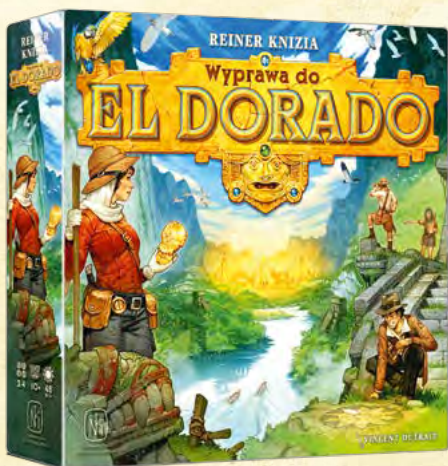
Wyprawa do  
**EL DORADO**  
SMOKI





*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 III: *Smoki*. Jeśli nie zaznaczono inaczej, podczas rozgrywki obowiązują zasady z podstawowej wersji *Wyprawy do El Dorado*.

Dodatek *Smoki* zawiera 3 moduły:

- moduł *Smoki*,
- moduł *Skarby*,
- moduł *Mgły*.

**Uwaga!** Moduły te można w dowolny sposób łączyć ze sobą, z modułami z dodatku II: *Mokradła* 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 SMOKI

## ELEMENTY GRY




4 smoki



9 kart

(3 × Rakietnica, 3 × Zaklinacz smoków, 3 × Tropiciel)

Karty te oznaczone są symbolem smoka: 



6 żetonów jaskiń

## PRZYGOTOWANIE GRY

Po przygotowaniu gry podstawowej przygotujcie elementy modułu Smoki:

- Podzielcie karty według rodzajów (*Rakietnica*, *Zaklinacz smoków*, *Tropiciel*), stwórcie z nich 3 osobne stosy i połóżcie (obrazkami do góry) nad płytką rynku (obok stosów kart z gry podstawowej).
- 4 smoki połóżcie na trasie wyprawy. Każdego smoka połóżcie na innej płytce terenu (ale nie na płytce startowej). Możecie je położyć na dowolnym polu (nawet na górach). **Smoki muszą leżeć**, ponieważ na początku gry śpią – obudzą się w trakcie rozgrywki.

**Uwaga!** Jeśli łączycie moduł Smoki z modułem Skarby, podczas przygotowania gry nie kładźcie smoków na żetony skarbowe. Smoki w trakcie gry nie mogą wchodzić na skarby.

### SMOKI

Na początku gry smoki śpią (leżą na płytkach terenu). **Śpiącego smoka nie można przesunąć!** Gdy któryś poszukiwacz zostanie przesunięty na płytkę terenu ze śpiącym smokiem, smok się budzi! Wstaje (postawcie pionek smoka) i od tej chwili zaczyna się wokół siebie postrach.

**ZASIĘG SMOKA** obejmuje wszystkie pola sąsiadujące ze smokiem.

Poszukiwacz **nie może** wejść na pole będące w zasięgu smoka.

Poszukiwacz **może** znaleźć się w zasięgu smoka w wyniku przesunięcia smoka (patrz poniżej).

Dopóki poszukiwacz jest w zasięgu smoka, **nie może być przesuwany**.

### SYTUACJA WYJĄTKOWA:

Poszukiwacz **może** znaleźć się w zasięgu smoka również w wyniku zdobycia blokady. Dojdzie do tego, jeśli usunięcie blokady spowoduje sąsiedowanie poszukiwacza ze smokiem. W takiej sytuacji smok budzi się.

**PRZESUWANIE PRZEBUDZONEGO SMOKA** odbywa się za pomocą kart zagrywanych przez graczy.

- W grze podstawowej karty służyły do wykonywania poniższych działań:
  - przesuwania poszukiwaczy,
  - wykonywania akcji specjalnych,
  - zakupu nowych kart z rynku.

Teraz macie możliwość wykonania jeszcze jednego działania:

- przesuwania smoków.





- Jeśli chcecie przesunąć smoka, musicie zagrać kartę w jego kolorze. Po zagranium karty gracz przesuwa go na sąsiednie pole niezajęte przez poszukiwacza, innego smoka ani żeton skarbu z modułu Skarby.



- Gdy gracz przesuwa smoka na pole w jego kolorze (smoka zielonego na pole dżungli, żółtego na pole wioski, niebieskiego na pole wody, fioletowego na pole góry lub pole demonów), można przesunąć smoka na jeszcze 1 sąsiednie pole. Jeśli ponownie będzie to pole w kolorze smoka, nie przesuwasz go na kolejne pole.
- Smok nie może być przesuwany na inne płytki terenu, jeśli znajduje się między nimi blokada. Po zdobyciu blokady smok może być przesuwany po tych płytkach terenu.



## OPIS KART



### RAKIETNICA

Gracz może przesunąć dowolnego smoka na dowolne pole płytki terenu, na której stoi ten smok. Pole to nie może być zajęte przez innego smoka lub poszukiwacza. Kartę Rakielnica odkłada do pudełka.

**Uwaga!** Jeśli gracz użyje tej karty w inny sposób niż wykorzystując akcję specjalną, nie odkłada jej do pudełka, tylko na stos kart wykorzystanych – np. jeśli gracz użyje jej do przesunięcia fioletowego smoka lub podczas zakupów (jako ½ ☺).



### TROPICIEL

Gracz może przesunąć swojego poszukiwacza na sąsiadujące pole z pojedynczym symbolem (z 1 maczetą, 1 monetą, 1 wiosłem, na rumowisko lub obóz z 1 kartą lub pole z 1 demonem).

**Uwaga!** Przesuwając swojego poszukiwacza, gracz może:

- wyjść z zasięgu smoka,
- wejść w zasięg smoka,
- przesunąć się w obrębie zasięgu smoka.

Poszukiwacza nie można przesunąć na góry, pole zajęte przez innego poszukiwacza lub smoka ani pole z żetonem skarbu z modułu Skarby.

Tropiciel pozwala też zdobywać blokady z pojedynczym symbolem (ignorując ich siłę).



### ZAKLINACZ SMOKÓW

Gracz może przesunąć dowolnego smoka zgodnie z zasadami ich przesuwania (włącznie z możliwością przesunięcia go o 2 pola). Następnie bierze do ręki 1 kartę z góry stosu dobierania.





## MODUŁ SMOKI + JASKINIE

6 żetonów jaskiń z modułu Smoki dodajcie do 36 żetonów jaskiń z gry podstawowej.



3x

Gracz może przesunąć poszukiwacza o 1 pole w zasięgu smoka, ignorując siłę tego pola.

Gracz może:

- wyjść z zasięgu smoka,
  - wejść w zasięg smoka,
  - przesunąć się w obrębie zasięgu smoka.
- Polem tym nie mogą być góry, pole zajęte przez innego poszukiwacza lub smoka ani pole z żetonem skarbu z modułu Skarby.



3x

Gracz może przesunąć dowolnego smoka zgodnie z zasadami ich przesuwania (włącznie z możliwością przesunięcia go o 2 pola).

## MODUŁ SKARBY

### ELEMENTY GRY



12 żetonów skarbów



3 karty Wykrywacz metali

Karty te oznaczone są symbolem skarbu:



6 żetonów jaskiń

### PRZYGOTOWANIE GRY

Po przygotowaniu gry podstawowej przygotujcie elementy modułu Skarby:

- 3 karty *Wykrywacz metali* połóżcie w stosie (obrazkiem do góry) nad płytką rynku (obok stosów kart z gry podstawowej).
- Wylosujcie po 3 żetony skarbów na gracza (np. jeśli gracze w 4 osoby, losujecie 12 żetonów skarbów) i rozłóżcie je (obrazkiem do dołu) na trasie wyprawy zgodnie z poniższymi zasadami:
  - Zaczynając od płytki terenu leżącej najbliżej El Dorado i cofając się do początku trasy, kładziecie po 1 żeton skarbu na każdej płytce terenu z wyjątkiem płytki startowej. Powtarzajcie powyższe działanie do momentu, aż położycie wszystkie wylosowane żetony skarbów (na 1 płytce terenu może więc leżeć więcej niż 1 żeton skarbu).
  - Żeton skarbu możecie położyć na dowolnym polu z wyjątkiem gór.
  - Każdy żeton skarbu musi leżeć na innym polu.
  - Po rozłożeniu żetonów odkryjcie je (obrazkiem do góry).
- Pozostałe żetony skarbów odłóżcie do pudełka.

### ŻETONY SKARBÓW

Zdobyte żetony skarbów pozwolą wam szybciej poruszać się na trasie wyprawy lub... wygrać bez konieczności dotarcia do El Dorado!











## SPOSÓB ZDOBYWANIA ŻETONÓW SKARBÓW:

- Poszukiwacz musi **zatrzymać się (zakończyć swój ruch)** na polu sąsiadującym z polem, na którym jest żeton skarbu.
- **Uwaga!** Poszukiwacz **nie może** wejść na pole z żetonem skarbu ani przez nie przejść.
- Gracz odkłada z ręki do pudełka karty podane na żetonie skarbu (patrz poniżej).
- Gracz zdobywa żeton skarbu (kładzie go przed sobą) i przesuwa poszukiwacza na pole (ignorując jego siłę), na którym leżał żeton skarbu.
- Gracz może kontynuować swoją turę.

Zdobycie każdego żetonu skarbu wymaga odłożenia z ręki do pudełka kart podanych na żetonie:

-  – odłóż z ręki do pudełka 2 **niebieskie** karty / 2 **fioletowe** karty / 3 **zielone** karty / 3 **żółte** karty,
-  – odłóż z ręki do pudełka 3 karty: 1 **zieloną**, 1 **żółtą**, 1 **niebieską**,
-  – odłóż z ręki do pudełka 4 dowolne karty,
-  – odłóż z ręki do pudełka karty o łącznej sile nie mniejszej niż 4 monety / 5 monet,
-  – odłóż z ręki do pudełka karty o łącznej sile nie mniejszej niż 4 maczety / 5 maczet,
-  – odłóż z ręki do pudełka karty o łącznej sile nie mniejszej niż 3 wiosła / 4 wiosła.

*Przykład: Biały gracz zdobywa skarb. Odrzuca z ręki do pudełka 3 zielone karty (jokerową kartę Przewodnik można wykorzystać zarówno jako zieloną, niebieską, jak i żółtą kartę).*

*Czerwony gracz również zdobywa skarb: odrzuca z ręki do pudełka karty o sile nie mniejszej niż 5 maczet.*

*Po zabraniu żetonów skarbu z planszy obaj gracze przesuwać swoich poszukiwaczy na pola, na których leżały zdobyte skarby (ignorując wymagania tych pól).*

## 2 SPOSOBY WYKORZYSTANIA ZDOBYTYCH ŻETONÓW SKARBÓW

### • SZYBSZE PRZESUWANIE POSZUKIWACZY

Zdobyty żeton skarbu możecie wykorzystać w dowolnym momencie swojej tury (tej, w której zdobyliście żeton, lub w dowolnej innej swojej turze):

- Przesuńcie swojego poszukiwacza **maksymalnie o 2 pola** (ignorując siłę tych pól).
- Nie możecie przesunąć poszukiwacza na góry, pole zajęte przez innego poszukiwacza ani pole z żetonem skarbu.

Możecie wykorzystać dowolną liczbę żetonów skarbu podczas swojej tury. Wykorzystany żeton skarbu odkładacie do pudełka.

### • INNY SPOSÓB NA ZWYCIĘSTWO

Nie musicie dotrzeć do El Dorado, aby wygrać grę. Alternatywnym sposobem zwycięstwa jest **zdobycie 4 żetonów skarbu!**

Gdy któryś z graczy zdobędzie czwarty żeton skarbu, runda jest dogrywana do końca. Wszyscy gracze muszą rozegrać taką samą liczbę tur, rundę kończy więc gracz siedzący z prawej strony osoby mającej znacznik gracza rozpoczynającego. **Zwycięzcę wyłaniacie spośród tych, którzy spełnili któryś z warunków zwycięstwa:**

- zdobyli 4 żetony skarbu,
- dotarli do El Dorado.





Jeśli tylko 1 gracz spełnił któryś z tych warunków, wygrywa grę.

Jeśli więcej graczy spełniło któryś z warunków zwycięstwa, zwycięzcą zostaje ten, który zebrał więcej blokad.

Jeśli jest remis w blokadach, grę wygrywa gracz z wyższym numerem blokady.

Jeśli żaden z remisujących graczy nie ma blokady, gracze dzielą się zwycięstwem.

*Przykład: Żółty gracz zdobywa swój czwarty żeton skarbu i tym samym spełnia 1 z warunków końca gry. W tej samej rundzie gracz niebieski dociera do bram El Dorado i również spełnia warunek zwycięstwa.*

*Ponieważ żółty gracz ma 1 blokadę, a niebieski gracz – 2 blokady, to niebieski wygrywa grę.*



## OPIS KARTY



### WYKRYWACZ METALI

Gracz, zdobywając skarb, nie ponosi jego kosztu (nie musi odkładać do pudełka kart trzymanych w ręku).

Kartę Wykrywacz metali odkłada do pudełka.

## MODUŁ SKARBY + JASKINIE

6 żetonów jaskiń z modułu Skarby dodajcie do 36 żetonów jaskiń z gry podstawowej.



3x

Gracz może zamienić miejscami 2 dowolne żetony skarbów leżące na płytkach terenu.



3x

Podczas zdobywania żetonu skarbu gracz traktuje ten żeton jako kartę w dowolnym kolorze o sile 2.



# MODUŁ MGŁY

## ELEMENTY GRY



9 płytek mgły

3 żetony jaskiń

## PRZYGOTOWANIE GRY

Po przygotowaniu gry podstawowej przygotujcie elementy *modułu Mgły*:

- Potasujcie płytki mgły i połóżcie po 1 płytce mgły (mgłą do góry) na każdej płytce terenu z wyjątkiem płytki startowej. Każda płytka mgły musi w całości leżeć na płytce terenu, nie może wystawać poza nią ani leżeć na blokadzie.
- Niewykorzystane płytki mgły odłóżcie do pudełka lub dołóżcie do trasy wyprawy jako normalne płytki terenu (mgłą do dołu).

### PLYTKI MGŁY

Na płytki mgły nie można kłaść żadnych płytek terenu oraz nie można na nie przesuwać pionków (poszukiwaczy i smoków). Gracze nie wiedzą, co znajduje się z drugiej strony płytek mgły. Przerwanie to być tajemnicą, gdy któryś z poszukiwaczy zostanie w dowolny sposób przesunięty i zatrzyma się na polu sąsiadującym z mgłą.

W takiej sytuacji:

- Odwróćcie płytkę mgły na drugą stronę i połóżcie w tym samym miejscu.
- Obróćcie płytkę mgły w taki sposób, aby pole z sową sąsiadowało z polem, na którym stoi poszukiwacz.
- Od tej chwili można przesuwać pionki (poszukiwaczy lub smoków) na pola odwróconej płytki mgły.

**Uwaga!** Blokada leżąca między poszukiwaczem a płytką mgły powoduje, że poszukiwacz **nie sąsiaduje** z mgłą.

*Przykład: Gracz zatrzymał się na polu sąsiadującym z płytką mgły. Odwraca więc płytkę na drugą stronę. Kładzie ją w tym samym miejscu, ale w taki sposób, aby pole z sową sąsiadowało z polem, na którym stoi poszukiwacz.*



### MODUŁ MGŁY + JASKINIE



3x

Gracz może przesunąć poszukiwacza o maksymalnie 2 pola na odwróconej płytce mgły, ignorując siłę tych pól.

Nie może jednak wchodzić na góry, pola zajęte przez innych poszukiwaczy ani pole z żetonem skarbu z *modułu Skarby*.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apełczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
© 2023 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
© Dr Reiner Knizia, 2023. All rights reserved

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga  
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

 /NaszaKsiegarnia  
 nasza\_ksiegarnia\_gry