

The Legendary

EL DORADO



DESCRIPCIÓN

Inmersa en la jungla de Sudamérica se encuentra El Dorado, la legendaria ciudad del oro. Se trata de un reino perdido que esconde inagotables e inestimables tesoros: oro, joyas y objetos preciosos. Vosotros seréis los jefes de expedición que dirigirán a un grupo de valientes aventureros en busca de la ciudad perdida. Reunid un buen equipo de expertos, conseguid el equipamiento necesario y planificad el viaje cuidadosamente. El primer jugador que llegue a la ciudad del oro ganará y podrá reclamar el tesoro.

Antes de leer las instrucciones, montad las diferentes partes del tablero de juego siguiendo las instrucciones indicadas en la guía «Preparación del juego».

CÓMO SE JUEGA

A cada jugador se le asigna un mazo de cartas, que debe colocar delante de sí mismo boca abajo para robar durante la partida. Este es su mazo principal y representa su propia expedición. Al inicio de la partida, cada mazo está formado por las siguientes 8 cartas de expedición: 1 marinero, 3 exploradores y 4 viajeras. Al inicio de su turno, cada jugador roba **4 cartas** de su propio mazo principal. Las cartas de expedición pueden utilizarse para moverse por el tablero de juego o para contratar más personas para la expedición.

Carta de expedición



TURNO DE JUEGO

Cada turno consta de 3 fases:

1 - Jugar



Juega las cartas que tienes en la mano para **mover** tu peón o para **comprar** una carta nueva.

2 - Descartarse



Pon las **cartas jugadas** en el mazo de descartes.

3 - Robar



Roba cartas hasta tener **4 en la mano**.

El jugador que comienza la partida recibe la ficha con forma de sombrero de explorador y completa las 3 fases previstas de su turno.

A continuación, el turno pasa al siguiente jugador, que, a su vez, completará las tres fases previstas. ¡El objetivo es llegar a El Dorado!

Fase 1 – Jugar

En su turno, cada jugador juega las cartas que tiene en la mano para (A) mover su peón **y/o** (B) adquirir 1 carta nueva para su expedición.

Cada carta de la mano se puede jugar una única vez. En primer lugar, se juegan las cartas necesarias para mover el peón y después se utilizan las cartas restantes para comprar 1 carta nueva.

A – Mover el peón

El camino que conduce hasta El Dorado atraviesa diferentes tipos de territorio: paisaje (verde, amarillo y azul), ruinas (gris) y el campamento base (rojo).



Para colocar el peón en una casilla hay que cumplir las condiciones indicadas en ella. Cuanto mayor sea el número de símbolos que incluya la casilla, más difícil será poder mover el peón a esta. El número de símbolos representa el valor de la casilla.

Casillas de paisaje

El jugador de turno juega una de las cartas que tiene en la mano y la coloca sobre su propio tablón de expedición. La mayoría de las cartas tiene un valor numérico que corresponde a la potencia de esa carta. Este valor permite mover el peón 1 o más casillas del mismo tipo, adyacentes a la posición inicial. Luego, se puede jugar otra carta para hacer un movimiento adicional.

Cada una de las cartas jugadas debe cumplir **2 condiciones** precisas:

1. El símbolo de la carta debe coincidir con el color/símbolo de la casilla a la que se quiere mover el peón
2. El valor de la carta debe ser igual o superior al de la casilla.

Si la carta cumple ambas condiciones, se puede mover el peón a la casilla correspondiente.

Si el valor de la carta es superior y tiene, por tanto, «potencia residual», esta puede utilizarse para seguir moviendo el peón a la siguiente casilla. Antes de efectuar otro movimiento, es necesario restar la potencia ya usada para el movimiento anterior del valor total de la carta y verificar después que las 2 condiciones requeridas se cumplan.

El jugador puede decidir pararse en cualquier momento y en este caso perdería la potencia no utilizada.

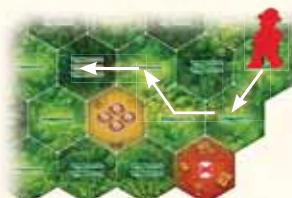
Ejemplo: Sara juega la carta Explorador y avanza el peón 1 casilla verde.



Después juega la carta Rastreador y avanza el peón 2 casillas.



Por último, juega la carta Jefe de expedición y avanza el peón a la casilla con valor 3.



Importante: ¡No se pueden combinar entre sí varias cartas para obtener una potencia mayor y avanzar así con el peón a una casilla de valor alto!

Casillas especiales



Para mover el peón a una casilla de **ruinas** o **campamento base** se puede usar cualquier carta que se tenga en la mano. El número de los símbolos de la casilla indica el número de cartas que hay que jugar. No importa de qué tipo sean esas cartas.



Las cartas jugadas para mover el peón a una casilla de **campamento base** no se descartan. En su lugar, se eliminan por completo del juego, por lo que **ya no podrán ser utilizadas** durante esa partida.

Sugerencia: Esta jugada permite eliminar del mazo las cartas débiles y hacer que la expedición sea más «eficaz». Así se puede seguir robando cartas mejores con los valores más altos.

Importante:



No se puede mover el peón a las casillas de montaña (negras) o a las casillas que ya estén ocupadas por el peón de otro jugador.

B – Comprar una carta

En cada turno se puede adquirir 1 carta nueva, tanto si se ha movido el peón como si no.

Las cartas con el símbolo de la moneda tienen el valor del número indicado. **Todas las demás cartas** valen $\frac{1}{2}$ moneda cada una. Cada jugador escoge qué cartas utilizar y suma entre sí los valores de las diferentes cartas. La suma total es la cantidad de dinero que puede gastar para adquirir una carta nueva.

El jugador escoge del tablón de mercado una carta entre las que pueda permitirse comprar y la pone boca arriba en el **mazo de cartas descartadas**. **No puede jugar la carta comprada en ese turno de juego ni ponerla junto a las cartas de su mano**. La carta será añadida más tarde al mazo de cartas principal junto con todas las demás cartas que forman el mazo de descartes.

Ejemplo: En este turno, Juan decide no mover su peón porque quiere efectuar una gran compra. En primer lugar, juega todas las cartas que tiene en la mano: 1 viajera, 1 fotógrafo, 1 explorador y 1 marinero. Ahora suma los valores de las diferentes cartas:



$$1 \text{ moneda} + 2 \text{ monedas} + \frac{1}{2} \text{ moneda} + \frac{1}{2} \text{ moneda} = 4 \text{ monedas} \quad \text{Precio de compra} = 4 \text{ monedas}$$

Juan puede comprar del tablón de mercado cualquier carta que cueste como máximo 4 monedas. Escoge comprar el Transmisor (precio de compra 4 monedas) y lo añade a su mazo de descartes.

¿Cómo se pueden comprar el resto de las cartas de expedición?

Al principio de la partida, se puede escoger entre uno de los 6 mazos de cartas de expedición del tablón de mercado. Una vez que se hayan terminado las 3 cartas que forman cada mazo, se puede tener acceso a las cartas que se encuentran junto al tablón de mercado.

Si en el tablón de mercado hay una posición vacía, se puede comprar una carta de expedición cualquiera entre aquellas que el jugador de turno se pueda permitir, pudiendo escoger también entre las cartas que no se encuentran sobre el tablón. Si la carta escogida procede de uno de los mazos situados junto al tablón de mercado, se coloca el mazo correspondiente en la posición vacía. Cada vez que se quede una posición vacía en el tablón de mercado, se tiene acceso al resto de las cartas de expedición.

Cartas especiales: Objetos



Estas cartas están marcadas con el símbolo de una carta tachada. Se pueden jugar **una única vez** por partida. La carta objeto, una vez jugada, se elimina del juego (poniéndola de nuevo en la caja). **¡No se añade** al mazo de las cartas descartadas!

Excepción: Si una carta objeto es utilizada sin hacer uso de su función (p. e. para atravesar una casilla ruinas o para gastarla con el valor de $\frac{1}{2}$ moneda), se coloca sobre el propio tablón de expedición después de haberla jugado y luego se añade al mazo de descartes.

En el **glosario** de la página 8 encontraréis una vista general de todas las cartas de expedición.

Fase 2 – Descartarse

Al final de su propio turno, cada jugador añade al mazo de descartes, **boca arriba, todas las cartas que ha puesto en el tablón de expedición** durante la fase 1 (**es decir, todas las cartas que ha jugado, excepto aquellas que han sido eliminadas del juego**). Si al jugador aún le quedan cartas en la mano (expertos u objetos), puede escoger entre quedárselas para el próximo turno o descartarlas. Puede decidir qué hacer con cada una de forma individual.

Fase 3 – Robar

El jugador de turno roba cartas de su mazo principal hasta tener 4 en la mano.

¿Se ha acabado el mazo principal? Si el mazo principal no tiene suficientes cartas para robar para el próximo turno de juego, se roban tantas como sea posible. Luego se barajan las cartas del mazo de descartes y se vuelven a usar como mazo principal para robar. Ahora el jugador ya puede robar las cartas que le faltaban.

El turno pasa al siguiente jugador.

Bloqueos



Los bloqueos son obstáculos en vuestro camino. El primer jugador que quiera superar un bloqueo debe cumplir las condiciones indicadas en él (número de símbolos presentes en el bloqueo). Para lograrlo, el jugador juega sus cartas de la misma forma en la que lo haría si tuviese que mover su peón. El jugador que elimina el bloqueo puede guardárselo y utilizarlo en caso de desempate al final de la partida. Una vez quitado el bloqueo, todos los jugadores pueden avanzar libremente por las casillas que anteriormente estaban bloqueadas.

Los bloqueos funcionan exactamente igual que las otras casillas. Por ejemplo, se puede utilizar una carta Jefe de Expedición (3 machetes) para cumplir la condición de 1 machete, y luego seguir moviendo el peón a la casilla verde adyacente (si la hubiera).

FIN DE LA PARTIDA



Cuando un jugador llega a una de las 3 casillas del tablero de llegada, comienza la última ronda (el jugador colocará su peón sobre El Dorado dejando libre la casilla final). Los otros jugadores que sigan en el juego empiezan su último turno. La partida termina una vez que se haya completado la ronda.

Si el último jugador de una ronda llega el primero a una de las casillas finales, la partida termina inmediatamente sin recurrir a la última ronda.

¿Qué pasa si hay un empate?

Si con la última ronda varios jugadores llegan a El Dorado, gana el jugador que haya acumulado más bloqueos.

Si aún así sigue habiendo empate, gana el jugador cuyos bloqueos tengan el valor más alto.

REGLAS PARA 2 JUGADORES

Preparad el juego como de costumbre. Las reglas para mover los peones, comprar las cartas y descartar las usadas son las mismas. Al principio de la partida cada jugador recibirá dos peones del color elegido. El jugador que empiece la partida coloca sus peones en las casillas de salida n.º 1 y n.º 3, mientras que el otro utilizará las casillas n.º 2 y n.º 4. Para ganar, hay que llegar a El Dorado con **ambos** peones. Si los dos jugadores llegan a El Dorado con el segundo peón durante la última ronda, se aplican las mismas reglas para los empates.

Al inicio de su turno, el jugador escoge a qué peón quiere asociar la carta utilizada. Mueve ese peón y luego escoge de nuevo el peón antes de jugar la siguiente carta.

No se puede usar una misma carta para los dos peones, dividiendo, por ejemplo, su valor. Además, todos los peones tienen la función de barrera: no se puede mover el peón a una casilla ya ocupada por otro, ¡ni aunque sea tu propio peón!

EJEMPLO DE UN TURNO DE JUEGO COMPLETO

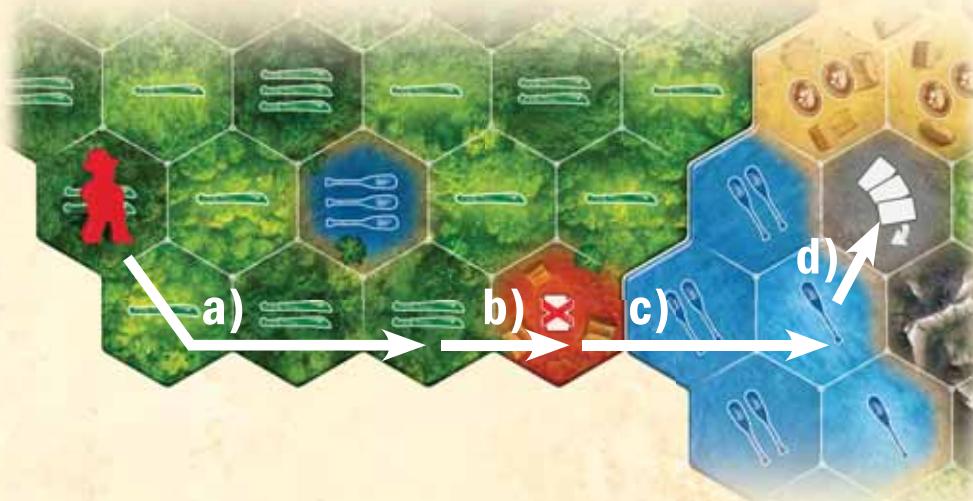
Ana tiene en la mano las siguientes cartas:



Fase 1 - Jugar

- En primer lugar, Ana juega la carta *Cartógrafo* y roba 2 cartas adicionales de su mazo principal.

+



a) A continuación, Ana empieza a **move** su peón. Juega la carta *Pionero* y avanza 3 casillas (machete 1 + machete 2 + machete 2).



b) Después, se move hasta el campamento base adyacente. Para poder realizar este movimiento, debe renunciar a una carta de su mano. Escoge la carta *Viajera* y la elimina del juego.

c) Para seguir moviendo su peón, Ana juega la carta *Avión* con la función de «remo». Decide utilizar esta carta para atravesar dos casillas de río adyacentes (remo 2 + remo 1).



Como no utiliza la potencia residual de la carta *Avión*, esta se pierde. Ana debe eliminar la carta *Avión* del juego y la pone de nuevo en la caja.

d) Despues, decide jugar la carta *Nativo* y move su peón a la casilla de ruinas. La carta *Nativo* le permite ignorar las condiciones impuestas por la casilla, lo que significa que Ana no necesita descartarse de 3 cartas de su mano.



- Ana usa una carta para **comprar** una nueva. Juega la carta *Periodista*, así que tiene a su disposición 3 monedas.
- Como en el tablón de mercado hay una posición vacía, puede comprar cualquier carta de expedición que desee. Escoge la carta *Brújula* (2 monedas) y la añade al mazo de cartas descartadas. Como solo se puede comprar 1 carta por turno, la moneda sobrante se pierde.
- Finalmente, move el mazo de las cartas *Brújula* a la posición vacía que hay en el tablón de mercado.

Fase 2 y Fase 3

Ana recoge todas las cartas que ha jugado y colocado sobre su propio tablón de expedición y las coloca en el mazo de descartes. Despues, roba 4 cartas de su mazo principal.

VARIANTE «GRUTAS»



Una vez que hayáis adquirido cierta destreza como exploradores, probad la variante «Grutas». El objetivo es ser el primero en llegar a El Dorado, pero con la posibilidad de explorar algunas grutas durante vuestra expedición. En estas **grutas** encontraréis fichas que os darán ventajas adicionales.

Durante la preparación del juego, mezclad las 36 fichas de gruta. Con las fichas **boca abajo**, formad pilas de 4 fichas cada una y poned una pila en cada una de las casillas de montaña que lleven la ilustración de una gruta.

Si vuestro peón termina justo **al lado de** una gruta, exploradla. (El peón debe terminar en una casilla adyacente a la gruta; no se puede explorar una gruta simplemente pasando cerca de ella). Para llevar a cabo la exploración, el jugador debe coger la primera ficha de la pila y colocarla delante de sí mismo **boca arriba**. Podéis **acumular** todas las fichas de gruta que queráis y jugarlas durante vuestro turno.

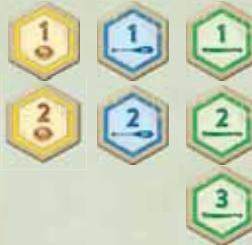
Nota: Antes de explorar de nuevo la misma gruta, primero hay que mover el peón a una casilla no adyacente a la gruta. Solamente después de hacerlo podréis volver a una casilla adyacente a la gruta y explorarla de nuevo. ¡No se puede mover el peón «alrededor» de la gruta para obtener más fichas!

Una vez que hayáis conseguido una ficha de gruta, podéis jugarla durante el mismo turno de juego o quedárosla para otro turno posterior. Las fichas de gruta ya jugadas **se eliminan del juego** y se guardan de nuevo en la caja.



Ejemplo: Julio juega la carta Científico y mueve el peón a la casilla de jungla que tiene al lado una gruta. Coge la primera ficha de gruta de la pila y la coloca boca arriba enfrente de sí mismo. Decide usar inmediatamente esa ficha de gruta para mover su peón a la siguiente casilla. Esta casilla también está al lado de la misma gruta que antes, pero como Julio ha hecho un movimiento entre dos casillas adyacentes a la gruta no puede coger otra ficha. Como alternativa, Julio también podría decidir guardarse esa ficha de gruta para mover el peón en otro momento o para comprar una carta.

El juego contiene las siguientes fichas Gruta:



2x

Ficha machete, moneda o remo para mover el peón por las casillas del mismo color.

3x

Como alternativa, las fichas moneda se pueden usar para comprar una carta.

2x



2x

Juega esta ficha justo después de usar una carta objeto. En vez de eliminar esa carta objeto del juego, puedes añadirla al mazo de descartes durante la fase 2 de tu turno.



2x

Después de jugar esta ficha, puedes mover tu peón a una casilla ya ocupada o atravesarla durante el resto de tu turno. No vale para las casillas montaña.



2x

Esta ficha funciona como la carta Nativo. Úsala para mover tu peón a una casilla adyacente cualquiera, ignorando las condiciones establecidas. No vale para casillas ya ocupadas o casillas montaña.



2x

Juega esta ficha para cambiar el símbolo de la carta que quieras usar. P. ej., puedes usar la carta Jefe de expedición (machete 3) como moneda o remo con valor 3.



4x

Estas fichas permiten robar una carta adicional de tu mazo principal. Al igual que la carta Cartógrafo, esta ficha permite jugar la carta en el turno de juego en el que se ha robado.



4x

Juega estas fichas para eliminar del juego una carta cualquiera de las que tengas en la mano.



3x

Estas fichas te permiten reemplazar las cartas de tu mano. Cuando juegas esta ficha, deja hasta 4 cartas de tu mano sobre el tablón de expedición. Después, roba de tu mazo principal el mismo número de cartas que has dejado.

GLOSARIO

Cartas de expedición



Las cartas verdes te permiten despejar un camino a través de la jungla.



Las cartas azules te ofrecen remos para atravesar los ríos.



Las cartas amarillas te ofrecen monedas para atravesar los poblados o contratar nuevos miembros para tu equipo de expedición.



Las cartas blancas comodín te permiten escoger entre uno de los tres símbolos cuando las juegues: machete, remo o moneda.

Cartas de acción

Puedes jugar las cartas moradas en cualquier momento durante tu turno de juego, ya sea al mover tu peón o al comprar una carta nueva. Sigue las instrucciones de la carta y luego sigue jugando. ¡Recuerda eliminar del juego las cartas con el símbolo una vez las hayas utilizado!



Cuando juegas la carta *Transmisor* puedes coger una carta de expedición cualquiera sin tener que pagarla. Escoge una carta del tablón de mercado o de uno de los mazos adyacentes. Añade la carta escogida a tu mazo de descartes como de costumbre. Recuerda eliminar del juego la carta *Transmisor* una vez usada.



La carta *Cartógrafo* te permite robar dos cartas de tu mazo principal y utilizarlas en el mismo turno de juego. Si tu mazo principal se ha agotado, baraja el mazo de descartes y úsalo como mazo principal.



La carta *Brújula* te permite robar 3 cartas, pero hay que eliminarla del juego una vez utilizada.



La carta *Científico* se utiliza para optimizar el éxito de tu expedición. Te permite robar inmediatamente otra carta y, si lo deseas, puedes eliminar del juego cualquiera de las cartas de tu mano.



La carta *Diario de viaje* te permite robar 2 cartas y eliminar del juego hasta 2 cartas de tu mano. Desafortunadamente, hay que eliminar del juego la carta *Diario de viaje* inmediatamente después de usarla.



Como los *Nativos* conocen muy bien la conformación del territorio, cuando juegas la carta *Nativo* puedes avanzar tu peón una casilla ignorando las condiciones requeridas. La carta *Nativo* también puede eliminar los bloqueos, pero no puedes utilizarla para mover tu peón a una casilla ya ocupada o a una casilla de montaña.

Agradecimiento: Reiner Knizia agradece a todos los jugadores de prueba que contribuyeron al desarrollo de El Dorado, en particular Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson y Dave Spring.

© 2019

Ravensburger Ibérica S.L.U.

c/Raimundo Fernández Villaverde, 61 • E-28003 Madrid

www.ravensburger.com

237496

Ravensburger