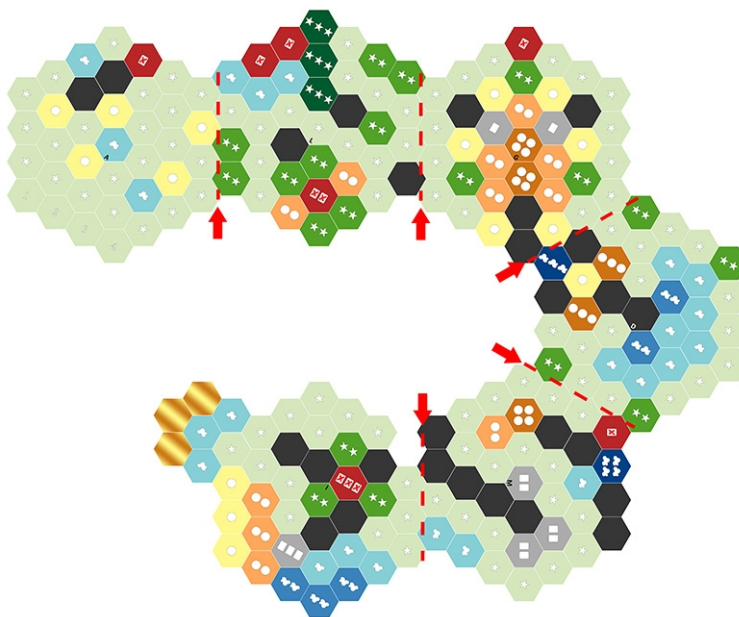


Наперегонки в Эльдорадо

Правила игры

Подготовка к игре

Из плиток поля составьте трассу, например такую, как показано на рисунке справа (плитки А, L, G, D, М, I и конечная синяя). В начале трассы должна быть плитка А или В, на которой отмечены начальные позиции игроков. Завершает трассу плитка с Эльдорадо (синяя или зелёная). Перемешайте плитки препятствий и положите их на стыки плиток (отмечены на рисунке красным), после чего откройте. Неиспользованные плитки поля и препятствий уберите в коробку.



Каждый игрок получает 1 фигуру своего цвета (при игре вдвоём – 2 фигуры) и 8 начальных карт (1 синяя, 3 зелёные и 4 жёлтые), помеченных одним ромбиком. Игроки перемешивают их, а получившуюся персональную колоду кладут на стол перед собой, рубашкой вверх. Каждый игрок берёт в руку из своей колоды 4 карты.

Игрок, который первым сел за игровой стол, становится первым игроком. Он ставит свою фигуру на клетку "1" начальной плитки. Следующие по очереди игроки ставят свои фигуры на клетки "2", "3" и "4". Если играет только 2 игрока, они используют по 2 фигуры – первый игрок ставит их на клетки "1" и "3", второй – на "2" и "4".

Разложите карты рынка в 18 стопок по видам, по 3 карты в каждой. Карты, помеченные двумя ромбиками, кладутся в нижний ряд, остальные – в 2 следующие ряда.

Перемешайте жетоны пещер, рубашкой вверх, и положите по 4 случайных жетона на каждую чёрную клетку поля, не открывая их. Уберите оставшиеся жетоны пещер в коробку.

Ход игры

Игроки делают ход по очереди, по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Ход игрока состоит из 3 фаз.

1) Сыграть карты

Игрок играет любое количество карт руки, чтобы переместить свою фигуру или купить карту рынка.

Дорога в Эльдорадо состоит из клеток разного вида – джунгли (зелёные), поселения (жёлтые) и вода (синие). Также есть каменистые участки (серые), лагеря (красные) и пещеры (чёрные). На каждой клетке указана стоимость, которую игрок должен оплатить, чтобы войти в эту клетку. На сыгранной игроком карте должно быть достаточное количество соответствующих знаков, чтобы войти в клетку. **Нельзя складывать** несколько карт, чтобы набрать нужное число знаков. Если после перемещения на клетку у карты остались неиспользованные знаки, их можно потратить на передви-

жение в следующую клетку. Нельзя входить на чёрную клетку или на клетку, на которой уже стоит фигура, своя (при игре вдвоём) или чужая. При игре вдвоём каждый игрок сам выбирает, какая из его фигур делает очередное перемещение.

Чтобы перейти на клетку, которая находится на **другой плитке** поля, игрок сначала должен оплатить стоимость **препятствия**, которое лежит на границе между этими плитками. После этого игрок забирает плитку препятствия себе. Все последующие игроки могут переходить на следующую плитку без дополнительной платы.

Для перемещения в **серую** клетку необходимо сбросить указанное количество карт. При входе в **красную** клетку необходимо удалить из игры указанное на клетке количество карт. Если ход игрока заканчивается рядом с **чёрной** клеткой, он берёт себе верхний жетон пещеры, лежащий на этой клетке, и кладёт его на стол перед собой, лицом вверх. Чтобы взять ещё один жетон с той же самой чёрной клетки, фигура сначала должна переместиться на клетку, которая не является соседней с этой чёрной клеткой. Нельзя брать жетоны пещеры, просто обходя её вокруг.

Игрок может в любое время своего хода использовать имеющиеся у него **жетоны пещер**. После их использования жетоны удаляются в коробку.

Для **покупки** карты игрок может сыграть карты, приносящие жёлтые знаки. Стоимость карты указана в нижней её части. Игрок также может сбросить любые карты руки, получив за каждую из них по половинке жёлтого знака. Игрок может купить только одну карту в ход, и только из нижнего ряда рынка. Если все 3 карты какого-то вида раскуплены, на рынке появляется свободное место. В этом случае игрок может купить любую карту из 2 следующих рядов, после чего передвинуть стопку с оставшимися этими картами на свободное место рынка. Купленная карта кладётся в сброс игрока, лицом вверх. Не потраченные игроком жёлтые знаки пропадают.

Если на карте есть символ #, то после использования её свойства игрок удаляет её в коробку. Если игрок просто сбрасывает эту карту, в этом случае она не удаляется.

2) Сбросить карты

Игрок кладёт все карты, которые он сыграл в свой ход, а также любые оставшиеся карты руки, в свою стопку сброса, лицом вверх.

3) Взять карты

Игрок добирает в руку из своей колоды до 4 карт. Если в колоде закончились карты, игрок создаёт из карт своего сброса новую колоду. Очередь хода переходит к следующему по часовой стрелке игроку.

Окончание игры

Как только фигура игрока оказывается на плитке Эльдорадо, он перемещает её в золотую зону этой плитки, освобождая клетку. Игроки, делавшие свой первый ход после этого игрока, могут сделать ещё 1 ход, после чего игра заканчивается. Если до Эльдорадо добрался только один игрок, он считается **победителем**. Если туда добрались несколько игроков, побеждает тот из них, у кого больше плиток препятствий.

При игре вдвоём обе фигуры игрока должны добраться до Эльдорадо.

Соло-вариант

Игроку противостоят 3 автомата. Они не играют картами, а в свой ход делают следующее.

- 1) Автомат выбирает **кратчайшее** направление к границе между плитками (одиночные чёрные клетки не считаются) и делает 1 ход в этом направлении.
- 2) Если это **пустая** клетка зелёного, синего или жёлтого цвета, автомат удаляет в коробку первую доступную карту рынка такого же цвета, либо, если таких доступных карт на рынке нет, первую доступную фиолетовую карту. Если это пустая серая или красная карта, автомат удаляет в коробку первую доступную фиолетовую карту рынка.

- 3) Если это **чёрная** клетка, а за ней в соответствующем направлении пустая клетка, автомат перепрыгивает через чёрную клетку на пустую клетку и удаляет в коробку верхний жетон пещеры, лежащий на этой клетке. Никакие другие карты рынка не удаляются.
- 4) Если это клетка с **фигурой**, а за ней в соответствующем направлении пустая клетка, автомат перепрыгивает через эту клетку. Никакие другие карты рынка не удаляются.
- 5) Если автомат пересекает **препятствие**, он просто забирает этот жетон себе.