

РАЙНЕР КНИЦИЯ

В ПОИСКАХ

# ЭЛЬДОРАДО

ДРАКОНЫ, СОКРОВИЩА И ТАЙНЫ

III





*Глубоко в джунглях Южной Америки сокрыт **ЭЛЬДОРАДО** —  
Золотой город. За его воротами таятся несметные сокровища.*

Группа отчаянных искателей приключений отправляется на поиски затерянного города.

Устремляясь всё дальше навстречу неизведанному, вы оказываетесь в таинственных долинах, окутанных туманом, где никогда не знаешь, что ждёт тебя впереди. Путь вам преграждают опасные драконы.

Но где есть дракон, там всегда найдутся и сокровища!

Первый, кто пересечёт границу Золотого города или соберёт 4 сокровища, победит в игре.

В этом дополнении вы найдёте 3 модуля, которые можно использовать как по отдельности, так и вместе.

«Драконы» добавляют в игру драконов, которыми вы сможете управлять, вынуждая соперников прятаться.

«Сокровища» добавляют жетоны сокровищ, которые можно добыть, разыграв карты или использовав металлоискатель.

«Тайны» представляют собой закрытые фрагменты долин, которые открываются игроку, оказавшемуся рядом с ними.

Для игры требуется «В поисках Эльдорадо».

Модули этого дополнения совместимы с дополнениями «Герои и демоны» и «Опасности и муиски».

## СОСТАВ ИГРЫ

### ДРАКОНЫ



4 дракона  
(фиолетовый, зелёный, жёлтый, синий)



9 карт  
экспедиций



6 жетонов пещер  
(только для варианта  
с пещерами)

### СОКРОВИЩА



12 жетонов сокровищ



3 карты  
экспедиций



6 жетонов пещер  
(только для варианта  
с пещерами)

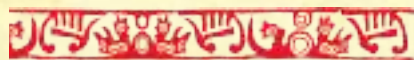
### ТАЙНЫ



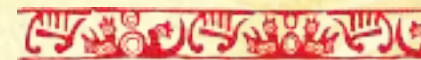
9 фрагментов долин



3 жетона пещер  
(только для варианта  
с пещерами)



# 1-Й МОДУЛЬ: ДРАКОНЫ



Следуйте правилам основной игры со следующими изменениями:

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Завершив подготовку к основной игре, разложите стопки карт действий (сигнальный пистолет, заклинатель драконов, провожатый) над планшетом рынка.

Затем разместите на маршруте 4 драконов. Размещайте каждого дракона на разных фрагментах маршрута, исключая начальный фрагмент. Дракона можно разместить на любой клетке по вашему выбору, даже в горах.

Изначально драконы **спят**, поэтому положите фишки всех 4 драконов плашмя.

## ХОД ИГРЫ

### ОБЩЕЕ ПРАВИЛО

Спящие драконы не перемещаются, игнорируйте их. Когда фишка любого игрока после завершения перемещения по карте впервые останавливается на фрагменте маршрута с драконом, тот просыпается. Поставьте фишку дракона вертикально.

### ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ

Если ваша фишка переместилась на соседнюю со спящим драконом клетку, ваше перемещение завершается на этой клетке, а дракон просыпается.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ДРАКОНА

Обычно, разыгрывая карту над планшетом экспедиции, вы используете её, чтобы переместить свою фишку или приобрести новую карту. Теперь вместо этого вы можете переместить дракона.

- Если это карта со значением (зелёная, жёлтая, синяя), можете переместить дракона соответствующего цвета.
- Если это белая карта, можете переместить дракона любого цвета из представленных на этой карте.
- Если это сиреневая карта действия, можете переместить фиолетового дракона.

Перемещая дракона, всегда передвигайте его на незанятую соседнюю клетку, включая клетку гор или другие фрагменты и отрезки маршрута. Не перемещайте его через препятствия.

Если дракон переместился на клетку своего цвета (зелёную, жёлтую, синюю или чёрную клетку гор для фиолетового дракона), можете немедленно переместить его ещё раз на соседнюю клетку, но не далее.

### УКРЫТИЕ ОТ ДРАКОНА

Пробудившийся дракон наводит ужас на окрестности — **все** соседние с ним клетки. Переместить свою фишку на/через клетки, соседние с пробудившимся драконом, **нельзя**. Если в результате перемещения дракона ваша фишка оказывается на соседней с ним клетке, вы должны спрятаться — вы не можете перемещать вашу фишку, пока дракон остаётся на соседней клетке.



## КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В игре появляются 3 новые карты действий, связанные с драконами:



### СИГНАЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ

Эта карта позволяет поместить дракона на любую незанятую клетку фрагмента или отрезка маршрута, на котором он находится.

Использував сигнальный пистолет, уберите его из игры, вернув в коробку.



### ПРОВОЖАТЫЙ

Подобно аборигену, провожатый позволяет вам переместить вашу фишку на незанятую соседнюю клетку.

Однако между ними есть 2 различия: переместиться можно только на клетку с одним символом, а также можно переместиться на соседнюю с драконом клетку или с такой клетки.



### ЗАКЛИНАТЕЛЬ ДРАКОНОВ

Эта карта позволяет переместить дракона (на соседнюю клетку либо на 2 клетки, если первая клетка соответствует цвету дракона). Затем возьмите карту из вашей колоды.

## ДРАКОНЫ И ВАРИАНТ ИГРЫ С ПЕЩЕРАМИ

Добавьте следующие 6 жетонов пещер к 36 жетонам пещер из основной игры:



3x

Разыграйте этот жетон, чтобы переместиться на любую соседнюю клетку. Переместиться можно только на соседнюю с драконом клетку или с такой клетки. Переместиться на клетку гор или клетку, занятую другой фишкой, нельзя (как и в случае с аборигеном).



3x

Разыграйте этот жетон, чтобы переместить дракона (на соседнюю клетку либо на 2 клетки, если первая клетка соответствует цвету дракона).



# 2-Й МОДУЛЬ: СОКРОВИЩА

Следуйте правилам основной игры со следующими изменениями:

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Завершив подготовку к основной игре, сложите 3 карты металлоискателей стопкой над планшетом рынка.

Затем **взакрытую** перемешайте жетоны сокровищ. Используйте по 3 жетона на игрока, лишние верните в коробку.

Начиная с ближайшего к Эльдорадо фрагмента маршрута и двигаясь назад, кладите по 1 жетону сокровища **взакрытую** на каждый фрагмент, кроме начального.

Жетон можно положить на любую клетку, кроме клетки гор. Если у вас остались жетоны сокровищ, снова начните с ближайшего к Эльдорадо фрагмента маршрута и положите по второму жетону сокровищ **взакрытую** на каждый фрагмент. Продолжайте, пока не разместите все доступные жетоны сокровищ.

Затем **переверните** все выложенные жетоны.

## ХОД ИГРЫ

### ДОБЫЧА СОКРОВИЩА

Переместить свою фишку на клетку с жетоном сокровища нельзя. Если в начале вашего хода ваша фишка оказалась на соседней клетке с жетоном сокровища либо если после завершения перемещения по карте фишка остановилась на соседней клетке с жетоном сокровища, у вас появляется возможность добыть сокровище.

Для этого разыграйте требуемые карты, используя либо указанное суммарное значение карт соответствующего цвета/символа, либо указанное количество карт определённого цвета/символа. Верните эти карты в коробку.

**Не кладите их в стопку сброса!**

Затем возьмите этот жетон сокровища и положите перед собой **в открытую**. Наконец, переместите свою фишку на клетку, с которой вы взяли жетон сокровища. После этого продолжите свой ход.

В игре появляется новая карта действия, которая поможет вам добывать сокровища:



### МЕТАЛЛОИСКАТЕЛЬ

Если ваша фишка находится на соседней клетке с жетоном сокровища, разыграйте эту карту, чтобы добыть его, не разыгрывая требуемые карты. Затем верните металлоискатель в коробку.



## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОКРОВИЩА

Добыв жетон сокровища, можете использовать его в любой момент текущего или любого своего последующего хода. Используйте жетон сокровища, чтобы переместить вашу фишку не более 2 раз на соседнюю клетку. Игнорируйте требования клеток. Переместиться на клетку, занятую другой фишкой, или клетку гор нельзя, как и в случае с аборигеном.

**Используя жетон сокровища, уберите его из игры, вернув в коробку.**

## ПОБЕДА С 4 СОКРОВИЩАМИ

Если перед вами лежат 4 жетона сокровищ, считайте, что ваша фишка достигла Эльдорадо. Текущий раунд объявляется последним.

Игра завершается по окончании этого раунда. Все игроки, имеющие по 4 жетона сокровищ, и все игроки, достигшие Эльдорадо, становятся претендентами на победу.

Если претендент всего один, он становится победителем. Если претендентов несколько, побеждает тот, у кого больше препятствий. Если всё ещё ничья, побеждает игрок с наибольшим значением препятствия. Если у претендентов нет препятствий, побеждает тот, кто первым выполнил условие победы.

### Пример:

Женя добыл 4-й жетон сокровища (и не использовал ни один), из-за чего текущий раунд объявляется последним. В этом раунде Сергей достиг врат Эльдорадо. Поскольку у Жени 1 препятствие, а у Сергея — 2, Сергей и побеждает в игре.



## СОКРОВИЩА И ВАРИАНТ ИГРЫ С ПЕШЕРАМИ

Добавьте следующие 6 жетонов пещер к 36 жетонам пещер из основной игры:



3x

Разыграйте этот жетон, чтобы поменять местами любые 2 открытых жетона сокровищ на маршруте.



**ВАЖНО**

**Использовать жетоны пещер, на которых изображены мачете, монеты или вёсла, для добычи сокровищ нельзя.**

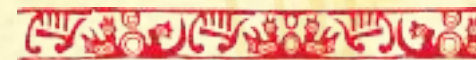


3x

Добывая сокровище, разыграйте этот жетон в качестве карты требуемого цвета/символа со значением 2. Используйте только для добычи сокровищ.



## 3-Й МОДУЛЬ: ТАЙНЫ



Следуйте правилам основной игры со следующими изменениями:

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Завершив подготовку к основной игре, **взакрытую** перемешайте стопку фрагментов долин.

Положите по одному фрагменту долин **взакрытую** на каждый фрагмент маршрута, кроме начального. Убедитесь, что каждый фрагмент долин выровнен относительно клеток фрагмента под ним и закрывает ровно 7 клеток этого фрагмента.

Фрагмент долин может закрывать любые клетки, даже клетки гор.

Остальные фрагменты долин верните в коробку **взакрытую**.

**ВАРИАНТ:** также вы можете использовать фрагменты долин как обычные фрагменты маршрута. В этом случае размещайте их в **открытую**. Элемент таинственности пропадёт, но испытания останутся.

### ХОД ИГРЫ

Переместить свою фишку на **закрытый** фрагмент долин **нельзя**.

Если после завершения перемещения по карте ваша фишка остановилась на соседней клетке с закрытым фрагментом долин, **откройте** его.

Расположите фрагмент долин **в открытую** так, чтобы он закрывал те же 7 клеток и был повернут таким образом, чтобы маленький **символ совы** находился **на соседней клетке** с вашей фишкой.

Начиная с этого момента, все фишки игроков могут перемещаться на клетки этого фрагмента долин как обычно.



## ТАЙНЫ И ВАРИАНТ ИГРЫ С ПЕЩЕРАМИ



Добавьте следующие 3 жетона пещер к 36 жетонам пещер из основной игры:



3x

Разыграйте этот жетон, чтобы переместить свою фишку не более 2 раз на соседнюю клетку, только если эта клетка находится на фрагменте долин. Игнорируйте требования клеток. Перемещаться на клетку, занятую другой фишкой, или на клетку гор нельзя (как и в случае с аборигеном).





Автор игры: Райнер Книция

Художник: Венсан Дютре

*Райнер Книция выражает благодарность всем, кто принял участие в разработке серии игр  
«В ПОИСКАХ ЭЛЬДОРАДО».*

© Др. Райнер Книция, 2025. Все права защищены.