

REINER KNIZIA

Hledání

Hľadanie

ELDORÁDA



Ravensburger

Herní design: Reiner Knizia
Výtvarný doprovod, DTP a grafika: Vincent Dutrait

Reiner Knizia děkuje všem hráčům, kteří se podíleli na vývoji hry HLEDÁNÍ ELDORÁDA, zejména Iainu Adamsovi, Sebastianu Bleasdalovi, Chrisi Dearloveovi, Drakovi, Martinu Highamovi, Rossu Inglisovi, Kevinu Jacklinovi, Chrisi Lawsonovi a Daveu Springovi.

© Dr. Reiner Knizia. Všechna práva vyhrazena.





*Hluboko v hustých džunglích Jižní Ameriky leží **ELDORÁDO**, město zlata.*

V tomto ztraceném království na vás čeká nekonečné bohatství – zlato, šperky a vzácné artefakty.

Jste skupina odvážných dobrodruhů, kteří se vydávají ztracené město hledat.

*Vzijte se do role neohrožených vůdců expedice a dovedte svůj tým až do **ELDORÁDA**.*

*Pro svou expedici sestavte tým odborníků,
pořídte si potřebné vybavení a moudře si naplánujte cestu.*

Kdo první překročí hranici do zlatého města, vyhrává hru a získává veškerý poklad.



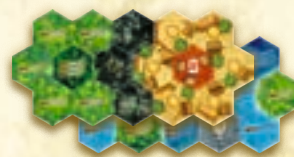
OBSAH



1 oboustranná startovní deska s terénem (A/B) se 4 startovními políčky (1-4)



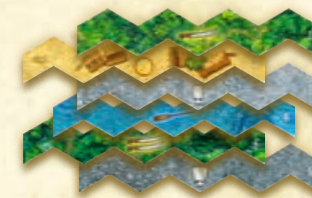
6 oboustranných desek s terénem (C/D až M/N)



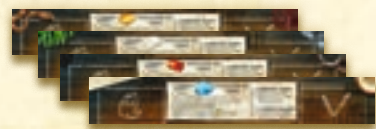
2 oboustranné pásy s terénem (O/P a Q/R)



1 oboustranná cílová deska (brána do ELDORÁDA)



6 blokad (1-6)



4 expediční tabulky (1 na hráče)



4 startovní balíčky po 8 expedičních kartách (1 balíček na hráče, každá karta označuje barvu hráče v pravém dolním rohu)



8 hracích figurek dobrodruhů (2 na hráče)



1 destička s tržištěm (má 2 části)



1 žeton klobouku pro začínajícího hráče

36 jeskynních žetonů jen pro variantu s jeskyněmi viz strana 11



54 expedičních karet (18 různých typů karet, po 3 exemplářích)

JAK HRA FUNGUJE

Trasa pro každou hru je sestavena z několika desek s terénem a případně z jednoho nebo obou pásů s terénem. Vždy obsahuje startovní a cílovou desku.



Všechny desky a pásy s terénem jsou oboustranné, s identifikačním písmenem ve středovém políčku. Startovní deska má na jedné straně písmeno A a na druhé straně písmeno B. Cílová deska je také oboustranná, ale nejsou na ní žádná identifikační písmena.



Vaše figurka dobrodruha začíná na jednom ze startovních políček na startovní desce. Cílem hry je postupovat se svou hrací figurkou po libovolné dráze políček až na cílovou desku, která je bránou do ELDORÁDA.

Začínáte s balíčkem karet otočených obrázkem dolů – váš expediční tým –, ze kterého si můžete dobírat karty. Na začátku hry obsahuje váš balíček těchto 8 karet:

1 Námořník, 3 Badatelé a 4 Cestovatelky.



Každý tah začínáte se 4 kartami v ruce.

Své expediční karty můžete použít k tahu figurkou, najmutí dalších lidí či koupi předmětů pro vaši expedici.

Díky najímání lidí a kupování předmětů budou karty do vašeho balíčku přibývat; některé můžete z balíčku také odebrat.

Název karty

Symbol a hodnota síly



Nákupní cena

Symbol pro sestavení

Expediční karta

VYHRÁVÁ DOBRODRUH, KTERÝ SE JAKO PRVNÍ DOSTANE K BRÁNĚ DO ELDORÁDA.

Když hrajete poprvé, sestavte trasu podle následujícího obrázku.



1 Závod začíná na startovní desce.

2 Prohlédněte si 5 desek s terénem zobrazených na ilustraci. Jsou oboustranné, takže je možná budete muset otočit. Rozložte desky podle obrázku.

3 Položte cílovou desku podle obrázku. Toto je brána do ELDORÁDA, cíl vaší expedice.

4 Zamíchejte 6 blokad lícem dolů. Na každou spojnici mezi dvěma deskami s terénem položte jednu náhodně vybranou blokadu a otočte ji lícem nahoru. Zbylé blokady vraťte do krabice.

V následujících hrách můžete použít kteroukoli z alternativních tras na straně 10 nebo si navrhnete svou vlastní trasu!

TRŽIŠTĚ

V každé hře musíte použít všech 54 expedičních karet. Karty rozřídíte podle obrázku na přední straně a 18 různých typů karet položte na hromádky vedle trasy takto:

1 6 hromádek karet se symbolem ☀️ v pravém dolním rohu umístěte vedle sebe na destičku s tržištěm.

2 Dalších 12 hromádek s kartami bez symbolu umístěte nad destičku s tržištěm.



HRÁČI

Každý hráč obdrží v barvě podle svého výběru:

- 1 hrací figurku při hře pro 3 nebo 4 hráče, 2 hrací figurky při hře pro 2 hráče
- 1 expediční tabulku (položte ji před sebe)
- 1 startovní balíček 8 karet (každá karta ukazuje barvu hráče 🟠 🟡 🟢 🟠)

Zamíchejte svůj startovní balíček a umístěte ho lícem dolů na levou část vaší expediční tabulky. Poslouží jako dobírací hromádka.



Před prvním tahem si každý ze svého balíčku lízněte 4 karty do ruky.

Kdo si ke stolu sedne jako první, začíná. Tento hráč dostane žeton klobouku pro začínajícího hráče a položí 1 svou hrací figurku na startovní políčko č. 1.

Všichni ostatní hráči v pořadí umístí své hrací figurky na další volné startovní políčko.

Když hrají 2 hráči, obsadí začínající hráč startovní políčko č. 1 a 3 a druhý hráč startovní políčko č. 2 a 4.



Tah každého hráče sestává ze 3 fází:

1. ZAHRAJTE KARTY



Zahrajte karty a postupte se svou expedicí a/nebo si kupte novou kartu.

2. ODHOĎTE ZAHRANÉ KARTY



Odložte všechny zahraničné karty na svou odhazovací hromádku.

3. DOBERTE SI KARTY



Doberte si tak, abyste opět měli v ruce 4 karty.

Hráč s žetonem klobouku pro začínajícího hráče začíná závod a provede všechny 3 fáze herního tahu.

Další hráč po směru hodinových ručiček udělá to samé.

Vaším cílem je ELDORÁDO!

FÁZE 1 – ZAHRAJTE KARTY

Zahrajte libovolný počet karet z ruky, abyste (A) posunuli svou hrací figurku a/nebo (B) koupili až 1 novou kartu pro svou expedici.

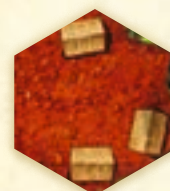
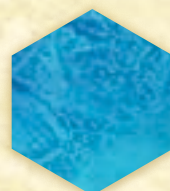
Každou kartu v ruce můžete použít pouze **jednou za tah**.

Nejprve zahrajte karty, které chcete použít k pohybu figurkou. Zbytek karet použijte na nákup až 1 nové karty.

A – POHYB

Cesta do ELDORÁDA vede různými typy terénu: krajinou (zelená, žlutá, modrá), štěrkem (šedá) a základním táborem (červená).

Na každém políčku jsou uvedeny požadavky, které musíte splnit, abyste se na něj mohli přesunout. Čím více symbolů je na políčku vyobrazeno, tím obtížnější je se na něj dostat. Počet symbolů se rovná síle políčka.



• POLÍČKA S KRAJINOU

Zahrajte jednu kartu z ruky a položte ji lícem nahoru nad svou expediční tabulku.

Většina karet má nějakou hodnotu síly. Hodnota síly vám umožňuje posunout se o 1 nebo více políček **sousedících** s vaší figurkou.

Poté můžete zahrát další kartu a posunout se dál.

Každá hraná karta musí splňovat 2 požadavky:

1. Symbol na kartě **musí odpovídat barvě/symbolu** na políčku, kam se chcete přesunout.
2. Hodnota síly karty **musí být stejná nebo vyšší** než síla políčka.

Pokud jsou obě podmínky splněny, můžete se na dané políčko přesunout.



Pokud máte „zbytky“ síly, můžete ji ihned použít k přesunu na další políčko. Platí stejně 2 podmínky, ale nejprve od hodnoty síly na kartě odečtete sílu, kterou jste již použili.

S pohybem figurky můžete kdykoli přestat. V takovém případě **okamžitě** ztrácíte veškerou nevyužitou sílu.

DŮLEŽITÉ: Nemůžete kombinovat více karet, abyste se přesunuli na políčko s krajinou s vyšší hodnotou síly!

Příklad: Sára zahraje Badatele a posune se o 1 zelené políčko.

Potom zahraje Zvěda a posune se o 2 políčka.

Nakonec zahraje Průkopník a přejde na políčko s trojitou silou.



• SPECIÁLNÍ POLÍČKA



Pro přesun na políčko se šterkem nebo základním táborem použijte libovolné karty z ruky. Počet symbolů na políčku udává počet karet, které máte zahrát. Nezáleží na tom, jaké postavy jsou na těchto kartách.

Zahrané karty, díky kterým jste se přesunuli na políčko se šterkem, umístěte nad vaši expediční tabulku. Zahrané karty, díky kterým jste se přesunuli na políčko se základním táborem, zcela odstraňte ze hry a vraťte je zpět do krabice. V této hře už je vícrát nepoužijete.

Tip: Jedná se o skvělý způsob, jak se zbavit slabých karet z balíčku a „zeštíhlit“ vaši expedici. Díky tomu můžete stále dobírat lepší karty s vyšší úrovní síly.

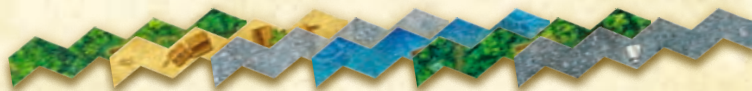
DŮLEŽITÉ!
NIKDY SE NEMŮŽETE PŘESUNOUT NA HORY (ČERNÁ) NEBO NA POLÍČKA, KTERÁ JSOU JIŽ OBSAZENA JINÝMI FIGURKAMI.

• BLOKÁDY

Blokády jsou překážky na vaší cestě.

Hráč, který chce blokádu překonat jako první, musí splnit požadavek na její sílu (počet symbolů na blokádě). Za tímto účelem zahraje karty stejně, jako když pohybuje figurkou. Tento hráč si pak může blokádu ponechat.

Blokády se na konci hry používají k rozřešení případné remízy; za tímto účelem mají také čísla (1–6). Po odstranění blokády mohou nyní všichni hráči volně vstoupit na dříve zablokovanou desku nebo pruh. Blokady fungují stejně jako jiná políčka.



Příklad: Můžete použít Průkopníka (3 mačety), abyste splnili požadavek blokády s 1 mačetou, a pak pokračovat v postupu na sousedící zelená políčka (pokud tam nějaká jsou).

B – KUPTE SI NOVÉ KARTY

V každém tahu si můžete koupit maximálně 1 kartu, ať už jste se v tomto tahu pohnuli, nebo ne.

Karty se symbolem mince mají takovou hodnotu, jaká je jejich síla.

Všechny ostatní karty mají hodnotu ½ mince.

Zahrajte libovolný počet karet a sečtěte jejich hodnoty.

To je celkový počet mincí, které můžete utratit za novou kartu.

Žádná změna karet není možná!



Vyberte si z destičky s tržištěm kartu, kterou si můžete dovolit.

Kupní cena každé karty je uvedena v její spodní části.

Zakoupenou kartu položte licem nahoru na odhazovací hromádku na pravou část vaší expediční tabulky (viz fáze 2).

Nedávejte si kartu přímo do ruky!

Karta bude nakonec zamíchána do vaší dobírací hromádky spolu se zbytkem vaší odhazovací hromádky.

Příklad: Honza se rozhodne, že v tomto tahu nepohne figurkou. Místo toho plánuje velký nákup. Nejprve zahraje všechny karty z ruky: 1 Cestovatelku, 1 Fotografku, 1 Badatele a 1 Námořníka. Poté sečte hodnoty jejich mincí:



1 mince + 2 mince + ½ mince + ½ mince = 4 mince



Nákupní cena: 4 mince

Honza si nyní může dovolit jakoukoli kartu z destičky s tržištěm, která stojí 4 mince nebo méně.

Vybere si Vysílačku (nákupní cena 4 mince) a položí ji na svou odhazovací hromádku.

JAK SI MOHU KOUPIŤ OSTATNÍ EXPEDIČNÍ KARTY?

Na začátku hry si můžete vybrat jednu ze 6 různých hromádek expedičních karet na destičce s tržištěm. Jakmile prodáte všechny 3 karty z hromádky, získáte přístup ke kartám nad destičkou s tržištěm.

Pokud je na tržišti alespoň jedno volné místo, můžete si vybrat libovolnou expediční kartu, kterou si můžete dovolit, i když neleží na destičce s tržištěm.

Pokud je vybraná karta z jedné z hromádek nad destičkou s tržištěm, položte její hromádku na volné místo na destičce s tržištěm a kupte si jednu z těchto karet. Pokaždé, když je na destičce s tržištěm volné místo, máte přístup ke všem zbývajícím expedičním kartám.

SPECIÁLNÍ KARTY: PŘEDMĚTY

Tyto karty jsou označeny symbolem přeškrtnuté karty. Karty s předměty můžete zahrát pouze jednou za hru. Poté zahranou kartu odstraňte ze hry a vraťte ji zpět do krabice.

Neodhazujte ji na odhazovací hromádku!

Výjimka: Pokud zahrajete kartu s předmětem, aniž byste využili její funkci (např. přesunuli se na políčko se šterkem nebo ji utratili jako ½ mince), umístěte ji nad expediční tabulku a poté ji ve fázi 2 odložte na odhazovací hromádku.

Přehled všech expedičních karet najdete na straně 12.



FÁZE 2 – ODHOĎTE ZAHRANÉ KARTY

Na konci svého tahu položte všechny karty, které jste během fáze 1 umístili nad expediční tabulku, lícem nahoru na odhazovací hromádku. Jedná se o všechny karty, které jste zahráli, s výjimkou karet, které jste ze hry zcela odstranili. Vaše odhazovací hromádka se nachází na pravé části expediční tabulky.

Pokud stále máte karty v ruce, můžete si je ponechat v ruce pro další kolo nebo je také odhodit. Můžete se rozhodnout pro každou kartu zvlášť.

FÁZE 3 – DOBERTE SI KARTY

Poté si z dobírací hromádky dobírejte, dokud nebudete mít v ruce 4 karty.

Pokud již v ruce máte 4 karty nebo více, nedělejte nic.

V dobírací hromádce není dost karet? Pokud je ve vaší hromádce méně karet, než potřebujete pro další tah, doberte si nejprve všechny zbývající karty. Poté zamíchejte svou odhazovací hromádku, abyste vytvořili novou dobírací hromádku, a doberte si z ní zbytek potřebných karet. Tah přechází na dalšího hráče v pořadí.

KONEC HRY

Jakmile některý z hráčů dosáhne jednoho ze 3 cílových políček na cílové desce, začne závěrečné kolo. (Hráč pak položí svou hrací figurku na bránu do ELDORÁDA, aby cílové políčko uvolnil.)

Každý hráč, který v tomto kole zůstal, nyní odehraje svůj poslední tah. Po dokončení kola hra končí.

Pokud poslední hráč z kola dosáhne jednoho z cílových políček jako první, hra okamžitě končí. Pokud do ELDORÁDA dorazil pouze jeden hráč, vyhrává.

Co dělat, když hra skončila nerozhodně?

Pokud v závěrečném kole dorazí do ELDORÁDA více hráčů, vyhrává ten, který nasbíral nejvíce blokad.

Pokud je stav stále nerozhodný, vyhrává hráč s blokadou s nejvyšším číslem.

Pokud hráči se stejným počtem bodů nemají žádné blokády, vyhrává ten, který dosáhl ELDORÁDA jako první.



PRAVIDLA PRO 2 HRÁČE

Sestavte hru jako obvykle.

Pravidla pro všechny tři fáze zůstávají stejná. Každý hráč dostane druhou hrací figurku ve své barvě.

Začínající hráč umístí své hrací figurky na startovní políčka č. 1 a 3, druhý hráč na č. 2 a 4.

Při pohybu figurkou se u každé hrané karty rozhodněte, na kterou ze dvou hracích figurek se bude vztahovat.

Táhněte touto hrací figurkou a pro další hranou kartu se rozhodněte znovu. Kartu však nemůžete použít tak, že byste rozdělili její sílu mezi obě vaše figurky.

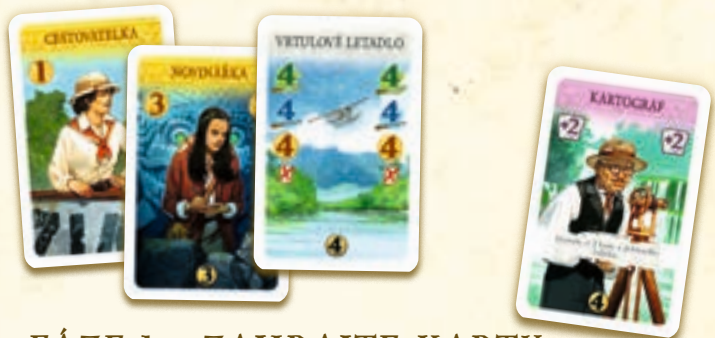
Jako obvykle nemůžete táhnout na políčko, které je již obsazeno jinou figurkou – ani tou vaší.

Abyste vyhráli, musíte se s OBĚMA figurkami dostat do ELDORÁDA jako první.

Pokud se oběma hráčům podaří během posledního kola dostat do ELDORÁDA se svou druhou hrací figurkou, použijte obvyklá pravidla pro remízu.

PŘÍKLAD KOMPLETNÍHO TAHU

Anna má v ruce tyto 4 karty:



FÁZE 1 – ZAHRAJTE KARTY

Anna nejprve zahraje Kartografa nad svou expediční tabulku a dobře si další 2 karty ze své dobírací hromádky.

Pak Anna začne pohybovat svou hrací figurkou.



a. Zahraje Pionýra a posune se o 3 políčka (1 mačeta + 2 mačety + 2 mačety).

b. Poté se přesune do sousedícího základního tábora. K tomu musí odebrat jednu kartu ze své ruky. Vybere si Cestovatelku, odstraní ji ze hry a odloží zpět do krabice.

c. Aby mohla Anna postoupit dále, zahraje Vrtulové letadlo jako „pádlo“. Použije ho k pohybu přes 2 sousední políčka s řekou (2 pádla + 1 pádlo). Protože nemůže použít zbývající sílu svého Vrtulového letadla, tato síla propadá. Musí Vrtulové letadlo odstranit ze hry a vrátit ho zpět do krabice.

d. Potom zahraje Domorodce a přesune svou hrací figurku na políčko se šterkem. Díky Domorodci může ignorovat požadavky políček, takže nemusí zahrát 3 karty z ruky, aby se na políčko se šterkem mohla přesunout.

e. Anna použije svou poslední kartu k nákupu nové karty. Zahraje Novinářku a získá 3 mince.

- Na destičce s tržištěm je volné místo, takže si může koupit libovolnou expediční kartu. Vybere si Kompas (za 2 mince) a položí ho na svou odhazovací hromádku. Protože je možné koupit pouze 1 kartu za tah, její poslední mince propadá.
- Nakonec položí zbývající karty z hromádky s Kompasem na volné místo na destičce s tržištěm.

FÁZE 2 A FÁZE 3

Anna přendá všechny karty, které v tomto tahu zahrála a umístila nad svou expediční tabulku, na odhazovací hromádku. Pak si dobře 4 karty z dobírací hromádky.

DALŠÍ TRASY DO ELDORÁDA

Na této straně najdete návrhy tras pro další hry.
Při sestavování hry umístěte **náhodnou** blokádu na každou spojnici mezi dvěma deskami s terénem (**není zde vyobrazeno**).
Při použití pásů s terénem umístěte pouze **jednu** blokádu (na začátek každého pásu).

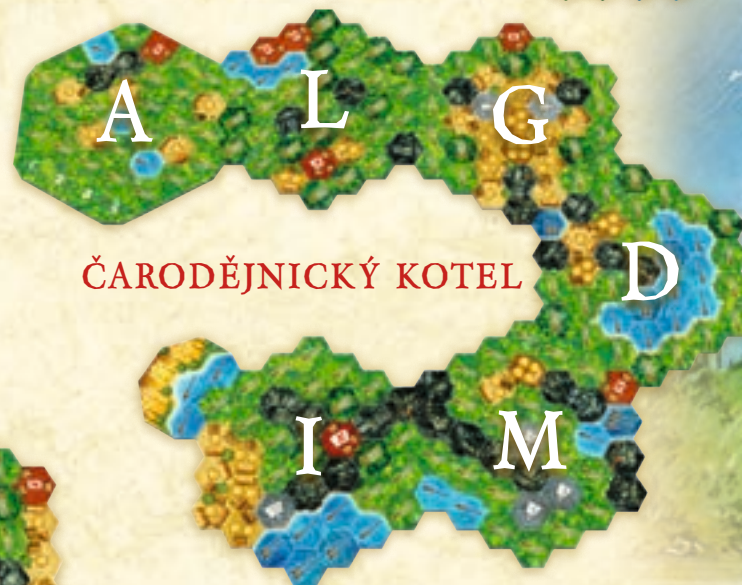
LEHKÉ



STŘEDNÍ



TĚŽKÉ



MŮŽETE SI TAKÉ NAVRHNOUT VLASTNÍ TRASY

TIPY A TRIKY PRO VAŠE VLASTNÍ TRASY!

- Vyhněte se dlouhým úsekům terénu ve stejné barvě. Čím rozmanitější trasu vytvoříte, tím bude hra napínavější (a náročnější).
- Případné zkratky by měly vést přes políčka s obtížným terénem. Dlouhé cesty po vnější straně by měly být jednodušší.
- Pokud plánujete trasu se zatáčkami, ujistěte se, že vnitřní cesta je obtížněji schůdná. Díky tomu vznikne mnoho zajímavých cest a každý hráč může použít svou oblíbenou taktiku.
- Nevytvářejte příliš zúžených míst. Jen správná kombinace udělá z vašeho závodu skutečné dobrodružství!

VARIANTA HRY S JESKYNĚMI

Jakmile po několika hrách prokážete své badatelské schopnosti, vyzkoušejte variantu s jeskyněmi.

Vášim cílem pořád zůstává být první expedicí, která dosáhne ELDORÁDA, ale navíc můžete cestou prozkoumat jeskyně.

V těchto jeskyních najdete žetony, které vám poskytnou další výhody.

Během přípravy hry zamíchejte všech 36 jeskynních žetonů.

Vytvořte hromádky po 4 žetonech lícem dolů a položte jednu hromádku na každé horské políčko na vaší trase, které ukazuje jeskyni.

Pokud se vaše hrací figurka zastaví vedle jeskyně poté, co jste díky kartě provedli pohyb, prozkoumejte jeskyni. (Vaše hrací figurka se zde musí zastavit, nemůžete prozkoumávat, když pouze procházíte jeskyní.)

Pro průzkum jeskyně si vezměte z hromádky žetonů vrchní jeskynní žeton a položte ho lícem nahoru před sebe. Můžete vlastnit libovolný počet žetonů.

Jakmile získáte jeskynní žeton, můžete jej zahrát kdykoli během svého aktuálního tahu nebo některého z pozdějších tahů.

Zahrané jeskynní žetony jsou poté ze hry odstraněny.

Po použití je uložte zpět do krabice.



ZVLÁŠTNÍ SITUACE

Pokud mezi vaší hrací figurkou a jeskyní leží blokáda, nemůžete jeskyni prozkoumat. Pokud však překonáte blokádu (bere se jako jakékoli jiné políčko), jeskyni prozkoumat můžete. Překoná-li blokádu jiný hráč, nemůžete jeskyni prozkoumat a vzít si z ní jeskynní žeton, protože jste se k ní ve svém tahu aktivně nedostali.

Když už vaše hrací figurka stojí vedle jeskyně a vy ji chcete prozkoumat znovu, musíte se nejprve od jeskyně vzdálit a zastavit se na políčku, které s jeskyní nesousedí. Poté můžete svou hrací figurku znovu přesunout na políčko vedle jeskyně a jeskyni znovu prozkoumat.

Pokud zůstanete stát vedle dvou jeskyní, prozkoumejte každou zvlášť.



Příklad:

Julián hraje Badatele a přesune svou figurku na políčko s džunglí vedle jeskyně.

Veze si vrchní jeskynní žeton a položí ho před sebe lícem nahoru.

Julián okamžitě použije jeskynní žeton k přesunu na další políčko.

Toto políčko je také vedle jeskyně, ale protože se Julián přesunul z jednoho sousedícího políčka na druhé, další jeskynní žeton nedostane. Mohl si také jeskynní žeton schovat na pozdější pohyb figurkou nebo nákup karty.

HRA OBSAHUJE NÁSLEDUJÍCÍ JESKYNŇÍ ŽETONY



2x

Hrajte se žetony s mačetou, mincí a pádlem stejně jako s kartami a posouvajte se na políčka s odpovídající barvou/symbolem. Nebo si za žetony s mincí můžete koupit kartu.



3x



2x



4x

Tyto žetony vám umožní dobrat si do ruky další kartu z vaší dobírací hromádky. Stejně jako u Kartografa vám tento žeton umožňuje zahrát tuto kartu ve stejném tahu.



4x

Když použijete tyto žetony, můžete ze své ruky odebrat libovolnou kartu a vrátit ji zpět do krabice.



3x

Díky těmto žetonům si můžete vyměnit své karty v ruce. Zahrajte žeton, položte až 4 karty z vaší ruky nad expediční tabulku (bez dalšího efektu) a pak si doberte stejný počet karet z dobírací hromádky.

Pokud je vaše dobírací hromádky prázdná, zamíchejte vaši odhazovací hromádku jako obvykle a doberte si z ní.



2x

Zahrajte tento žeton ihned po použití karty s předmětem. Místo odstranění daného předmětu ze hry položte kartu s předmětem na svou odhazovací hromádku během 2. fáze svého tahu.



2x

Po zahrání tohoto žetonu se můžete po zbytek svého tahu pohybovat na políčka obsazená figurkami nebo přes ně. Hory zůstávají nepřístupné.



2x

Tento žeton funguje stejně jako Domorodec. Můžete se přesunout na libovolné sousední políčko a ignorovat jeho požadavky. Tento žeton nemůžete použít k přesunu na obsazené políčko nebo horu.



2x

Pomocí tohoto žetonu změníte symbol další karty, kterou zahrajete. Například můžete použít Průkopníka (3 mačety) jako 3 mince nebo 3 pádla.

PŘEHLED EXPEDIČNÍ KARTY



Zelené karty vám pomohou prosekat cestu džunglí.



S modrými kartami získáváte pádla pro přejezd přes řeku.




Žluté karty vám dávají mince na cestování po vesnicích nebo na najímání nových členů a koupi předmětů.



Bílé žolíkové karty umožňují vybrat si jeden ze tří symbolů, kdykoli je budete hrát: mačetu, pádlo nebo minci.

AKČNÍ KARTY

Fialové akční karty můžete zahrát kdykoli během svého tahu, buď při pohybu figurkou, nebo při nákupu. Postupujte podle pokynů na kartě a pak pokračujte ve hře. Karty se symbolem  nezapomeňte po použití odstranit ze hry!



VYSÍLAČKA

Když hrajete Vysílačku, můžete si vzít libovolnou expediční kartu bez placení. Vyberte si libovolnou kartu z destičky s tržištěm nebo nad ní. Novou kartu položte jako obvykle na odhazovací hromádku. Po použití Vysílačky ji nezapomeňte odstranit ze hry.



VĚDKYNĚ

Použijte Vědkyni k optimalizaci své expedice. Umožňuje vám okamžitě si dobrat další kartu a potom, pokud chcete, můžete ze hry odstranit jakoukoli 1 kartu, kterou máte v ruce.



KARTOGRAF

Kartograf vám umožňuje dobrat si 2 karty z dobírací hromádky a zahrát je v tomto tahu. Pokud je vaše dobírací hromádka prázdná, zamíchejte vaši odhazovací hromádku jako obvykle a doberte si z ní.



CESTOVNÍ DENÍK

Cestovní deník vám umožňuje dobrat si 2 karty a poté odstranit až 2 karty, které máte v ruce, ze hry. Cestovní deník bohužel odstraňuje ze hry i sám sebe.



KOMPAS

Kompas vám umožní dobrat si 3 karty, ale po použití musíte Kompas odstranit ze hry.



DOMORODEC

Domorodec zná oblast a při hře vás vždy nechá postoupit o jedno políčko. Ignorujte požadavky daného políčka a prostě na něj umístěte svou figurku. Domorodec může také odstraňovat blokády, ale nemůžete ho použít k přesunu na obsazené nebo horské políčko.