Game Setup

Costruisci il tabellone per la tua prima partita come vedi sotto.
Per le prossime partite puoi farlo come preferisci o usare quelli raccomandati nella parte seguente.

Il manuale contiene anche altre varianti che potrai applicare una volta che avrai imparato a padroneggiare il gioco.

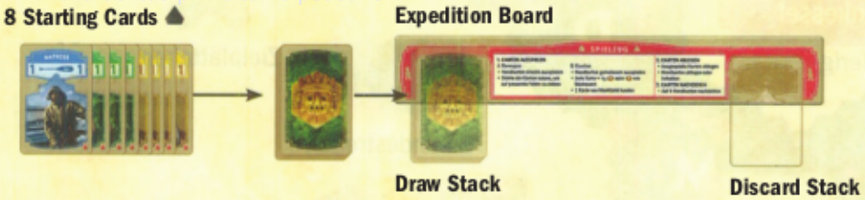
A. Game Board Setup

1. L'avventura inizia sugli esagoni partenza (Start Spaces 1-4).
2. Usa le 5 **Grandi Tessere Terreno** che vedi sotto (inclusa quella partenza) scelte tra le 7 presenti nel gioco. Potresti doverle ruotare per riconoscerle. Poi assembla il tabellone come vedi per la partita.
3. Piazza **l'esagono Destinazione** come vedi. Questo rappresenta El Dorado, il tuo obbiettivo.
4. Mescola le 6 **Tessere Giunzione** (Blockade Tiles) coperte. Piazzale in modo casuale lungo i bordi delle tessere terreno che si toccano e poi rivelale. Quelle in eccesso tornano nello scatolo.

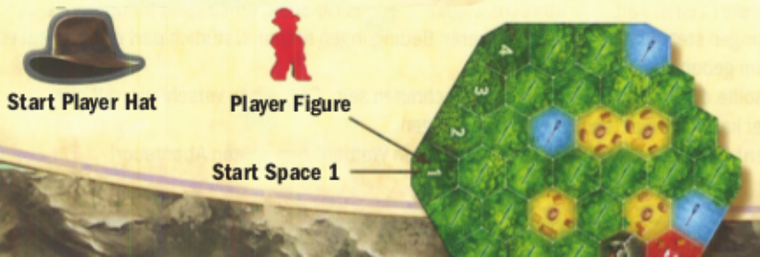
Setup Giocatore

Ogni giocatore prende nel suo colore:
- **2 Pedine**
- **1 Plancia Spedizione**
- **8 Carte di Partenza** (1 Marinaio [Matrose], 3 Ricercatori [Forscher] e 4 Viaggiatori [Reisende] con il simbolo **triangolo rosso** nell'angolo sotto a destra) che sono mescolate coperte e piazzate come mazzo di pesca a fianco della plancia Spedizione.

Prima del tuo primo turno pescane 4.



Chi si è seduto al tavolo per primo sarà il primo giocatore. Prende il **Cappello Primo Giocatore** e piazza una pedina del suo colore sull'**esagono 1 dello spazio di partenza** come Leader della spedizione. I giocatori seguenti in senso orario lo piazzeranno sullo spazio libero subito successivo. La seconda pedina è usata solo nella partita in 2 giocatori (Il primo piazzerà negli esagoni 1 e 3, il secondo nel 2 e 4).



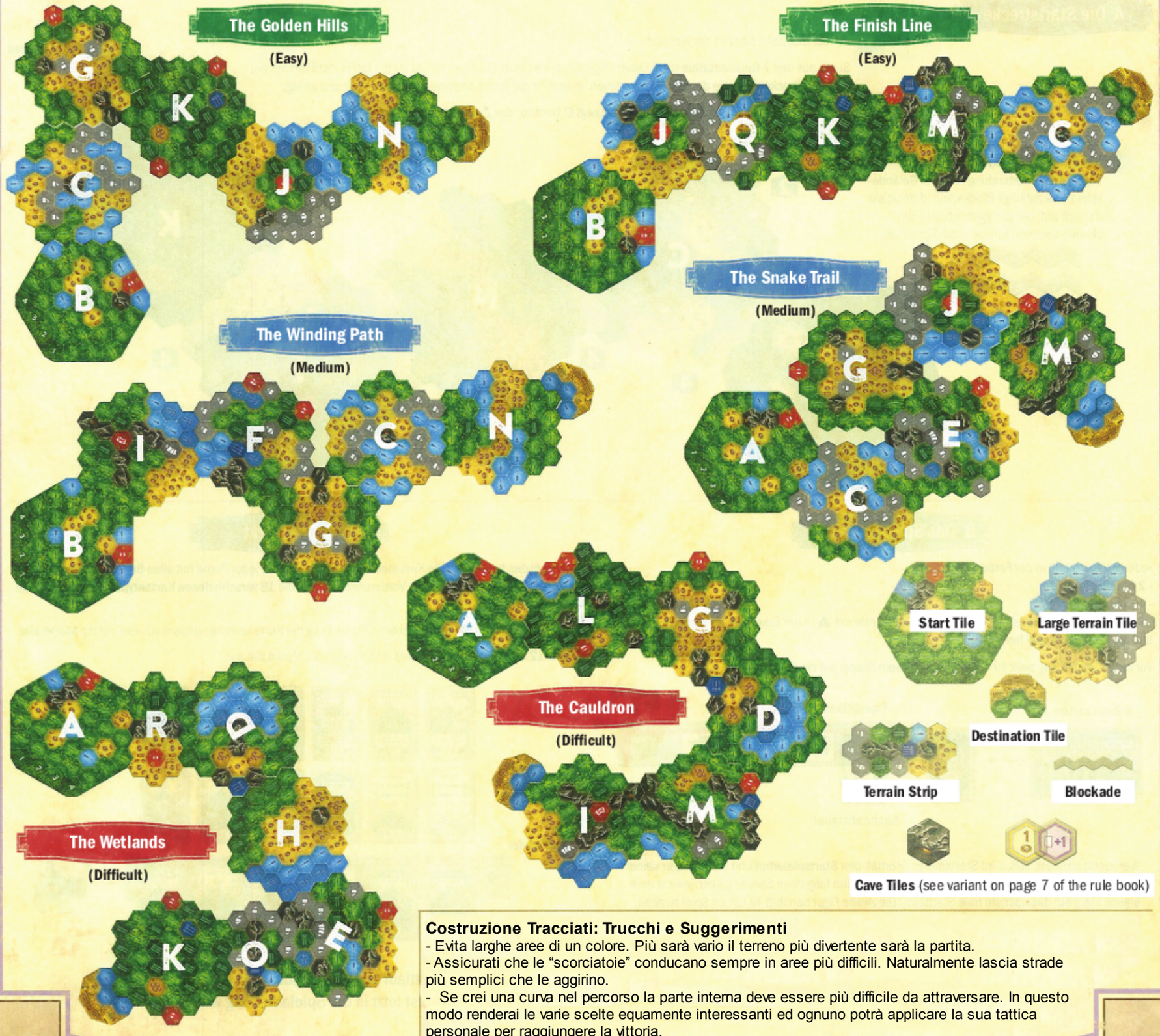
Setup Mercato

In fine prepara il mercato. Usa tutte le **54 carte Spedizione** del gioco. Dividile per tipo ed avrai 18 carte differenti al centro del tavolo:
Le **6 file con il cerchio grigio nell'angolo in basso** vanno piazzate sulla Plancia Mercato.
Le **12 file senza simbolo** sono piazzate sopra la Plancia Mercato.

La tua corsa per El Dorado può avere inizio!
Continua leggendo le regole sul manuale.

Other Routes to El Dorado

Sotto trovi dei suggerimenti per le prossime partite. Durante il setup piazza tessere Giunzione casuali lungo i bordi che si toccano di 2 Grandi Tessere Terreno (non ci sono nell'esempio sotto). Attenzione perché alcuni setup usano le Tessere Terreno più piccole (O/P e Q/R).



Costruzione Tracciati: Trucchi e Suggerimenti

- Evita larghe aree di un colore. Più sarà vario il terreno più divertente sarà la partita.
- Assicurati che le "scorciatoie" conducano sempre in aree più difficili. Naturalmente lascia strade più semplici che le aggirino.
- Se crei una curva nel percorso la parte interna deve essere più difficile da attraversare. In questo modo renderai le varie scelte equamente interessanti ed ognuno potrà applicare la sua tattica personale per raggiungere la vittoria.
- Non creare troppi "colli di bottiglia"! Solo il giusto mix di esagoni terreno renderà l'avventura davvero interessante!

2348888

"One goal, one thousand possibilities–which tactics will you choose?"

A game for 2–4 courageous expedition leaders, ages 10 and up.

Designer: Reiner Knizia **Editor:** Andre Maack, Daniel Greiner **Illustration:** Franz Vohwinkel

INTRODUZIONE

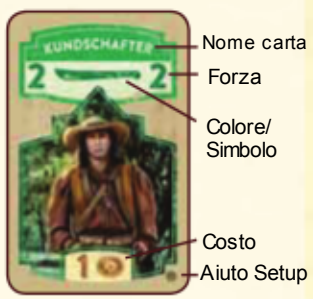
Nelle profondità della giungla Sud Americana si cela una terra d'oro: El Dorado. In questo regno perduto ci sono dei tesori: oro, gioielli ed artefatti preziosi. I giocatori impersoneranno dei temerari cercatori di tesori che guideranno la loro squadra verso El Dorado. Sceglierai i membri per la tua spedizione, acquisterai l'equipaggiamento necessario e programmerai il tuo viaggio. Il primo giocatore a raggiungere El Dorado sarà incoronato vincitore.

Per preparare il gioco segui le istruzioni per il setup nel foglio apposito.

PANORAMICA DI GIOCO

Ogni giocatore ha un mazzo di carte che rappresentano la loro spedizione. All'inizio di ogni spedizione consiste in 1 Marinaio (Matrose), 3 Ricercatori (Forscher) e 4 Viaggiatori (Reisende). Queste carte sono mischiate per formare un mazzo coperto. Ogni turno avrai 4 carte in mano. Potrai usare queste carte per viaggiare nella giungla o per assumere qualcun altro nella tua spedizione.

Panoramica Carta Spedizione



GAMEPLAY

Il turno di ogni giocatore consiste in 3 fasi:

Phase 1: Giocare Carte

Giocare carte per muovere la tua spedizione e/o comprare nuove carte

Phase 2: Scartare

Piazzare carte nella pila degli scarti.

Phase 3: Pescare

Pescare fino ad avere nella tua mano 4 carte.

Il giocatore iniziale esegue le 3 fasi e poi tutti gli altri proseguendo in senso orario. L'obbiettivo finale è raggiungere El Dorado.

Phase 1: GIOCARE CARTE

Puoi giocare quante carte vuoi. Queste possono essere usate per (A) muovere un tuo pezzo, e/o (B) acquistare 1 nuova carta per la tua spedizione.

Le carte possono essere usate una sola volta durante un turno: usa le carte che vuoi per fare i movimenti e poi con le restanti effettua un acquisto.

(A) Muovere

La strada per El Dorado attraversa vari tipi di esagoni terreno: verdi, gialli e blu.
Ci sono anche dei terreni rocciosi grigi e dei campi base rossi.

Ogni esagono che mostra il costo può essere raggiunto. Il numero dei simboli sull'esagono è la forza dello stesso.

Esagoni Terreno

Gioca una carta dalla tua mano e piazzala sotto la tua plancia spedizione. La carta solitamente ha un valore forza. Questo valore ti permetterà di muoverti attraverso uno o più esagoni dello stesso tipo di terreno adiacente al tuo. Dopo il movimento puoi giocare un'altra carta per farne uno ulteriore.

La carta usata per muoverti deve rispettare **2 condizioni:**
1- Il simbolo sulla carta deve essere lo stesso dell'esagono sul quale desideri muoverti.
2- Il valore forza della carta deve essere almeno pari a quello dell'esagono.
Se queste condizioni sono soddisfatte puoi muovere su quell'esagono.

Se hai valore forza in eccesso puoi utilizzarlo per continuare a muoverti sull'esagono successivo, applicando sempre le condizioni precedenti.

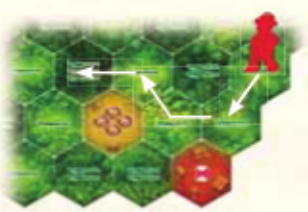
Devi sempre avere abbastanza forza rimanente sulla carta per usarla per il movimento, ma puoi anche scegliere di muovere meno del possibile.

Il valore forza non utilizzato su una carta è immediatamente perso e **non** puoi combinare più carte per muovere in un esagono con un valore più alto.

Esempio: Sara gioca il Ricercatore e muove di 1 esagono verde.

Poi gioca uno Scout e muove di 2.

In fine gioca un Esploratore e muove attraverso lo spazio giungla da forza 3.



Esagoni Speciali

Puoi usare qualsiasi carta per muovere sugli **esagoni macerie** o **campo base**. Il simbolo su questi esagoni indica quante carte devi giocare per muoverti qui. Le altre funzioni delle carte che giochi sono ignorate in questo caso.

In più ogni carta usata per muovere al **campo base** non verrà piazzata nella pila degli scarti come consueto, ma viene rimossa definitivamente dal gioco.

Suggerimento: scartare carte deboli aiuta a snellire il tuo mazzo spedizione. Questo ti permetterà di avere più possibilità di pescare una carta forte nuovamente.

Importante

Non puoi mai muovere attraverso le montagne (esagoni neri) o attraverso esagoni occupati da una pedina avversaria.

B – Comprare una nuova carta
Puoi comprare al massimo una carta ogni turno, indifferentemente se tu abbia mosso o meno.

Le carte con il simbolo moneta nella parte alta valgono tanto quanto il loro valore forza. **Tutte le altre carte** valgono ½ moneta. Puoi giocare quante carte vuoi dalla tua mano come monete. La somma del loro valore è quanto spenderai in questo turno.

Scegli una crata dal mercato che puoi permetterti a piazzala direttamente nella tua **pila degli scarti.**
Non puoi usare una carta nel turno in cui la prendi e neanche metterla nella tua mano. Solo quando quando mischierai gli scarti la carte acquistate potranno entrare nel tuo mazzo.

Esempio: Giovanni decide di non muoversi in questo turno, sceglie di usare alcune carte per fare un acquisto. Prima gioca tutte le carte: 1 Reisende, 1 Fotograph, 1 Forscher e 1 Matrose. Poi fa la somma totale

1 moneta

+ 2 monete

+ ½ moneta

+ ½ moneta = 4 monete

Prezzo d'acquisto 4 monete

Ora può comprare una carta dal mercato che costi massimo 4 mopnete. Decide di prendere Fermsprech-Geraet (al costo di 4) e la piazza nella sua pila degli scarti.

Quando posso avere accesso alle carte al di sopra della plancia mercato?
All'inizio del gioco potrai scegliere solo tra i 6 tipi di carte spedizione presenti sulla plancia mercato.

Solo quando saranno terminate le 3 carte di una qualsiasi delle pile potrai accedere a quelle superiori.

Se vuoi comprare una di queste carte deve esserci almeno uno spazio vuoto nella plancia mercato, dopo di chè puoi prenderla (sempre potendola pagare). Se prendi una carta dalle fila superiori le altre di quella pila sono immediatamente piazzate sullo spazio libero della plancia mercato. Ogni volta che c'è uno spazio libero sulla plancia hai dui nuovo accesso alle carte superiori del mercato.

Carte Speciali: Oggetti

Queste carte hanno il simbolo di una carta con una croce( ) . A differenza delle altre carte spedizione queste possono essere giocate solo una volta per usare la loro abilità. Dopo averle giocate sono rimosse dal gioco e **riposte nella scatola (non nella tua pila degli scarti).**

Eccezione: se usi una carta oggetto per andare in un esagono macerie o come ½ moneta per un acquisto **non** la rimuovi dal gioco, ma in questo caso va nei tuoi scarti.

Una panoramica di tutte le carte spedizione la trovi nel **Glossario Carte** a pagina 8.

Phase 2: SCARTARE

Alla fine del tuo turno piazza tutte le tue carte sulla tua plancia spedizione (in pratica tutte quelle giocate in questo turno) scoperte nella pila degli scarti. Se hai ancora carte in mano (persone o oggetti) puoi decidere se scartarle o tenerle per il prossimo turno.

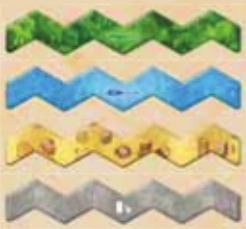
Phase 3: Draw cards

In fine prendi dal tuo mazzo di pesca carte fino ad averne di nuovo 4 in mano.

Cosa devo fare se il mio mazzo di pesca è finito? Se succede, pesca quante carte restano, poi mischia gli scarti per creare un nuovo mazzo di pesca e continua a prendere le carte mancanti da quello.

Il turno termina e passa al prossimo giocatore in senso orario.

Tessere Giunzione



Le tessere giunzione sono un ostacolo aggiuntivo. Il primo giocatore che vuole attraversarne una deve soddisfare il livello necessario segnato sulla stessa giocando una carta dalla sua mano come quando muove normalmente. Una volta fatto prende la tessera per se, che varrà alla fine del gioco per rompere eventuali pareggi. Una volta rimossa la tessera il giocatore può continuare a muovere negli spazi adiacenti normalmente.

Le tessere giunzione funzionano come gli esagoni normali. Per esempio: con una carta Esploratore (Forza 3) puoi rimuovere una tessera giunzione di livello 1 e usare i punti movimento rimanenti della carta per spostarti in uno spazio verde adiacente.

FINE DELLA PARTITA

Appena uno dei Leader raggiunge uno dei 3 esagoni della Tessera Destinazione innesca il finale di partita. Il giocatore piazza la sua pedina su El Dorado liberando gli esagoni terreno. Viene giocato questo round fino alla fine in modo che tutti abbiano lo stesso numero di turni effettuati. Se il giocatore è il solo ad aver raggiunto El Dorado è il vincitore.

Cosa fare se c'è un pareggio
Se più di un giocatore raggiunge El Dorado durante il turno finale quello con più Tessere Giunzione vince. Se il pareggio persiste la Tessera Giunzione con il valore più alto decreta il vincitore.

REGOLE PER 2 GIOCATORI

Preparare il gioco normalmente. Le regole per il movimento, l'acquisto e l'eliminazione delle carte restano invariate. Ogni giocatore usa 2 pedine dello stesso colore, alternando gli spazi partenza 1/3 e 2/4. Per vincere la partita dovrai essere il primo a raggiungere El Dorado con **entrambe** le pedine.
In caso di pareggio si applicano le regole precedenti.

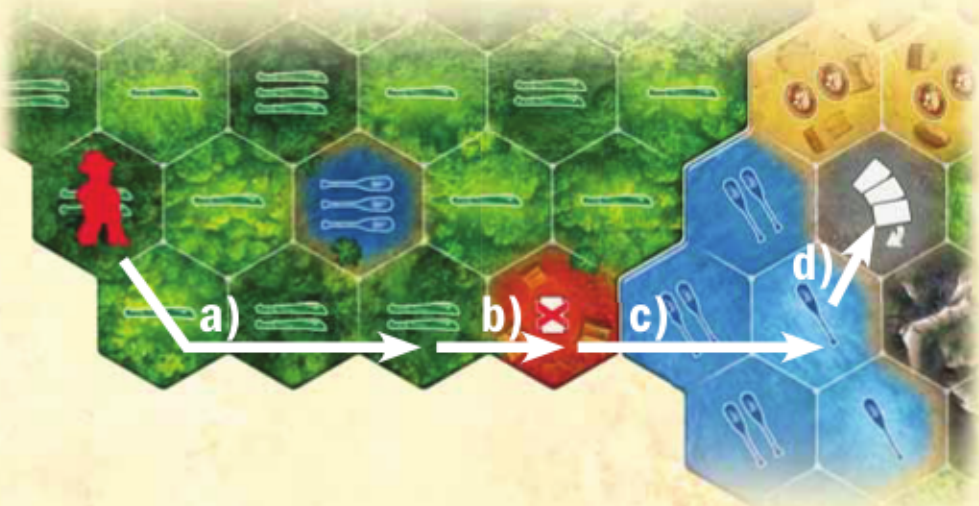
Quando muovi devi decidere a quale delle pedine applicare i punti movimento. Non puoi dividere i punti di una carta tra le 2 pedine. Una pedina non può muovere passando attraverso la tua altra.

ESEMPIO DI UN TURNO COMPLETO

Anna ha la seguente mano di carte:

Fase 1: Giocare carte
- Per primo gioca il Kartograph e prende altre 2 carte dal suo mazzo pesca.

+

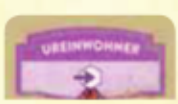


A - Ora Anna inizia il suo movimento. Gioca il Pionier e muove in avanti di 3 esagoni.

B - Poi muove nel Campo Base adiacente. Per muovere qui deve scartare una carta dalla sua mano; sceglie il Reisende e lo rimuove dal gioco.

C - Per muovere attraverso gli esagoni Acqua, Anna gioca Propeller-Flugzeug usando il simbolo Pagaia e rimuove la carta dal gioco. Ora può muovere attraverso i 2 esagoni acqua adiacenti che richiedono 2 + 1 pagaie. Sfortunatamente i restanti punti movimento sulla carta sono persi, tuttavia questa non è l'unica carta che permette di attraversare gli esagoni acqua.

D - Poi gioca la carta Ureinwohner per muovere nelle macerie. Questa carta gli permette di ignorare il costo dell'esagono, ma non scarta 3 carte.



- Anna decide di usare la sua ultima carta per fare acquisti al Mercato. Gioca la carta Journalistin che gli vale 3 monete.
- Siccome c'è uno spazio vuoto nel Tabellone mercato può comprare dalla parte superiore. Decide di comprare Kompass (al costo di 2) e la piazza nei suoi scarti. Le monete rimanenti sono perse, siccome un giocatore può comprare una sola carta per turno.

-Le restanti carte Kompass sono subito piazzate sullo spazio libero del tabellone mercato.

Fase 2 e Fase 3
Anna ora mette tutte le carte giocate nella pila degli scarti e prende 4 nuove carte dal mazzo pesca, completando così il suo turno.

VARIANTE CAVERNA

Se desideri una sfida più ardua puoi applicare questa variante, se ne hai il coraggio.
Come al solito l'obiettivo è raggiungere per primo El Dorado, ma lungo la strada potrai esplorare le caverne (rappresentate da caverne aperte come questa a sinistra). All'interno di questi esagoni potrai avere dei benefici speciali.

Quando prepari il gioco mischia i 36 Esagoni Caverna coperti e poi piazzane 4, una sopra l'altra, su ogni esagono del tabellone che rappresenta una caverna.

Se durante il tuo turno la tua pedina è su un esagono adiacente alla Bocca della Caverna puoi esplorarla. Prendi il segnalino più in alto della pila e lo piazzi d'avanti a te. Puoi avere qualsiasi numero di tessere caverna vuoi d'avanti e puoi giocarle liberamente durante il tuo turno.

Importante: Per esplorare nuovamente la Caverna devi prima spostare la pedina dall'esagono ad uno non adiacente alla caverna stessa. Solo dopo questo puoi riportarlo in un esagono adiacente. In pratica non puoi solo "Strisciare sui bordi" della caverna per fare razzia di tessere.

Una volta presa una tessera caverna puoi usarla quando vuoi. Dopo l'uso è rimossa dal gioco e ritorna nella scatola.

Esempio: Giuliano gioca Forscher e muove la pedina nell'esagono vicino la bocca della caverna. Prende la tessera caverna più in alto nella pila e la mette davanti a lui. La usa immediatamente e si muove nello spazio giallo adiacente. Anche se è ancora vicino alla Bocca della Caverna, non può prenderne un'altra tessera, poiché ha già esplorato questa Caverna da uno spazio adiacente. Giuliano avrebbe potuto conservare la tessera per un momento migliore.

Dettagli Tessere Cava

2x
3x
2x

Usale per pagare il costo dei movimenti negli esagoni. Quelle con monete possono essere usate per pagare l'acquisto di carte.

4x

Permette di prendere una carta aggiuntiva dal mazzo di pesca (come il Kartographen). Come sempre, la carta pescata può essere giocata nello stesso turno.

4x

Giocala per scartare una carta dalla mano definitivamente dal gioco.

3x

Usala per cambiare la tua mano di carte. Quando la giochi scarta 1-4 carte sulla tua plancia e pescane lo stesso numero.

2x

Giocala insieme ad un oggetto. Invece di rimuovere l'oggetto dal gioco lo metti negli scarti durante la Fase 2.

2x

Permette di muoverti fino a e/o attraverso un esagono occupato per il resto del tuo turno.

2x

Funziona come fosse Ureinwohner: puoi muovere la pedina in un esagono senza pagarne il costo. Naturalmente montagne ed esagoni già occupati restano inaccessibili.

2x

Permette di cambiare il simbolo della prossima carta che giochi. Per esempio se giochi Entdecker (con Machete forza 3) puoi usarlo come Moneta da 3 o Pagaia con 3 di forza.

PANORAMICA CARTE SPEDIZIONE

Carte Base:

Le Carte **Verde** permettono di muoversi attraverso la giungla con il machete.

Le carte **Blu** ti fanno muovere attraverso l'acqua con le pagaie.

Le carte **Gialle** grazie alle monete ti permettono di muovere attraverso i villaggi o di comprare carte.

Le carte **Bianche** possono essere usate come uno dei 3 simboli movimento: machete, pagaia, moneta. Sei tu a scegliere cosa rappresenta la carta ogni volta che la giochi.

Carte Azione:

Le carte **Viola** possono essere usate durante il tuo turno sia per muovere che per comprare, seguendo le istruzioni riportate. Ricorda di rimuovere le carte con il simbolo ✕ dal gioco dopo aver usato la sua abilità!

Wissenschaftlerin rende la tua spedizione più efficiente. Ti permette di pescare una carta e scartare dal gioco una carta della tua mano. Wissenschaftlerin non va rimossa dal gioco.

Fermsprech-Geraet permette di prendere una carta spedizione senza pagarne il costo. Scegline una ovunque, sia sulla plancia mercato che sopra e mettila nei tuoi scarti. Ricorda di togliere Fermsprech-Geraet dal gioco una volta usata.

Reisetagebuch agisce come Wissenschaftlerin con la differenza che vale per 2 carte e viene tolta dal gioco dopo averla usata.

Kartographen ti fa pescare subito 2 carte che puoi giocare nello stesso turno. Se il mazzo pesca è finito mischia gli scarti e poi pesca da qui.

Ureinwohner conosce il terreno circostante molto bene e ti permette di spostarti su un esagono adiacente senza pagarne il costo. Puoi anche usarlo per rimuovere una Tessera Giunzione. Come sempre Montagne ed esagoni occupati restano inaccessibili.

Kompass pesca 3 carte e rimuovi Kompass dal gioco.

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.
Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

© 2017 Ravensburger Spieleverlag
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG | Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
Ravensburger Spieleverlag | Postfach 2460 | D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

La Tana dei Goblin
www.goblins.net

A cura di Michele Schettino
Michele24

234889
Ravensburger