

ELDORÁDO

Legendája

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Játéktervező: Reiner Knizia
Látványvilág, kiadvány- és grafikai tervező: Vincent Dutrait

*Reiner Knizia köszönetet mond mindazoknak a játékesztelőknek, akik az **ELDORÁDÓ LEGENDÁJA** fejlesztéséhez hozzájárultak. Különösen hálás a következőknek: Iaian Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove, Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson és Dave Spring.*

© Dr. Reiner Knizia. Minden jog fenntartva.





*Dél-Amerika sűrű erdeinek mélyén található **ELDORÁDÓ**, az aranyváros.*

*Végtelen mennyiségű kincssel van tele ez az elveszett birodalom:
ananyal, ékszerekkel és értékes műalkotásokkal.*

*Merész kalandorokként csatlakoztok az elveszett város utáni kutatáshoz, és bátor
expedícióvezetők bőrébe bújva irányítjátok csapatotokat **ELDORÁDÓBA**.*

*Kérjétek fel a legtapasztaltabb szakértőket, vegyétek magatokhoz a létfontosságú felszereléseket,
és tervezzétek meg az utazásotokat körültekintően!*

Aki elsőként lépi át az aranyváros határát, azé a győzelem- és vele minden kincs!



JÁTÉKELEMEK



1 kétoldalas rajt-tereptábla (A/B)
4 rajtmezővel (1-4)



6 kétoldalas terепtábla
(C/D-től M/N-ig)



2 kétoldalas terепsáv
(O/P és Q/R)



1 kétoldalas céllapka
(ELDORÁDÓ kapuja)



6 torlasz (1-6)



4 expedíciótábla
(játékosonként 1 db)



4 kezdőpakli, paklinként 8 expedíciókártyával
(játékosonként 1 pakli, a játékosok színe a kártyák
jobb alsó sarkában látható)



1 kalap (kezdőjátékos-
jelölő)



54 piactéri expedíciókártya (18 különböző
kártyatípus, típusonként 3-3 példánnyal)



1 piactér
(2 összeilleszthető tábla)



8 kalandor
(játékosonként 2 játékgigura)

36 barlangjelölő
(kizárólag a barlang variánshoz
használatosak, lásd 11. oldal)



JÁTÉKMENET

A játszámához az útvonalat a terепtáblák egy részéből, illetve egy vagy két terепsávból kell összeállítani. Az útvonal kialakításához mindig szükség lesz a rajt- illetve a céllapkákra.

Minden játékos egy-egy képpel lefelé fordított paklival kezd, és mindenki a saját paklijából húz majd, ez az ő expedíciós csapata. A játék elején a következő 8 kártyát tartalmazza mindegyikőök paklija: 1 tengerész, 3 felfedező és 4 utazó.



Minden terепtábla és terепsáv kétoldalas, a középső mezőn lévő betű alapján könnyen beazonosíthatók. A rajtlapka egyik oldala A, a másik oldala pedig B betűvel van megjelölve. A céllapka szintén kétoldalas, de azon nem található azonosítóbetűk.



A kalandorod a rajtlapka rajtmezőinek egyikén kezd, a játék célja pedig, hogy a figurádat az általad választott útvonalon haladva eljuttasd a céllapkáig, **ELDORÁDÓ** kapujáig.



A körödet mindig legalább 4 kártyával a kezdedben kezded. Használd az expedíciókártyáidat a kalandorod mozgatására, esetleg fogadj fel még több embert vagy szerezz tárgyakat az expedíciód számára a segítségükkel! Emberek felfogadásával, tárgyak megszerzésével újabb kártyák kerülnek a paklidba, de arra is lehetőséged lesz, hogy kártyákat távolíts el a pakliból.

AZ LESZ A GYŐZTES, AKI ELSŐKÉNT ÉRI EL ELDORÁDÓ KAPUJÁT.

Az első játszámához állítsátok össze az itt látható útvonalat!



1 A versenyfutás a rajtlapkán kezdődik.

2 Keressétek meg az itt látható betűjelű 5 tereptáblát! A lapkák kétoldalasak, így elképzelhető, hogy valamelyik lapka hátoldalán lesz, amit kerestek. Illesszétek egymás mellé a lapkákat az ábrának megfelelően!

3 Illesszétek az útvonalhoz a céllapkát az itt látható módon! Ez **ELDORÁDÓ** kapuja, az expedíciótok célja ide eljutni.

4 A 6 torlaszt keverjétek meg képpel lefelé! Helyeztetek 1-1 véletlenszerűen választott torlaszt minden két szomszédos tereptábla közé, majd fordítsátok meg ezeket a torlaszokat képpel felfelé! A megmaradt torlaszokat helyezétek vissza a játék dobozába!

A későbbi játszámáitokhoz bármelyik alternatív útvonalat választhatjátok (lásd 10. oldal), de saját útvonalakat is tervezhettek.

PIACTÉR

Minden játszámához mind az 54 piactéri expedíciókártyára szükség lesz. Rendezzétek a kártyákat típusonként 18 képpel felfelé fordított pakliba, és helyezétek azokat az útvonal közelébe a következő módon:

1 Helyezétek a 6. a kártyák jobb alsó sarkában szimbólummal ellátott paklit a piactérre (magára a táblára)!

2 A többi, szimbólum nélküli 12 paklit helyezétek a piactér fölé!



JÁTÉKOSOK

Minden játékos válasszon egy színt, és vegye magához a színében a következő játékelemeket:

- 3 vagy 4 fős játék esetén 1 kalandort, 2 fős játék esetén pedig 2 kalandort,
- 1 expedíciótáblát (ezt mindenki helyezze maga elé),
- a saját, 8 kártyából álló kezdőpaklit (minden, a jobb alsó sarokban saját színnel megjelölt kártyát).

Keverd meg a kezdőpaklidat, és helyezd azt képpel lefelé fordított húzópakliként az expedíciótáblád bal oldalára!



Az első köröd előtt húzz 4 kártyát a húzópakliból, és vedd kézbe azokat!

Az lesz a kezdőjátékos, aki elsőként ült az asztalhoz játszani. A kezdőjátékos vegye magához a kalapot, és helyezze az egyik kalandorát az 1-es rajtmezőre!

Az óramutató járásával megegyező irányba haladva, minden játékos helyezze a soron következő üres rajtmezőre egy kalandorát!



2 fős játék esetén a kezdőjátékosnak az 1-es és 3-as jelölésű, a másik játékos pedig a 2-es és 4-es jelölésű rajtmezőkre kell felhelyeznie a kalandorait.

Minden játékos köre 3 egymást követő fázisból áll:

1. JÁTSSZ KI KÁRTYÁKAT!



Játszd ki kártyákat, hogy mozgathasd az expedíciót és/vagy új kártyákat vásárolhass!

2. DOBD EL A KIJÁTSZOTT KÁRTYÁIDAT!



Minden kijátszott kártyádat helyezd a dobópaklibba!

3. HÚZZ KÁRTYÁKAT!



Húzz annyi kártyát a húzópakliból, hogy újra 4 kártya legyen a kezdedben!

A kalappal rendelkező játékos kezdi a versenyfutást, és végrehajtja a körének mindhárom fázisát. Ezt követően a tőle balra ülő játékos teszi ugyanezt, és így tovább. A célot eljutni **ELDORÁDÓBA**.

1. FÁZIS - JÁTSSZ KI KÁRTYÁKAT!

Játszd ki tetszőleges számú kézből tartott kártyádat, hogy (A) mozgassd a kalandorodat és/vagy (B) legfeljebb 1 új kártyát vásárolj az expedíciód számára! Minden kézből tartott kártyád körönként csak egyszer használható. Először játszd ki azokat a kártyáidat, amiket mozgásra kívánsz használni! A kezdedben maradt kártyáidat pedig legfeljebb 1 új kártya megvásárlására használhatod.

A - MOZGÁS

Különböző tereptípusokon keresztül halad az Eldorádóba vezető útvonal: általános tájak (zöld, sárga, kék), kőtörmelék (szürke) és alaptábor (piros).

Mindegyik hatszögletű mezőnek van valamilyen feltétele, amit teljesíteni kell ahhoz, hogy ráléphess. Minél több szimbólum van egy ilyen mezőn, annál nehezebb teljesíteni a feltételt. Egy mező értékét az ott látható szimbólumok mennyisége határozza meg.

• ÁLTALÁNOS TÁJMEZŐK

Játszd ki egy kártyát a kezedből és helyezd azt az expedíciótáblád fölé képpel felfelé!

A legtöbb kártyának van egy értéke.

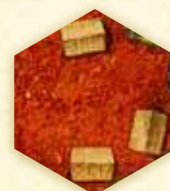
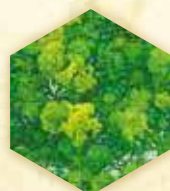
A kártya értéke lehetővé teszi, hogy

1 vagy több egymással szomszédos mezőt haladjon a kalandorod. Ezt követően egy újabb kártyát játszatsz ki, amivel tovább mozogatsz.

Minden kijátszott kártyának 2 feltételt kell teljesítenie:

1. A kártyán látható szimbólumnak **megegyező színűnek (szimbólumúnak)** kell lennie azzal a mezővel, amire lépni szeretnél.
2. A kártya értékének **egyenlőnek, vagy nagyobbak** kell lennie annak a mezőnek az értékéhez képest, amire lépni szeretnél.

Ha mindkét feltétel teljesül, az adott mezőre léphetsz.



Ha a kijátszott kártya értéke a mozgáshoz szükségesnél nagyobb, tehát van "maradékod", azt felhasználhatod egy következő mezőre lépéshez. Ugyanazt a 2 feltételt kell teljesíteni, de először ki kell vonni a kártya értékéből annak a mezőnek az értékét, amire már ráléptél. Bármikor megállhatsz. Ilyenkor azonban minden fel nem használt érték **azonnal elveszik**.

FONTOS! Nem használhatsz több kártyát, hogy egy nagyobb értékű általános mezőre léphess!

Példa:

Sára kijátszik egy felfedezőt és egy szomszédos, 1-es értékű zöld mezőre lép. Majd kijátszik egy felderítőt, és 2 mezővel tovább halad, amik szintén zöldek és 1-es értékűek. Végül kijátszik egy nyomolvasót, és a következő, 3-as értékű, zöld mezőre lép.



• KÜLÖNLEGES MEZŐK



FONTOS!
SOHASEM LÉPHETSZ HEGYRE (FEKETE) VAGY OLYAN MEZŐRE, AMELYEN MÁR ÁLL MÁSIK KALANDOR.

Ahhoz, hogy kötőrmelékre vagy alaptáborra léphess, használd bármelyik kézben tartott kártyádat! A mezőn látható szimbólumok száma meghatározza, hogy mennyi kártyát kell kijátszanod, de annak nincs jelentősége, hogy mely kártyákat játszod ki.

Azokat a kártyákat, amiket azért játszol ki, hogy kötőrmelékre lépj, **helyezd az expedíciótáblád fölé, a megszokott módon!** Azokat a kártyákat, amiket azért játszol ki, hogy alaptáborra lépj, **el kell távolítani a játékból, visszakerülnek a játék dobozába.** Ebben a játszmányban ezek a kártyák már **nem használhatók újra.**

Tanács: Ez nagyszerű lehetőség, hogy megszabadulj a gyengébb lapjaidtól annak érdekében, hogy a paklid (expedíciód) minél hatékonyabb legyen, hiszen így nagyobb eséllyel húzod majd fel az értékesebb lapjaidat.

• TORLASZOK

A torlaszok akadályok, amelyekkel az útvonaladon találkozhatasz.

Annak a játékosnak, aki elsőként szeretne átjutni egy torlaszon, **teljesítenie kell a torlaszon látható feltételt** (a torlaszon látható szimbólumok száma). Ehhez ugyanúgy kártyá(ka)t kell kijátszani, mint a mozgáshoz. Ezt követően ez a játékos megkapja, és maga elé helyezi a torlaszt.

A torlaszok a játék végi holtversenyek eldöntéséhez használatosak, ennek érdekében számmal rendelkeznek (1-6). Miután a torlaszt eltávolította a játékos, már mindenki szabadon beléphet a korábban elzárt lapkára vagy sávra. A **torlaszok pontosan ugyanúgy működnek, mint más mezők.**

B - VÁSÁROLJ ÚJ KÁRTYÁKAT!

Körönként legfeljebb 1 kártyát vásárolhatsz, akár mozgatlán ebben a körben, akár nem.

A pénzérme szimbólumos kártyák annyit érnek, amennyi a számmal jelölt értékük. Minden egyéb kártya ½ pénzérmet ér. Játssz ki tetszőleges mennyiségű kártyát, és add össze az értéküket! Az összeg lesz az új kártya vásárlásához rendelkezésedre álló teljes pénzermennyiség. **Nincs visszajáró!**



Példa:

Dávid úgy dönt, hogy ebben a körben nem mozog. Ehelyett egy nagy vásárlásra készül.

Először, az összes, kézben tartott kártyáját kijátszsa:

1 utazót, 1 fényképészt, 1 felfedezőt és 1 tengerészt.
Összeadja a pénzermék mennyiségét:



1 pénzérme + 2 pénzérme + ½ pénzérme + ½ pénzérme = 4 pénzérme



Vásárlási ár:
4 pénzérme

Dávid így most bármelyik, legfeljebb 4 pénzérmebe kerülő, piactéren található kártyát megveheti.

Az adóvevőt választja (aminek 4 pénzérme az ára), és a kártyát a dobópaklijába helyezi képpel felfelé.

HOGYAN VÁSÁROLHATÓ MEG A TÖBBI EXPEDÍCIÓKÁRTYA?

Alapvetően a piactéren lévő 6 különböző expedíciókártya paklijai bármelyikéből vásárolhatsz. Miután egy pakli **mindhárom kártyája elkel, hozzáférhetsz a piactér felett lévő kártyákhoz.**

Amennyiben legalább egy üres hely van a piactéren, bármelyik expedíciókártyát megveheted, amihez van elég pénzed, még akkor is, ha az adott pakli nincs a piactér tábláján.

Amennyiben a kiválasztott kártya egy olyan pakliban van, ami a piactér fölött található, helyezd a hozzá tartozó paklit a piactér üres helyére, és vedd meg a pakli egyik kártyáját! Minden alkalommal, amikor üres hely van a piactéren, az összes expedíciókártyához hozzáférsz, nem csak a piactér tábláján lévőkhez.

KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK: TÁRGYAK

Ezek a kártyák egy áthúzott kártya szimbólumot tartalmaznak. A tárgyakat egy játszma során csak egyszer lehet kijátszani. Miután egy tárgyat elhasználnak, játékon kívül kell helyezni, vissza a játék dobozába.

Ne helyezd a dobópaklidba!

Kivétel: Amennyiben egy tárgykártyát nem a hatása miatt játszol ki (pl. kötőrmelékre lépsz vele, vagy ½ pénzérmeként használsz vásárláskor), helyezd az expedíciótáblád fölé, majd a 2. fázisban helyezd a dobópaklidba!

A 12. oldalon található függelékben áttekintés olvasható az összes expedíciókártyáról.

2. FÁZIS - DOBD EL A KIJÁTSZOTT KÁRTYÁIDAT!

A köröd végén helyezd az összes, 1. fázisban az expedíciótáblád fölé helyezett kártyádat a dobópaklidba képpel felfelé! Ezek azok a kártyák, amiket a körödben kijátszottál (kivéve azokat, amelyeket játékon kívül helyeztél). A dobópaklid az expedíciótáblád jobb oldalán található. Amennyiben maradtak lapok a kezekben, most eldöntheted, hogy megtartod őket a következő körödre, vagy eldobod azokat is a dobópaklidba. Minden kézben tartott kártyáról külön dönthetsz ezzel kapcsolatban.

3. FÁZIS - HÚZZ KÁRTYÁKAT!

Végül, húzz annyi kártyát a dobópaklid tetejéről, hogy 4 kártya legyen a kezekben! Amennyiben már 4 vagy több kártya van a kezekben, ne tegyél semmit!

Kiürült a húzópaklid? Amennyiben a húzópaklidban már nincs elegendő kártya ahhoz, hogy a megfelelő mennyiséget felhúzd a következő körödre, húzz amennyit tudsz! Ezt követően keverd meg a dobópaklidban lévő kártyákat, és azokból képezz egy új képpel lefelé fordított húzópaklit, majd húzz fel még annyi kártyát, amennyi szükséges. A játék a következő, tőled balra ülő játékos körével folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos eléri a céllapkán lévő 3 célmező egyikét, az adott forduló lesz az utolsó forduló, a végén a játéknak is vége. (A célmezőre érő játékos a kalandorát **ELDORÁDÓ** kapujára helyezi, hogy felszabadítsa a célmezőt, amire érkezett.)

A forduló még befejeződik, tehát minden játékosnak ugyanannyiszor kell sorra kerülnie a játék végére.

Egy fordulóban minden játékosnak egy köre van, azaz mindig akkor kezdődik újabb forduló, amikor a kezdőjátékos sorra kerül. Így tehát az utolsó fordulóban (amikor egy játékos eléri a 3 célmező egyikét) a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos köre végén a játéknak is vége. Amennyiben a játékosrendben utolsó játékos éri el elsőként a célmezők egyikét, a játéknak azonnal vége. Amint ez az utolsó forduló véget ér, a játéknak is vége, és amennyiben egyetlen játékos éri el **ELDORÁDÓT**, ő a győztes.

Mi történik holtverseny esetén?

Amennyiben az utolsó forduló végén több játékos is elérte **ELDORÁDÓT**, közülük az lesz a győztes, aki több torlasszal rendelkezik. Amennyiben még e tekintetben is döntetlen állna fenn, az érintettek közül az lesz a győztes, aki a legmagasabb értékű torlasszal rendelkezik. Amennyiben a döntetlenben érintett játékosok egyáltalán nem rendelkeznek torlasszal, akkor az összes **ELDORÁDÓBA** eljutó játékos győztes.



2 FŐS JÁTÉKSZABÁLYOK

Készítsétek elő a játékot a megszokott módon!

A 3 fázis szabályai változatlanok maradnak. Minden játékos egy második kalandorral is rendelkezik.

A kezdőjátékos helyezze a kalandorait az 1-es és 3-as, a másik játékos pedig a 2-es és 4-es rajtmezőkre!

Amikor a körödben mozogsz, minden kijátszott kártyád után el kell döntened, hogy melyik kalandorodra érvényesíted azt. Mozgasd a kiválasztott kalandorodat, majd a következő kártya kijátszásakor válassz megint! Egyetlen kártyát nem használhatsz arra, hogy megoszd az értékét a két kalandorod között.

A megszokott módon, nem léphetsz olyan mezőre, ami már foglalt, mindegy, hogy a másik játékos, vagy a saját kalandorod áll rajta.

Ahhoz, hogy nyerhess, mindkét kalandoroddal el kell érned **ELDORÁDÓT**.

Amennyiben mindketten eléritek **ELDORÁDÓT** a második kalandorotokkal is, használjátok a fenti holtversenyt eldöntő szabályokat!



PÉLDA EGY TELJES KÖRRE

Panninak ez a 4 kártya van a kezében:



1. FÁZIS - JÁTSSZ KI KÁRTYÁKAT!

Először is Panni kijátssza a térképészt az expedíciótáblája fölé, majd húz újabb 2 kártyát a húzópaklija tetejéről. Ezt követően, Panni mozgásba lendül.

+



a. Kijátssza az úttörőt és 3 mezőt lép előre (bozótvágo 1 + bozótvágo 2 + bozótvágo 2).

b. Ezt követően a szomszédos alaptáborra lép. Ehhez el kell távolítania egy kártyát a kezéből. Az utazót választja, és játékon kívül, a játék dobozába helyezi azt.

c. A mozgás folytatásához Panni a kétéltű repülőgépet játssza ki evezőként használva. A két szomszédos folyó mezőre lép a segítségével (2-es evező 2 + 1-es evező). A kétéltű repülőgép megmaradt 1 értékét nem tudja használni, így az elveszik. Mivel a kétéltű repülőgép lapon áthúzott kártya szimbólum látható, ezért használat után el kell távolítani a játékból, így azt visszahelyezi a játék dobozába.

d. Ezt követően kijátssza a bennszülöttet, és a kalandorát a kötörmelékre mozgatja. A bennszülött lehetővé teszi, hogy figyelmen kívül hagyja a mező feltételeit, emiatt nem kell kijátszania 3 kártyát a kezéből, hogy a kötörmelékre léphessen.

Panni az utolsó kártyáját új kártya vásárlására használja. Kijátssza az újságírót, hogy 3 aranyérméhez jusson.

- Mivel van egy üres hely a piactéren, bármelyik expedíciókártya közül választhat. Ő az iránytűt választja (2 aranyérme), és a dobópaklijába helyezi azt. Mivel csupán egyetlen kártya vásárolható körönként, az 1 megmaradt aranyérme felhasználatlan marad.
- Végül az iránytű pakliban megmaradt kártyákat a piactér üres helyére helyezi.

2. ÉS 3. FÁZIS

Panni az összes, ebben a körben kijátszott, és az expedíciótáblája fölé helyezett kártyáját a dobópaklijába helyezi, majd 4 kártyát húz a húzópaklija tetejéről.

MÁS ÚTVONALAKON ELDORÁDÓBA

Itt találhattok néhány útvonaljavaslatot a következő játszmáitokhoz. Az előkészületek során helyeztetek minden 2 tereptábla találkozásához 1-1 véletlenszerűen választott torlaszt (ez nem látható az alábbi elrendezéseken).
Terepsáv használatakor csak a terepsáv elé helyeztetek torlaszt, utána ne.

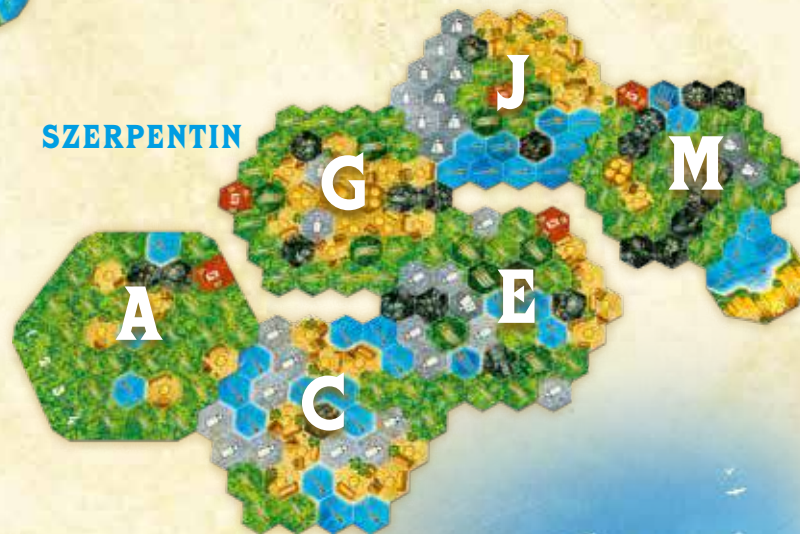
KÖNNYŰ



KÖZEPES



SZERPENTIN



NEHÉZ



TERVEZZETEK SAJÁT ÚTVONALAKAT!

ÍME NÉHÁNY HASZNOS TANÁCS A SAJÁT ÚTVONALAITOKHOZ:

- Kerüljétek el, hogy egy-egy ugyanolyan színű terep hosszan elnyúljon! Minél változatosabbá teszitek az útvonalat, annál izgalmasabb és nehezebb játékra számíthatok.
- A rövidítések tartalmazzanak nehezebb terepeket, az ezeket megkerülő, hosszabb útvonalakon legyen könnyebb az áthaladás.
- Amennyiben kanyargós útvonalat terveztek, győződjétek meg róla, hogy a belső útvonalon nehezebben lehet áthaladni. Így a különböző útvonalak egyformán járhatók lesznek, és minden játékos maga dönthet a számára rokonszenves taktikáról.
- Ne hozzatok létre túl sok útszűkületet! Egyedül a megfelelő arányokkal lehet a versengésetek igazi kaland.

BARLANG VARIÁNS

Miután néhány játszma után már bizonyítottatok, hogy merész felfedezők vagytok, próbáljátok ki a barlang variánst!

A célotok továbbra is az lesz, hogy elsőként jussatok el az expedíciótokkal **ELDORÁDÓBA**, de ezúttal útközben a barlangokban is lesz felfedeznivaló. A barlangokban olyan jelölőkhöz juthattok, amelyek további előnyökhöz juttathatnak benneteket.

Az előkészületek során keverjétek meg képpel lefelé a 36 barlangjelölőt!

Rendezzék a barlangjelölőket 9, egyenként 4 jelölőt tartalmazó, lefelé fordított pakliba, és helyezzék egy-egy ilyen paklit az összes, útvonalon található barlangot ábrázoló mezőre!

Amennyiben a kalandorod, miután a kijátszott kártya utáni mozgásokat végrehajtottad, egy hegy szomszédságában áll meg, felderít a barlangot. Fontos, hogy a kalandorodnak meg kell állnia ott, nem derítheted fel úgy a barlangot, hogy csak elhaladsz mellette.

A barlang felderítésekor vedd el az ott lévő barlangpakli felső jelölőjét, és helyezd azt képpel felfelé magad elé! Bármennyi barlangjelölőt birtokolhatsz.

Amint begyűjtesz egy barlangjelölőt, bármikor kijátszhatod azt egy körödben, akár az aktuális körödben is, vagy egy későbbi köröd során. **A kijátszott barlangjelölők kikerülnek a játékból, helyezd vissza azokat a játék dobozába!**



SPECIÁLIS ESETEK

Amennyiben a kalandorod egy torlasz választja el a barlangtól, nem derítheted fel a barlangot. Amikor teljesít a torlasz feltételét (ami ugyanolyan mezőként funkcionál, mint bármelyik másik), már felderítheted a barlangot. Ugyanakkor, ha egy másik játékos teljesíti a torlasz feltételét, az nem a te mozgási fázisodban történik, így nem húzol barlangjelölőt, és számodra kimarad ennek a barlangnak a felderítése.

Amennyiben a kalandorod már egy barlang szomszédságában áll, és újra felderítenéd ugyanazt a barlangot, először el kell lépned a barlang szomszédságából, meg kell állnod egy olyan mezőn, ami nem szomszédos azzal a barlanggal, majd újra visszaléphetsz a kalandoroddal, megállva a barlang szomszédságában. Ekkor újabb jelölőt vehetsz el a barlangról.

Amennyiben egyszerre két barlanggal is szomszédosan állnál meg, kezeld külön-külön a barlangokat!

Példa:

Endre kijátszik egy felfedezőt, és a kalandorát egy dzsungel mezőre mozgatja egy barlang szomszédságába. Elveszi a legfelső barlangjelölőt, és képpel felfelé maga elé helyezi azt. Endre azonnal fel is használja a barlangjelölőt, hogy a következő mezőre lépjen. Ez a mező ugyan szintén szomszédos a barlanggal, de mivel ugyanazzal a barlanggal szomszédos mezőről lépett egy másik szomszédos mezőre, nem kaphat újabb barlangjelölőt. Endre azt is megtehetné volna, hogy megtartja a barlangjelölőt egy későbbi mozgásra, vagy hogy kártyát vásároljon.



A JÁTÉK A KÖVETKEZŐ BARLANGJELÖLŐKET TARTALMAZZA:



2x

A bozótvágo, pénzérme vagy evező jelölőket játszd ki ugyanúgy, mintha kártyákat játszanál ki, hogy megegyező színű (szimbólumú) mező(k)re lépj.

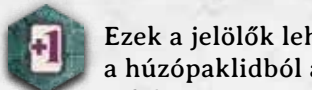


3x

A pénzérme jelölőket kártyák vásárlására is használhatod.

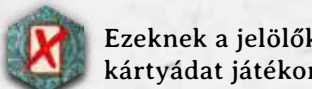


2x



4x

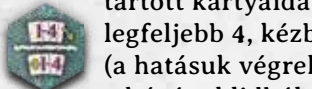
Ezek a jelölők lehetővé teszik, hogy egy további kártyát húzz fel a húzópakliból a kezedbe. Ahogyan a térképész, úgy ez a jelölő is lehetővé teszi, hogy ezt a felhúzott kártyát még ugyanabban a körödben ki is játszd.



4x

Ezeknek a jelölőknek a kijátszásával bármelyik, kézben tartott kártyádat játékon kívül helyezheted, vissza a játék dobozába.

Ezek a jelölők lehetővé teszik, hogy lecseréld a kézben tartott kártyáidat. Amikor egy ilyen jelölőt játszol ki, rakd legfeljebb 4, kézben tartott kártyádat az expedíciótáblád fölé (a hatásuk végrehajtása nélkül), majd húzz ugyanennyi kártyát a húzópakliból, és vedd a kezedbe azokat! Amennyiben a húzópaklid üres, először keverd meg a dobópaklidat a szokott módon, majd húzz!



3x



2x

Ezt a jelölőt közvetlenül egy tárgy kártyád kijátszása után játszhatod ki. Ahelyett, hogy a kijátszott kártyát helyeznéd játékon kívülre, helyezd a tárgy kártyát a dobópaklidra a köröd 2. fázisában.



2x

Miután egy ilyen jelölőt játszol ki, a köröd végéig megengedett számodra, hogy olyan mezőre lépj, vagy olyan mezőn haladj át, ami foglalt. A hegyek továbbra is tiltott területek.



2x

Ezek a jelölők pontosan ugyanúgy működnek, mint a bennszülött kártyák. Játssz ki egy ilyen jelölőt, hogy egy szomszédos mezőre lépj, figyelmen kívül hagyva annak a mezőnek a feltételeit. Ennek a jelölőnek a felhasználásával nem léphetsz foglalt mezőre, illetve hegyre.



2x

Egy ilyen jelölő kijátszásával megváltoztathatod a következőnek kijátszott kártyád szimbólumát. Például, a nyomolvasót (bozótvágo 3) használhatod 3-as pénzérmeként vagy 3-as evezőként.

EXPEDÍCIÓKÁRTYÁK



A zöld kártyák segítségével tudsz ösvényt vágni a dzsungelben.



A kék kártyák evezőkkel látnak el, a segítségükkel pedig a folyókon kelhatsz át.



A sárga kártyák pénzzel látnak el, hogy a segítségükkel a falvakon utazhass át, vagy új csapattagokat bérelj fel, új tárgyakat vásárolj.




A fehér, univerzális kártyák lehetővé teszik, hogy minden alkalommal, amikor kijátszod őket, a rajtuk lévő három szimbólum közül egyet válassz: bozótvagó, evező vagy pénzerme.

AKCIÓKÁRTYÁK

A lila akciókártyákat bármikor kijátszhatod a körökben, akár mozgás, akár vásárlás közben.

Hajtsd végre a kártyán olvasható utasításokat, majd folytasd a köröd!

Ne felejtse el a  szimbólummal ellátott kártyákat a felhasználásuk után játékon kívül helyezni!



ADÓVEVŐ

Amikor kijátszod az adóvevőt, bármelyik expedíciókártyát elveheted, anélkül, hogy fizetnél érte. Válassz egy kártyát a piactérről, vagy a fölötte lévők közül! Helyezd az új kártyát a dobópaklidba képpel felfelé a megszokott módon!

Ne felejtse el játékon kívül, a játék dobozába helyezni az adóvevőt a felhasználása után!



TUDÓS

Használd a tudóst az expedíció optimalizálására! A tudós lehetővé teszi, hogy azonnal húzz egy kártyát a húzópakliból, majd amennyiben szeretnéd, egy tetszőleges kézben tartott kártyádat játékon kívül, a játék dobozába helyezhetsz.



TÉRKÉPÉSZ

A térképész lehetővé teszi, hogy 2 kártyát húzz a húzópakliból, és ezeket akár az adott körben ki is játszd.

Amennyiben a húzópaklid üres, először keverd meg a dobópaklidat a megszokott módon, majd húzz!



ÚTINAPLÓ

Az útinapló lehetővé teszi, hogy 2 kártyát húzz a húzópakliból, majd legfeljebb 2 kézben tartott kártyádat játékon kívül, a játék dobozába helyezd. Sajnos ezt követően az útinapló maga is játékon kívül kerül.



IRÁNYTŰ

Az iránytű lehetővé teszi, hogy 3 kártyát húzz a húzópakliból, és ezeket akár az adott körben ki is játszd, de ne feledd, az iránytűt játékon kívül kell helyezni a felhasználása után!



BENNSZÜLÖTT

A bennszülött jól ismeri a terepet, és mindig pontosan egy mezőnyt léphetsz, amikor kijátszod. Hagyd figyelmen kívül ennek a mezőnek a feltételeit, egyszerűen csak helyezd oda a kalandorodat! A bennszülöttel a torlasz is eltávolítható (teljesíti a feltételeit), de foglalt mezőre, illetve hegyre nem léphetsz az ő segítségével sem.

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu