

REINER KNIZIA

The Legendary

EL DORADO



Ravensburger

Autore: Reiner Knizia
Illustrazioni, desktop publishing e grafica: Vincent Dutrait

*Reiner Knizia ringrazia tutti i giocatori che hanno contribuito allo sviluppo di **THE LEGENDARY EL DORADO**, in particolare Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove, Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson e Dave Spring.*

© Dr. Reiner Knizia. Tutti i diritti riservati.

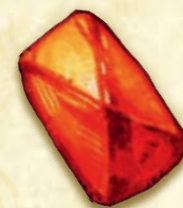




*Nel cuore della fitta giungla del Sud America si nasconde **EL DORADO**, la leggendaria città dell'oro.
Un regno perduto che custodisce inesauribili e inestimabili tesori: oro, gioielli e manufatti preziosi.*



*Parti alla ricerca della città perduta insieme ad altri valorosi avventurieri.
Sarai il capo spedizione che condurrà l'impavido gruppo a **EL DORADO**.*



*Recluta una squadra di esperti, assicurati l'equipaggiamento
necessario e pianifica il viaggio con attenzione.*



Il primo giocatore che varcherà i confini della città dell'oro sarà il vincitore e avrà diritto al tesoro.

COMPONENTI



COME SI GIOCA

In ogni partita, la strada per El Dorado si costruisce a partire dalle tessere territorio, utilizzando, se possibile, anche una o entrambe le strisce territorio.

La tessera iniziale e quella finale vanno sempre incluse.



Le tessere e le strisce territorio sono illustrate fronte-retro e ognuna è contrassegnata da una lettera nella casella esagonale centrale. La tessera iniziale è contrassegnata dalla lettera A su un lato e dalla lettera B sull'altro. Anche la tessera finale è illustrata fronte-retro, ma non è contrassegnata da lettere.



La pedina inizia a muoversi da una delle caselle di partenza sulla tessera iniziale. Lo scopo del gioco è muovere la pedina di casella esagonale in casella esagonale fino a raggiungere la tessera finale, la porta di EL DORADO.

A ciascun giocatore viene assegnato un mazzo di carte da posizionare di fronte a sé coperto e dal quale pescare; questo mazzo rappresenta la propria spedizione. All'inizio del gioco, il mazzo è formato dalle seguenti 8 carte:

1 marinaio, 3 esploratori e 4 viaggiatrici.



All'inizio del turno pesca 4 carte dal tuo mazzo principale.

Utilizza le carte spedizione per muovere la pedina, reclutare nuovi membri della spedizione o acquistare oggetti.

Assoldando nuovi avventurieri o comprando oggetti si aggiungono carte al proprio mazzo; potrebbe inoltre essere possibile eliminare alcune carte.



IL PRIMO GIOCATORE A RAGGIUNGERE LA PORTA DI EL DORADO VINCE.

PERCORSO

Se giochi per la prima volta, componi il percorso come mostrato di seguito.



1 La spedizione parte dalla tessera iniziale.

2 Individua le 5 tessere territorio mostrate nell'immagine. Sono illustrate fronte-retro, per cui potrebbe essere necessario capovolgerle. Unisci le tessere come in figura.

3 Posiziona la tessera finale come mostrato: è la porta di **EL DORADO** e raggiungerla rappresenta l'obiettivo della spedizione.

4 Mescola i 6 blocchi tenendoli coperti. Posiziona un blocco qualsiasi nel punto di unione tra due tessere territorio, poi scoprilo. Riponi i blocchi restanti nella scatola.

Nelle partite successive, potrai utilizzare i percorsi alternativi indicati a pagina 10, oppure creare nuovi percorsi personalizzati.

MERCATO

Ogni partita prevede l'utilizzo di tutte le 54 carte spedizione del mercato. Tenendo le carte scoperte, suddividile per tipologia e crea 18 mazzi (uno per ogni tipo di carta), posizionandoli accanto al percorso come segue:

1 Colloca i 6 mazzi con il simbolo ☀ nell'angolo in basso a destra l'uno accanto all'altro sul pannello mercato.

2 Posiziona gli altri 12 mazzi senza simbolo al di sopra del mercato.



GIOCATORI

Ogni giocatore riceve, nel colore che ha scelto:

- 1 pedina se i giocatori sono 3 o 4, 2 pedine se i giocatori sono 2
- 1 pannello spedizione, da posizionare di fronte a sé
- 1 mazzo principale composto da 8 carte (ogni carta deve riportare il colore scelto dal giocatore nell'angolo in basso a destra)

Mescola il mazzo principale e posizionalo coperto come mazzo di pesca a sinistra del tuo pannello spedizione.



Prima di iniziare a giocare, pesca 4 carte dal mazzo principale e aggiungile alla tua mano.

Il primo giocatore a essersi seduto al tavolo muove per primo. Questo giocatore riceve il gettone raffigurante il cappello da esploratore e posiziona una delle sue pedine sulla casella di partenza 1.

A turno, tutti gli altri giocatori posiziono le loro pedine sulla casella di partenza vuota successiva. Se si gioca in due, il giocatore che inizia occupa le caselle di partenza 1 e 3, mentre il secondo giocatore occupa le caselle 2 e 4.

Per ogni giocatore, il turno prevede 3 fasi:

1. GIOCA



Gioca le carte che hai in mano per far avanzare la tua pedina e/o acquistare una nuova carta.

Il giocatore che muove per primo riceve il gettone raffigurante il cappello da esploratore e completa le 3 fasi previste per il suo turno. Il turno passa poi al giocatore successivo che, a sua volta, completerà le tre fasi previste.

2. SCARTA



Aggiungi tutte le carte che hai giocato al mazzo degli scarti.

3. PESCA



Pesca fino ad avere 4 carte in mano.

L'obiettivo è raggiungere EL DORADO!

FASE 1 - GIOCA

Gioca le carte che vuoi dalla tua mano per (A) muovere la tua pedina e/o (B) acquistare al massimo 1 nuova carta per la spedizione.

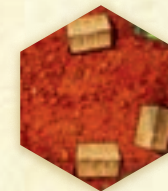
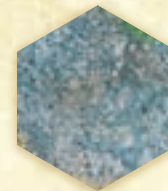
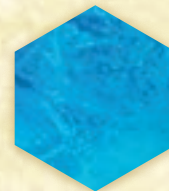
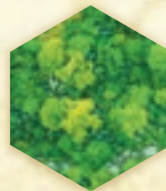
Ognuna delle carte che hai in mano può essere utilizzata una sola volta per turno.

Prima di tutto, gioca le carte che intendi usare per muovere la tua pedina. Utilizza le carte rimanenti per acquistare 1 nuova carta.

A - MUOVI LA PEDINA

La strada per **EL DORADO** attraversa diversi tipi di territori: paesaggio (verde, giallo e blu), rovine (grigio) e il campo base (rosso).

Per poter posizionare la pedina all'interno di una casella esagonale, occorre soddisfare i requisiti indicati. Maggiore è il numero dei simboli raffigurati dalla casella, più difficile sarà posizionarvi la pedina. Il numero di simboli raffigurati rappresenta il valore della casella.



• CASELLE PAESAGGIO

Gioca una delle carte che hai in mano e posizionala scoperta sul tuo pannello spedizione.

La maggior parte delle carte riporta una cifra che corrisponde al loro rispettivo valore. Il valore consente di muovere la propria pedina di 1 o più caselle adiacenti a quella in cui si trova.

È possibile giocare una seconda carta per muovere nuovamente la pedina.

Ciascuna delle carte giocate deve soddisfare 2 condizioni:

1. Il simbolo sulla carta deve corrispondere al colore/simbolo della casella da raggiungere.
2. Il valore della carta deve essere pari o superiore al valore della casella.

Se la carta soddisfa entrambe le condizioni, puoi muovere la pedina sulla casella.



Se il valore della carta è superiore e resta quindi della "potenza residua", puoi utilizzarla per spostare di nuovo la pedina sulla casella successiva. Valgono le stesse 2 condizioni già indicate, ma questa volta dovrai sottrarre il valore già utilizzato per lo spostamento precedente dal valore della carta.

Puoi decidere di fermarti in un qualsiasi momento: in questo caso perderai subito la potenza non utilizzata.

IMPORTANTE: Non è possibile combinare fra loro più carte per ottenere maggiore potenza e raggiungere così una casella paesaggio di valore più alto.

Esempio: Sara gioca la carta Esploratore e muove la pedina di 1 casella verde.

Poi gioca la carta Ricognitore e muove la pedina di 2 caselle.

Per finire, gioca la carta Capo spedizione e muove la pedina sulla casella con valore 3.



• CASELLE SPECIALI



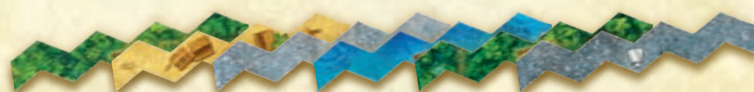
Per spostarti su una casella rovine o campo base, puoi utilizzare **qualsiasi** carta dalla tua mano. Il numero di simboli sulla casella indica il numero di carte da giocare. La tipologia di queste carte è irrilevante.

Le carte che utilizzi per spostarti su una casella rovine devono essere posizionate **al di sopra del tuo pannello spedizione**.

Le carte che utilizzi per spostarti su una casella campo base devono essere **eliminate dal gioco e riposte nella scatola**. **Non verranno più utilizzate nel corso della partita.**

Consiglio: Questo è un buon modo per eliminare le carte più deboli del tuo mazzo principale, "snellendo" la spedizione. Potrai così continuare a pescare le carte migliori con i valori più alti.

IMPORTANTE!
NON PUOI MUOVERE LA TUA PEDINA SULLE CASELLE MONTAGNA (NERE) O SU CASELLE GIÀ OCCUPATE DA ALTRE PEDINE.



• BLOCCHI

I blocchi sono **ostacoli** sul percorso.

Il primo giocatore che intenda **superare** un blocco deve soddisfare i requisiti di potenza previsti (indicati dal numero di simboli presenti sul blocco). Per riuscirci, deve giocare le stesse carte che userebbe per muovere la propria pedina. **Una volta superato il blocco, il giocatore può conservarlo.**

Può utilizzarlo in caso di spareggio al termine del gioco, motivo per cui anche i blocchi sono numerati (da 1 a 6). Una volta rimosso il blocco, tutti i giocatori possono avanzare liberamente sulle tessere o strisce prima inaccessibili. **I blocchi funzionano esattamente come tutte le altre caselle.**



Esempio:
Si può usare la carta Capo spedizione (machete 3) per soddisfare il requisito machete 1 del blocco e poi spostarsi su una casella verde adiacente (se presente).

B - ACQUISTA NUOVE CARTE

Puoi acquistare fino a **1 carta** per turno, sia che tu abbia mosso o meno la pedina.

Il valore delle carte con il simbolo della moneta è pari alla potenza indicata. Tutte le altre carte valgono $\frac{1}{2}$ moneta ciascuna. Scegli **quante** carte giocare e sommane i valori.

La cifra ottenuta rappresenta il numero totale di monete che puoi spendere per l'acquisto della nuova carta.

Non puoi ricevere resto!



Esempio:

In questo turno di gioco Giorgio decide di non muovere la sua pedina. Vuole effettuare invece un acquisto. Innanzitutto gioca tutte le carte che ha in mano: 1 viaggiatrice, 1 fotografa, 1 esploratore e 1 marinaio. A questo punto somma i valori delle singole carte:



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



Prezzo:
4 monete

Giorgio può permettersi di acquistare dal mercato qualsiasi carta desideri, purché costi al massimo 4 monete.

Sceglie di acquistare il Trasmettitore (al prezzo di 4 monete) e lo aggiunge al mazzo degli scarti.

COME ACQUISTARE LE ALTRE CARTE SPEDIZIONE?

Inizialmente, puoi scegliere tra uno dei **6 diversi mazzi di carte spedizione** presenti al mercato. Una volta vendute tutte e 3 le carte che formano ciascun mazzo, è possibile avere accesso alle carte che si trovano al di sopra del mercato.

Se al mercato c'è almeno una posizione vuota, puoi acquistare una qualsiasi carta spedizione fra quelle che puoi permetterti, scegliendola anche fra quelle che non si trovano al mercato.

Se la carta scelta proviene da uno dei mazzi al di sopra del mercato, per acquistarla devi posizionare il mazzo corrispondente nella posizione vuota al mercato. Ogni volta che si crea una posizione vuota al mercato, si ha accesso alle restanti carte spedizione.

CARTE SPECIALI: OGGETTI

Queste carte sono contrassegnate con il simbolo di una carta con una croce sopra. Si possono giocare le carte oggetto solo una volta a partita. Una volta giocate, devono essere eliminate dal gioco e riposte nella scatola.

Non possono essere inserite nel mazzo degli scarti!

Eccezione: Se giochi una carta oggetto senza però utilizzarla in base alla sua funzione (ad es. per attraversare una casella rovine o per spenderla con il valore di $\frac{1}{2}$ moneta), posizionala al di sopra del tuo pannello spedizione dopo averla giocata e poi inseriscila nel mazzo degli scarti durante la fase 2.

Il glossario a pagina 12 mostra tutte le carte spedizione disponibili.

FASE 2 - SCARTA

Al termine del tuo turno, inserisci nel mazzo degli scarti e scoperte tutte le carte che hai posizionato al di sopra del pannello spedizione durante la fase 1. Si tratta di carte che sono già state giocate, escluse quelle eliminate dal gioco. Il mazzo degli scarti si trova a destra del pannello spedizione.

Se hai ancora in mano delle carte, puoi scegliere se conservarle per il prossimo turno o scartarle. Puoi decidere per ciascuna carta singolarmente.

FASE 3 - PESCA

Per finire, pesca dall'apposito mazzo fino ad avere 4 carte in mano.

Se hai già in mano 4 o più carte, non pescare.

Se il mazzo di pesca è terminato e non contiene un numero sufficiente di carte da permetterti di pescare per il turno successivo, prendi quante più carte possibili. Poi mescola il mazzo degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca, da cui prendere le carte che ancora ti servono. Il turno passa quindi al giocatore successivo.

FINE DEL GIOCO

Quando un giocatore raggiunge una delle 3 caselle d'arrivo sulla tessera finale, ha inizio l'ultimo round. (il giocatore posizionerà la sua pedina sulla porta di **EL DORADO** liberando la casella d'arrivo.)

Gli altri giocatori rimasti in gioco iniziano il loro ultimo turno. La partita finisce una volta completato il round.

Se l'ultimo giocatore di un round raggiunge una delle caselle d'arrivo per primo, la partita si conclude. Se un solo giocatore raggiunge **EL DORADO**, questo giocatore vince la partita.

Che cosa succede in caso di pareggio?

Se più giocatori sono riusciti a raggiungere **EL DORADO** al termine dell'ultimo round, vince il giocatore che ha collezionato il maggior numero di blocchi.

In caso di ulteriore parità, vince il giocatore i cui blocchi hanno il valore più alto.

Se i giocatori a pari merito non possiedono blocchi, vince il giocatore che ha raggiunto **EL DORADO** per primo.



REGOLE PER 2 GIOCATORI

Configura il gioco come di consueto.

Le regole delle tre fasi restano invariate. Ogni giocatore riceve una seconda pedina del colore prescelto.

Il giocatore che muove per primo posiziona le proprie pedine sulle caselle di partenza 1 e 3, mentre il secondo giocatore posiziona le proprie sulle caselle 2 e 4.

All'inizio del tuo turno, scegli a quale pedina associare ogni carta utilizzata.

Muovi quella pedina e poi scegli di nuovo la pedina per cui giocherai la carta successiva. Non puoi usare una stessa carta per entrambe le pedine suddividendone il valore.

Come da regolamento, non puoi spostarti su una casella già occupata da un'altra pedina, nemmeno se la pedina è tua.

Per vincere, occorre raggiungere **EL DORADO** per primi con entrambe le pedine.

Se entrambi i giocatori raggiungono **EL DORADO** con la seconda pedina durante l'ultimo turno, si applicano le regole previste in caso di pareggio.



ESEMPIO DI UN TURNO DI GIOCO COMPLETO

Anna ha in mano le seguenti 4 carte:



FASE 1 - GIOCA

Innanzitutto, Anna gioca la carta Cartografo al di sopra del proprio pannello spedizione e pesca altre 2 carte dal proprio mazzo di pesca.

Successivamente, Anna inizia a muovere la sua pedina.



a. Gioca la carta Pioniere e si sposta di 3 caselle (machete 1 + machete 2 + machete 2).

b. Poi, si sposta sul campo base adiacente.

Per poter eseguire questa mossa, deve rinunciare a una carta che ha in mano. Sceglie la carta Viaggiatrice e la elimina dal gioco, riponendola nella scatola.

c. Per continuare a muovere la sua pedina, Anna gioca la carta Aeroplano con la funzione di "remo".

Decide di utilizzare questa carta per attraversare due caselle fiume adiacenti (remo 2 + remo 1).

Non può sfruttare la potenza 1 rimanente della carta Aeroplano, che quindi resterà inutilizzata.

Elimina la carta Aeroplano dal gioco, riponendola nella scatola.

d. Decide quindi di giocare la carta Nativo e sposta la sua pedina sulla casella rovine.

La carta Nativo annulla i requisiti previsti dalla casella: ciò significa che Anna non deve giocare le 3 carte che ha in mano per potersi spostare sulla casella in questione.

Anna usa la sua ultima carta per acquistare una nuova carta. Gioca la carta Giornalista per ottenere 3 monete.

- Poiché al mercato c'è una posizione vuota, può acquistare qualsiasi carta spedizione desideri. Sceglie la carta Bussola (al prezzo di 2 monete) e la aggiunge al mazzo degli scarti. Poiché si può acquistare solo 1 carta per turno, la moneta restante va persa.
- Infine, Anna sposta il mazzo delle carte Bussola nella posizione vuota al mercato.

FASE 2 E FASE 3

Anna prende tutte le carte che ha giocato durante il turno e le posiziona al di sopra del suo pannello spedizione nel mazzo degli scarti. Poi pesca 4 carte dal suo mazzo di pesca.



ALTRE STRADE PER EL DORADO

Ecco alcuni percorsi alternativi consigliati per le prossime partite.

Durante la preparazione del gioco, puoi posizionare un blocco qualsiasi nel punto di unione tra due tessere territorio (non mostrato di seguito).
Se utilizzi delle strisce territorio, posiziona un solo blocco (sul lato iniziale di ogni striscia).

FACILI



MEDI



LO SLALOM



DIFFICILI



IL CALDERONE STREGATO



PUOI CREARE I PERCORSI CHE PREFERISCI
CONSIGLI E TRUCCHI PER CREARE PERCORSI PERSONALIZZATI!

- Evita lunghe sequenze di territorio dello stesso colore.
- Più diversificherai il percorso, più entusiasmante (e difficile) sarà la partita.
- Scegli scorciatoie che aiutino a superare i territori più accidentati. La via più lunga deve essere anche la più semplice da percorrere.
- Se il percorso prevede curve, assicurati che la strada più interna sia anche la più difficile.
- In questo modo ogni giocatore potrà adottare la strategia che preferisce scegliendo tra i diversi percorsi disponibili.
- Non esagerare con le strettoie! Trova la combinazione perfetta per vivere un'autentica avventura.

VARIANTE GROTTE

Una volta acquisita una certa bravura, prova la variante grotte.

L'obiettivo rimane quello di raggiungere **EL DORADO**, ma la tua spedizione potrà inoltre esplorare le grotte che incontrerà lungo il percorso. All'interno delle **grotte**, troverai alcuni gettoni che ti daranno vantaggi aggiuntivi.

Durante la preparazione del gioco, mescola tutti i 36 gettoni grotta.

Tenendo i gettoni coperti, crea pile di 4 gettoni ciascuna: colloca una pila su ogni casella montagna con grotta presente sul percorso.

Se utilizzi una carta per spostare la tua pedina e questa si ferma accanto a una grotta, puoi esplorare la grotta (la tua pedina deve rimanere dove si trova, perché non è possibile esplorare una grotta se la si oltrepassa).

Per esplorare la grotta, prendi il gettone grotta in cima alla pila e posizionalo scoperto di fronte a te. Non esiste un numero massimo di gettoni grotta che è possibile ottenere.

Dopo aver raccolto un gettone grotta, puoi giocarlo in qualsiasi momento durante il turno attuale o quelli successivi.

I gettoni grotta utilizzati vengono eliminati dal gioco.

Dopo l'uso, devono essere riposti nella scatola.



CASI PARTICOLARI

Se un blocco separa la tua pedina da una grotta, non è possibile esplorarla. Se riesci a superare il blocco, che funziona come qualsiasi altra casella, puoi procedere a esplorare la grotta. Se però un altro giocatore supera il blocco, questa mossa non rientra nel tuo turno: non puoi quindi prendere un gettone grotta dalla pila e non puoi nemmeno esplorare la grotta in questione.

Se la tua pedina si trova già accanto a una grotta e desideri esplorarla di nuovo, devi prima spostare la pedina per allontanarti e sostare su una casella che non sia adiacente alla grotta. A questo punto puoi spostare di nuovo la pedina su una casella accanto alla grotta per esplorarla una seconda volta.

Se la tua pedina si ferma accanto a due grotte, esplora una grotta alla volta.



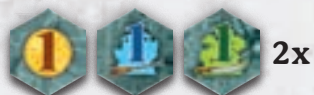
Esempio:

Giulio gioca la carta Esploratore e muove la pedina sulla casella giungla accanto a una grotta. Prende il gettone grotta in cima alla pila e lo posiziona scoperto di fronte a sé.

Decide di usare subito il gettone grotta per spostare la pedina sulla casella successiva.

Anche questa casella si trova vicino alla stessa grotta di prima, ma poiché Giulio si è spostato fra due caselle adiacenti alla grotta, non può prendere un altro gettone. In alternativa, Giulio avrebbe potuto conservare il gettone grotta per muovere la pedina in un secondo momento o per acquistare una carta.

IL GIOCO INCLUDE I GETTONI GROTTA MOSTRATI DI SEGUITO



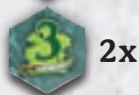
2x

Gioca i gettoni machete, moneta o remo per muovere la pedina su caselle dello stesso colore/simbolo.

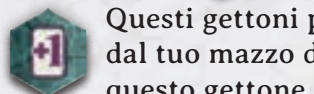


3x

In alternativa, usa i gettoni moneta per acquistare una carta.

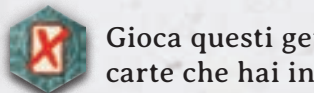


2x



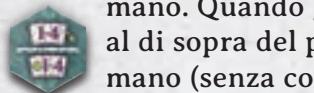
4x

Questi gettoni permettono di pescare una carta aggiuntiva dal tuo mazzo di pesca. Proprio come la carta Cartografo, questo gettone permette di giocare la carta durante lo stesso turno in cui è stata pescata.



4x

Gioca questi gettoni per eliminare dal gioco una qualsiasi delle carte che hai in mano e riporla nella scatola.



3x

Questi gettoni permettono di sostituire le carte che hai in mano. Quando giochi il gettone, puoi decidere di posizionare al di sopra del pannello spedizione fino a 4 carte dalla tua mano (senza conseguenze) e poi prendere dal tuo mazzo di pesca tante carte quante ne hai scartate precedentemente. Se il mazzo principale è terminato, mescola il mazzo degli scarti come da regolamento e poi pesca.



2x

Gioca questo gettone subito dopo aver usato una carta oggetto.

Invece di eliminare la carta oggetto dal gioco, la puoi inserire nel mazzo degli scarti durante la fase 2 del tuo turno.



2x

Dopo aver giocato questo gettone, puoi muovere la pedina passando sopra o accanto a una casella già occupata per il resto del turno.

Le caselle montagna restano però escluse.



2x

Questo gettone ha la stessa funzione della carta Nativo. Puoi utilizzarlo per spostare la pedina su una qualsiasi delle caselle adiacenti, annullando i requisiti previsti dalla casella. Il gettone non consente di spostare la pedina su una casella già occupata o su una casella montagna.



2x

Gioca questo gettone per cambiare il simbolo della carta che desideri usare. Per esempio, puoi usare la carta Capo spedizione (machete 3) come moneta o come remo con valore 3.

CARTE SPEDIZIONE



Le carte verdi permettono di aprire un sentiero attraverso la giungla.



Le carte blu sono remi che permettono di attraversare i fiumi.



Le carte gialle rappresentano monete per spostarsi tra i villaggi, reclutare nuovi membri della spedizione o acquistare oggetti.



Le carte jolly bianche, se giocate, permettono di scegliere uno dei tre simboli: machete, remo o moneta.

CARTE AZIONE

Puoi giocare le carte viola in qualsiasi momento durante il tuo turno, sia mentre muovi la pedina sia quando acquisti una nuova carta.

Segui le istruzioni riportate sulla carta e continua a giocare.

Ricorda di eliminare le carte con il  simbolo dal gioco dopo averle utilizzate!



TRASMETTITORE

Quando giochi la carta Trasmettitore, puoi prendere una carta spedizione senza pagare. Scegli una carta qualsiasi dal mercato o dai mazzi al di sopra. Aggiungi la nuova carta al mazzo degli scarti, come da regolamento. Ricorda di eliminare la carta Trasmettitore dal gioco dopo averla utilizzata.



SCIENZIATA

Puoi utilizzare la carta Scienziata per ottimizzare l'esito della spedizione. Ti permette di pescare immediatamente un'altra carta ed eventualmente di eliminare dal gioco una qualsiasi delle carte che hai in mano.



CARTOGRAFO

Con la carta Cartografo puoi pescare due carte del mazzo principale e usarle nello stesso turno di gioco. Se il mazzo principale è terminato, mescola il mazzo degli scarti come da regolamento e poi pesca.



DIARIO DI VIAGGIO

Con la carta Diario di viaggio puoi pescare 2 carte ed eliminare dal gioco fino a 2 delle carte che hai in mano. Sfortunatamente la carta Diario di viaggio deve essere poi eliminata dal gioco.



BUSSOLA

Con la carta Bussola puoi pescare tre carte, ma dovrai eliminare la carta Bussola dal gioco dopo averla utilizzata.



NATIVO

Poiché i Nativi conoscono molto bene la conformazione del territorio, quando giochi la carta Nativo puoi sempre spostare la pedina di una casella. Ignora i requisiti previsti dalla casella e sposta semplicemente la tua pedina. Con questa carta puoi inoltre distruggere i blocchi, ma non spostarti su una casella già occupata o su una casella montagna vuota.