

ELDORÁDÓ

legendája

AZ ARANYVÁROS TEMPLOMAI

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

JÁTÉKELEMEK



1 nagyméretű, kétoldalas rajt-tereptábla
(1a/1b) 4 rajtmezővel (1-4)



3 kétoldalas tereptábla
(2a/2b-től 4a/4b-ig)



8 őrzőjelölő



3 kétoldalas templomlapka



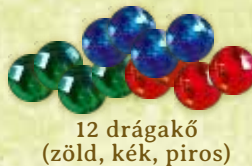
6 torlasz (9-14)



12 aranyérme, „eldo”



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



12 drágakő
(zöld, kék, piros)



1 kalap
(kezdőjátékos-jelölő)



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



4 expedíciótábla
(játékosonként 1 db)



1 piactér
(2 összeilleszthető tábla)



8 kalandor
(játékosonként 2 játékgigura)



1 extra terepsáv

2 extra lapka
karósánccal



4 extra hatszögletű
aranyjelölő

BEVEZETÉS

Merész kalandorokként az imént fedezték fel **ELDORÁDÓT**, a legendás aranyvárost. Bátor expedícióvezetők bőrébe bújva irányítjátok csapatotokat az elveszett királyságon keresztül. Használjátok bölcsen a szakértőiteket, hatékonyan a felszereléseiteket, hogy megelőzzétek a riválisaitokat és túljárjatok az eszükön. Aki elsőként gyűjti össze a három drágakövet és tér vissza a kincseskamrába, azé a győzelem és vele minden kincs.

JÁTÉKMENET

A játszókhoz az útvonalat a 4 tereptáblából és a 3 templomlapkából kell összeállítani. Mindegyik tereptábla kétoldalas, a középső mezőjükön pedig betűjelzés látható, hogy könnyen beazonosíthatók legyenek. A nagy rajt-tereptáblán 4 rajtmező található (1-4 számozással), valamint a kincseskamra. Ugyan a templomlapkák is kétoldalasak, azokon nincs betűjelzés az azonosításukhoz.

A kalandorod a rajtlapka rajtmezőinek egyikén kezd, a játék célja pedig, hogy a figuráddal az általad választott útvonalon haladva meglátogasd a 3 templomlapkát, hogy 3 drágakövet gyűjts. Aki elsőként tér vissza a figurájával a 3 összegyűjtött drágakövel a nagy rajt-tereptáblán lévő kincseskamrára, megnyeri a játékot.

A figurádat a kártyáid segítségével mozgatod. 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 mindegyikötök paklija: 1 Felderítő, 2 Utazó, 2 Fényképész, 2 Tanuló és 1 Matróz. A körödet mindig 4 kártyával a kezdedben kezded. Használd az expedíciókártyáidat a kalandorod mozgatására, fogadj fel még több embert vagy szerezz tárgyakat az expedíciód számára. Emberek felfogásával, tárgyak megszerzésével újabb kártyák kerülnek a paklidba, de arra is lehetőséged lesz, hogy kártyákat távolíts el a paklidból.

Egy expedíciókártya felépítése



ELŐKÉSZÜLETEK

ÚTVONAL

Az első játszmákhoz állítsátok össze az itt látható útvonalat.

1 A versenyfutás a rajt-terepáblán kezdődik.

2 Helyezzétek a rajt-terepábla mellé a 3 tereptáblát az itt látható módon.

3 Illesszétek a tereptáblákhoz a 3 templomot az itt látható módon. Minden templomra helyezzetek egy választott színű drágakövet a játékosok számával megegyező mennyiségű drágakövet. Minden templomba különböző színű drágakövek kerüljenek. A megmaradt drágaköveket helyezzétek vissza a játék dobozába.

4 Keverjétek meg a 8 őrzőjelölőt képpel lefelé. Helyezzétek egy-egy véletlenszerűen választott őrzőjelölőt képpel lefelé minden őrzőmezőre. A megmaradt őrzőjelölőket a megtekintésük nélkül helyezzétek vissza a játék dobozába.

5 A 6 torlaszt keverjétek meg képpel lefelé. Helyezzétek egy-egy véletlenszerűen választott torlaszt minden két szomszédos tereptábla közé, majd fordítsátok meg ezeket a torlaszokat képpel felfelé. A megmaradt torlaszokat helyezzétek vissza a játék dobozába.

6 Célmező (kincseskamra)

Rajtmezők 1-4-ig

A további játszmákhoz bármelyik alternatív útvonalat választhatjátok a későbbi oldalakról, de saját útvonalakat is tervezhettek.

PIACTÉR

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

- Helyezzétek a 6, a kártyák jobb alsó sarkában szimbólummal ellátott paklit a piactérre (magára a táblára).
- A többi, szimbólum nélküli 12 paklit helyezzétek a piactér fölé.
- Alkossatok az eldökből egy közös készletet a piactér mellett.



JÁTÉKOSOK

Minden játékos válasszon egy-egy játékoszint, és a színében vegye magához 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),
- 1 saját, 8 kártyából álló kezdőpaklit (minden, a jobb alsó sarokban saját játékoszinnel 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 a kezvedbe.

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 irányban haladva minden játékos helyezze a soron következő rajtmezőre egy kalandorát.

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

EGY JÁTÉKOS KÖRE

Minden játékos köre 3 egymást követő fázisból áll:

1. JÁTSSZ KI KÁRTYÁKAT



Játssz 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 kezvedben.

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.

1. FÁZIS - JÁTSSZ KI KÁRTYÁKAT

Játszd ki tetszőleges számú kézben tartott kártyádat, hogy (A) mozgassd a kalandorodat és/vagy (B) legfeljebb 1 új kártyát vásárolj az expedíciód számára.

Minden kézben tartott kártyád **körönként csak egyszer** használható.

Először játszd ki azokat a kártyáidat, amiket mozgásra kívánsz használni. A kezvedben maradt kártyáidat pedig legfeljebb 1 új kártya megvásárlására használhatod.

A - MOZGÁS

Különböző tereptípusokon keresztül halad az **ELDORÁDÓBA** vezető útvonal: általános tájak (zöld, sárga, kék, narancssárga) 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 található szimbólumok mennyisége határozza meg.

• ÁLTALÁNOS TÁJMEZŐK

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

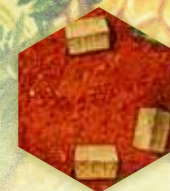
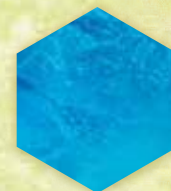
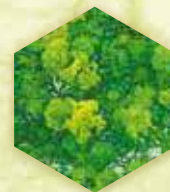
A legtöbb kártyának van egy értéke. A kártya értéke lehetővé teszi, hogy 1 vagy több egymással szomszédos mezőt haladjon a kalandorod.

Ezt követően egy újabb kártyát játszhat ki, amivel tovább mozoghat.

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 nagyobb**nak 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 Felderítőt és egy szomszédos, 2-es értékű, zöld mezőre lép. Ezután kijátszik egy Utazót és 1 sárga mezővel tovább halad. Végül kijátszik egy Üriembert és további 2-t lép narancssárga mezőnkön.



• KÜLÖNLEGES MEZŐK



Ahhoz, hogy 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 egy 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.

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

• TORLASZOK

A torlaszok akadályok, amelyekkel az útvonaladon találkozhatasz.

Különböző típusú torlaszok vannak:

- 1 vagy 2 fáklyát ábrázoló torlaszok: Annak a játékosnak, aki elsőként szeretne átjutni egy ilyen torlaszon, teljesítenie kell a torlaszon látható feltételt (a torlaszon látható szimbólumok száma). Ehhez ugyanúgy kártyá(ka)t kell kijátszani, mint a mozgáshoz. A torlaszok pontosan ugyanúgy működnek, mint más mezők.

Példa: Használhatod a professzort (5-ös fáklya), hogy teljesítsd a torlasz 2 fáklyás feltételét, majd tovább mozogj egy narancssárga mezőre (ha van ilyen).

- 1 eldo költségű torlaszok: Be kell fizetned 1 eldot ahhoz, hogy átjuss a torlaszon (lásd eldók).
- A többi játékosnak jutalmat adó torlaszok: Ha a kalandorod egy ilyen torlasszal szomszédosan áll, egyszerűen eltávolíthatod. Az összes többi játékos játékosrendben megkapja a torlaszon látható jutalmat, amivel kaphatnak 1 eldot, húzhatnak 1 kártyát a saját húzópaklijukból, vagy eltávolíthatják az egyik kézben tartott kártyájukat, amit a játék dobozába kell visszarakni.

Az a játékos, aki átjut a torlaszon, megkapja és helyezze maga elé. A torlaszok a játék végi holtversenyek eldöntéséhez használatosak, ennek érdekében számmal rendelkeznek (9–14). Miután a torlaszt eltávolította egy játékos, már mindenki szabadon beléphet a korábban elzárt táblára vagy lapkára.

B – VÁSÁROLJ ÚJ KÁRTYÁKAT

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

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



Válassz egy olyan kártyát, ami a piactéren (a táblán) van, és legfeljebb annyiba kerül, mint a rendelkezésedre álló pénzmennyiség. A kártyák alján látható az áruk. Helyezd a megvásárolt kártyát az expedíciótáblád jobb oldalán található dobópaklidba képpel felfelé (lásd 2. fázis). **A megvásárolt kártya most még nem kerül a kézben tartott kártyáid közé.** A megvásárolt kártyák előbb-utóbb egy újrakeverés során kerülnek majd a dobópaklidból a húzópaklidba.

Példa:

Ede úgy dönt, hogy ebben a körben nem mozog. Ehelyett egy nagy vásárlásra készül. Először az összes, kézben tartott kártyáját kijátssza: 1 Utazót, 1 Fényképészt, 1 Felderítőt és 1 Tanulót. Összeadja a pénzermék mennyiségét:



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



Vásárlási ár: 4 pénzérme

Ede így most bármelyik, legfeljebb 4 pénzermébe kerülő, piactéren található kártyát megveheti.

A Tekercset 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 fölött 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.

Ha 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 kártyaszimbólumot tartalmaznak. A tárgyakat egy játszma során egyszer lehet kijátszani. Miután egy tárgyat elhasználnak, játékon kívül kell helyezni, vissza a játék dobozába.

Ne helyezd a kártyát a dobópaklidba!

Kivétel: Amennyiben egy tárgykártyát nem a hatás miatt játszol ki (pl. ½ érmeként használod vásárláskor), helyezd az expedíciótáblád fölé, majd a 2. fázisban helyezd a dobópaklidba.



KÜLÖNLEGES KÁRTYÁK: FEKETE ÉRMEKÖLTSÉG

Bizonyos kártyák alján fekete érme költség szerepel, az ár fekete körben látható. Ebben a játékban nincs különbség e kártyák és más kártyák között az árak és megvásárlásuk tekintetében.

A fekete érme költség azt jelzi, hogy ezeket a kártyákat kizárólag úgy lehet megszerezni, hogy a piactér táblájáról veszítek meg őket, nem szerezhetők meg különleges akciókártyák vagy egyéb különleges képességek által. Ennek csak akkor van jelentősége, ha ezt a játékot más Eldorádó legendája játékokkal kombináljátok (lásd A játék bővítése részt).



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 azok, amelyeket játékon kívül helyeztél).

A dobópaklid az expedíciótáblád jobb oldalán található.

Amennyiben maradtak kártyák a kezdedben, most eldöntheted, hogy megtartod őket a következő körödre, vagy eldobod azokat is a dobópaklidba.

Minden kézben tartott kártyádról külön dönthetsz ezzel kapcsolatban.

3. FÁZIS - HÚZZ KÁRTYÁKAT

Végül, húzz annyi kártyát a dobópaklid tetejéről, hogy 4 kártya legyen a kezdedben.

Amennyiben már 4 vagy több kártya van a kezdedben, 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, téled balra ülő játékos körével folytatódik.

• ELDÓK

Az aranyérmeket eldóknak nevezik. Minden eldo 1 pénzérmének felel meg, és ugyanaz a funkciója mint az Utazónak (1 pénzérmés kártya).

Az eldók a piactér mellett egy közös készletben találhatóak. Amikor eldóhoz jutsz, vedd el a közös készletből, amikor pedig eldót költesz el, helyezd vissza ebbe a közös készletbe.

Elkölthetsz egy eldót, hogy 1 pénzérmés mezőre mozogj. Ahogy a kártyák esetében, itt is igaz, hogy nem használhatsz több eldót (vagy kártyát és eldót egyszerre), hogy egy magasabb értékű pénzérmés mezőre lépj. Az eldókat pedig a vásárlás folyamán is elköltheted 1-1 pénzérmeként.

Ez utóbbi esetben bármennyi eldót elkölthetsz, illetve bármennyi kártyával is kombinálhatsz, hogy kialakítsd a vásárláshoz felhasználható pénzmennyiséget.

Az alábbi különleges szabályok vonatkoznak az eldókra:

- Egyidejűleg legfeljebb 3 eldót birtokolhatsz, így minden további lehetőség, amivel ennél több eldóhoz jutnál, elveszik.
- Az eldók különlegesek, elvégre aranyból vannak. A játék folyamán olykor a játék azt kéri, hogy mondj le eldókról vagy költsd el azokat. Ilyenkor az eldókat nem helyettesítheted semmi mással, tehát sem Utazóval, sem másik kártyával.

FONTOS – ROBOTOLÁS ELDÓÉRT: Ha a körödben nem mozgatod a kalandorodat (torlaszt sem szerzel meg), és kártyát sem veszel a piactérről, a köröd végén elvehetsz 1 eldót.

• ŐRZŐK

Nem léphetsz őrzőmezőre. Amennyiben a kalandorod, miután a kijátszott kártya utáni mozgásokat végrehajtottad, egy őrző szomszédságában áll meg, tedd a következőket:

- Ha az őrzőjelölő jelenleg még képpel lefelé szerepel, fordítsd képpel felfelé. A jelölő a játék végéig képpel felfelé fordítva marad.
- Aktiváld az őrzőt. A legtöbb őrző a többi játékosnak ad jutalmat (néhány torlaszhoz hasonlóan), az egyik őrzőtípus azonban arra kényszerít, hogy az összes eldódat elveszítsd.

A játék az alábbi őrzőket tartalmazza (mindegyikből 2 db-ot):



Az összes többi játékos kap 1-1 eldót. Ne feledjétek, hogy egy játékosnak legfeljebb 3 eldója lehet.



Az összes többi játékos húzzon 1 kártyát a saját húzópaklijából. Ha egy játékosnak üres a húzópaklija, keverje meg előbb a dobópakliját, majd az abból kialakított húzópakliból húzzon.



Az összes többi játékos, játékosrendben, eltávolíthatja 1 kártyáját a kezéből és helyezze vissza a játék dobozába.



Veszítsd el az összes eldódat.

Megjegyzés: Próbáld elkerülni az őrzőket, hiszen egyáltalán nincsenek a segítségedre a játék megnyerésében. Miután egy őrzővel szomszédos mezőn állsz meg és aktiválsz, ha újra ezzel az őrzővel szomszédosan állsz meg, már nem aktiválsz újra az őrzőt. Ellenben ha a kalandoroddal eltávolodsz az őrzőtől, és megállsz egy olyan mezőn, ami nem szomszédos az őrzővel, visszaáll az eredeti állapot: ha a kalandorod újra megáll ezzel az őrzővel szomszédosan, az őrző ismét aktiválódik.

Ne feledd, hogy a torlaszok ugyanúgy működnek, mint más mezők. Így, ha torlasz van a kalandorod és egy őrző között, akkor az őrző nem szomszédos veled. Azonban ha átjutsz egy torlaszon, akkor mivel az ugyanúgy működik, mint bármelyik másik mező, aktiválsz a szomszédossá váló őrzőt.

Ugyanakkor, ha egy másik játékos jut át a torlaszon, ez nem a te mozgás fázisodban történik, így a szomszédosság ellenére nem aktiválsz az őrzőt.

• TEMPLOMOK ÉS DRÁGAKÖVEK

Minden templomnak 3 mezője van.

Amennyiben a kalandorod, miután a kijátszott kártya utáni mozgásokat végrehajtottad, egy templommezőn áll meg, szerezd meg az egyik ott lévő drágakövet. Templomként kizárólag 1 drágakövet szerezhetsz meg. A megszerzett drágaköveidet tartsd magad előtt.



A JÁTÉK VÉGE

Amikor egy játékos mind a 3 templomból megszerez 1-1 drágakövet, majd utána belép a kincseskamrába, az utolsó fordulóra kerül sor. (Az elsőnek beérő játékos helyezze a kalandorát maga elé, hogy felszabadítsa kincseskamra mezőjét.)

A forduló még végigmegy, hogy mindannyian ugyanannyiszor kerüljete sorra, azaz a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos körével ér véget a játék.


Ha egyetlen játékos érte el a kincseskamrát, ő a győztes. Ha az utolsó forduló végén több játékos is elérte a kincseskamrát, közülük az nyer, aki több torlasszal rendelkezik. Amennyiben még ilyenkor is döntetlen áll fenn, az érintettek közül az lesz a győztes, aki a legmagasabb értékű torlasszal rendelkezik. Ha a döntetlenben érintett játékosok egyáltalán nem rendelkeznek torlasszal, akkor a kincseskamrát elsőként elérő játékos a győztes.



2 FŐS SZABÁLYOK

Készítsétek elő a játékot a megszokott módon. A három fázis szabályai változatlanok. Minden játékos egy második kalandorral is rendelkezik ugyanabból a játékoszínből. A kezdőjátékos helyezze a kalandorait az 1-es és 3-as, a másik játékos pedig a 2-es és 4-es rajtmezőkre.

Amikor a körökben 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 megosz az értéket a két kalandorod között. Továbbra is igaz, hogy nem léphetsz olyan mezőre, ami már foglalt, mindegy, hogy a másik játékos vagy a saját kalandorod áll rajta.

Zöld templom kivétel: Ahhoz, hogy a zöld templomból drágakövet szerezz meg, mindkét kalandoroddal egyidejűleg kell ott tartozkodnod, és kivételesen mindketten ugyanazon a mezőn kell, hogy álljanak, ami  szimbólummal van megjelölve. Amennyiben a második kalandorod, miután a kijátszott kártya utáni mozgásokat végrehajtottad, ezen a mezőn áll meg, szerezz meg 1 drágakövet.

Ahhoz, hogy nyerhess, meg kell szerezned a 3 drágakövet, majd elsőként kell a kincseskamrába lépned mindkét kalandoroddal. Ha az utolsó körökben mindketten eléritek a második kalandorotokkal a kincseskamrát, használjátok a megszokott holtversenyt eldöntő szabályokat.

PÉLDA EGY TELJES KÖRRE

Annának ez a 4 kártya van a kezében.

1. FÁZIS - JÁTSSZ KI KÁRTYÁKAT

Először Anna kijátssza a Gyűjtőgetőt, elvesz 1 eldót és húz egy további kártyát a húzópaklija tetejéről. Ez egy Tekercs.

Ezt követően Anna mozgásba lendül.

- A szomszédos alaptáborra lép. Ehhez el kell távolítania egy kártyát a kezéből. Az Utazót választja, és a játék dobozába helyezi azt.
- A mozgás folytatásához Anna a Terepjárót játssza ki. A kártya segítségével 5 szomszédos fáklya mezőre lép. Ezt követően a Terepjárót is el kell távolítania a játékból, így visszateszi a játék dobozába.
- Ezt követően kijátssza a Tekercset és további 2 szomszédos mezőre lép a segítségével. A Tekercset is el kell távolítani a játékból, visszakerül a játék dobozába.

- Anna az utolsó kártyáját, a Fényképészt kártyavásárlásra használja.
- Mivel van egy üres hely a piactéren, bármelyik expedíciókártya közül választhat. Ő a Vadászt választja, aminek 3 aranyérme az ára. A Fényképész mindössze 2 aranyérmét biztosít, így Anna a körében korábban megszerzett eldót is befizeti. Anna a Vadászt a dobópaklijába helyezi, az eldót pedig visszateszi a közös készletbe.
- Végül a Vadász pakliban megmaradt kártyákat a piactér üres helyére helyezi.

2. ÉS 3. FÁZIS

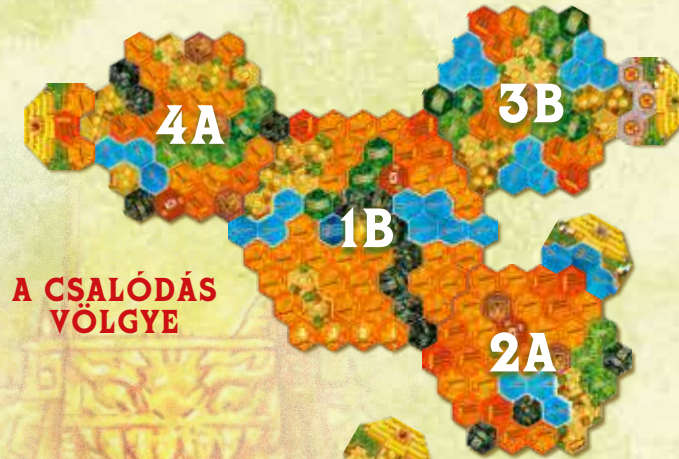
Anna az összes, ebben a körben kijátszott (és a játékból nem eltávolított) kártyáját a dobópaklijába helyezi képpel felfelé, majd 4 kártyát húz a húzópaklija tetejéről.



MÁST ÚTVONALAKON ELDORÁDÓBAN

Itt találhattok néhány útvonaljavaslatot a következő játszmáitokhoz.
Az előkészületek során helyeztetek minden két tereptábla találkozásához 1-1 véletlenszerűen választott torlaszt
(ez nem látható az alábbi elrendezéseken).

AZ ÖSSZEFONÓDÓ ÖSVÉNYEK



A CSALÓDÁS VÖLGYE



A DILEMMA ÚTJAI



A REJTÉLYES HÁROMSZÖG

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 számíthattok.
- A rövidítések tartalmazzanak nehezebb terepeket, az ezeket megkerülő, hosszabb útvonalakon legyen könnyebb az áthaladás.
- Amennyiben kanyargós útvonalakat 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 versengések igazi kaland.

A JÁTÉK BŐVÍTÉSE

Ha rendelkeztek az Eldorádó legendája játékkal, a két játék kombinálásával egy nagy kalandban vehettek részt.

Az Eldorádó legendája egy nagy versenyfutás a legendás aranyváros eléréséig, az Eldorádó legendája: Az aranyváros templomai pedig magában a városban játszódnak.

A NAGY KALAND ELŐKÉSZÍTÉSE

ÚTVONAL

Az első játszmátokhoz állítsátok össze az itt látható útvonalat.


1. A verseny az Eldorádó legendája rajttábláján kezdődik.
2. Állítsátok össze a többi tereptáblát és a templomokat az itt látható módon. Minden templomra helyeztetek egy-egy színből a játékosok számával megegyező mennyiségű drágakövet.
3. Helyeztetek egy-egy véletlenszerűen választott torlaszt az Eldorádó legendája készletéből minden két tereptábla közé az Eldorádóba vezető úton egészen az Eldorádó legendája: Az aranyváros templomai rajttáblájáig. Helyeztetek egy-egy véletlenszerűen választott torlaszt az Eldorádó legendája: Az aranyváros templomai készletéből minden két tereptábla közé Eldorádón belül.
4. Helyeztetek egy-egy véletlenszerűen választott őrzőjelölőt minden őrzőmezőre képpel lefelé. A maradék őrzőjelölőt helyeztetek vissza a játék dobozába azok megtekintése nélkül.



PIACTÉR

Minden játszmahoz szükség van mind az Eldorádó legendája, mind az Eldorádó legendája: Az aranyváros templomai 54 piactéri expedíciókártyájára.

Így 36 különböző kártyatípus lesz elérhető. Válogassátok szét a kártyákat típus szerint 36 különböző pakliba.

1. Helyezzétek az Eldorádó legendája kártyái közül a jobb alsó sarokban  szimbólummal megjelölt 6 paklit egymás mellé a piactér táblájára.
2. A többi 30 pakliból vegyetek el 1-1 kártyát, és keverjétek ezeket egyetlen készletpakliba. Fedjétek fel ebből a készletpakliból véletlenszerűen 12 kártyát és helyezzétek a piactér fölé. Mind a 12 kártyára helyezzétek a maradék 2 ugyanolyan kártyát, ezzel kialakítva 12 kezdőpaklit a piactér fölött.
3. A megmaradt készletpaklit helyezétek képpel lefelé a piactér mellé. A maradék 2 kártyás paklikat rendezzétek el a játéktér közelében. Ha nincs elegendő helyetek, a megmaradt paklikat egymásra is helyezhetitek képpel felfelé a készletpakli mellé.

JÁTÉKOSOK

Az előkészületek a megszokott módon zajlanak: Minden játékos válasszon egy játékoszint magának és vegye magához 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),
- 1 saját, 8 kártyából álló kezdőpaklit az Eldorádó legendája készletéből (minden, a jobb alsó sarokban saját játékoszinnel megjelölt kártyát).

Fontos, hogy az Eldorádó legendája: Az aranyváros templomai kezdőpaklijaira nincs szükség, így azokat hagyjátok a játék dobozában.

A NAGY KALAND JÁTÉKMENETE

A játékmenet a megszokott módon zajlik, azonban az új készletpakli hoz némi újdonságot a játékba:

- A megszokott módon, mindig csak a piactér táblájáról lehet csak vásárolni - és vannak olyan kártyák amik közvetlen hozzáférést biztosítanak a piactér fölötti kártyákhoz, ez is a megszokott módon működik.
- Miután a piactér egy paklijából mindhárom kártya elkel, az a hely üressé válik, és így a megszokott módon elérhetővé válnak a piactér fölötti kártyák is.
- Amint a piactér fölötti 12 pakli egyike elfogy vagy a piactérre kerül, a készletpakli segítségével kell feltölteni a piactér fölötti kínálatot, hogy ott mindig 12 pakli legyen (amíg a készletpakli el nem fogy): Húzzátok fel a készletpakli felső kártyáját, és helyezzétek azt a piactér fölötti kínálat megüresedett helyére. Majd keressétek meg a 2 ugyanolyan kártyát a félretett pakliból, és azokkal kiegészítve alkossátok meg az új 3 kártyás paklit.

Ilyen módon mindig újabb pakli válik elérhetővé a számotokra. Ez lehetővé teszi, hogy idővel a saját paklitokat az újabb terepekhez igazítsátok, különösen akkor, amikor már közel jártok Eldorádóhoz. Mivel a kártyák kínálatba kerülésének sorrendje játékról játékra változik, minden játszma újabb kihívást jelent.

Ne feledjétek, hogy a fekete érmeköltségű kártyákat kizárólag a piactér táblájáról lehet megvenni, nem szerezhetők meg különleges akciókkal vagy egyéb különleges képességekkel.

A NAGY KALAND MEGNYERÉSE

Amikor egy játékos mind a 2 templomból megszerez 1-1 drágakövet, majd utána belép a kalandorával a kincseskamrába, a megszokott módon sor kerül az utolsó fordulóra.

Ha egyetlen játékos érte el a kincseskamrát, ő a győztes. Ha az utolsó forduló végén több játékos is elérte a kincseskamrát, alkalmazzátok a megszokott szempontokat a döntetlenek eldöntéséhez.

A NAGY KALAND 2 JÁTÉKOS SZÁMÁRA

Alkalmazzátok a szokásos 2 fős szabályokat.

BARLANG VARIÁNS

Az Eldorádó legendája barlang variánsát is alkalmazhatjátok a nagy kalandban. Ilyenkor ne feledjétek Eldorádón belülre is barlanglapkákat helyezni a barlangot ábrázoló mezőkre.

MÁS ÚTVONALAK A NAGY KALANDHOZ

Saját útvonalakat is tervezhettek a nagy kalandhoz  Íme néhány iránymutatás ehhez:

- A verseny mindig az Eldorádó legendája rajttábláján kezdődik.
- Az Eldorádó legendája készletéből használjatok 3 (vagy 4) tereptáblát, és lehetőség szerint az egyik vagy mindkét terepsávot.
- A céllapka helyett az útvonal folytatásába az Eldorádó legendája: Az aranyváros templomai nagyméretű rajttábláját helyezétek.
- Az Eldorádó legendája: Az aranyváros templom készletéből csak 2 tereptáblát és 2 templomot használjatok.



ELDORÁDÓ LEGENDÁJA HŐSÖK ÉS ÁTKOK

A kombinált játékot tovább bővíthetitek az Eldorádó legendája: Hősök és átkok kiegészítővel.

Használhatjátok:

- a segítőkártyákat,
- a fogadót és a hőskártyákat,
- a fő kiegészítőt: a 3 tereptáblát, az expedíció- és démonkártyákat, az átkokat, a további barlangjelölőket és torlaszokat.



Ha használjátok a Hősök és átkok kiegészítőt, vegyétek figyelembe az alábbi iránymutatásokat az újabb útvonalak megtervezésekor:

- A verseny mindig az Eldorádó legendája rajttábláján kezdődik.
- Használjátok mindhárom Hősök és átkok tereptáblát, továbbá 1 (vagy 2, 3) további tereptáblát az Eldorádó legendája készletéből, és lehetőség szerint az egyik vagy mindkét terepsávot.
- A céllapka helyett az útvonal folytatásába az Eldorádó legendája: Az aranyváros templomai nagyméretű rajttábláját helyezték.
- Az Eldorádó legendája: Az aranyváros templomai készletéből csak 2 tereptáblát és 2 templomot használjatok.

ELDORÁDÓ LEGENDÁJA VESZÉLY A LÁTHATÁRON

A kombinált játékot tovább bővíthetitek az Eldorádó legendája: Veszély a láthatáron kiegészítővel.

Használhatjátok:

- a veszély terepsávot,
- a 2 hegységet,
- a 3 folyót, a 3 tavat és az örvényt,
- a mocsár terepsávot, a 2 mocsártáblát (a bózótvágókhoz, az evezőkhöz és a pénzermékhez hasonlóan használhatók a fáklyák arra, hogy mocsármezőre lépjete),
- a 4 szentélyt a 16 műtárggyal,
- a 8 muiszkakártyát,
- a 6 barlangjelölőt - ha a muiszkakártyákkal és a barlang variánssal egyidejűleg játszottok.



ELDORÁDÓ LEGENDÁJA A TŰZOKÁDÓK VÖLGYE

A kombinált játékot tovább bővíthetitek az Eldorádó legendája: A tűzokádók völgye kiegészítővel.

Használhatjátok:

- a sárkányok egy részét, vagy akár mind a 4-et, együtt a hozzájuk tartozó 9 kártyával,
- a 12 kincsjelölőt, együtt a hozzájuk tartozó 3 kártyával (egy kincsjelölőt a megszokott módon használhattok arra, hogy a kalandorokkal 2-szer szomszédos mezőkre lépjete, azonban 4 kincsjelölő összegyűjtése nem aktiválja a játék végét, hiszen Eldorádó még mindig felfedezésre vár),
- a 9 völgytáblát,
- a 15 barlangjelölőt a hozzájuk tartozó modul használatakor - ha a barlang variánssal játszottok.



TERVEZZETEK SAJÁT BŐVÍTETT NAGY KALAND ÚTVONALAKAT

Amikor bővített nagy kalandot játszottok, használjátok a fantáziátokat és alakítsátok ki az ízlésetek szerint a saját útvonalaitokat. Azért arra figyeljete, hogy ne állítsátok magatokat túlzó kihívások elé. Íme 2 javaslat arra, ha a Hősök és átkok kiegészítővel bővíteket a nagy kalandotokat:



Az Eldorádó legendája: Az aranyváros templomaiban további két modul található, jó játékot hozzájuk!



KARÓSÁNC MODUL



JÁTÉKELEMEK

1 extra terepsáv és két extra lapka karosáncsal

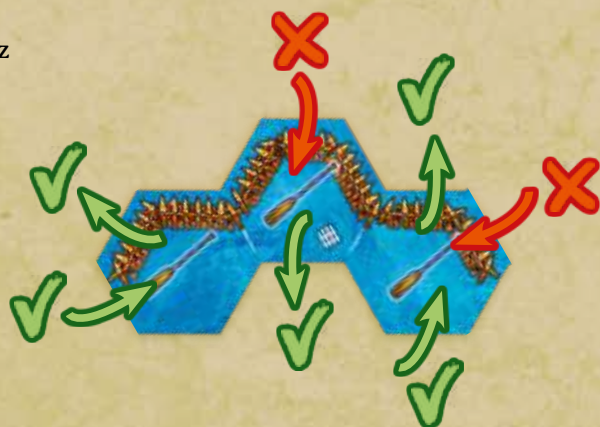
JÁTÉKSZABÁLYOK

Az előkészületek során helyezték az extra terepsávot két tereptábla közé, és helyeztek egy torlaszt az extra terepsáv elé (a rajttáblához közelebbi oldalra). Ezen felül helyezték mindkét extra lapkát az útvonalra, mindegyikkel 3 tetszőleges mezőt letakarva.

Figyeljete arra, hogy a karosáncokkal ne alakítsatok ki útszűkületeket, mert gondot okoz, ha egy-egy kalandor könnyen elzárhatja az utat a többi kalandor elől.

A játék során a kalandoroddal nem léphetsz karosáncos mezőre úgy, hogy a haladást két mező közötti karosánc akadályozza. A karosánc megakadályozza, hogy abból az irányból az adott mezőre lépj a kalandoroddal.

A kalandoroddal ugyanakkor elléphetsz karosáncos mezőről bármilyen irányba, akár a karosáncon keresztül is.



ELDOMEZŐK MODUL



JÁTÉKELEMEK

4 extra hatszögletű aranyjelölő

A kétoldalas hatszögletű aranyjelölők a megszokott feltételek egyikét ábrázolják, aminek a teljesítésével a mezőre lehet mozogni. Ezen felül minden hatszögletű aranyjelölő egy eldót is ábrázol.

JÁTÉKSZABÁLYOK

Az előkészületek során helyezték az összes hatszögletű aranyjelölőt az útvonal egy-egy tetszőleges mezőjére.

Ha egy hatszögletű aranyjelölőt a nehezebb feltétellel felfelé helyeztek le, figyeljete arra, hogy a jelölőt viszonylag könnyen meg lehessen közelíteni. Ha egy hatszögletű aranyjelölőt a könnyebb feltétellel felfelé helyeztek le, figyeljete arra, hogy a jelölőt nehezebben lehessen megközelíteni.

Miután a kijátszott kártya utáni mozgásokat végrehajtottad, ha a kalandorod egy hatszögletű aranyjelölőn áll meg, vedyél el egy eldót. (A kalandorodnak meg kell állnia ott, nem gyűjtheted be az eldót úgy, hogy csak áthaladsz a hatszögletű aranyjelölőn.)

Amennyiben a kalandorod már egy ilyen hatszögletű aranyjelölőn áll, és újra be szeretnéd gyűjteni innen az eldót, először el kell lépned a hatszögletű aranyjelölőről és meg kell állnod egy másik mezőn. Ezt követően visszatérhetsz a kalandoroddal a hatszögletű aranyjelölőre, és megállva ott egy újabb eldót gyűjthetsz be.

Figyelj azonban arra, hogy a kapzsiságod ne feledtesse veled a hosszútávú célokat.



Játéktervező: Reiner Knizia

Látványvilág, kiadvány- és grafikai tervező: Vincent Dutrait

Reiner Knizia köszönetet mond mindazoknak a játékesztelőknek, akik az **ELDORÁDÓ LEGENDÁJA: AZ ARANYVÁROS TEMPLOMAI** fejlesztéséhez hozzájárultak. Külön hálás a következőknek: Sebastian Bleasdale, Florian Ionescu, Vroni Sigl, Stefan Willkofer és Peter Wimmer. Philipp Winter pedig különösen jelentős mértékben járult hozzá a játék fejlesztéséhez és teszteléséhez, ezért külön kiemelés és köszönetet érdemel.

© Dr. Reiner Knizia. Minden jog fenntartva.

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



EXPEDÍCIÓKÁRTYÁK



A zöld kártyák segítségével tudsz ösvényt vágni a dzsungelben.



A narancssárga kártyák lehetővé teszik, hogy fáklyás mezőkre lépj Eldorádó városán belül.



A Régész lehetővé teszi, hogy 2 szomszédos narancssárga mezőn haladj át.



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



A fehér, univerzális kártyák lehetővé teszik, hogy minden alkalommal, amikor kijátszod őket, a rajtuk lévő szimbólumok közül egyet válassz: bozótvágo, evező, fáklya vagy pénzérme.

Az evezők lehetővé teszik, hogy vízi útvonalakon haladj, vagy azokon átkelj.

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 kívülre helyezni.



TEKERCS

Lépj a kalandoroddal legfeljebb 2-szer egy szomszédos mezőre. Hagyd figyelmen kívül ezeknek a mezőknek a feltételét. Foglalt mezőre és hegyre nem léphetsz a kártya segítségével sem.



KINCSESTÉRKÉP

Vegyél el 1 aranyérmét. Sohasem lehet egyidejűleg 3-nál több aranyérméd. Lépj a kalandoroddal egy szomszédos mezőre. Hagyd figyelmen kívül ennek a mezőnek a feltételét. Foglalt mezőre és hegyre nem léphetsz a kártya segítségével sem.



VADÁSZ

Vegyél el 1 aranyérmét. Sohasem lehet egyidejűleg 3-nál több aranyérméd. Ezt követően kiválaszthatod 1 kézben tartott kártyádat, amit eltávolítasz a játékból.



NYOMKÖVETŐ

Lépj a kalandoroddal legfeljebb 2-szer egy egyetlen szimbólumos mezőre. Ezt a kártyát arra is használhatod, hogy egyetlen szimbólumos torlaszt távolíts el.



KONFEKCIÓS

Költs el legfeljebb 3 aranyérmét, majd lépj annyszor a kalandoroddal egy szomszédos mezőre, amennyi aranyérméd elköltöttél.

Példa: Költs el 2 aranyérmét, hogy 2 mezőnyit mozogj. Hagyd figyelmen kívül ezeknek a mezőknek a feltételeit. Foglalt mezőre és hegyre nem léphetsz a kártya segítségével sem.



GYÚJTÓGETŐ

Vegyél el 1 aranyérmét. Sohasem lehet egyidejűleg 3-nál több aranyérméd. Ezt követően húzz 1 kártyát a húzópaklid tetejéről.



FELFEDEZŐKALAP

Vegyél el 3 aranyérmét. Sohasem lehet egyidejűleg 3-nál több aranyérméd. Ebben a körökben ahelyett, hogy a piactér táblájáról vennél kártyát, vedd meg a piactér feletti kínálat egy tetszőlegesen választott kártyáját.