

Alla Ricerca di

EL DORADO



Per 2-4 coraggiosi capi-spedizione. Età 10+

Autore: Reiner Knizia Editing: André Maack, Daniel Greiner Illustrazioni: Franz Vohwinkel

INTRODUZIONE

Nella fitta giungla del Sud America si nasconde El Dorado, la città d'oro. Infiniti tesori vi aspettano in questo regno perduto: oro, gioielli e preziosi manufatti. Siete un gruppo di impavidi avventurieri che intraprendono una spedizione alla ricerca della città perduta. Calatevi nel ruolo di coraggiosi capi-spedizione e guidate la vostra squadra a El Dorado. Mettete insieme un gruppo di esperti per la vostra spedizione, acquistate preziosi equi paggiamenti e pianificate con intelligenza il percorso.

Chi attraversa per primo il confine della città d'oro vince il gioco ed ha diritto a tutto il tesoro.

Prima di leggere queste istruzioni si prega di seguire le **istruzioni per il montaggio** del gioco a pag. 9.

PANORAMICA DEL GIOCO

Ogni giocatore inizia con un mazzo di carte coperto da cui pescare: la sua spedizione. All'inizio del gioco ciascun mazzo contiene le seguenti 8 carte: 1 Marinaio (Sailor), 3 Esploratori (Explorers) e 4 Viaggiatori (Travelers).

Ogni giocatore inizia il suo turno con 4 carte in mano e usa le Carte Spedizione per spostarsi nella giungla o per reclutare altre persone per la spedizione.

Carta Spedizione



STRUTTURA DEL TURNO

Il turno di ciascun giocatore consiste in 3 fasi:

1 - Giocare carte



Gioca carte per **muovere** la tua spedizione o per **acquistare** una altra carta.

2 - Scartare le carte giocate



Metti tutte le tue **carte giocate** nella pila degli scarti.

3 - Pescare carte



Pesca carte finché non hai **4 carte** in mano.

Il primo giocatore (il giocatore con la tessera cappello) inizia la corsa e completa le 3 fasi. Dopodiché gioca il giocatore successivo in senso orario. Il vostro obiettivo è arrivare a El Dorado!

Fase 1 - Giocare carte

Gioca un qualsiasi numero di carte dalla tua mano per (A) muovere il tuo segnalino e/o (B) comprare al massimo 1 nuova carta per la tua spedizione.

Ogni carta in mano può essere usata solo una volta per turno. Innanzitutto, gioca le carte che vuoi usare per spostarti, poi usa il resto delle tue carte per acquistare al massimo una nuova carta.

A - Movimento

Il percorso per El Dorado passa attraverso diversi tipi di terreno: paesaggio (verde, giallo, blu), roccia (grigio) e campi base (rosso). Ogni casella esagonale mostra i requisiti da soddisfare per poterci andare. Più simboli sono raffigurati nella casella e più è difficile andarci. Il numero di simboli corrisponde alla difficoltà della casella.



Caselle Paesaggio

Gioca una carta dalla tua mano e mettila sulla tua plancia spedizione. La maggior parte delle carte ha un valore di forza. Tale valore ti consente di spostare il tuo segnalino di una o più caselle dello stesso tipo adiacenti. Quindi puoi giocare un'altra carta per fare una ulteriore mossa.

Ogni carta giocata deve soddisfare **2 condizioni**:

1. Il simbolo raffigurato sulla carta deve essere uguale al colore/simbolo della casella su cui ti vuoi muovere.

2. Il valore di forza della carta deve essere uguale o maggiore del valore di forza della casella.

Se entrambe le condizioni sono soddisfatte puoi muoverti su quella casella.

Se ti avanza della forza, puoi usarla per continuare a muoverti sulla casella successiva. Valgono le stesse 2 condizioni, ma prima deve essere sottratto il valore di forza che hai già speso con le carte giocate.

Puoi interrompere il movimento in qualsiasi momento. In questo caso, perdi tutta la forza ancora non usata.

Importante: Non puoi combinare più carte per entrare in una casella paesaggio con un valore di forza più alto!

Caselle speciali



Per muoverti in una casella **roccia** o **campo base**, usa una qualsiasi carta dalla tua mano. Il numero di simboli nella casella indica il numero di carte che devi giocare. Il tipo di queste carte è irrilevante.



Le carte spese per muoverti in una casella **campo base** non vengono scartate, ma devono essere completamente rimosse dal gioco. **Non verranno più usate** in questa partita.

Suggerimento: Questo è un ottimo modo per sbarazzarsi di carte deboli dal tuo mazzo e mantenere "snella" la tua spedizione. Ciò rende possibile continuare a giocare le proprie carte migliori con il massimo livello di forza.

Importante:



Non si può mai entrare nelle caselle montagna (nere) o in caselle già occupate dai segnalini avversari.

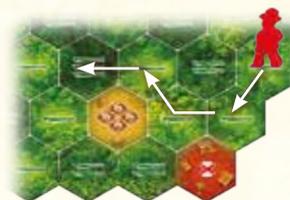
Esempio: Sarah gioca un Esploratore e muove su una casella verde.



Poi gioca uno Scout e muove di 2 caselle.



Infine, gioca il Pioniere ed entra nella casella di forza 3.



B - Comprare nuove carte

Puoi comprare al massimo 1 carta per turno, indipendentemente dal fatto che tu abbia mosso o meno.

Il valore delle carte con il simbolo della moneta è pari alla loro forza. **Tutte le altre carte** valgono $\frac{1}{2}$ moneta ciascuna. Puoi giocare un numero qualsiasi di carte; somma il valore delle monete: questo è il valore totale delle monete che puoi spendere per acquistare la nuova carta.

Scegli dal mercato una carta che puoi permetterti e mettila scoperta sulla **pila degli scarti**. **Non puoi usare questa carta in questo turno, né prenderla direttamente in mano**. La carta sarà in seguito mischiata nel tuo mazzo di pesca con il resto delle carte scartate.

Esempio: John in questo turno decide di non muovere. Invece vuole effettuare un grande acquisto. Prima gioca tutte le carte della sua mano: 1 Viaggiatore, 1 Fotografo, 1 Esploratore e 1 Marinaio. Poi somma i loro valori:



1 moneta + 2 monete + $\frac{1}{2}$ moneta + $\frac{1}{2}$ moneta = 4 monete Costo: 4 monete

John può acquistare dal mercato qualsiasi carta il cui prezzo sia 4 monete o meno. Sceglie il Telegrafista (Transmitter, al costo di 4 monete) e mette la carta nella sua pila degli scarti.

Come possono essere acquistate le altre carte spedizione?

All'inizio del gioco puoi scegliere da uno qualsiasi dei 6 mazzi di carte spedizione presenti nella plancia mercato. Dopo che sono state vendute le 3 carte di un mazzo, si ha accesso alle prossime carte del mercato.

Se c'è almeno uno spazio libero nella plancia mercato, puoi scegliere qualsiasi carta spedizione, anche tra quelle che ancora non sono nella plancia. Se scegli una carta dai mazzi che non sono al momento sulla plancia mercato, piazza questo mazzo nello spazio libero presente nella plancia mercato. Ogni volta che c'è uno spazio libero nella plancia mercato, puoi comprare anche le carte i cui mazzi non sono nella plancia mercato.

Carte speciali: Oggetti



Sono identificate con il simbolo di una carta cancellata **X**. Ogni carta Oggetto può essere giocata **solo una volta** durante la partita. Dopo averla giocata, la carta è rimossa dal gioco e va riposta nella scatola, e **non** tra i propri scarti!

Eccezione: Se usi una carta speciale Oggetto senza utilizzare la sua funzione (ad es. per muoverti nelle caselle roccia o come $\frac{1}{2}$ moneta per l'acquisto), la carta non va rimossa dal gioco, ma va messa nel mazzo degli scarti.

Una panoramica di tutte le carte spedizione si trova nel **Glossario** delle Carte a pagina 8.

Fase 2 - Scartare le carte giocate

Alla fine del tuo turno metti **tutte le carte che hai giocato sulla tua plancia spedizione nella la fase 1 scoperte nel tuo mazzo degli scarti** (cioè tutte le carte che hai giocato ad eccezione di quelle rimosse dal gioco).

Se ti restano ancora carte in mano (esperti o oggetti), per ciascuna di esse puoi decidere se tenerla per il prossimo turno o scartarla.

Fase 3 - Pescare carte

Infine pesca carte dal tuo mazzo finché non ne hai di nuovo 4 in mano.

Il tuo mazzo di pesca è finito? Se il tuo mazzo non contiene abbastanza carte per il prossimo turno, prendile tutte. Poi mischia il tuo mazzo degli scarti e pesca da questo le carte mancanti.

Il turno passa al prossimo giocatore.

Blocchi



I Blocchi sono ostacoli sul tuo percorso. Il primo giocatore che vuole oltrepassare un blocco deve superarlo soddisfacendo il suo livello di forza (numero di simboli sul blocco). Per fare ciò gioca le carte come si fa per il movimento. Questo giocatore si tiene il blocco (verrà usato in caso di pareggio alla fine del gioco). Dopo che il blocco è stato rimosso, tutti i giocatori possono entrare liberamente nelle caselle in precedenza bloccate.

I Blocchi funzionano esattamente come le altre caselle. Per esempio: puoi usare un "Discoverer" (machete 3) per soddisfare il requisito di 1 machete, per poi continuare a muoverti su una casella verde adiacente (se c'è).

FINE DELLA PARTITA



Quando un giocatore raggiunge una delle 3 caselle finali, si attiva l'ultimo turno (mette il suo segnalino su El Dorado per liberare le caselle del traguardo). Tutti gli altri giocatori giocano il loro turno finale. Quando il turno è completato, il gioco finisce.

Se l'ultimo giocatore di turno è quello che giunge per primo sulle caselle conclusive, il gioco finisce immediatamente.

Cosa succede in caso di parità?

Se il turno finale finisce con diversi giocatori che raggiungono El Dorado, vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di blocchi. Se c'è ancora parità vince il giocatore che ha il blocco dal valore più alto.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Si assembla il gioco normalmente. Le regole per il movimento, il mercato e lo scarto rimangono invariate. Ogni giocatore prende anche il secondo segnalino del suo colore. Il giocatore iniziale piazza i suoi segnalini sugli spazi iniziali #1 e #3, l'altro giocatore sugli spazi #2 e #4. Per vincere un giocatore deve raggiungere per primo El Dorado con **entrambi** i suoi segnalini. Se entrambi i giocatori riescono a raggiungere El Dorado con il secondo segnalino durante il turno finale, si usano le regole descritte per la parità.

Quando muovi, per ogni carta che giochi, scegli a quale segnalino applicare gli effetti della carta. Muovi questo segnalino, poi fai lo stesso con la carta successiva.

Non puoi usare una carta per entrambi i segnalini, dividendo tra loro gli effetti della carta. Inoltre tutti i segnalini funzionano anche come barriere: **non puoi** muovere in uno spazio già occupato da un altro segnalino, anche se è tuo.

ESEMPIO DI UN TURNO COMPLETO

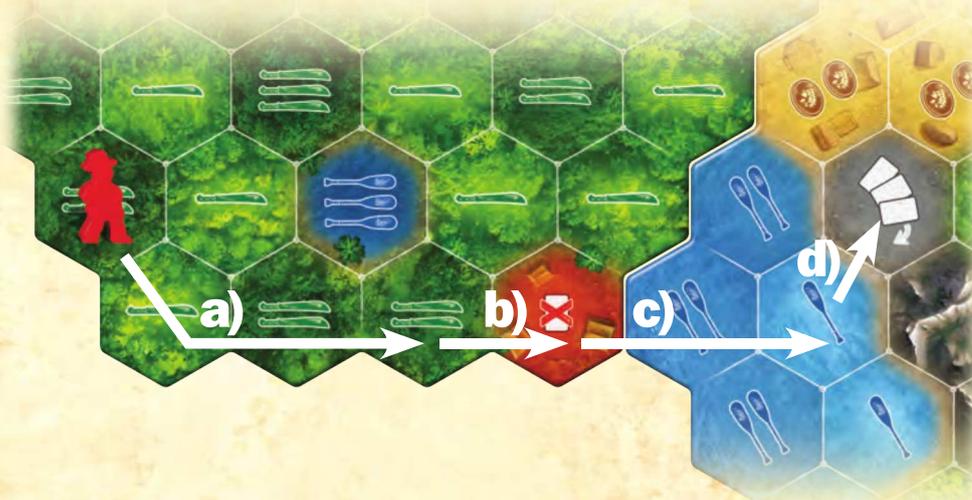
Anna ha queste 4 carte in mano:



Fase 1 - Giocare carte

Per prima cosa Anna gioca il Cartografo e pesca due nuove carte dal suo mazzo.

+



a) Poi Anna inizia a **muovere**. Gioca il Pioniere e muove di 3 caselle (machete 1 + machete 2 + machete 2).



b) Quindi entra nell'adiacente campo base.

Per fare ciò, deve eliminare una carta dalla sua mano. Sceglie il Viaggiatore e lo rimuove dal gioco.

c) Per continuare a muoversi gioca la carta Aereo ("Prop Plane") per il simbolo "pagaia".

La usa per muoversi attraverso le 2 caselle fiume adiacenti (pagaia 2 + pagaia 1).

E siccome non può usare il rimanente valore 1 della sua carta Aereo, perde tale valore.

Deve eliminare la carta Aereo dal gioco e rimetterla nella scatola.



d) Poi gioca il Nativo e muove il suo segnalino nella casella roccia. Tale carta le permette di ignorare i requisiti della casella, che in questo caso significa che non deve scartare 3 carte dalla sua mano.



- Anna vuole usare la sua ultima carta per **acquistare** 1 carta al Mercato. Gioca il Giornalista che le da 3 monete da spendere.

- Siccome c'è uno spazio libero nel mercato, può acquistare una qualsiasi carta spedizione presente nella zona superiore al mercato. Decide di comprare una Bussola ("Compass") al prezzo di 2 monete e la mette direttamente nel suo mazzo degli scarti. Perde la sua moneta restante poiché ciascun giocatore può acquistare solo 1 carta per turno.

- Le restanti carte Bussola sono messe immediatamente nello spazio libero del mercato.

Fase 2 e Fase 3

Anna prende tutte le carte giocate nel turno e le mette nel proprio mazzo degli scarti, poi pesca altre 4 carte dal suo mazzo.

VARIANTE DELLE GROTTA



Dopo aver provato la vostra abilità di esploratori, potete provare la variante delle grotte. Il vostro obiettivo è sempre arrivare per primi a El Dorado, ma avrete inoltre l'opzione di esplorare le grotte durante il tragitto. Dentro le **grotte** troverete gettoni che vi daranno ulteriori vantaggi.

Al momento della preparazione, mischiate i 36 gettoni grotta. Formate pile di 4 gettoni **coperti** ciascuno e mettete una pila in ogni casella montagna che mostra una grotta.

Se il tuo segnalino **si ferma** in una casella adiacente a quella di una grotta, la esplora (il segnalino ci si deve fermare, non basta passarci per esplorarla). Per esplorarla, prendi il gettone grotta in cima alla pila e mettilo **scoperto** davanti a te. Puoi avere quanti gettoni ti pare e li puoi giocare durante il tuo turno.

Attenzione: Per esplorare nuovamente la stessa grotta, devi prima uscire dalla grotta, fermandoti su una casella non adiacente alla grotta. Poi puoi nuovamente muovere il tuo segnalino su una casella adiacente alla grotta. Non si può girare attorno ad una grotta per fare incetta di gettoni!

Dopo aver preso un gettone grotta, puoi giocarlo in qualsiasi momento, sia durante il turno corrente che in seguito. I gettoni grotta giocati sono **rimossi dal gioco**: si rimettono nella scatola.



Esempio: Julian gioca uno Scienziato ("Scientist") e muove il suo segnalino sulla casella giungla accanto alla grotta. Prende il primo gettone grotta dalla pila e lo piazza scoperto davanti a sé. Julian usa immediatamente il gettone per muovere sulla casella successiva. Anche questa casella è accanto alla grotta, ma poiché si è mosso da una casella grotta, non ottiene un altro gettone grotta. Julian avrebbe potuto tenere il gettone per un fare un movimento più tardi o per acquistare una carta.

Gettoni grotta contenuti nel gioco:



2x Gioca i gettoni moneta, pagaia o machete per muoverti nelle caselle dello stesso colore.



3x In alternativa puoi usare gettoni moneta per acquistare carte.



2x



4x

Questi gettoni ti permettono di pescare una carta ulteriore dal tuo mazzo. Come il Cartografo questo gettone ti permette di giocare questa carta nello stesso turno.



4x

Gioca questi gettoni per eliminare dal gioco qualsiasi carta dalla tua mano.



3x

Questi gettoni ti permettono di rimpiazzare le carte dalla tua mano. Quando giochi il gettone gioca fino a 4 carte dalla tua mano sulla tua plancia spedizione, poi pesca altrettante carte dal tuo mazzo.



2x

Gioca questo gettone immediatamente dopo aver usato una carta oggetto. Invece di rimuovere questa carta dal gioco, mettila nella tua pila degli scarti durante la fase 2 del tuo turno.



2x

Dopo aver giocato questo gettone puoi muovere dentro o oltre uno spazio occupato per tutto il turno in corso. Le montagne sono sempre interdette.



2x

Questo gettone funziona come il Nativo. Usa questo gettone per muoverti in una qualsiasi casella adiacente, ignorando i requisiti. Non puoi usare il gettone per muoverti in una casella occupata o nelle montagne.



2x

Gioca questo gettone per cambiare il simbolo della prossima carta che giocherai. Per esempio: puoi usare il Trailblazer (machete 3) come moneta 3 o pagaia 3.

GLOSSARIO

Carte Spedizione



Le carte Verdi ti aiutano ad aprirti una strada nella giungla.



Le carte Blu ti forniscono pagaia per attraversare i fiumi.



Le carte Gialle ti forniscono monete per viaggiare attraverso i villaggi o per reclutare nuovi membri.



Le carte Bianche sono Jolly che ti permettono di scegliere 1 dei 3 simboli ogni volta che li giochi: machete, pagaia o moneta.

Carte Azione

Le Carte azione Viola possono essere giocate in qualsiasi momento nel tuo turno, sia quando ti muovi che quando acquisti. Segui le istruzioni della carta e continua a giocare. Non dimenticare di eliminare dal gioco le carte col simbolo dopo averle giocate.



Quando giochi il *Transmitter (Trasmettitore)* puoi prendere qualsiasi carta spedizione senza pagare. Scegli una carta qualsiasi dalla plancia Mercato o sopra a essa. Metti la nuova carta nella tua pila degli scarti, come al solito. Ricordati di rimuovere la carta Transmitter dopo averla usata.



Il *Cartographer (Cartografo)* ti permette di pescare 2 carte dal tuo mazzo e di giocarle nel turno. Se il tuo mazzo di pesca è vuoto, prima mischia il mazzo dei tuoi scarti e poi pesca.



La carta *Compass (Bussola)* ti permette di pescare 3 carte, ma **devi eliminare dal gioco la carta dopo averla usata.**



Usa la *Scientist (Scienziata)* per ottimizzare la tua spedizione. Ti permette di pescare immediatamente un'altra carta e, se vuoi, puoi eliminare dal gioco qualsiasi carta dalla tua mano.



Il *Travel Log (Diario di viaggio)* ti permette di pescare 2 carte e di eliminare dal gioco 2 carte dalla tua mano. Però anche la carta Travel Log deve essere eliminata.



Il *Native (Nativo)* conosce la conformazione del terreno e ti permette di muoverti di una casella quando viene giocato. Ignora i requisiti della casella. Il Nativo può anche abbattere i blocchi, ma non ti permette di muoverti sulle caselle occupate o sulle montagne.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger North America, Inc.
Distribution Center
1 Puzzle Lane, Newton, NH 03858
www.ravensburger.com

NOTA BENE: La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco ed è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dai legittimi proprietari.
Traduzione italiana a cura di Luther Blissett.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per la vostra prima partita assemblate la giungla come mostrato qui sotto.
Per le partite successive, potete inventare la vostra giungla o seguire i nostri suggerimenti indicati nella pagina seguente. Continuate a leggere le istruzioni **dopo** aver assemblato la giungla.

Preparazione della prima partita

- 1 La corsa inizia sulla **tessera di partenza**.
- 2 Guardate le **5 tessere terreno** della figura: sono fronte-retro e quindi potreste doverle girare. Assemblatele come mostrato qui sotto.



Caselle di partenza 1-4



- 3 Posizionate la **tessera finale** come mostrato: è l'ingresso di El Dorado, l'obiettivo della vostra spedizione.
- 4 Mischiate le **6 tessere blocco coperte**. Mettetene 1 a caso coperta su ciascuna connessione tra 2 terreni, poi scopritele. I blocchi rimanenti vanno tolti dal gioco.

3 Tessera finale

Preparazione dei giocatori

Ogni giocatore sceglie un colore e riceve:

- 2 segnalini
- 1 plancia spedizione
- 1 mazzo iniziale di 8 carte (1 Sailor, 3 Explorer e 4 Traveler con il simbolo ♣ nell'angolo): va mischiato e messo vicino al proprio mazzo di pesca.

All'inizio del primo turno ciascuno pesca 4 carte dal proprio mazzo.

Mazzo iniziale ♣

Plancia spedizione



Mazzo di pesca
Mazzo degli scarti

Inizia il primo che si siede al tavolo: riceve la **Tessera cappello** e mette 1 dei suoi segnalini sulla **casella di partenza #1**. Gli altri giocatori, in senso orario, mettono i loro segnalini sulle altre casella di partenza. (Il secondo segnalino è usato solo nelle partite a 2 giocatori: il giocatore iniziale occupa gli spazi #1 e #3, l'altro gli spazi #2 e #4).

Tessera cappello
(giocatore iniziale)

Segnalino
Casella di partenza #1



Il Mercato

Infine preparate il mercato: si gioca sempre con tutte le **54 carte spedizione**. Ordinate le carte per tipo e mettetele in **18 pile scoperte** al centro del tavolo. Mettete le **6 pile con il simbolo ●** in basso a destra, una accanto all'altra nella plancia mercato. Mettete le **altre 12 pile (senza simbolo)** sopra la plancia.



Plancia mercato



Ora potete iniziare la corsa per El Dorado!
Potete continuare a leggere le istruzioni.

ALTRI PERCORSI PER EL DORADO

Qui sono presentati altri percorsi per le vostre prossime partite. Durante la preparazione mettete un **blocco**, pescato a caso, su ogni connessione tra **due tessere terreno** (non è raffigurato sotto). Quando usate le **strisce di terreno**, mettete solo un blocco (dal lato partenza di ogni striscia).



Tessera iniziale



Tessera terreno



Striscia di terreno



Blocco



Tessera finale



Tessere Grotta (vedi la variante a pag. 7)



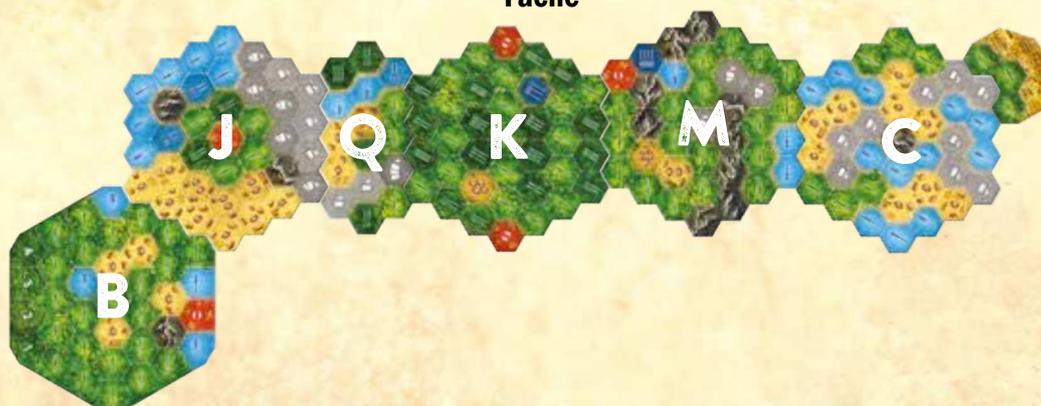
Le Colline dell'Oro

Facile



Rettilineo finale

Facile



Percorsi tortuosi

Difficoltà media



Serpentina

Difficoltà media



Terre paludose

Difficile



Il pentolone della Strega

Difficile



Idee e consigli per costruire i vostri percorsi:

- Evitate di costruire lunghi tratti di terreni dello stesso colore. Più è vario il vostro percorso e più sarà divertente (e impegnativo) il gioco.
- Tutte le scorciatoie dovrebbero passare attraverso caselle di terreno difficile. Il percorso più lungo dovrebbe essere più facile da attraversare.
- Se state realizzando una strada curva, assicuratevi che il percorso più interno sia più difficile da attraversare. Ciò permette di creare diversi percorsi e ciascun giocatore può sceglierne uno in base alla propria tattica.
- Non create troppi colli di bottiglia! Solo il giusto mix trasforma la tua corsa in una vera avventura!