

The Island of El Dorado

Na Wyspie El Dorado każdy gracz jest przywódcą cywilizacji, która chce zbadać wyspę i kontrolować jej cztery starożytne świątynie. Odkryjesz zasoby, zbiorniki wodne i sanktuaria w krajobrazie, które są za każdym razem, gdy grasz. Buduj gospodarstwa wiejskie i twórz mieszkańców, aby gromadzić zasoby i rozwijać swoją gospodarkę. Zajmij strategiczne miejsca na mapie za pomocą fortów i armii, aby bronić się przed innymi odkrywcami, którzy próbują kontrolować wyspę, zanim to zrobisz. Legenda głosi, że najpotężniejsza świątynia jest ukryta wewnątrz jaskini, ale bądź czujny, kiedy wchodzisz; jaskinia jest najbardziej niebezpieczną częścią wyspy. Cywilizacje będą rosły i opadały, gdy każdy z graczy odkrywa, gromadzi się i walczy, by kontrolować cztery świątynie El Dorado. Pierwszy gracz, który kontroluje wszystkie cztery świątynie, wygrywa.

PRZYGOTOWANIE:

- 1: Odłóż na bok 3 elementy świątyni i czarną kostkę bitewną.
- 2: Oddziel karty zasobów i ułóż je odkryte, aby każdy mógł do nich dotrzeć.
- 3: Daj losowo jedną kartę odkrywcy każdemu z graczy. Daj każdemu graczowi drewniane elementy koloru swojego odkrywcy.
- 4: Rozłóż płytki El Dorado i płytki jaskiń
- 5: Znajdź płytkę wyjścia jaskini i odłóż ją na bok. Potasuj pozostałe płytki jaskiń i umieść w stosie zakrytym. Umieść płytkę wyjścia jaskini na szczycie tego stosu
- 6: Zbierz płytki El Dorado. Wybierz losowo jedną płytkę, aby rozpocząć grę (jeśli jest to świątynia lub woda, wybierz inną). Umieść tę płytkę odkrytą na środku stołu. Potasuj pozostałe płytki El Dorado i umieść je zakryte w stosie.
- 7: Wybierz odkrywce (jednego z dwóch) pokazanych na twojej karcie postaci

8: Każdy gracz otrzymuje 1 kartę drewna, 1 sztuk złota i 1 kartę zasobów żywności. Jeśli jesteś Wiktoria, weź x4 początkowe zasoby wymienione powyżej.

9: Zobacz kto idzie pierwszy. Każdy gracz rzuca złotą kością. Najwyższy wynik wygrywa. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje o najwyższą pozycję, walka toczy się ponownie.

ZASADY:

Świątynie: Na wyspie znajdują się 3 świątynie. Musisz kupić i złożyć ofertę na te 3 świątynie, aby je kontrolować. Czwarta kapliczka znajduje się w jaskini, która jest własną grupą płytek poza główną wyspą. Pierwszy gracz, który znajduje się w jaskini, kontroluje ją, ale inni gracze mogą ją ukraść. (Zobacz niżej **KONTROLA ŚWIĄTYŃ**)

Odkrywcy: Każdy odkrywca ma specjalną umiejętność pokazaną na karcie odkrywcy. Początkowa siła każdego odkrywcy wynosi 1. Jeśli grasz jako Pedro, twoja siła startowa wynosi 2. Dla każdej świątyni na wyspie, którą kontrolujesz, siła twojego odkrywcy wzrasta o 1. Świątynia w jaskini zwiększa twoją siłę odkrywcy o 2 tak długo, jak długo ją kontrolujesz.

Wykorzystanie płytek: Kiedy gracz ma wieśniaka lub odkrywcę na polu, ten żeton jest zajęty przez tego gracza. Gospodarstwa nie zajmują żadnych płytek. (Patrz **KUPNO** – FARMA niżej). Forty zajmują trzy sąsiednie kafelki. (Patrz **KUPNO** – FORT niżej). Zajmowanie kafli jest ważne w atakowaniu i obronie. (Patrz **ATAK** niżej)

Handel: Gracze mogą handlować (lub dawać) zasoby ze sobą w dowolnym momencie. Możesz również wymienić 5 dowolnych zasobów jednego rodzaju na 1 dowolny zasób. Jeśli jesteś Sprzedawcą Williamowym, możesz wymienić 3 dowolne zasoby na 1 dowolny inny zasób.

ROZGRYWKA:

Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje turę, dopóki gracz nie kontroluje czwartej świątyni. Gra kończy się natychmiast, gdy gracz kontroluje wszystkie cztery świątynie. (Patrz **KONTROLA ŚWIĄTYŃ** niżej)

TURY:

W każdej turze aktualny gracz musi:

1: **RZUT** - Rzuć obiema złotymi kośćmi. Jedna z nich to twoja prędkość, wybierz która i umieść ją obok odkrywcy. Druga kość to twoja kość do zbiorów

2: **ZBIORY** - weź różne karty zasobów równe liczbie na twojej kości. Masz dostęp tylko do karty zasobów, jeśli uprawiasz płytke, która produkuje ten typ. Istnieją dwa sposoby uprawy płytek:

1. Uprawiasz płytke, na której znajduje się twój odkrywca.
2. Uprawiasz płytke, jeśli masz na niej twojego wieśniaka i twoja farma z nią sąsiaduje

3: **ODKRYWANIE** - Podczas fazy odkrywania możesz wykonać dowolną z następujących czynności: Ruch, Kupno, Atak.

RUCH

Możesz przesuwac lub odkrywać płytki do liczby pokazanej na twojej matrycy prędkości. Możesz wykonać Kupno lub Atak kilka razy pomiędzy ruchami. Nie możesz przejść do kapliczek ani wody

PRZYKŁAD PRZENOSZENIA I ODKRYWANIA W tym przykładzie Pedro ma prędkość 3. Przenosi się ze Złota na Jedzenie, następnie z Jedzenia, by odkryć Drewno, a następnie z Drewna do Ogrodu. (przykład w instrukcji papierowej).

Jeśli twój odkrywca znajduje się na skraju mapy i chciałby odkryć nowy żeton, użyj 1 prędkości, aby wypuścić kafelek ze stosu El Dorado, umieść go obok aktualnego pola odkrywcy i przejdź na niego. Nowo odkryte kafle muszą zostać umieszczone obok dwóch istniejących płytek (druga płytka umieszczona na samym początku gry jest wyjątkiem). Jeśli odkryjesz kafelek wody lub kapliczki, pozostań na swoim poprzednim żetonie (nadal używa on jednej prędkości). Połóż kawałek sanktuarium na każdej z trzech płytek świątynnych wyspy, gdy zostaną odkryte. Płytki nie mogą być przenoszone po ich umieszczeniu i nie mogą wystawać poza krawędź stołu. Kiedy odkryjesz wejście do jaskini, (Patrz **JASKINIA** niżej)

KUPNO (koszty umieszczone na kartach odkrywcy)

Aby kupić, należy zwrócić konkretną kombinację kart zasobów (kosztów) do stosów zasobów.

Wieśniak (używany do walki i rolnictwa): Nowi wieśniacy muszą być umieszczeni na kafelku obok jednego z twoich budynków. Nie można ich umieścić na zajętych przez przeciwnika polu i nie mogą odkryć nowych płytek.

Ofiara (offering - te bożki/głowy z wyspy wielkanocnej): Są one umieszczone na płytkach świątyń. Twój odkrywca musi znajdować się na kafelku obok kafelka świątyni, aby go zbudować.

FORT (użyty do obrony 3 płytek): Forty są budynkami obronnymi i są umieszczane w jednym z rogów pola, na którym obecnie znajduje się twój odkrywca. Można je zbudować na dowolnym nieużywanym rogu z niezajętymi sąsiadującymi płytkami. Obejmuje to wodę, kaplice, jaskinię lub krawędź mapy.

Przykłady umieszczone są w oryginalnej instrukcji (od lewej):

- Pedro może zbudować fort: Farmy nie zajmują płytek. Wszystkie sąsiednie kafelki są puste
- Pedro nie może zbudować fortu: sąsiednia płytka jest zajęta przez mieszkańców wioski przeciwnika.
- Pedro nie może zbudować fortu: sąsiadująca płytka jest zajęta przez fort przeciwnika.

FARMA (używane do hodowli): Farmy są pasywnymi budynkami gospodarczymi i są umieszczane w jednym z rogów kafelka, na którym obecnie znajduje się twój odkrywca. Można je budować na dowolnym, nieużywanym rogu, nawet jeśli sąsiadujące kafle są zajęte przez przeciwnika. Obejmuje to wodę, kaplice, jaskinię lub krawędź planszy.

RUCH ARMII (używane do poruszania wieśniaków): Armia to grupa od 1 do 5 wieśniaków. Ruch armii to przeniesienie armii o dowolnej wielkości do sąsiedniego El Dorado lub jaskini. Gracze mogą płacić za przeniesienie swoich armii, nawet jeśli nie jest ich kolej, zanim przeciwnik kupi ofiary, budynki lub wieśniaków. *Można go kupić po dowolnym odkrywcy lub ruchu armii, w tym odkrywców lub armii przeciwników.*

ATAK (koszty umieszczone na kartach odkrywców)

Kiedy przejdziesz do płytki zajmowanej przez przeciwnika, albo z twoim odkrywcą, albo z armią, rozpoczynasz atak. Nie możesz atakować przeciwników, dopóki wszyscy gracze nie zakończą swojej pierwszej tury. Przed bitwą zarówno napastnicy, jak i obrońcy mają możliwość przeniesienia swoich armii. Atakujące armie nie mogą wyprowadzić swojej armii z pola bitwy, dopóki bitwa się nie skończy. Jednak broniące się armie mogą wyprowadzić się z pola bitwy, aby uniknąć ataku. Jeśli jest kilka bitew, to w pierwszej kolejności rozstrzygamy tą, która była zainicjowana jako pierwsza.

Jak walczyć: atakujący rzuca liczbą czarnych kości bitewnych równą ich całkowitej sile na tej płytce. Następnie obrońca robi to samo. Ktokolwiek wyrzuci wyższy wynik, pokonuje przeciwnika. W przypadku

remisu wszyscy odkrywcy i mieszkańcy wioski zaangażowani w bitwę, którzy przenieśli się w tej turze, powracają do swoich poprzednich płytek, a tura atakujących się kończy. Jeśli walczysz z mieszkańcem jaskini, (Patrz **JASKINIA** niżej)

Jeśli zostaniesz pokonany w bitwie: Pokonani wieśniacy giną, a pokonane budynki są niszczone. Oba można ponownie kupić w następnej fazie eksploracji. Jeśli odkrywca zostanie pokonany w bitwie, zwycięzca bitwy umieszcza pokonanego odkrywce na niezajętym kafelku obok świątyni, którą kontroluje przegrany. Jeśli nie jest to możliwe, umieszczają odkrywce na dowolnym niezajętym polu. Pokonany odkrywca wybiera połowę (zaokrągloną w dół) swoich kart zasobów, aby dać zwycięzcy, a ich tura dobiega końca. Jeśli odkrywca zostanie pokonany przez mieszkańca jaskini, (Patrz **JASKINIA** niżej)

FORT (użyty do obrony 3 płytek): Forty zajmują trzy sąsiednie kafle. Jeśli przeciwnik przejdzie na jedną z tych 3 płytek, atakuje fort i wszystkich mieszkańców wioski lub odkrywce na tej płytce. Forty nie mogą atakować ani bronić farm.

Przykład str. 8 (oryginalna instrukcja):

Biały przenosi 3 wieśniaków na drewnianą płytkę. Pomarańczowy zajmuje tę płytkę z fortem i wieśniakiem. Bitwa następuje: Biały ma siłę 3. Pomarańczowy ma siłę 2 (1 fort + 1 wieśniak).

FARMA: Gospodarstwa nie zajmują żadnych płytek. Z tego powodu przeciwnicy na kafelku z domem mogą go zaatakować lub przejść obok niego, nie atakując go. Farmy nie dodają siły do sąsiednich bitew. Gracze mogą przenosić armie w celu obrony farm, zanim dojdzie do bitwy w gospodarstwie.

Przykład str. 8 (oryginalna instrukcja):

Biały przenosi 2 wieśniaków do złotej płytki. Pomarańczowy zajmuje tę płytkę z wieśniakiem. Bitwa następuje: Biały ma siłę 2. Pomarańczowy ma siłę 1. Jeśli Białe wygra, mogą wybrać atak na farmę w drugiej bitwie.

KONTROLA ŚWIĄTYŃ:

ŚWIĄTYNIE WYSPOWE: Aby kontrolować świątynię na wyspie, kup ofiarę i umieść ją na kafelku świątyni. Twój odkrywca musi znajdować się na kafelku obok kafelka świątyni, aby złożyć na nim ofiarę. Wielu graczy może kontrolować świątynię wyspy w tym samym czasie. Ofiary nie mogą zostać zniszczone.

ŚWIĄTYNIE JASKINIOWE: Kiedy odkryjesz jaskinię, przejdź do niej. Kiedy opuścisz tę płytkę, zdejmij ją z planszy i wejdź w swoje

posiadanie; teraz kontrolujesz jaskinię, a siła twojego odkrywcy wzrasta o 2, dopóki przeciwnik nie ukradnie ci przybytku jaskini. Aby ukraść jaskinię od gracza, pokonaj ich odkrywcę. Jeśli zostaniesz pokonany przez mieszkańca jaskini, udaj się do jaskiniowej świątyni i zamieszaj z powrotem w stosie jaskini.

JASKINIA

Jaskinia jest zbudowana oddzielnie od mapy El Dorado. Po pierwszym wejściu do jaskini umieść płytkę wyjścia jaskini około 2 stóp (61cm;) od głównej wyspy. Jeśli na stole nie ma miejsca, znajdź inną powierzchnię w pokoju. Możesz przejść od płytki wejściowej do jaskini do płytki wyjścia jaskini na 1 prędkość. Odkrywanie płytek jaskiniowych przypomina odkrywanie płytek El Dorado, z tym że nie można umieścić płytek jaskini przylegających do płytki wyjścia jaskini.

Mieszkańcy jaskini: Jeśli odkryjesz mieszkańca jaskini, musisz go zaatakować. Gracz po lewej stronie gra jako mieszkaniec jaskini, dopóki bitwa się nie skończy. Jeśli gracz pokona mieszkańca, zamień fo na pustą płytkę jaskiniową. Jeśli mieszkaniec jaskini pokona gracza, wtasuj go z powrotem do stosu jaskiń. Pokonany gracz wybiera połowę (zaokrągloną w dół) swoich kart zasobów i oddaje do stosów zasobów. W przypadku remisu napastnik i jego armia przechodzą do poprzedniego pola (płytek), a koniec atakującego kończy się. Wtasuj mieszkańca jaskini z powrotem do stosu jaskini.

Złodzieje: Złodzieje mają skarb 2 drewna, 2 żywności i 2 złota. Jeśli pokonasz Złodziei, zdobędziesz ich skarb. Jeśli cię pokonają, twój wybór połowy zasobów (zaokrąglone w dół) zostanie dodany do ich skarbu. Umieść ich skarb na boku jaskini. Kontrola świątyn w jaskini siła twojego odkrywcy wzrośnie o 2, dopóki przeciwnik nie ukradnie ci świątyni jaskini. Aby ukraść jaskinię od gracza, pokonaj ich odkrywcę. Jeśli zostaniesz pokonany przez mieszkańca jaskini, udaj się do jaskiniowej świątyni i przetasuj z powrotem stos jaskini.

Po odkryciu Jaskini Twój stół może wyglądać mniej więcej tak:
Wyjście do jaskini

Przykład str. 9 (oryginalna instrukcja):

ZDOLNOŚCI GRACZY

Stella The Adventurer: zwinny ogier Stelli pozwala jej swobodnie przemierzać krajobraz. Rozpocznij swoją turę jak zwykle, rzucając

dwoma złotymi kośćmi. Następnie dodaj jedną prędkość do swojej matrycy prędkości w tej turze.

Laffite The Pirate: Z gorliwością o anarchię i skłonnością do złodziejstwa, Laffite ma małe zainteresowanie prawem każdej ziemi. Za każdym razem, gdy rzuca 3 lub 5, wykrada jeden zasób z wybranego gracza. Łączenie 3 i 5 razem oznacza, że kradnie dwa surowce, twój wyboru czy od jednego czy dwóch graczy.

Bellona The Commander: Bellona jest silnym przywódcą, ukochanym przez żołnierzy. W każdej turze, podczas fazy eksploracji, może wybrać przesunięcie armii o dowolnym rozmiarze, bez żadnych kosztów.

William The Merchant: Wszechstronnie studiował ekonomię i politykę, William jest utalentowanym handlarzem. Zamiast zwykłej piątki, może on w dowolnym czasie wymienić trzy rodzaje zasobów na dowolny inny rodzaj zasobu.

Hector The Corporal: Hector jest sprytnym przywódcą i wiedział, że żeglowanie dla El Dorado z większą grupą pomoże mu w podbojach. Ma dostęp do piątego wieśniaka w dowolnym momencie gry.

Nicolas The Fortuitous: Nicholas ma interesujący związek ze szczęściem, pozwalając mu na ponowienie próby rzutu złotą kostką raz na turę. Bądź jednak mądry, ponieważ jego drugi rzut nie może zostać zmieniony.

Tizoc The Gatherer: nieporównywalny związek Tizoc z ziemią pozwala mu zbierać żywność nawet wtedy, gdy jej nie uprawia. Podczas każdej tury, podczas fazy zbierania, weź jedną żywność.

Emma The Cartographer: utalentowana graficzka i strateg, Emma, ma wielki wpływ na określenie ukształtowania terenu. W każdej turze, przed fazą eksploracji, spójrz na trzy kafelki El Dorado i zmień je tak, jak chcesz. Może tego nie robić z płytkami jaskiniowymi.

Victoria The Wealthy: pochodzenie z arystokratycznej rodziny brytyjskiej pozwoliło Victorii wypłynąć na El Dorado z wystarczającą ilością zapasów, aby zapewnić jej ogromną przewagę na wczesnym etapie kampanii. Rozpocznij grę od 4 posiłków, 4 drewna i 4 złotych.

Pedro The Conquistador: Wiele udanych podbojów uczyniło Pedro tak brutalnym, jak bezlitosnym. Jego podstawowa siła startowa wynosi dwa.