

LIVRO DE REGRAS

The Quest for

EL DORADO





Design do Jogo: Reiner Knizia
Arte, DTP e Design Gráfico: Vincent Dutrait

*Reiner Knizia agradece a todos os jogadores de teste que contribuíram para o desenvolvimento de **THE QUEST FOR EL DORADO**, em especial Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove, Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson e Dave Spring.*

© Dr. Reiner Knizia. Todos os direitos reservados.





*Nas profundezas das densas florestas da América do Sul jaz **EL DORADO**, a cidade de ouro. Tesouros sem-fim aguardam nesse reino perdido – ouro, joias e artefatos preciosos.*



*Você e seu grupo de intrépidos aventureiros embarcaram em uma busca pela cidade perdida. Entre no papel de bravos líderes de expedição e guie sua equipe até **EL DORADO**.*



Monte uma equipe de especialistas para sua expedição, adquira equipamentos valiosos e planeje a jornada com sabedoria.



Quem cruzar primeiro as fronteiras da cidade dourada vence o jogo e reivindicará todos os tesouros.

COMPONENTES



COMO O JOGO FUNCIONA

A rota de cada partida é montada através das peças de terreno e, possivelmente, por uma ou ambas as peças de faixas de terreno. Isso sempre inclui a peça inicial e a peça de finalização.



Todas as peças (de faixas e de terrenos) são dupla-face, com uma letra de identificação em seu hexágono central. A peça inicial é **A** de um lado e **B** do outro. A peça de finalização também é dupla-face, mas sem letras identificando os lados.



O peão de seu aventureiro começa em um dos espaços iniciais da peça inicial. O objetivo do jogo é avançar seu peão ao longo de um caminho de hexágonos até a peça de finalização, os portões para EL DORADO.

Cada jogador começa com um baralho de cartas de sua expedição virado para baixo, de onde comprará cartas. No início do jogo, seu baralho tem as seguintes 8 cartas:

1 Marinheiro, 3 Exploradores e 4 Viajantes.



Você deve começar cada turno com 4 cartas em sua mão.

Use as cartas de expedição para mover seu peão ou para contratar mais pessoas e comprar itens para sua expedição.

Contratar pessoas e comprar itens acrescentam novas cartas ao seu baralho; mas também existem oportunidades de remover algumas cartas do baralho.



O PRIMEIRO JOGADOR A CHEGAR NOS PORTÕES PARA EL DORADO VENCE.

PREPARAÇÃO DO JOGO

ROTA

Para seu primeiro jogo, monte a rota conforme indicado abaixo.



1 A corrida começa na peça inicial.

2 Olhe as 5 peças de terreno apresentadas na ilustração. Elas são dupla-face, então pode ser necessário virá-las. Posicione as peças conforme indicado.

3 Alinhe a peça de finalização conforme apresentado. Esse é o portão para **EL DORADO**, o objetivo da sua expedição.

4 Embaralhe as 6 peças de bloqueio, viradas para baixo. Coloque uma peça de bloqueio aleatória em cada conexão entre duas peças de terreno, então vire-as para cima. Devolva o resto das peças de bloqueio para a caixa.

Para jogos subsequentes, você pode usar qualquer uma das rotas alternativas da página 10, ou então criar suas próprias rotas!

MERCADO

Todas as partidas devem ser jogadas com todas as 54 cartas do mercado de cartas de expedição. Organize as cartas, viradas para cima, e coloque os 18 tipos diferentes de cartas em uma pilha perto da rota, da seguinte forma:

1 Coloque as 6 pilhas com no canto inferior direito próximas umas das outras no tabuleiro de mercado.

2 Coloque as outras 12 pilhas sem símbolo acima do tabuleiro de mercado.



JOGADORES

Cada jogador recebe, na cor de sua escolha:

- 1 peão, quando estiver jogando com 3 ou 4 jogadores;
- 2 peões, se estiver jogando com 2 jogadores
- 1 tabuleiro de expedição, colocado em frente ao jogador
- 1 baralho inicial com 8 cartas (cada carta apresenta a cor do jogador) no canto inferior direito)

Embaralhe seu baralho inicial e coloque-o virado para baixo como sua pilha de compra, à esquerda de seu tabuleiro de expedição.



Antes de seu primeiro turno, compre 4 cartas de seu baralho.

Quem se sentou primeiro à mesa joga primeiro. Esse jogador recebe o chapéu de primeiro jogador e coloca 1 de seus peões no espaço inicial 1.

Todos os outros jogadores, na ordem dos turnos, colocam seus peões no próximo espaço inicial vago.

Em partidas de apenas 2 jogadores, o primeiro jogador ocupa os espaços iniciais 1 e 3, com o outro jogador ocupando 2 e 4.



ESTRUTURA DO TURNO

1. JOGAR CARTAS



Jogue cartas para mover sua expedição e/ou para comprar uma carta nova.

2. DESCARTAR CARTAS JOGADAS



Coloque todas as cartas jogadas em sua pilha de descarte.

3. COMPRAR CARTAS



Compre cartas até ter 4 cartas na mão.

O jogador com o chapéu de primeiro jogador começa a corrida e completa as 3 fases. Então o segundo jogador na ordem de turnos faz o mesmo. Seu objetivo é chegar a **EL DORADO!**

FASE 1 - JOGAR CARTAS

Jogue qualquer quantidade de cartas de sua mão para (A) mover seu peão e/ou (B) comprar até 1 nova carta para sua expedição.

Cada carta de sua mão só pode ser usada **uma vez por turno**.

Primeiro, jogue as cartas que quer usar para se movimentar. Então use o resto de suas cartas para comprar até 1 nova carta.

A - MOVIMENTO

O caminho para **EL DORADO** passa por diferentes tipos de terrenos: paisagem (verde, amarelo, azul), ruínas (cinza) e acampamento (vermelho).

Cada hexágono indica os requisitos para se mover para ele. Quanto mais símbolos apresentados, mais difícil é se mover para o lugar.

A quantidade de símbolos é igual ao poder do espaço.

• ESPAÇOS DE PAISAGEM

Jogue uma carta de sua mão e coloque ela virada para cima em seu tabuleiro de expedição.

A maioria das cartas tem um valor de poder. O valor de poder permite que você se mova 1 ou mais espaços adjacentes à posição de seu peão.

Então, você pode jogar outra carta para se movimentar ainda mais.

Todas as cartas jogadas precisam cumprir dois critérios:

1. O símbolo na carta precisa **combinar com a cor/símbolo** do espaço para o qual você pretende se movimentar.
2. O poder da carta deve ser **igual ou maior** que o poder do espaço.

Se ambas essas condições forem cumpridas, você pode se mover para o espaço.



Caso "sobre" poder, você pode continuar se movendo para o espaço seguinte. Os mesmos 2 requisitos continuam valendo, mas primeiro você subtrai da carta jogada a quantidade de poder que já usou.

Você pode parar de se mover quando quiser. Nesse caso, perde **imediatamente** todo poder não usado.

IMPORTANTE: Não é possível combinar múltiplas cartas para se mover para um espaço de paisagem com muito poder!

Exemplo: Sarah joga um Explorador e se move para 1 espaço verde.

Então ela joga um Batedor e move 2 espaços.

Por fim, ela joga um Desbravador e se move para um espaço com 3 de poder.



• ESPAÇOS ESPECIAIS



A fim de se mover para um espaço de ruínas ou de acampamento, use **qualquer** carta de sua mão. A quantidade de símbolos no espaço indica a quantidade de cartas que você precisa jogar. A identidade dessas cartas é irrelevante.

Cartas jogadas para entrar em um espaço de ruínas são colocadas **acima de seu tabuleiro de expedição**.

Cartas jogadas para entrar em um espaço de acampamento são **completamente removidas de jogo e colocadas de volta na caixa**. Elas não poderão ser usadas de novo na partida.

Dica: Essa é uma ótima forma de se livrar de cartas fracas e manter sua expedição "bem eficiente". Isso permite que você continue comprando suas melhores cartas, as com maior valor de poder.

IMPORTANTE!

NÃO É PERMITIDO SE MOVER PARA UMA MONTANHA (ESPAÇOS PRETOS) OU ESPAÇOS QUE JÁ ESTÃO OCUPADOS POR OUTRO PEÃO.

• PEÇAS DE BLOQUEIO

Peças de Bloqueio são obstáculos em seu caminho.

O primeiro jogador que tentar passar por uma peça de bloqueio precisa **superar** o bloqueio satisfazendo o seu requisito de poder (a quantidade de símbolos na peça). Para fazê-lo, o jogador deve usar cartas da mesma forma que faria em um movimento normal. **Então esse jogador fica com a peça de bloqueio.**

Peças de bloqueio são usadas como critério de desempate no fim do jogo; para esse propósito, elas também têm um número (1-6). Após uma peça de bloqueio ser removida, todos os jogadores podem passar livremente por seu espaço ou faixa. **Bloqueios funcionam exatamente como outros espaços.**

B - COMPRAR CARTAS NOVAS

Você pode comprar até 1 carta por turno, tenha se movido durante o turno ou não.

Cartas com símbolo de moeda valem o poder delas. Todas as outras cartas valem ½ moeda cada.

Jogue **qualquer** quantidade de cartas e some os seus valores. Esse é o total de moedas que você pode gastar na nova carta. **E não existe troco!**

Exemplo: Caio decidiu não se mover neste turno. Em vez disso, ele planeja uma grande compra. Primeiro, ele joga todas as cartas de sua mão: 1 Viajante, 1 Fotógrafa, 1 Explorador e 1 Marinheiro. Então ele soma o valor de moedas dessas cartas:



1 moeda + 2 moedas + ½ moeda + ½ moeda = 4 moedas



Escolha uma carta do tabuleiro de mercado que você possa pagar. O preço de compra de cada carta é apresentado em seu inferior. Coloque a carta comprada virada para cima em sua pilha de descarte, à direita de seu tabuleiro de expedição (ver Fase 2).

As cartas compradas não vão diretamente para sua mão!

As cartas compradas serão posteriormente embaralhadas em sua pilha de compra, junto com o resto da pilha de descarte.



Caio agora pode comprar qualquer carta do tabuleiro de mercado que custe 4 ou menos moedas.

Ele escolhe o Transmissor (que custa 4 moedas) e o coloca na pilha de descarte.

Preço de compra: 4 moedas

COMO POSSO COMPRAR O RESTO DAS CARTAS DE EXPEDIÇÃO?

Inicialmente, você pode escolher entre qualquer uma das 6 pilhas de cartas de expedição diferentes no tabuleiro de mercado. Quando todas as 3 cartas de uma pilha forem vendidas, você ganha acesso às cartas acima do tabuleiro de mercado.

Se houver pelo menos um espaço vago no tabuleiro de mercado, você pode escolher qualquer carta de expedição pela qual possa pagar, mesmo que esteja fora do tabuleiro de mercado.

Se a carta escolhida for de alguma das pilhas acima do tabuleiro de mercado, coloque a pilha no espaço vago do tabuleiro de mercado e compre uma carta dela. Cada vez que o mercado fica com um espaço vago, você tem acesso a todas as cartas de expedição remanescentes.

CARTAS ESPECIAIS: ITENS

Essas cartas são marcadas pelo símbolo de uma carta cortada por um X. Cartas de item só podem ser jogadas uma vez por jogo. Após uma carta de item ser usada, remova-a de jogo e coloque-a de volta na caixa.

Não a coloque em sua pilha de descarte!

Exceção: Se você jogar uma carta de item sem usar sua função (por exemplo, para se mover para um espaço de ruínas ou para gastar como ½ moeda), coloque-a acima de seu tabuleiro de expedição. Na Fase 2, coloque-a em sua pilha de descarte.

Você encontrará um resumo de todas as cartas de expedição no glossário da página 12.

FASE 2 - DESCARTAR CARTAS JOGADAS

Ao final do seu turno, pegue **todas** as cartas que você colocou acima de seu tabuleiro de expedição durante a Fase 1 e coloque-as em sua pilha de descarte, viradas para cima. Isso significa todas as cartas que você jogou, tirando as que foram completamente removidas de jogo. Sua pilha de descarte fica no canto direito de seu tabuleiro de expedição.

Se você **ainda** tiver cartas na mão, você pode escolher **mantê-las** na mão para o seu turno seguinte, ou então descartá-las também. Você pode tomar essa decisão para cada carta individualmente.

FASE 3 - COMPRAR CARTAS

Por fim, compre cartas de sua pilha de compra até que você tenha **4 cartas** em sua mão.

Se você já tiver 4 ou mais cartas na mão, não compre nenhuma.

Sua pilha de compra está vazia? Se sua pilha de compra não tiver cartas o bastante para comprar para o turno seguinte, compre tantas quanto possível. Então, embaralhe sua pilha de descarte para formar uma nova pilha de compra, e, em seguida, compre as cartas que faltavam.

O turno passa para o próximo jogador na ordem de turnos.

FIM DO JOGO

Quando um jogador chegar em **um dos 3 espaços finais** na peça de finalização, começa a rodada final. (Então o jogador coloca seu peão no portão para **EL DORADO** para deixar livre os espaços de finalização).

Cada jogador poderá ter um último turno nessa rodada final. **Após essa rodada terminar, o jogo acaba.**

Se o último jogador de uma rodada chegar primeiro em um dos espaços de finalização, o jogo acaba imediatamente.

Se apenas um jogador chegou a **EL DORADO**, ele vence.

O que acontece se o jogo estiver empatado?

Se a rodada final terminar com vários jogadores chegando a **EL DORADO**, o jogador que coletou **mais peças de bloqueio** vence o jogo.

Se ainda houver empate, o jogador empatado com a peça de bloqueio de **maior número** vence.

Se os jogadores empatados não tiverem peças de bloqueio, vence o jogador que chegou primeiro a **EL DORADO**.

REGRAS PARA 2 JOGADORES

Prepare o jogo normalmente.

As regras durante as três fases continuam **inalteradas**. Cada jogador começa com um **segundo peão** de sua cor.

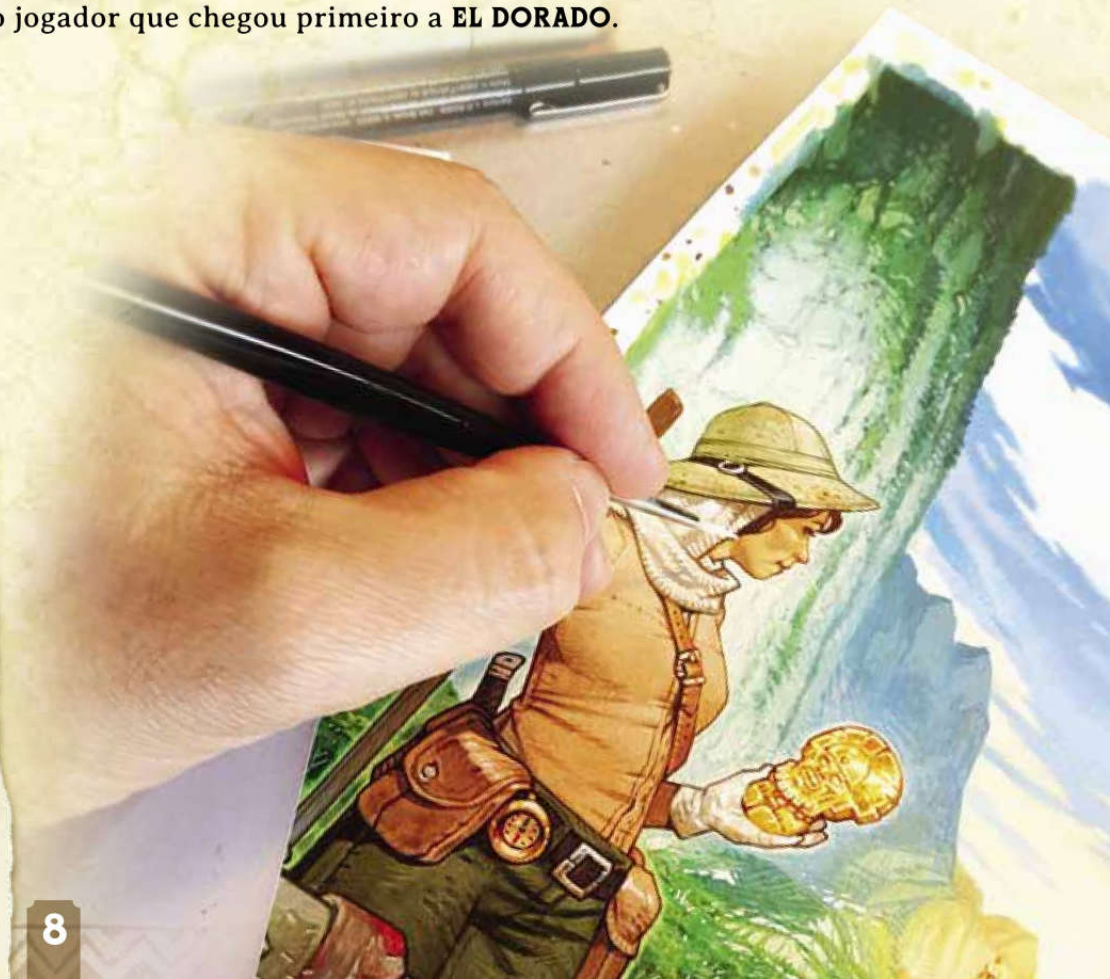
O primeiro jogador coloca suas peças de jogo nos espaços iniciais 1 e 3; ou outro jogador, em 2 e 4.

Ao se movimentar durante seu turno, para cada carta que você jogar, escolha para **qual** peão ela será aplicada. **Mova** o peão, então escolha **novamente** para sua próxima carta. Você **não pode** dividir o poder de uma carta para usá-la com **ambos** os seus peões.

Como de costume, você **não pode** se mover para um espaço que já esteja sendo **ocupado** por outro peão – mesmo que ele seja seu.

Para vencer, você precisa chegar a **EL DORADO** primeiro, com **ambos** os seus peões.

Se os dois jogadores conseguirem chegar a **EL DORADO** com suas **segundas peças de jogo** durante o último turno, use as regras de desempate normais.



EXEMPLO DE UM TURNO COMPLETO

Rebeca tem essas 4 cartas na mão:



+



FASE 1 - JOGAR CARTAS

Primeiro, Rebeca joga o Cartógrafo, colocando a carta acima do seu tabuleiro de expedição, e compra 2 cartas adicionais da pilha de compra.

Em seguida, Rebeca começa a se mover.



a. Ela joga o Pioneiro e avança 3 espaços (facão 1 + facão 2 + facão 2).

b. Depois disso, ela se move para o acampamento adjacente.

Para fazê-lo, ela precisa descartar uma carta da mão. Ela escolhe descartar o Viajante e remove essa carta de jogo, colocando-a de volta na caixa.



c. Para continuar se movendo, Rebeca joga o Avião Bimotor como "remo".

Ela se move por dois espaços de rio adjacentes (remo 2 + remo 1).

Como ela não pode usar o 1 de poder que sobrou do Avião Bimotor, ele é desperdiçado. Ela deve remover o Avião Bimotor de jogo, colocando-o de volta na caixa.



d. Em seguida, ela joga o Nativo e move seu peão para um espaço de ruínas.

O Nativo permite que ela ignore o requisito de um espaço, o que significa que ela não precisa jogar 3 cartas da mão para entrar nesse espaço de ruínas.



Rebeca usa sua última carta para comprar uma nova carta. Ela joga a Jornalista para ganhar 3 moedas.

- Como há um espaço vago no tabuleiro de mercado, ela pode comprar qualquer carta de expedição que quiser. Rebeca escolhe a Bússola (2 moedas) e coloca essa carta em sua pilha de descarte. Como só é possível comprar 1 carta por turno, sua última moeda é desperdiçada.
- Por fim, ela coloca as cartas remanescentes da pilha de Bússola no espaço vago do tabuleiro de mercado.



FASE 2 E FASE 3

Rebeca pegou todas as cartas que jogou nesse turno e estavam acima de seu tabuleiro de expedição e as colocou na pilha de descarte. Em seguida, comprou 4 cartas da pilha de compra.

OUTROS CAMINHOS PARA EL DORADO

Aqui estão algumas rotas sugeridas para seus próximos jogos. Durante a preparação, coloque uma peça de bloqueio aleatória em cada conexão entre duas peças de terreno (**não representado na imagem abaixo**). Ao usar as peças de faixa de terreno, coloque apenas **uma** peça de bloqueio (no lado inicial de cada peça de faixa).

FÁCIL



COLINAS DE OURO

PERCURSO FINAL

MODERADO



CAMINHOS SINUOSOS

SERPENTINA

DIFÍCIL



TERRAS ALAGADAS

CALDEIRÃO DA BRUXA

**VOCÊ TAMBÉM PODE INVENTAR SUAS PRÓPRIAS ROTAS
DICAS E TRUQUES PARA SUAS PRÓPRIAS ROTAS!**

- Evite trechos muito longos de terrenos da mesma cor. Quanto mais diversa for a rota, mais empolgante (e desafiadora) será a partida.
- Os atalhos devem passar por espaços de terreno difícil. Um caminho longo deve ser mais fácil de passar.
- Se você planejar uma rota curva, garanta que o caminho interno seja mais difícil de atravessar. Isso faz com que todos os caminhos sejam viáveis e permite que cada jogador use sua estratégia favorita.
- Evite obstáculos! Apenas a mistura certa transforma sua corrida em uma verdadeira aventura!

VARIANTE DAS CAVERNAS

Depois de provar suas habilidades de exploração jogando algumas partidas, experimente a variante das cavernas. Seu objetivo ainda será ser a primeira expedição a chegar a **EL DORADO**, mas, além disso, também será possível explorar cavernas ao longo do caminho. Dentro dessas cavernas é possível encontrar fichas que fornecem vantagens adicionais.

Durante a preparação, embaralhe as 36 fichas de caverna.

Crie pilhas viradas para baixo com 4 fichas cada e coloque uma pilha em cada espaço de montanha de sua rota que tiver uma caverna.



Se os peões pararem perto de uma caverna após completarem o movimento de uma carta, explore a caverna. (O peão deve parar nesse lugar. Não é possível explorar enquanto se está passando pela caverna.)

Para explorar a caverna, pegue a ficha de caverna do topo da pilha e coloque-a virada para cima em sua frente. Você pode ter várias fichas de caverna.

Após coletar uma ficha de caverna, você poderá jogá-la a qualquer momento de seu turno atual ou de seus turnos posteriores.

Fichas de caverna são removidas de jogo após serem jogadas. Coloque-as de volta na caixa após serem usadas.



Exemplo: Thales joga um Explorador e move seu peão para o espaço de selva perto da caverna. Então, ele pega a ficha de caverna do topo da pilha e a coloca em sua frente, virada para cima. Thales usa a ficha de caverna imediatamente e se move para o espaço seguinte.

Esse espaço também está perto da caverna, mas, como ele se moveu de um espaço adjacente à caverna para outro também adjacente, ele não pega a ficha de caverna. Alternativamente, Thales poderia ter guardado essa ficha de caverna para um movimento posterior ou para comprar uma carta.

SITUAÇÕES ESPECIAIS

Se uma peça de bloqueio separar seu peão de uma caverna, você não poderá explorá-la. Se você superar o bloqueio, que então será tratado como qualquer outro espaço, poderá explorar a caverna também. No entanto, se outro jogador superar o bloqueio, isso não acontece em sua fase de movimento, portanto você não pega a ficha de caverna e perde a chance de explorar a caverna em questão.

Quando seu peão estiver adjacente a uma caverna e você quiser explorá-la de novo, primeiro é necessário se afastar da caverna, parando em um espaço que não seja adjacente à caverna. Depois disso, você poderá mover seu peão outra vez para um espaço próximo da caverna, para explorá-la novamente.

Se você acabar parando ao lado de duas cavernas, trate cada caverna de forma separada.

O JOGO CONTÉM AS SEGUINTE FICHAS DE CAVERNA



2x

Jogue fichas de facão, moeda ou remo como se fossem cartas para se mover para espaços de mesmo símbolo/cor. Alternativamente, você pode usar fichas de moedas para comprar uma carta.



3x



2x



4x

Estas fichas permitem que você compre uma carta adicional de sua pilha de compra. Assim como o Cartógrafo, essa ficha permite que você jogue a carta comprada no mesmo turno.



4x

Jogue estas fichas para remover do jogo qualquer carta de sua mão, colocando-a de volta na caixa.



3x

Estas fichas permitem que você substitua as cartas de sua mão. Quando você jogar uma dessas fichas, coloque até 4 cartas de sua mão acima de seu tabuleiro de expedição (sem efeitos adicionais), então compre essa mesma quantidade de cartas de sua pilha de compra. Se a sua pilha de compra estiver vazia, primeiro embaralhe sua pilha de descarte, como normalmente faria, e então compre as cartas.



2x

Jogue esta ficha imediatamente após usar uma carta de item. Ao invés de remover o item de jogo, coloque a carta dele na pilha de descarte durante a fase 2 de seu turno.



2x

Após jogar esta ficha, você pode se mover para ou através de um espaço ocupado pelo resto de seu turno. Montanhas continuam sendo intransponíveis.



2x

Esta ficha funciona igual ao Nativo. Use essa ficha para se mover para qualquer espaço adjacente, ignorando seus requisitos. Você não pode usar essa ficha para se mover para um espaço ocupado ou para uma montanha.



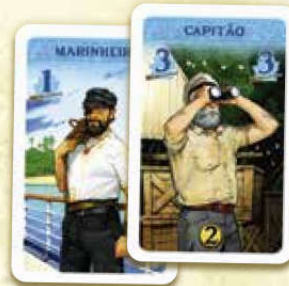
2x

Jogue esta ficha para mudar o símbolo da próxima carta que você jogar. Por exemplo, você pode usar um Desbravador (facão 3) como uma moeda 3 ou remo 3.

CARTAS DE EXPEDIÇÃO



Cartas verdes ajudam a abrir caminho através da selva.



Cartas azuis fornecem remos para se movimentar através de rios.




Cartas amarelas fornecem moedas para viajar através de vilarejos, contratar novos membros para sua equipe ou comprar itens.



Cartas em branco funcionam como curingas, pois permitem que você escolha um dos três símbolos sempre que você jogá-las: facão, remo ou moeda.

CARTAS DE AÇÃO

Cartas de ação roxas podem ser jogadas em qualquer momento de seu turno, tanto durante o movimento quanto durante a compra. Siga as instruções da carta e então continue jogando. Não se esqueça de remover de jogo as cartas com o símbolo  após usá-las!



TRANSMISSOR

Quando você jogar o Transmissor, você pode pegar qualquer carta de expedição sem pagar por ela. Escolha qualquer carta que estiver no tabuleiro de mercado ou acima dele. Coloque a nova carta em sua pilha de descarte, como normalmente faria. Lembre-se de remover o Transmissor de jogo após usá-lo.



CIENTISTA

Use a Cientista para otimizar sua expedição. Ela permite que você compre imediatamente uma carta adicional, e então, se você quiser, pode remover do jogo qualquer carta de sua mão.



CARTÓGRAFO

O Cartógrafo permite que você compre 2 cartas de sua pilha de compra e jogue-as neste turno. Se a sua pilha de compra estiver vazia, primeiro embaralhe sua pilha de descarte, como normalmente faria, e então compre as cartas.



DIÁRIO DE VIAGEM

O Diário de Viagem permite que você compre 2 cartas e, então, jogue até 2 cartas de sua mão. Infelizmente, o Diário de Viagem também remove a si mesmo de jogo.



BÚSSOLA

A Bússola permite que você compre 3 cartas, mas você deve remover essa carta de jogo após usá-la.



NATIVO

O Nativo conhece a terra e permite que você se mova um espaço quando é jogado. Ignore os requisitos do espaço e simplesmente coloque seu peão nele. O Nativo também pode destruir peças de bloqueio, mas você não pode usá-lo para entrar em um espaço ocupado ou em um espaço de montanha.