

REINER KNIZIA

Hledání

Hľadanie

# ELDORÁDA



Ravensburger

Herný dizajn: Reiner Knizia  
Výtvarné práce, DTP a grafický dizajn: Vincent Dutrait

*Reiner Knizia ďakuje všetkým hráčom, ktorí sa podieľali na vývoji hry **HEADANIE ELDORÁDA**, najmä Iainovi Adamsovi, Sebastianovi Bleasdaleovi, Chrisovi Dearloveovi, Drakovi, Martinovi Highamovi, Rossovi Inglisovi, Kevinovi Jacklinovi, Chrisovi Lawsonovi a Daveovi Springovi.*

© Dr. Reiner Knizia. Všetky práva vyhradené.





Hlboko v hustých džungliach Južnej Ameriky leží **ELDORÁDO**, mesto zlata.

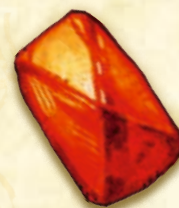
V tomto stratenom kráľovstve na vás čaká nekonečné bohatstvo - zlato, šperky a vzácne artefakty.

Ste skupina odvážnych dobrodruhov, ktorí sa vydávajú stratené mesto hľadať.

Vžite sa do úlohy neohrozených vodcov expedície a doveďte svoj tím až do **ELDORÁDA**.

Zostavte si tím odborníkov pre svoju expedíciu,  
zaobstarajte si potrebné vybavenie a múdro si naplánujte cestu.

Kto prvý prekročí hranicu do zlatého mesta, vyhráva hru a získava všetky poklady.



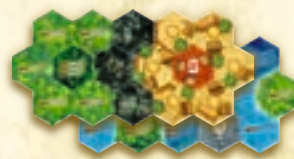
## OBSAH



1 obojstranná štartovacia doska s terénom (A/B) so 4 štartovacími políčkami (1-4)



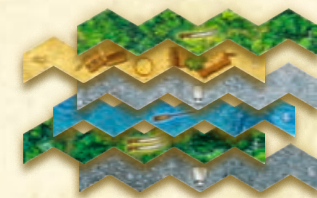
6 obojstranných dosiek s terénom (C/D až M/N)



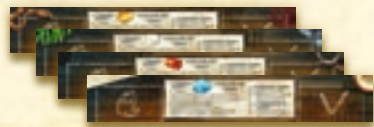
2 obojstranné pásy s terénom (O/P a Q/R)



1 obojstranná cieľová doska (brána do ELDORÁDA)



6 blokad (1-6)



4 expedičné tabuľky (1 na hráča)



4 štartovacie balíčky, každý obsahuje 8 expedičných kariet (1 balíček na hráča, každá karta ukazuje farbu hráča v pravom dolnom rohu)



1 žetón klobúka pre začínajúceho hráča



54 expedičných kariet (18 rôznych typov kariet, po 3 exemplároch)



1 doštička s trhoviskom (v 2 častiach)



8 hracích figúrok dobrodruhov (2 na hráča)



## AKO HRA FUNGUJE

Trasa pre každú hru je zostavená z niektorých dosiek s terénom a prípadne z jedného alebo oboch pásov s terénom. Vždy obsahuje štartovaciu a cieľovú dosku.



Všetky dosky a pásy s terénom sú obojstranné, s identifikačným písmenom v stredovom políčku. Štartovacia doska má na jednej strane písmeno A a na druhej strane písmeno B. Cieľová doska je tiež obojstranná, ale nie sú na nej žiadne identifikačné písmená.



Vaša figúrka dobrodruha začína na jednom zo štartovacích políčk na štartovacej doske. Cieľom hry je postupovať so svojou hracou figúrkou po ľubovoľnej dráhe políčk až na cieľovú dosku, ktorá je bránou do ELDORÁDA.

Začínate s balíčkom kariet otočených obrázkom dole – váš expedičný tím – z ktorého si môžete ťahať karty. Na začiatku hry obsahuje váš balíček týchto 8 kariet:

1 Námorník, 3 Bádatelia a 4 Cestovateľky.



Každý ťah začínate so 4 kartami na ruke.

Svoje expedičné karty môžete použiť na ťah figúrkou, najatie ďalších ľudí či kúpu predmetov pre vašu expedíciu.

Vďaka najímaniu ľudí a kupovaniu predmetov budú karty do vášho balíčka pribúdať; niektoré môžete z balíčka tiež odobrať.

Názov karty

Symbol a hodnota sily



Nákupeňná cena Symbol pre zostavenie

Expedičná karta

VYHRÁVA DOBRODRUH, KTORÝ SA AKO PRVÝ DOSTANE K BRÁNE DO ELDORÁDA.

Keď hráte prvýkrát, zostavte trasu podľa nasledujúceho obrázka.

**1** Preteky sa začínajú na štartovacej doske.

**2** Prezrite si 5 dosiek s terénom zobrazených na ilustrácii. Sú obojstranné, takže ich možno budete musieť otočiť. Rozložte dosky podľa obrázka.

**3** Položte cieľovú dosku podľa obrázka. Toto je brána do ELDORÁDA, cieľ vašej expedície.

**4** Zamiešajte 6 blokad lícom nadol. Na každú spojnicu medzi dvoma doskami s terénom položte jednu náhodne vybranú blokadu a otočte ju lícom hore. Zvyšné blokady vráťte do krabice.

Štartovacie políčka 1-4

V nasledujúcich hrách, môžete použiť ktorúkoľvek z alternatívnych trás na strane 10 alebo si navrhnuť svoju vlastnú trasu!

## TRHOVISKO

V každej hre musíte použiť všetkých 54 expedičných kariet. Karty roztriedte podľa obrázku na prednej strane a 18 rôznych typov kariet položte na kôpky vedľa trasy, takto:

**1** 6 kôpok kariet so symbolom v pravom dolnom rohu umiestnite vedľa seba na doštičku s trhoviskom.

**2** Ďalších 12 kôpok kariet bez symbolu umiestnite nad doštičku s trhoviskom.

## HRÁČI

Každý hráč dostane vo farbe podľa vlastného výberu:

- 1 hraciu figúrku pri hre s 3 alebo 4 hráčmi, 2 hracie figúrky pri hre s 2 hráčmi,
- 1 expedičnú tabuľku, (položte si ju pred seba),
- 1 štartovací balíček 8 kariet (každá karta ukazuje farbu hráča v pravom dolnom rohu).

Zamiešajte svoj štartovací balíček a umiestnite ho lícom dolu na ľavú časť vašej expedičnej tabuľky. Poslúži ako kôпка, z ktorej si budete ťahať karty.



Pred prvým ťahom si každý zo svojho balíčka potiahnite 4 karty na ruku.

Kto si k stolu sadne ako prvý, začína. Tento hráč dostane žetón klobúka pre začínajúceho hráča a položí 1 svoju hraciu figúrku na štartovacie políčko č. 1.

Všetci ostatní hráči v poradí, umiestnia svoje hracie figúrky na ďalšie voľné štartovacie políčka.

Keď hrajú 2 hráči, obsadí začínajúci hráč štartovacie políčko č. 1 a 3 a druhý hráč štartovacie políčko č. 2 a 4.



Ťah každého hráča pozostáva z 3 fáz:

## 1. ZAHRAJTE KARTY



Zahrajte karty a postúpte so svojou expedíciou a/alebo si kúpte novú kartu.

## 2. ODLOŽTE ZAHRANÉ KARTY



Odložte všetky zahrané karty na svoju odkladaciu kôpku.

## 3. POTIAHNITE SI KARTY



Potiahnite si karty, aby ste opäť na ruke mali 4 karty.

Hráč so žetónom klobúka pre začínajúceho hráča začína preteky a spraví všetky 3 fázy herného Ťahu.

Ďalší hráč v smere hodinových ručičiek urobí to isté.

Vaším cieľom je **ELDORÁDO!**

## FÁZA 1 – ZAHRAJTE KARTY

Zahrajte ľubovoľný počet kariet z ruky, aby ste (A) posunuli svoju hraciu figúrku a/alebo (B) kúpili až 1 novú kartu pre svoju expedíciu.

Každú kartu na ruke môžete použiť len **raz za Ťah**.

Najprv zahrajte karty, ktoré chcete použiť na pohyb figúrkou. Zvyšok kariet použijete na nákup až 1 novej karty.

### A – POHYB

Cesta do **ELDORÁDA** vedie rôznymi typmi terénu: krajinou (zelená, žltá, modrá), štrkom (sivá) a základným táborom (červená).

Na každom poličku sú uvedené požiadavky, ktoré musíte splniť, aby ste sa naň mohli presunúť. Čím viac symbolov je na poličku vyobrazených, tým ťažšie je sa naň dostať. Počet symbolov sa rovná sile polička.

#### • POLÍČKA S KRAJINOU

Zahrajte jednu kartu z ruky a položte ju lícom nahor nad svoju expedičnú tabuľku.

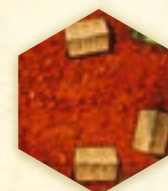
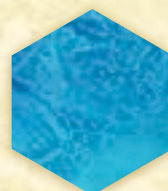
Väčšina kariet má nejakú hodnotu sily. Hodnota sily vám umožňuje posunúť sa o 1 alebo viac poličok **susediacich** s vašou figúrkou.

Potom môžete zahráť ďalšiu kartu a posunúť sa ďalej.

Každá hraná karta musí spĺňať 2 požiadavky:

1. Symbol na karte **musí zodpovedať farbe/symbolu** na poličku, kam sa chcete presunúť.
2. Hodnota sily karty **musí byť rovnaká alebo vyššia** ako sila polička.

Ak sú splnené obe podmienky, môžete sa presunúť na dané poličko.



Ak máte "zvyšky" sily, môžete ju ihneď použiť na presun na ďalšie poličko. Platia rovnaké 2 podmienky, ale najskôr od hodnoty sily na karte odčítajte silu, ktorú ste už použili.

S pohybom figúrky môžete kedykoľvek prestať. V takom prípade **okamžite** strácate všetku nevyužitú silu.

**DÔLEŽITÉ:** Nemôžete kombinovať viac kariet, aby ste sa presunuli na poličko s krajinou s vyššou hodnotou sily!

Príklad: Sára zahrá Bádateľa a posunie sa o 1 zelené poličko.  
Potom zahrá Zveda a posunie sa o 2 polička.  
Nakoniec zahrá Priekopníka a prejde na poličko s trojitou silou.



## • ŠPECIÁLNE POLIČKA



Na presun na poličko so štrkom alebo základným táborom použijete ľubovoľné karty z ruky. Počet symbolov na poličku udáva počet kariet, ktoré máte zahrať. Nezáleží na tom, aké postavy sú na týchto kartách.

Zahrané karty, vďaka ktorým ste sa presunuli na poličko so štrkom, umiestnite nad vašu expedičnú tabuľku. Zahrané karty, vďaka ktorým ste sa presunuli na poličko so základným táborom úplne odstráňte z hry a vráťte ich späť do krabice. V tejto hre ich už ich viackrát nepoužijete.

**Tip:** Jedná sa o skvelý spôsob, ako sa zbaviť slabých kariet z balíčka a "zoštíhliť" vašu expedíciu. Vďaka tomu môžete stále ťahať lepšie karty s vyššou úrovňou sily.

**DÔLEŽITÉ!**  
**NIKY SA NEMÔŽETE PRESUNÚŤ NA HORY (ČIERNA) ALEBO NA POLIČKA, KTORÉ SÚ UŽ OBSADENÉ INÝMI FIGÚRKAMI.**

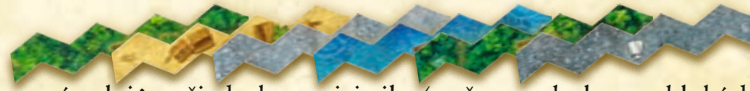
## • BLOKÁDY

Blokády sú prekážky na vašej ceste.

Hráč, ktorý chce blokádu prekonať ako prvý, musí splniť požiadavku na jej silu (počet symbolov na blokáde). Za týmto účelom zahrá karty rovnako, ako keď pohybuje figúrkou. Tento hráč si potom môže blokádu ponechať.

Blokády sa na konci hry používajú na rozriešenie prípadnej remízy; na tento účel majú tiež čísla (1 – 6). Po odstránení blokády môžu teraz všetci hráči voľne vstúpiť na predtým zablokovanú dosku alebo pás.

Blokády fungujú rovnako ako iné polička.



Príklad: Môžete použiť Priekopníka (3 mačety), aby ste splnili požiadavku blokády s 1 mačetou, a potom pokračovať v postupe na susediace zelené polička (ak tam nejaké sú).

## B – KÚPTE SI NOVÉ KARTY

V každom ťahu si môžete kúpiť maximálne 1 kartu bez ohľadu na to, či ste sa v tomto ťahu pohli alebo nie.

Karty so symbolom mince majú takú hodnotu, aká je ich sila.

Všetky ostatné karty majú hodnotu ½ mince.

Zahrajte ľubovoľný počet kariet a sčítajte ich hodnoty.

To je celkový počet mincí, ktoré môžete minúť za novú kartu.

**Žiadny výdavok nebude!**



Vyberte si z doštičky s trhoviskom kartu, ktorú si môžete dovoliť.

Nákupná cena každej karty je uvedená v spodnej časti karty.

Zakúpenú kartu položte lícom nahor na odkladaciu kôpku na pravú časť vašej expedičnej tabuľky (pozri fázu 2).

**Nedávajte si kartu priamo do ruky!**

Karta bude nakoniec zamiešaná do vašej kôpky, z ktorej si ťaháte karty, spolu so zvyškom vašej odkladacej kôpky.

Príklad: Ján sa rozhodne, že v tomto ťahu nepohne figúrkou. Namiesto toho plánuje veľký nákup. Najprv zahrá všetky karty z ruky: 1 Cestovateľku, 1 Fotografku, 1 Bádateľa a 1 Národníka. Potom spočíta hodnoty ich mincí:



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

Nákupná cena 4 mince

Ján si teraz môže dovoliť akúkoľvek kartu z doštičky s trhoviskom, ktorá stojí 4 mince alebo menej.

Vyberie si Vysielačku (nákupná cena 4 mince) a položí ju na svoju odkladaciu kôpku.

## AKO SI MÔŽEM DOKÚPIŤ ZVYŠNÉ EXPEDIČNÉ KARTY?

Na začiatku hry si môžete vybrať zo 6 rôznych kôpok expedičných kariet na doštičke s trhoviskom. Hneď ako predáte všetky 3 karty z kôpky, získate prístup ku kartám nad doštičkou s trhoviskom.

Pokiaľ je na trhovisku aspoň jedno voľné miesto, môžete si vybrať ľubovoľnú expedičnú kartu, ktorú si môžete dovoliť, aj keď neleží na doštičke s trhoviskom.

Pokiaľ je vybraná karta z jednej z kôpok nad doštičkou s trhoviskom, položte jej kôpku na voľné miesto na doštičke s trhoviskom a kúpte si jednu z týchto kariet. Zakaždým, keď je na doštičke s trhoviskom voľné miesto, máte prístup ku všetkým zostávajúcim expedičným kartám.

## ŠPECIÁLNE KARTY: PREDMETY

Tieto karty sú označené symbolom preškrtnutej karty. Karty s predmetmi môžete zahrať len raz za hru. Po použití karty s predmetom ju odstráňte z hry a vložte späť do krabice.

**Nedávajte ju na odkladaciu kôpku!**

**Výnimka:** Ak zahráte kartu s predmetom bez toho, aby ste využili jej funkciu (napr. presunuli sa na poličko so štrkom alebo ju minuli ako ½ mince), umiestnite ju nad expedičnú tabuľku a potom ju vo fáze 2 odložte na odkladaciu kôpku.

Prehľad všetkých expedičných kariet nájdete v prehľade na strane 12.

## FÁZA 2 – ODLOŽTE ZAHRANÉ KARTY

Na konci svojho ťahu položte všetky karty, ktoré ste počas fázy 1 umiestnili nad expedičnú tabuľku, lícom nahor na odkladaciu kôpku. Ide o všetky karty, ktoré ste zahráli, s výnimkou kariet, ktoré ste z hry úplne odstránili. Vaša odkladacia kôpka sa nachádza na pravej časti expedičnej tabuľky.

Ak stále máte karty na ruke, môžete si ich ponechať na ruke na ďalšie kolo alebo ich tiež odložiť. Môžete sa rozhodnúť pre každú kartu zvlášť.

## FÁZA 3 – POTIAHNITE SI KARTY

Potom si ťahajte karty z kôpky, kým nebudete mať na ruke 4 karty.

**Ak už máte na ruke 4 alebo viac kariet, nerobte nič.**

Nie je v kôpke dosť kariet na potiahnutie? Pokiaľ je vo vašej kôpke menej kariet, než potrebujete pre ďalší ťah, potiahnite si najskôr všetky zostávajúce karty. Potom zamiešajte svoju odkladaciu kôpku, aby ste vytvorili novú kôpku, z ktorej budete ťahať karty, a potiahnite si z nej zvyšok potrebných kariet. Ťah prechádza na ďalšieho hráča v poradí.

## KONIEC HRY

Keď niektorý z hráčov dosiahne jedno z 3 cieľových políčok na cieľovej doske, začne sa záverečné kolo. (Hráč potom položí svoju figúrku na bránu do ELDORÁDA, aby uvoľnil cieľové políčko.)

Každý hráč, ktorý zostal v tomto kole, teraz odohrá svoj posledný ťah. Po skončení kola sa hra skončí.

Pokiaľ posledný hráč z kola dosiahne jedno z cieľových políčok ako prvý, hra okamžite končí. Ak sa do ELDORÁDA dostal len jeden hráč, vyhráva.

### Čo robiť, keď je hra nerozhodná?

Ak sa v záverečnom kole dostane do ELDORÁDA viacero hráčov, vyhráva ten hráč, ktorý nazbieral najviac blokad.

Ak je stav stále nerozhodný, vyhráva hráč s blokádou s najvyšším číslom.

Ak hráči s rovnakým počtom bodov nemajú žiadne blokády, vyhráva ten, ktorý dosiahol ELDORÁDO ako prvý.



## PRAVIDLÁ PRE 2 HRÁČOV

Zostavte hru ako obvykle.

Pravidlá pre všetky tri fázy zostávajú rovnaké. Každý hráč dostane druhú hraciu figúrku vo svojej farbe.

Začínajúci hráč umiestni svoje hracie figúrky na štartovacie políčka č. 1 a 3, druhý hráč na č. 2 a 4.

Pri pohybe figúrkou sa pri každej hranej karte rozhodnite, na ktorú z dvoch hracích figúrok sa bude vzťahovať.

Ťahajte touto hracou figúrkou a pre ďalšiu hranú kartu sa rozhodnite znova. Kartu však **nemôžete** použiť tak, že by ste rozdelili jej silu medzi obe vaše figúrky.

Ako zvyčajne, **nemôžete** sa posunúť na políčko, ktoré je už obsadené inou figúrkou - ani tou vašou.

Aby ste vyhrali, musíte sa s OBOMA figúrkami dostať do ELDORÁDA ako prvý.

Pokiaľ sa obom hráčom podarí počas posledného kola dostať do ELDORÁDA so svojou druhou hracou figúrkou použite obvyklé pravidlá pre remízu.



## PRÍKLAD KOMPLETNÉHO ŤAHU

Anna má na ruke tieto 4 karty:



### FÁZA 1 – ZAHRAJTE KARTY

Anna najprv zahrá Kartografa a položí kartu nad svoju expedičnú tabuľku. Potom si potiahne ďalšie 2 karty zo svojej kôpky.

Potom Anna začne pohybovať figúrkou.

+



a. Zahrá Pioniera a posunie sa o 3 políčka (1 mačeta + 2 mačety + 2 mačety).

b. Potom sa presunie do susediaceho základného tábora. K tomu musí odobrať jednu kartu zo svojej ruky. Vyberie si Cestovateľku, odstráni ju z hry a odloží späť do krabice.



c. Aby mohla Anna postúpiť ďalej, zahrá Vrtuľové lietadlo ako „pádlo“. Použije ho na pohyb cez 2 susedné políčka s riekou (2 pádla + 1 pádlo). Pretože nemôže použiť zostávajúcu silu svojho Vrtuľového lietadla, táto sila prepadá. Musí Vrtuľové lietadlo odstrániť z hry a vrátiť ho späť do krabice.



d. Potom zahrá Domorodca a presunie svoju hračiu figúrku na políčko so štrkom. Vďaka Domorodcovi môže ignorovať požiadavky políčk, takže nemusí zahráť 3 karty z ruky, aby sa na políčko so štrkom mohla presunúť.



e. Anna použije svoju poslednú kartu na kúpu novej karty. Zahrá Novinárku a získa 3 mince.

- Na doštičke s trhoviskom je voľné miesto, takže si môže kúpiť ľubovoľnú expedičnú kartu. Vyberie si Kompas (za 2 mince) a položí ho na svoju odkladaciu kôpku. Pretože je možné kúpiť iba 1 kartu v jednom ťahu, jej posledná minca prepadáva.
- Nakoniec položí zostávajúce karty z kôpky s Kompasom na voľné miesto na doštičke s trhoviskom.

### FÁZA 2 A FÁZA 3

Anna odovzdá všetky karty, ktoré v tomto ťahu zahrála a umiestnila nad svoju expedičnú tabuľku, na odkladaciu kôpku. Potom si potiahne 4 karty z kôpky.



## ĎALŠIE TRASY DO ELDORÁDA

Na tejto strane nájdete návrhy trás pre ďalšie hry.

Pri zostavovaní hry umiestnite náhodnú blokádu na každú spojnicu medzi dvoma doskami s terénom (nie je tu vyobrazené).

Pri použití pásov s terénom umiestnite iba jednu blokádu (na začiatok každého pásu).

LAHKÉ



ZLATÉ KOPCE



CIEĽOVÁ ROVINKA

STREDNÉ



KEUKATÉ CHODNÍKY

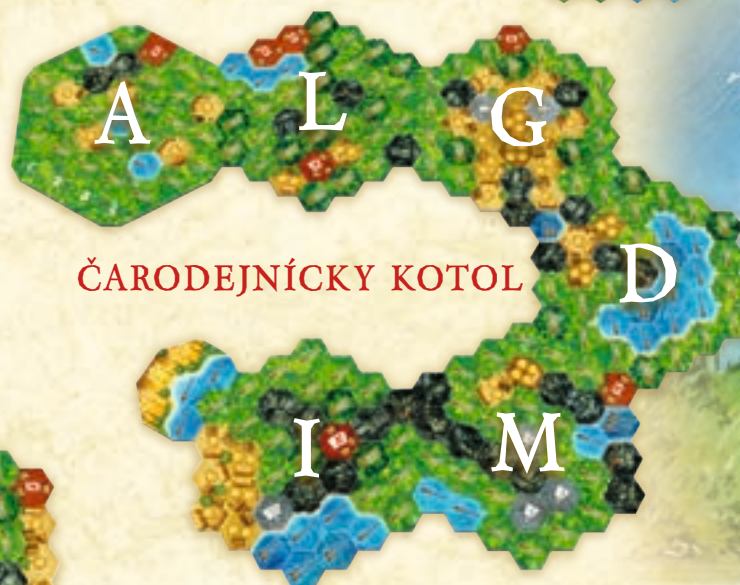
SERPENTÍNY



ŤAŽKÉ



MOČIARE



ČARODEJNÍCKY KOTOL

### MÔŽETE SI TIEŽ NAVRHNÚŤ VLASTNÉ TRASY

TIPY A TRIKY PRE VAŠE VLASTNÉ TRASY!

- Vyhnite sa dlhým úsekom terénu v rovnakej farbe. Čím rozmanitejšiu trasu vytvoríte, tým bude hra napínavejšia (a náročnejšia).
- Prípadné skratky by mali viesť cez políčka s náročným terénom. Dlhé cesty po vonkajšej strane by mali byť jednoduchšie.
- Ak plánujete trasu so zákrutami, uistite sa, že vnútorná cesta je ťažšie schodná. Vďaka tomu vznikne mnoho zaujímavých ciest a každý hráč môže použiť svoju obľúbenú taktiku.
- Nevytvárajte príliš veľa zúžených miest. Len správna kombinácia urobí z vašich pretekov skutočné dobrodružstvo!

## VARIANT HRY S JASKYŇAMI

Akonáhle po niekoľkých hrách preukážete svoje bádateľské schopnosti, vyskúšajte variant s jaskyňami.

Vášim cieľom stále zostáva byť prvou expedíciou, ktorá dosiahne ELDORÁDO, ale navyše môžete cestou preskúmať jaskyne.

V týchto jaskyniach nájdete žetóny, ktoré vám poskytnú ďalšie výhody.

Počas prípravy hry zamiešajte všetkých 36 jaskynných žetónov.

Vytvorte kôpky po 4 žetónoch lícom nadol a položte jednu kôpku na každé horské políčko na vašej trase, ktoré ukazuje jaskyňu.

Pokiaľ sa vaša hracia figúrka zastaví vedľa jaskyne potom, čo ste vďaka karte urobili pohyb, preskúmajte jaskyňu. (Vaša hracia figúrka sa tu musí zastaviť, nemôžete preskúmať, keď iba prechádzate jaskyňou.)

Pre prieskum jaskyne si vezmite z kôpky žetónov vrchný jaskynný žetón a položte ho lícom nahor pred seba. Môžete vlastniť ľubovoľný počet žetónov.

Akonáhle získate jaskynný žetón, môžete ho zahráť kedykoľvek počas svojho aktuálneho ťahu alebo niektorého z neskorších ťahov.

Zahrané jaskynné žetóny sú potom z hry odstránené.

Po použití ich vložte späť do krabice.



### ŠPECIÁLNE SITUÁCIE

Pokiaľ medzi vašou hracou figúrkou a jaskyňou leží blokáda, nemôžete jaskyňu preskúmať. Pokiaľ však prekonáte blokádu (berie sa ako akékoľvek iné políčko), jaskyňu preskúmať môžete. Ak prekoná blokádu iný hráč, nemôžete jaskyňu preskúmať a vziať si z nej jaskynný žetón, pretože ste sa k nej vo svojom ťahu aktívne nedostali.

Keď už vaša hracia figúrka stojí vedľa jaskyne a vy ju chcete preskúmať znova, musíte sa najskôr od jaskyne vzdialiť a zastaviť sa na políčku, ktoré s jaskyňou nesusedí. Potom môžete svoju hraciu figúrku znovu presunúť na políčko vedľa jaskyne a jaskyňu znovu preskúmať.

Pokiaľ zostanete stáť vedľa dvoch jaskýň, preskúmajte každú zvlášť.

Príklad:

Julián zahrá Bádateľa a presunie svoju figúrku na políčko s džungľou vedľa jaskyne.

Zoberie si vrchný jaskynný žetón a položí ho pred seba lícom nahor.

Julián okamžite použije jaskynný žetón na presun na ďalšie políčko.

Toto políčko je tiež vedľa jaskyne, ale pretože sa Julián presunul z jedného susediaceho políčka na druhé, ďalší jaskynný žetón nedostane. Mohol si tiež jaskynný žetón schovať na neskorší pohyb figúrkou alebo nákup karty.



### HRA OBSAHUJE NASLEDUJÚCE JASKYNNÉ ŽETÓNY



2x

Hrajte so žetónmi s mačetou, mincou a pádlom rovnako ako s kartami a posúvajte sa na políčka so zodpovedajúcou farbou/symbolom.



3x

Alebo si za žetóny s mincou môžete kúpiť kartu.



2x



4x

Tieto žetóny vám umožnia potiahnuť si ďalšiu kartu z vašej kôpky. Rovnako ako pri Kartografovi vám tento žetón umožňuje zahráť túto kartu v rovnakom ťahu.



4x

Keď použijete tieto žetóny, môžete zo svojej ruky odobrať ľubovoľnú kartu a vrátiť ju späť do krabice.



3x

Vďaka týmto žetónom si môžete vymeniť svoje karty na ruke. Zahrajte žetón, položte až 4 karty z vašej ruky nad expedičnú tabuľku (bez ďalšieho efektu) a potom si potiahnite rovnaký počet kariet z kôpky. Pokiaľ je vaša kôpka, z ktorej ťaháte karty, prázdna zamiešajte vašu odkladaciu kôpku ako obvykle a potiahnite si z nej.



2x

Zahrajte tento žetón ihneď po použití karty s predmetom. Namiesto odstránenia daného predmetu z hry položte kartu s predmetom na svoju odkladaciu kôpku počas 2. fázy svojho ťahu.



2x

Po zahrání tohto žetónu sa môžete po zvyšok svojho ťahu pohybovať na políčka obsadené figúrkami alebo cez ne. Hory zostávajú neprístupné.



2x

Tento žetón funguje rovnako ako Domorodec. Môžete sa presunúť na ľubovoľné susedné políčko a ignorovať jeho požiadavky. Tento žetón nemôžete použiť na presun na obsadené políčko alebo horu.



2x

Pomocou tohto žetónu zmeníte symbol ďalšej karty, ktorú zahráte. Napríklad môžete použiť Priekopníka (3 mačety) ako 3 mince alebo 3 pádla.

## EXPEDIČNÉ KARTY



Zelené karty vám pomôžu presekať cestu džungľou.



S modrými kartami získavate pádla pre prejazd rieky.




Žlté karty vám dávajú mince na cestovanie po dedinách alebo na prenájom nových členov tímu a kúpu predmetov.



Biele žolíkové karty umožňujú vybrať si jeden z troch symbolov kedykoľvek ich budete hrať: mačetu, pádlo alebo mincu.

## AKČNÉ KARTY

Fialové akčné karty môžete zahrať kedykoľvek počas svojho ťahu, buď pri pohybe figúrkou, alebo pri nákupe. Postupujte podľa pokynov na karte a potom pokračujte v hre. Karty so symbolom  nezabudnite po použití odstrániť z hry!



## VYSIELAČKA

Keď hráte Vysielačku, môžete si vziať ľubovoľnú expedičnú kartu bez platenia.

Vyberte si ľubovoľnú kartu z doštičky s trhoviskom alebo nad ňou. Novú kartu položte ako obvykle na odkladaciu kôpku. Po použití Vysielačky ju nezabudnite odstrániť z hry.



## VEDKYŇA

Použite Vedkyňu na optimalizáciu svojej expedície.

Umožňuje vám okamžite si potiahnuť ďalšiu kartu a potom, ak chcete, môžete z hry odstrániť akúkoľvek 1 kartu, ktorú máte na ruke.



## KARTOGRAF

Kartograf vám umožňuje potiahnuť si 2 karty z kôpky a zahrať ich v tomto ťahu.

Pokiaľ je vaša kôpka, z ktorej si ťaháte karty, prázdna zamiešajte vašu odkladaciu kôpku ako obvykle a potiahnite si z nej.



## CESTOVNÝ DENNÍK

Cestovný denník vám umožňuje potiahnuť si 2 karty a potom odstrániť z hry až 2 karty, ktoré máte na ruke. Cestovný denník bohužiaľ odstraňuje z hry aj sám seba.



## KOMPAS

Kompas vám umožní potiahnuť si 3 karty, ale po použití musíte Kompas odstrániť z hry.



## DOMORODEC

Domorodec pozná oblasť a pri hre vás vždy nechá postúpiť o jedno políčko.

Ignorujte požiadavky daného políčka a jednoducho naň umiestnite svoju figúrku. Domorodec môže tiež odstraňovať blokády, ale nemôžete ho použiť na presun na obsadené alebo horské políčko.