

РАЙНЕР КНИЦИЯ

В ПОИСКАХ

ЭЛЬДОРАДО

ОПАСНОСТИ И МУИСКИ





Автор игры: Райнер Книция

Художник: Венсан Дютре

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

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Всеволоду Чернову, Денису Карпенко, Андрею Королёву, Елене Даценко, Валерии Кишенько, Никите Сальникову, Глебу Андросову и Артёму Жданееву за помощь в подготовке русского издания.

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

Глубоко в джунглях Южной Америки сокрыт **ЭЛЬДОРАДО** — Золотой город.
За его воротами таятся несметные сокровища:
золото, самоцветы и бесценные артефакты.

Группа отчаянных искателей приключений устремляется на поиски затерянного города. По мере продвижения вглубь неизведанного вы столкнётесь с новыми реками и прибрежными зонами, высокими горами и опасными перевалами, а также коварными болотами, полными голодных крокодилов. Но также вы отыщете различные святилища с драгоценными артефактами, которые позволят вам успешно войти в ворота затерянного города. Вы встретите племя муисков — дружелюбных местных жителей, которые помогут вам добраться до легендарного золота.

Тот, кто первым достигнет Золотого города, победит в игре и получит все сокровища.

В этом дополнении вы найдёте 2 модуля, которые можно использовать как вместе, так и по отдельности.

«**Опасности**» добавляют сразу несколько новых элементов, которые можно использовать по одному или сразу несколько, чтобы внести разнообразие и усложнить маршруты основной игры.

«**Муиски**» добавляют набор карт и жетонов пещер, которые помогут путешественникам в их приключениях.

Для игры требуется «**В ПОИСКАХ ЭЛЬДОРАДО**».

Модули этого дополнения совместимы с дополнением «**Герои и демоны**».

СОСТАВ ИГРЫ



Отрезок опасного маршрута



2 фрагмента болот



Отрезок болот



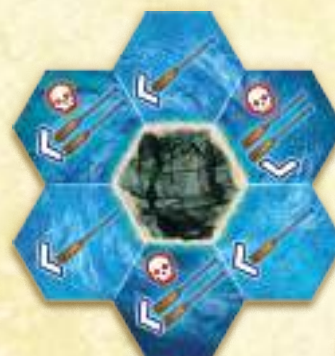
6 жетонов пещер
(только для варианта
с пещерами)



2 жетона гор



3 жетона озёр



Жетон водоворота



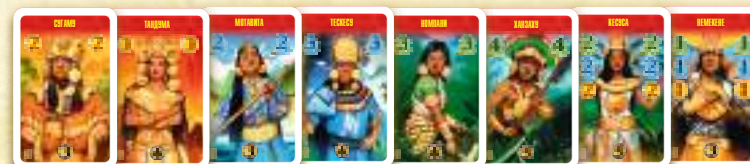
16 жетонов артефактов



4 жетона святилищ



3 жетона рек



8 карт муисков

1-Й МОДУЛЬ: ОПАСНОСТИ

Выберите новые элементы, которые хотите использовать в игре. Их можно использовать как по отдельности, так и в любом сочетании. Следуйте правилам основной игры со следующими изменениями:

ОБЩЕЕ ПРАВИЛО

ХОД ИГРЫ

На некоторых клетках появляется **символ черепа**. Это опасные клетки, и переместиться на них можно, только если вы продолжите перемещение в тот же ход. **Завершить ход на опасной клетке нельзя.**



ОПАСНЫЕ КЛЕТКИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Строя маршрут, добавьте к нему **отрезок опасного маршрута**, включающий много опасных клеток.

ХОД ИГРЫ

Переместиться на клетку с **символом черепа** можно, только если вы продолжите перемещение в тот же ход.



ГОРЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Строя маршрут, разместите новые жетоны **гор** поверх фрагментов и/или отрезков маршрута, чтобы изменить рельеф.

ХОД ИГРЫ

В **горах** расположен **опасный перевал**. Как и в случае с другими клетками с **символом черепа**, вы можете переместить свою фишку на клетку с опасным перевалом, только если продолжите перемещение в тот же ход.



РЕКИ, ОЗЁРА И ВОДОВОРОТ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Строя маршрут, разместите жетоны **рек**, **озёр** и **водоворота** вдоль границ маршрута, чтобы создать прибрежную зону, пригодную для перемещения.

При желании вы можете разместить новые жетоны поверх фрагментов и/или отрезков маршрута, чтобы изменить рельеф.

ХОД ИГРЫ

На многих новых водных клетках изображено течение, направление которого отмечено **белой стрелкой**. Если вы остановились на клетке с белой стрелкой после завершения перемещения по карте, немедленно переместите свою фишку на следующую клетку в направлении белой стрелки (если белая стрелка указывает на соседнюю клетку, которая не является клеткой гор и не занята фишкой другого игрока). Если на следующей клетке также изображена белая стрелка, игнорируйте её эффект.



Пример:

Сергей разыгрывает синюю карту со значением 1 и перемещается на водную клетку с белой стрелкой. Из-за этого ему приходится немедленно переместиться на соседнюю клетку в направлении по стрелке.

Поскольку теперь он оказался на клетке с символом черепа, ему придётся разыграть ещё одну карту, чтобы продолжить перемещение. Остаться на клетке с черепом нельзя.

Белая стрелка на этой клетке не имеет эффекта, поскольку Сергей переместился туда не в результате розыгрыша карты. Если Сергей не может переместиться (например, у него нет соответствующих карт), выбрать исходную водную клетку для перемещения нельзя.



БОЛОТА (КРОКОДИЛЫ)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Строя маршрут, используйте новый отрезок с клетками **болот**. Также разместите новые фрагменты болот вдоль границ маршрута, чтобы создать сложные, но короткие пути. При желании этого вы можете разместить фрагменты болот поверх других фрагментов и/или отрезков маршрута, чтобы изменить рельеф.

ХОД ИГРЫ

На клетках болот изображён один или несколько крокодилов. Значение карты должно **строго равняться** количеству крокодилов на клетке болота, на которую вы хотите переместиться, разыграв эту карту. При этом не имеет значения, какой из 3 символов (мачете, весло или монета) изображён на карте. Учтите, что после перемещения на клетку болота у вас не остаётся «неизрасходованных» очков перемещения.

При построении маршрутов руководствуйтесь собственным игровым опытом.

Избегайте создания ситуаций, в которых одни игроки могут серьёзно помешать продвижению других.



Вы можете переместиться на эту клетку, только если значение карты строго 2

Вы можете переместиться на эту клетку, только если значение карты строго 4

СВЯТИЛИЩА И АРТЕФАКТЫ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Строя маршрут, разместите 4 новых **святилища** вдоль границ маршрута. При желании вы можете разместить **святилища** поверх фрагментов и/или отрезков маршрута. Положите **цветные артефакты** рядом с соответствующими святилищами.

ХОД ИГРЫ

Каждое святилище связано с одним из четырёх основных цветов карт (зелёные мачете, синие вёсла, жёлтые монеты и сиреневые карты действий). Белые карты подходят в любом святилище, кроме сиреневого.

Если после завершения перемещения по карте вы остановились на святилище, можете принести жертву:

- 1) уберите карту соответствующего святилищу цвета с руки в коробку;
- 2) затем возьмите артефакт такого же цвета и положите перед собой;
- 3) принеся жертву, продолжите свой ход.

Если вы не хотите или не можете принести жертву, можете сделать это в начале своего следующего хода, перед тем как покинете святилище.

У вас может быть только по одному артефакту каждого цвета.

Вы должны собрать все 4 артефакта, чтобы получить возможность войти во врата Эльдорадо и победить в игре.

Убедитесь, что святилища удобно расположены на маршруте, чтобы каждый игрок смог без труда добраться до артефактов.



Пример:

Сергей разыграл карту, чтобы переместиться на клетку с зелёным святилищем.

Он убирает из игры белую карту с руки и кладёт перед собой зелёный артефакт, поскольку белая карта позволяет получить артефакт любого цвета, кроме сиреневого.



+





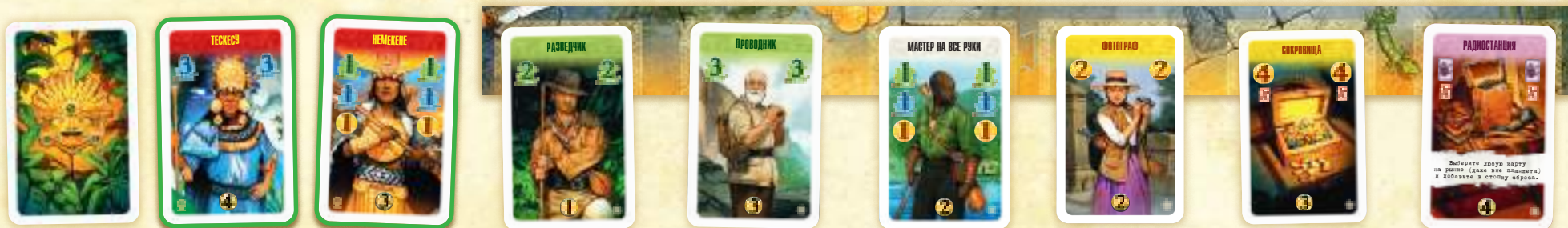
2-Й МОДУЛЬ: МУИСКИ



Следуйте правилам основной игры с изменениями, указанными ниже.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Завершив подготовку к основной игре, перемешайте 8 карт муисков и сложите стопкой взакрытую возле левого края планшета рынка. Откройте 2 карты из стопки муисков и разместите их слева от планшета рынка. Эти две карты становятся частью рынка, и теперь на нём доступно 8 карт вместо 6.



ХОД ИГРЫ

ПОКУПКА КАРТ МУИСКОВ

Карты муисков можно купить на рынке как обычно. Купив карту муиска, положите её в открытую в свою стопку сброса и **немедленно** выложите на её место новую карту из стопки муисков. Пока стопка муисков не закончится, на рынке всегда доступны 2 карты муисков.

РОЗЫГРЫШ КАРТ МУИСКОВ

Разыгрывая карту муиска с руки, вы можете выбрать один из двух вариантов:

- Разыграть карту как обычно, положив её в открытую над планшетом экспедиции и немедленно использовав.
- Разыграть карту, положив её в открытую на свой планшет экспедиции между колодой и стопкой сброса. В любой момент текущего или любого своего последующего хода вы можете использовать эту карту так, как если бы разыграли её с руки.

В любой момент игры на вашем планшете экспедиции может быть **не более 2** открытых карт муисков.

При покупке ценность карты муиска без символа монеты равна 1/2 монеты, как у любой другой карты без символа монеты.



Обычный розыгрыш



Разместите не более 2 карт муисков, чтобы разыграть их позже

МУИСКИ И ВАРИАНТ ИГРЫ С ПЕЩЕРАМИ

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



3х

Разыграйте этот жетон, как если бы это была одна из карт муисков, в данный момент расположенная в открытую на планшете экспедиции **вашего соперника**.

С картой муиска соперника ничего не происходит.



3х

Разыграйте этот жетон, как если бы это была одна из карт муисков, в данный момент расположенная в открытую на **вашем** планшете экспедиции.

С вашей картой муиска ничего не происходит.



