

THE ISLAND OF EL DORADO

REGLAMENTO

Videos de cómo jugar en: eldorado.games

Hemos combinado los reglamentos para un uso más sencillo. Este reglamento se compone de dos partes:

1. La isla de El Dorado (“The Island of El Dorado”) - segunda edición (página 2)
2. Los ladrones de El Dorado (“The Thieves of El Dorado”) - expansión (página 12)

Si tienes la primera edición de La isla de El Dorado, usa este reglamento en lugar del que viene en el juego. Si tienes la segunda edición, el reglamento incluido en el juego es igual a éste.

LA ISLA DE EL DORADO

Resumen del juego: página 2

Componentes: página 2

Preparación: página 3

Objetivo del juego: página 3

Conceptos básicos: página 5

Turno de juego: página 6

Mover: página 6

Comprar: página 7

Atacar: página 8

Controlar santuarios: página 9

La cueva: página 9

Habilidades de los exploradores: página 10

LOS LADRONES DE EL DORADO - EXPANSIÓN

Introducción y componentes: página 12

Habilidades de los nuevos exploradores: página 12

Preparación: página 13

Jugar como un equipo: página 15

Jugar como los ladrones: página 16

Mover con los ladrones: página 17

Atacar con los ladrones: página 17

Comprar con los ladrones: página 18

Los tesoros de la cueva: página 19

El santuario de la cueva: página 19

Los moradores de la cueva: página 20

Eventos de la cueva: página 20

Modo solitario: página 21

Modo difícil: página 23

Diseño del juego: Daniel Aronson

Desarrollo del juego: Michael Howard & Nick Tompkins

Pruebas del juego: Kevin Ales, Anna Aronson, Cherie Aronson, Joe Aronson, Kelsey Blakey, Walter Blakey, Kimberly Howard, Caleb Ihrig, Tommy Knautz, Sam Kostka, Spencer Kostka, Graham Kunde, Ethan Nordness, Bryan Wood

RESUMEN DEL JUEGO

Corre el año 1589 y el mundo está sediento de oro. La leyenda cuenta que en alguna parte del océano se encuentra la isla de El Dorado, donde por sus laderas fluyen ríos de oro. Los exploradores más valientes prepararon sus navíos en busca de la mítica isla y ahora los barcos se encuentran atracados en sus costas. Han descubierto que el lugar esconde mucho más que oro: hay escondidos cuatro misteriosos santuarios de incalculable poder. Mientras los exploradores compiten por controlar los santuarios, sienten emerger una energía arcana en su interior, pero sólo uno podrá controlar todos los santuarios y gobernar la isla para siempre.

En La Isla de El Dorado, cada jugador es el líder de una civilización que busca explorar la isla y controlar los cuatro santuarios. Descubriréis recursos, lagos y los propios santuarios en un paisaje que cambiará en cada partida. Tendréis que construir granjas y reunir recursos con la ayuda de vuestros aldeanos para hacer prosperar vuestra economía. Ocupad localizaciones estratégicas en el mapa, utilizando las fortalezas y ejércitos para defenderos de los demás exploradores que intentarán controlar la isla antes que vosotros. En algún lugar de la isla, se esconde la cueva con el santuario más poderoso de todos. Pero deberéis ser cautos al entrar, pues es el lugar más peligroso de la isla. Las civilizaciones surgirán y caerán a medida que los jugadores exploran, recolectan y luchan por el control de los cuatro santuarios de El Dorado.

El primer jugador que controle los cuatro santuarios gana la partida.

COMPONENTES

Ver el dibujo más detallado de las losetas en el reverso de este reglamento.

9 losetas de agua	25 cartas de recurso de alimento
13 losetas de oro	30 cartas de recurso de oro
10 losetas de alimento	25 cartas de recurso de madera
10 losetas de madera	3 santuarios de la isla
2 losetas de jardín	5 hojas de explorador
3 losetas del santuario de la isla	2 dados dorados
1 loseta del santuario de la cueva	11 dados negros de combate
1 loseta de entrada a la cueva	Reglamento
1 loseta de salida de la cueva	5 bolsas de lino
3 losetas de moradores de la cueva	Figuras de madera (en 5 colores distintos)
9 losetas de cueva vacía	2 exploradores
	2 granjas
	3 ofrendas
	1 fortaleza
	4 aldeanos (5 en naranja)

PREPARACIÓN

- 1: Aparta** los 3 santuarios de la isla y los dados negros de combate.
- 2: Separa** las cartas de recursos según sus respectivos tipos y déjalas boca arriba al alcance de todos los jugadores.
- 3: Reparte** a cada jugador una hoja de explorador aleatoria y las figuras de madera del color correspondiente.
- 4: Separa** las losetas de El Dorado de las losetas de cueva.
- 5: Busca** las losetas de salida y santuario de la cueva y apártalas. Baraja las losetas de cueva restantes y colócalas boca abajo formando un mazo con ellas. Mezcla la loseta del santuario de la cueva en la mitad inferior del mazo y finalmente coloca la loseta de la salida de la cueva boca arriba encima del mazo. Deja a un lado el mazo de losetas de cueva.
- 6: Reúne** las losetas de El Dorado. Selecciona una loseta aleatoria que no sea de santuario ni de agua para que sea la loseta inicial, colocándola boca arriba en el centro de la mesa. Baraja el resto de las losetas de El Dorado formando un mazo boca abajo.
- 7: Elige** qué explorador de los dos que se muestran en la hoja de explorador querrás controlar en la partida y coloca la figura de madera del explorador correspondiente en la loseta inicial. Guarda la otra pieza de explorador del mismo color en la bolsa. *Si alguien controla a Nicolas, deberá guardar adicionalmente uno de los aldeanos en la bolsa.*
- 8: Cada jugador** coge una carta de cada tipo de recurso (madera, oro y alimento). *Si alguien controla a Victoria, debe coger cuatro cartas de cada tipo.*
- 9: Para elegir quién será el jugador inicial**, cada jugador tira un dado dorado. Quien obtenga el resultado más alto, iniciará la partida. En caso de empate entre dos o más jugadores, repetirán de nuevo la tirada hasta determinar quién comenzará primero.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es controlar los cuatro santuarios de El Dorado antes de que lo hagan los rivales. El primer jugador que controle los cuatro santuarios, gana la partida.

Ver "Santuarios" en página 5 y "Controlar santuarios" en página 9

Player board = Hojas de explorador

Starting resources = Recursos iniciales

Wooden pieces = Figuras de madera

Golden dice = Dados dorados

Battle dice = Dados de combate

Resource Card Stacks = Mazos de cartas de recursos

Island Shrine Pieces = Santuarios de la isla

Cave Exit Tile + Cave Stack = Loseta de salida de la cueva + mazo de losetas de cueva

El Dorado Tiles = Losetas de El Dorado

Starting El Dorado Tile with Explorers = Loseta inicial de El Dorado con los exploradores

CONCEPTOS BÁSICOS

Estos conceptos básicos te ayudarán a entender el juego y sus mecánicas.

SANTUARIOS

Los cuatro santuarios de El Dorado son la clave para el éxito. Tres de ellos se encuentran en la superficie de la isla. Deberás comprar y presentar una ofrenda en cada uno de ellos para controlarlos. Cuando lo hagas, además de estar un paso más cerca de la victoria, ocurrirán dos cosas: la fuerza del explorador aumentará en 1 punto y el santuario servirá como punto de aparición en caso de ser derrotado en combate. Ver *“Controlar santuarios”* en página 9

El último y más poderoso de los santuarios está dentro de la cueva, a la que le corresponde un mazo de losetas distinto. El primer jugador en encontrarlo, lo controlará de inmediato, sin necesidad de comprar y presentar una ofrenda. Siempre que tu explorador controle este santuario, su fuerza aumentará en 2 puntos adicionales. Los demás jugadores podrán arrebatarle el liderazgo del santuario si te derrotan en combate, pasando a controlar ellos el santuario inmediatamente.

EXPLORADORES

Cada explorador tiene una habilidad especial que se muestra bajo su nombre en la hoja de explorador y comienza la partida con una fuerza de 1 punto (si alguien controla a Pedro, éste tiene una fuerza inicial de dos puntos). Por cada santuario de la isla que se controle, la fuerza aumentará en 1 punto adicional. Siempre que se controle el santuario de la cueva, la fuerza se incrementará en 2 puntos más. Sólo los exploradores pueden descubrir nuevas losetas, comprar construcciones y presentar ofrendas.

OCUPANDO LOSETAS

Una loseta se considera ocupada por un jugador si tiene un aldeano o explorador en ella. Las granjas no ocupan losetas (ver *“Atacar granjas”* en página 8). Las fortalezas ocupan sus tres losetas adyacentes (ver *“Fortalezas”* en página 8). La ocupación de losetas es importante a la hora de atacar (ver *“Atacar”* en página 8). Cuando en el reglamento se haga referencia a losetas sin ocupar, éstas deberán estar libres de aldeanos, exploradores o fortalezas enemigas.

COMERCIO

Los jugadores pueden comerciar (o entregar) recursos o el propio santuario de la cueva en cualquier momento, siempre que los exploradores se encuentren en losetas adyacentes. Si en cualquier lugar de la isla ha comenzado un combate, todas las operaciones comerciales deberán suspenderse hasta que el combate finalice. También se pueden cambiar cinco recursos de un tipo por uno de cualquier otro tipo. Si alguien controla a William, éste comercia cambiando 3 cartas de recursos en lugar de 5.

NÚMERO MÁXIMO DE CARTAS EN MANO

Los jugadores deben acabar el turno con un máximo de nueve cartas en la mano. Durante el turno se podrá superar el límite de cartas, pero antes del final de éste, el exceso de nueve cartas se deberá gastar o devolver a los respectivos mazos. La única excepción es Victoria, quien comienza el juego con doce cartas de recurso y podrá superar el límite hasta que haga su primera compra. A partir de ese momento, deberá respetar el límite de nueve cartas.

JARDINES

Los jardines producen los tres recursos (alimento, madera y oro) al mismo tiempo. Si estás cultivando un jardín (ver *“Reunir recursos”* en página 6), podrás combinarlos a tu elección.

CÓMO JUGAR

Comenzando por el jugador inicial y en sentido de las agujas del reloj, cada jugador resolverá su turno hasta que un jugador controle los cuatro santuarios, ganando la partida inmediatamente. Ver “Controlar santuarios” en página 9

TURNO DE JUEGO

En cada turno el jugador actual deberá:

1: Tirar los dados

Tira ambos dados dorados. Elige uno para que sea el dado de movimiento del explorador y colócalo junto al mismo. El otro dado será el de reunir recursos.

2: Reunir recursos.

Coge tantas cartas de recursos como el resultado del dado de recursos, en cualquier combinación permitida. Sólo podrás cultivar el tipo de recurso, en función del tipo de producción de la loseta en la que estás (ver la última página del reglamento). Hay dos formas de cultivar losetas:

1. Cultivar la loseta en la que se encuentra tu explorador
2. Cultivar una loseta en la que se encuentre uno de tus aldeanos y que además esté adyacente a una granja.

3: Explorar

Durante la fase de exploración, puedes hacer cualquiera de las siguientes acciones, en cualquier orden: **Mover**, **Comprar** y **Atacar**

MOVER

Puedes desplazarte o descubrir tantas losetas como el resultado del dado de movimiento. Se pueden realizar las acciones de Comprar y Atacar varias veces entre los distintos movimientos. No puedes moverte a losetas de santuarios o de agua.

EJEMPLO DE MOVIMIENTO Y DESCUBRIMIENTO

En este ejemplo, Pedro tiene un movimiento de 3. Primero mueve de una loseta de oro a otra de alimento; a continuación, descubre una de madera y se mueve a ella. Finalmente, se mueve desde la loseta de madera a la de jardín.

Si tu explorador se encuentra en el límite del mapa y quieres descubrir una nueva loseta, debes gastar un punto de movimiento del dado, para dar la vuelta a una nueva loseta del mazo de El Dorado. Colócala en un espacio adyacente a tu explorador y muévete a ella. Las nuevas losetas han de estar adyacentes a otras dos (la única excepción a esta regla, es la primera loseta que se coloca después de la inicial). Si descubres una loseta de agua o un santuario, no muevas al explorador a ella, permanece en la loseta en la que te encuentras; el punto de movimiento se gastará igualmente. En cuanto se revele una loseta de santuario, coloca una figura de santuario de la isla. Una vez colocadas las losetas, éstas no se pueden mover. Cuando se descubra la loseta de entrada a la cueva, ver “La Cueva” en página 9.

COMPRAR (los respectivos costes aparecen descritos en las hojas de explorador)

Para comprar, devuelve tantas cartas de recursos de tu mano a sus respectivos mazos como el coste de lo que vas a comprar.

Aldeanos (utilizados para combatir y cultivar): los aldeanos se colocarán en una loseta sin ocupar adyacente a una de tus construcciones. Los aldeanos no pueden descubrir nuevas losetas, comprar construcciones o presentar ofrendas. *Los jugadores cuyos exploradores no estén en el mapa, podrán comprar aldeanos durante su fase de exploración.*

Ofrendas (utilizadas para controlar santuarios): se colocan en las losetas de santuario y el explorador debe estar adyacente para poder colocar una ofrenda en él. Los rivales podrán realizar movimiento de ejércitos justo antes de la compra de la ofrenda (*ver “controlar santuarios” en página 9*)

Granjas (utilizadas para cultivar): son construcciones pasivas que se colocan en una de las aristas de la loseta donde se encuentra el explorador. Se pueden construir en cualquier arista que no esté ocupada, incluso si hay oponentes en ella. Pueden construirse adyacentes al agua, santuarios, la cueva o el borde del mapa.

En la fase de exploración, si el explorador está adyacente a una granja, se puede dismantelar utilizando los mismos recursos necesarios para construirla.

Los jugadores no pueden dismantelar las construcciones de los rivales.

Fortalezas (utilizadas para defender tres losetas): son construcciones que se colocan en una de las aristas de la loseta donde se encuentra el explorador. Se construyen en una arista vacía cuyas tres losetas adyacentes estén sin ocupar. Pueden construirse adyacentes al agua, santuarios, la cueva o el borde del mapa.

En la fase de exploración, si el explorador está adyacente a una fortaleza, se puede dismantelar utilizando los mismos recursos necesarios para construirla.

Pedro puede construir una fortaleza: las granjas no ocupan losetas. Todas las losetas adyacentes están sin ocupar	Pedro no puede construir una fortaleza: una loseta adyacente está ocupada por aldeanos rivales	Pedro no puede construir una fortaleza: una loseta adyacente está ocupada por una fortaleza rival
---	--	---

Movimiento de los ejércitos (utilizados para movilizar aldeanos): un ejército es un grupo formado por cualquier número de aldeanos que se encuentren en una misma loseta. El movimiento de un ejército consiste en desplazar a una loseta adyacente a todos los aldeanos que componen dicho ejército, pagando el coste que aparece en la hoja de personaje (*“Army Movement”*)

Los exploradores que han sido derrotados en combate y no se encuentran en el mapa, pueden continuar moviendo los ejércitos utilizando las siguientes reglas:

Durante la fase de exploración, puedes pagar para mover el ejército tantos espacios como quieras.

Durante la fase de exploración del oponente, puedes pagar para mover tu ejército un espacio para Atacar al explorador o al ejército del jugador activo, incluso si se interrumpe su movimiento. Esto se puede realizar varias veces seguidas durante el turno, siempre y cuando no haya un combate iniciado.

Antes de cualquier combate en el que estés implicado, puedes pagar para mover tus ejércitos a la loseta de batalla, si dispones de oro suficiente. Sin embargo, si el camino no está

despejado, no podrás mover tu ejército. Si eres el objetivo de un ataque, puedes pagar 1 recurso de oro para huir a una loseta adyacente al combate, que esté sin ocupar. Si tu explorador está participando en el combate, no podrás huir (*ver Ataque pág.8*).

ATACAR (la fuerza aparece descrita en las hojas de explorador)

Cada vez que muevas un explorador o un aldeano a una loseta ocupada por un oponente, le estarás atacando, iniciando así un combate. No se podrán iniciar combates hasta que todos los jugadores hayan completado su primer turno.

1-Comienza el combate: cuando el atacante se mueve a una loseta ocupada por un oponente, empieza el combate. Dicha loseta se convierte en la loseta de batalla hasta que se decida el ganador.

2-El atacante mueve: el atacante tiene la oportunidad de mover a su explorador (si está en el turno activo y aún le queda movimiento disponible) o a sus aldeanos (si tiene suficiente oro) a la loseta de batalla.

3-El defensor mueve: cuando el atacante confirme que ha terminado de mover, el defensor tiene la oportunidad de mover a su explorador (si está en el turno activo y aún le queda movimiento disponible) o a sus aldeanos (si tiene suficiente oro) a la loseta de batalla. El defensor también podrá huir (*ver "movimiento de los ejércitos" en página 7*). Los exploradores nunca pueden huir del combate. Si el defensor no huye, el combate se lleva a cabo.

4-El combate: el atacante tira tantos dados negros de combate como la fuerza total del ejército que esté en la loseta de batalla. A continuación, el defensor hace lo mismo. El jugador que saque el resultado más alto, gana la contienda. En caso de empate, todos los exploradores y aldeanos implicados en el combate vuelven a sus respectivas losetas adyacentes a la loseta de batalla (si habían movido este turno) y no podrán mover de nuevo en el turno. *Si se está combatiendo contra los moradores de la cueva, ver "La Cueva" en página 9*

5-Después del combate: los aldeanos derrotados mueren y las construcciones son destruidas. Se retiran del tablero y podrán ser compradas de nuevo en la siguiente fase de exploración del jugador derrotado.

Si un explorador es derrotado en combate, dará la mitad de sus cartas de recursos (redondeado hacia abajo) al ganador entregándole también su ficha de explorador. Al comienzo del siguiente turno del jugador derrotado, antes de que tire sus dados dorados, el vencedor colocará el explorador en una loseta adyacente a un santuario que el jugador derrotado controle. Si no es posible, se colocará el explorador en cualquier loseta sin ocupar. A continuación, el jugador derrotado, tirará el dado dorado y jugará su turno con normalidad.

Fortalezas: la fortaleza se construirá en cualquier arista sin utilizar en la cual sus losetas adyacentes estén sin ocupar. Si un rival se mueve a alguna de estas losetas, estará atacando la fortaleza y a los aldeanos que se encuentren en esa loseta. Las fortalezas no pueden atacar o defender otras construcciones. No se pueden atacar fortalezas u ocupantes adyacentes si no es el turno activo del jugador.

Ataques a las granjas: las granjas no ocupan losetas. Si tu explorador o aldeano ocupa una loseta que contiene una granja rival, puedes elegir iniciar un ataque a esa granja durante la fase de exploración. Las granjas sólo añaden 1 a la fuerza cuando las están atacando.

Si tu granja va a ser atacada, tienes la oportunidad de mover aldeanos (si tienes suficiente oro) a la loseta de batalla para interrumpir ese ataque a la granja (*ver movimiento de los ejércitos en página 7*) y se resolverá un combate normal; en ese momento la granja no añade 1 a la fuerza. Si tu ejército es derrotado, entonces se llevará a cabo el ataque a la granja, defendiéndose entonces con fuerza 1.

EJEMPLO DE COMBATE CON UNA FORTALEZA Y UNA GRANJA

El jugador blanco mueve 3 aldeanos a una loseta de madera. El jugador naranja ocupa esa loseta con una fortaleza y un aldeano. Se lleva a cabo el combate: el jugador blanco tiene una fuerza de 3 y el naranja de 2 (1 fortaleza + 1 aldeano). Si el blanco gana, podrá elegir atacar la granja.

CONTROLAR SANTUARIOS

Santuarios de la Isla: para controlar un santuario de la isla, compra una ofrenda en la fase de explorador y colócala en la loseta del santuario. El explorador tiene que estar en una loseta adyacente al santuario. Un mismo santuario puede estar controlado por varios jugadores a la vez. Las ofrendas no pueden ser destruidas y sólo se puede presentar una por santuario. Cada vez que se coloca una ofrenda sobre un santuario, la fuerza del explorador aumenta en 1. La fuerza de los aldeanos y de las construcciones no se ve modificada por el control de los santuarios. Adicionalmente, el santuario controlado sirve como punto de aparición si el explorador es derrotado en un combate.

Santuario de la cueva: cuando descubres y te mueves al santuario de la cueva, éste se controla de forma inmediata y tu explorador incrementa su fuerza en 2, sin necesidad de comprar ni presentar una ofrenda. En el momento en el que abandones esa loseta, retira el santuario del tablero y ponlo al lado de tu hoja de explorador. Si te derrotan en un combate, el ganador podrá llevarse el santuario y ganar su bonificación de +2 a la fuerza. Si eres derrotado por un morador de la cueva, éste te arrebatará el santuario y la bonificación. Retira la loseta de santuario y baraja la loseta de morador de nuevo en el mazo de losetas de cueva. Cuando ese morador sea descubierto de nuevo, tendrá que ser derrotado para poder reclamar el santuario de nuevo.

Consejo avanzado: no hace falta controlar todos los santuarios de la isla antes de buscar el santuario de la cueva. Un explorador con un ejército completo, es más fuerte que cualquier morador de la cueva, incluso sin controlar ningún santuario de la isla.

LA CUEVA

La cueva se construye de forma separada al tablero de El Dorado. La primera vez que se entre en la cueva, coloca la loseta de salida de la cueva a unos 60 centímetros de distancia de la propia isla. Si no hay espacio suficiente en la mesa, busca otra superficie en la que poder construir la cueva. El explorador puede moverse de la loseta de entrada a la cueva a la de salida (o viceversa), gastando un punto de movimiento. Las nuevas losetas de cueva descubiertas se colocarán adyacentes con otras dos ya existentes (la única excepción a esta regla es la primera loseta que se coloque después de la salida de la cueva). No se pueden colocar losetas adyacentes a la X de la loseta de salida de la cueva.

Moradores de la cueva: si te encuentras a un morador de la cueva, tendrás que combatir con él. El jugador de tu izquierda actuará como el morador hasta que el combate termine. Si le vences, dale la vuelta a la loseta y considérala como una loseta de cueva vacía. Si eres derrotado, la mitad de tus cartas de recurso (redondeando hacia abajo) serán devueltas a sus respectivos mazos. El jugador que estaba actuando como morador de la cueva colocará al explorador derrotado en una loseta vacía antes del comienzo del siguiente turno, siguiendo las reglas habituales (ver *"Después del combate"* en página 8). Coloca la loseta de morador victorioso de nuevo en el mazo de losetas de cueva y barájalo. En caso de empate, el explorador y su ejército se moverán a la loseta adyacente en la que estaban inicialmente y la loseta de morador se barajará de nuevo en el mazo de losetas de cueva.

Ladrones: los ladrones tienen un tesoro de 2 recursos de madera, 2 de alimento y 2 de oro. Si vences a los ladrones, reclama su tesoro. Si te derrotan, la mitad de tus cartas de recurso (redondeando hacia abajo), pasarán a formar parte de su tesoro. Coloca el tesoro de los ladrones cerca de la cueva.

HABILIDADES DE LOS EXPLORADORES

Stella The Adventurer: el caballo semental de Stella le permite atravesar el paraje fácilmente. Una vez que se tiren los dados dorados, suma +1 al dado de movimiento.

Bellona The Commander: Bellona es una imponente líder, respetada por los soldados a su cargo. Cada turno, durante la fase de exploración, puede elegir mover un ejército de cualquier tamaño a una loseta adyacente sin pagar coste alguno.

Hector The Corporal: Hector es un líder astuto que sabía que navegar hacia El Dorado con un grupo grande, mejoraría sus posibilidades de conquista. Mientras que los demás exploradores están limitados a 4 aldeanos, Hector cuenta con 5 de ellos.

Nicolas The Fortuitous: Nicolas tiene una interesante relación con la suerte. Ésta le permite, una vez por turno, repetir la tirada de los dos dados dorados antes de que entre en la fase de reunir recursos. El resultado de la segunda tirada no podrá ser modificado.

Tizoc The Gatherer: el vínculo de Tizoc con la tierra es muy arraigado. Cada turno, antes de la fase de reunir recursos, añade una carta de alimento adicional, aunque no lo esté cultivando.

Emma The Cartographer: una habilidosa cartógrafa y estratega con gran conocimiento del terreno. Cada turno, antes de comenzar la fase de exploración, puede mirar las tres primeras losetas de El Dorado y colocarlas de nuevo en el orden que quiera. Esta habilidad no es válida con las losetas de cueva.

Victoria The Wealthy: gracias a su linaje de aristócratas británicos, Victoria pudo navegar hacia El Dorado con una cantidad de suministros suficientes para tener unas importantes ventajas iniciales en su campaña. Comienza la partida con 4 recursos de alimento, 4 de madera y 4 de oro.

Pedro The Conquistador: la mayoría de sus victorias se deben a su carácter violento y despiadado. Pedro tiene una fuerza inicial de 2.

William The Merchant: gracias a sus amplios estudios de economía y política, William es un experto comerciante. En lugar de los cinco recursos habituales, puede cambiar en cualquier momento tres recursos de un mismo tipo por un recurso de otro tipo.

Laffite The Pirate: con inclinación por el robo y la anarquía, a Laffite no le preocupan las leyes de ningún país. Cada vez que saque un 3 o un 5 en los dados, roba un recurso del jugador de su elección. Sacar 3/3, 3/5 o 5/5 en la misma tirada, significa que roba dos recursos a su elección de un mismo jugador o un recurso a dos jugadores distintos.

LOS LADRONES DE EL DORADO

INTRODUCCION

Corre el año 1589. Los valientes exploradores acaban de llegar a las orillas de la mítica isla de El Dorado. Sin embargo, no saben que no están solos.

Años antes de su fatídico encuentro con Ali Baba, la legendaria banda de los 40 ladrones, había estado usando la isla de El Dorado como base de operaciones para su saqueo marítimo. Se han estado escondiendo en las sombras mientras los exploradores les han mostrado caminos a zonas de la isla que desconocían y de esa forma los han expuesto al gran poder que se esconde en los santuarios. Santuarios que los ladrones consideraban como reliquias sin valor de una época pasada.

Decididos a aprovechar el poder de los santuarios para alimentar su infame organización, los ladrones salen de las sombras de El Dorado para hacerse con el camino a la inmortalidad...

COMPONENTES

8 losetas de cueva	2 exploradores
5 monedas metálicas de doblón	2 granjas
4 moneadas metálicas de tesoro	6 ofrendas (de 2 colores distintos)
3 hojas de personaje	1 fortaleza
6 dados dorados	12 aldeanos (de 6 colores distintos)
5 dados negros de combate	4 Ladrones
1 dado de Titán	2 puestos de avanzada
1 dado de Ladrón	1 guarida
1 figura de santuario de la cueva	1 Titán
Reglamento	1 lobo
1 ficha de puente	
2 token de Totec	
1 token de lobo	
2 bolsas de lino	

HABILIDADES DE LOS NUEVOS EXPLORADORES

Sequoia The Traveller: las lecciones aprendidas de su tribu en su juventud, han convertido a Sequoia en alguien tremendamente perceptiva y capaz de soportar largos viajes. Durante su fase de exploración, puede usar madera para aumentar sus puntos de movimiento al coste de un recurso de madera por cada punto de movimiento adicional.

Yanga The Ranger: Yanga puede realizar un ataque a distancia con un alcance de hasta dos losetas sin riesgo de morir. Para medir el alcance del ataque se consideran las mismas reglas de movimiento, por lo que no podrá atacar por encima de un santuario o de una loseta de agua, a menos que haya un puente en esa dirección (ver "El puente" en página 14). La loseta objetivo se considera la loseta de batalla. La fuerza del ataque, es únicamente la fuerza de Yanga, no la fuerza total de la loseta en la que se encuentra. Si controla el santuario de la cueva, se beneficia de +2 a su fuerza. No puede atacar a distancia losetas con construcciones, ni atacar a distancia cuando no sea su turno activo. Si empata o pierde en el ataque, no podrá mover más durante la fase de exploración.

PREPARACIÓN

La expansión de Los ladrones de El Dorado permite múltiples modos y combinaciones de juego en función del número de jugadores presentes.

JUGADORES	TODOS CONTRA TODOS	TODOS CONTRA TODOS (LADRONES)	EQUIPOS
2	1 vs 1	1 vs L(2)	X
3	1 vs 1 vs 1	1 vs 1 vs L(2)	2 vs L(4)
4	1 vs 1 vs 1 vs 1	1 vs 1 vs 1 vs L(2)	2 vs 2
5	1 vs 1 vs 1 vs 1 vs 1	1 vs 1 vs 1 vs 1 vs L(2)	2 vs 2 vs L(4)
6	1 vs 1 vs 1 vs 1 vs 1 vs 1	1 vs 1 vs 1 vs 1 vs 1 vs L(2)	2 vs 2 vs 2
7	X	1 vs 1 vs 1 vs 1 vs 1 vs 1 vs L(2)	2 vs 2 vs 2 vs L(4)
8	X	X	2 vs 2 vs 2 vs 2

L(#) = Jugador que controlará a los ladrones (número de ladrones disponibles)

Variante para grupos grandes: en partidas de 6, 7 u 8 jugadores, en modalidad de todos contra todos o por equipos, para ganar la partida los jugadores solamente necesitan controlar el santuario de la cueva y dos santuarios de la isla. Controlar el tercer santuario de la isla, aumenta la fuerza de los exploradores y servirá como punto de aparición, pero no es esencial para la victoria.

1 - Elegid un modo de juego del cuadro anterior. Si jugáis en el modo por equipos, elegid a vuestros compañeros y sentaos juntos por equipos. Si procede, elegid quien jugará en el papel de los ladrones.

2 - Aparta las tres losetas de santuario de la isla, los dados dorados, las monedas de tesoro, la figura del santuario de la isla y los dados negros de combate, tanto del juego base como de la expansión.

3 - Separa las cartas de recurso en distintos mazos según su tipo y déjalas boca arriba al alcance de todos los jugadores.

4- Si jugáis con los ladrones, entregad al jugador que actuará como tal la hoja de personaje de los ladrones con el lado "In Hiding" (escondidos) boca arriba, tantas figuras de ladrón como ladrones haya en la partida, los puestos de avanzada y la guarida, el dado del ladrón y tres de los cinco doblones. Si el número de ladrones disponible en la partida es de dos (*ver cuadro superior*) devuelve a la bolsa los ladrones restantes. Coloca los dos doblones restantes cerca de los mazos de cartas de recursos.

5 - Entrega aleatoriamente al resto de jugadores o equipos una hoja de explorador y sus correspondientes fichas de color. Si jugáis en la modalidad por equipos, añade dos aldeanos adicionales. Deberíais tener cuatro aldeanos si jugáis individualmente y seis si jugáis por equipos (*cinco y siete respectivamente, el jugador que controle a Hector*)

6 - Separa las losetas de la isla de El Dorado de las de la cueva.

7 - Separa las losetas de salida y de santuario de la cueva. Baraja el resto de losetas de la cueva y colócalas formando un mazo boca abajo. Retira diez losetas del mazo y devuélvelas a la caja. Baraja la loseta de santuario de la cueva en la mitad inferior del mazo. Finalmente coloca la loseta de salida de la cueva encima del todo y apártalo.

8 - Reúne las losetas de El Dorado. Selecciona una loseta de forma aleatoria que no sea de santuario ni de agua para que sea la loseta inicial, colocándola boca arriba en el centro de la mesa. Baraja el resto de las losetas de El Dorado formando un mazo boca abajo.

9 - Elige qué explorador de los dos que se muestran en la hoja de explorador querrás controlar en la partida y coloca la pieza de madera del explorador correspondiente en la loseta inicial. Si juegas con un compañero, elegid qué explorador será cada uno de la hoja asignada. (Ver “Primer turno” en página 15). Si los ladrones están en juego, no se colocan en la loseta inicial. (Ver “Ladrones escondidos” en página 16)

10 - Cada jugador, exceptuando los ladrones, coge una carta de cada tipo de recurso (madera, oro y alimento). *Si alguien controla a Victoria, debe coger cuatro cartas de cada tipo.*

11 - Para elegir quién será el jugador inicial, cada jugador tira un dado dorado. Quien obtenga el resultado más alto, tendrá el primer turno. En caso de empate entre dos o más jugadores, éstos tirarán de nuevo el dado hasta determinar quién jugará primero. Si los ladrones están en la partida, el jugador inicial es siempre el que está a la izquierda del jugador que los controla. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, siendo el jugador que controla a los ladrones el último de la ronda.

REGLAS DE LA EXPANSION

La expansión de Los ladrones de El Dorado sigue las mismas reglas que el juego base, con las siguientes excepciones:

GESTIÓN DE RECURSOS

Los jugadores pueden comerciar (o entregar) recursos, tesoros o el santuario de la cueva en cualquier momento siempre que estén en la misma loseta o en una adyacente. Si hay un combate en curso en cualquier parte de la isla, todas las negociaciones deberán esperar a que el combate termine. Los jugadores no pueden descartar voluntariamente recursos a sus respectivos mazos a no ser que estén comprando algo.

EL PUENTE

Durante la fase de exploración se puede construir o dismantelar el puente pagando 3 recursos de madera. Éste se coloca en una loseta de agua sin ocupar, que conecte con dos losetas ya descubiertas y que no sean de agua. El explorador o ladrón que construya o desmantele el puente tiene que estar adyacente a la loseta donde se va a construir el puente. Únicamente se consideran adyacentes las dos losetas que el puente conecta. Sólo hay un puente que se comparte por todos los jugadores y sólo se puede acceder a él desde las dos losetas que conecta. Para poder dismantarlo tiene que estar desocupado, y cualquier jugador puede hacerlo durante su fase de exploración. Las fortalezas y guaridas no aportan su fuerza a la loseta de agua que contiene el puente.

Pedro puede construir el puente: puede mover al puente y comprar una ofrenda.	Pedro no puede comprar una ofrenda en el puente, pero puede gastar dos puntos de movimiento para ir a la loseta de oro y comprar la ofrenda.	Pedro no puede construir el puente: el puente debe conectar dos losetas ya descubiertas
---	--	---

JUGAR COMO UN EQUIPO

Los equipos de dos jugadores trabajarán juntos para presentar ofrendas y controlar el santuario de la cueva. Cuando un equipo tiene una ofrenda en cada santuario de la isla y uno de los miembros controla el santuario de la cueva, el equipo gana inmediatamente.

PRIMER TURNO

Cada equipo elige a uno de sus dos exploradores para empezar el juego en la loseta inicial. Durante la primera ronda un jugador de cada equipo tirará los 2 dados dorados y jugará su turno. Después de que todos los equipos han activado a su primer explorador, todos los jugadores restantes colocarán a su segundo explorador en la misma loseta en la que se encuentra el primero. A continuación, comienzan los turnos normales.

JUGANDO UN TURNO

Cada uno de los miembros del equipo tirará a un mismo tiempo dos dados dorados, compartirán los resultados y asignarán los dados de movimiento y se ocuparán de reunir recursos para cada explorador. Procederán a resolver las fases del turno a la vez: reunir recursos y explorar. **Un jugador no puede comenzar la fase de exploración hasta que ambos hayan terminado de reunir recursos.** Si la habilidad de tu explorador afecta al resultado del dado dorado se aplica antes de compartir el resultado con tu compañero.

Consejo avanzado: los cuatro dados extra incluidos en la expansión, permiten al siguiente equipo ir tirando en secreto y preparar la estrategia para su siguiente turno.

CULTIVANDO

Cada jugador tiene acceso a los tipos de recursos de la loseta donde se encuentren los dos exploradores del equipo y a los de los propios aldeanos que estén adyacentes a una granja.

COMPARTIENDO RECURSOS

Se permite a los jugadores de un mismo equipo mostrarse los recursos disponibles en cualquier momento. Pueden comerciar (o entregar) recursos, tesoros o el santuario de la cueva en cualquier momento si están en la misma loseta o en una adyacente. Los jugadores que no son compañeros del mismo equipo solo pueden intercambiar recursos si están en losetas adyacentes. Si **ambos** jugadores salen victoriosos de un combate, eligen libremente cómo repartirse los recursos ganados.

COMPARTIENDO FIGURAS DE MADERA

Cuando juguéis como equipo, todas las fortalezas, granjas, aldeanos y ofrendas del mismo color, son compartidas y afectan a ambos jugadores. Los costes de estas figuras no pueden ser divididos entre los miembros del equipo a menos que se encuentren en la misma loseta o en una adyacente. **Cuando un miembro del equipo presenta una ofrenda, ambos exploradores aumentan su fuerza en 1. El santuario también servirá como punto de aparición para los dos exploradores, en caso de derrota en un combate.**

COMPARTIENDO TESOROS

Si un explorador encuentra un tesoro durante su turno, sólo él se beneficia. Los tesoros pueden intercambiarse entre compañeros de un mismo equipo si están en la misma loseta o una adyacente, a excepción del tesoro maldito.

JUGAR COMO LOS LADRONES

Los ladrones ganan el juego controlando los cuatro santuarios. Sin embargo, en vez de reunir recursos de la isla, los roban a los exploradores para financiar su propia reserva de doblones de oro.

LOS LADRONES ESCONDIDOS

Los ladrones comienzan la partida escondidos (“In Hiding”). Vuelven a este estado siempre que el jugador no tenga figuras de madera en el tablero, a excepción de las ofrendas. En cuanto pierdan la última figura darán la vuelta a su hoja de personaje para mostrar el lado escondido (“In Hiding”), descartan sus cartas de recurso y sus doblones hasta tener dos. Si es su turno activo, éste finaliza.

Cuando es el turno de los ladrones y están escondidos, pueden elegir comprar y colocar la guarida en cualquier parte del tablero (*ver guarida pag. 18*) o bien pueden saltarse su turno para coger un doblón. Los ladrones pueden repetir este proceso tantas veces como quieran para recoger más doblones antes de salir del escondite. Como máximo pueden tener 5 doblones. Mientras estén escondidos, no pueden robar a otros exploradores. Una vez que se compra la guarida, dan la vuelta a su hoja de personaje al lado de Los Ladrones de El Dorado (“The Thieves of El Dorado”) y comienzan la fase de exploración. Si todas las losetas de la isla están ocupadas, los ladrones están obligados a permanecer escondidos.

JUGANDO UN TURNO

1: Elegir

Entre **coger un recurso de oro** del mazo de recursos o bien **robar** a los otros exploradores.

2: Robar

Si se elige robar, se tira el dado de ladrón y se decide qué número será el alcance. El otro número será el robo.

El alcance es el número máximo de losetas a las que se puede llegar, para robar a un oponente.

El robo determina el número de cartas que se pueden coger del jugador que esté dentro del alcance.

El alcance determinará los jugadores, si es que hay, a los que se puede robar este turno y se podrá medir desde la guarida, desde un puesto de avanzada o desde cualquiera de los ladrones en juego. Para medir el alcance no se consideran las losetas de santuario ni de agua, a menos que haya un puente en esa dirección. Determinar el alcance para el robo, es similar a como se hace para el movimiento: ver ejemplo más abajo.

Una vez que los jugadores están al alcance, se elige a uno de ellos y se coge su mano de recursos. El jugador elegirá cualquier combinación de cartas teniendo en cuenta el límite del valor del robo. A continuación, devuelve el resto de cartas a su jugador. **No se puede robar de un explorador si está en una loseta que contenga una fortaleza.** Los jugadores no pueden ocultar el número de cartas que tienen en la mano.

EJEMPLO DE ALCANZAR Y ROBAR

En este ejemplo, el ladrón ha sacado un 1/6. Yanga no está a alcance 1 o menos, por lo que el ladrón escoge el 6 como alcance y 1 como robo. Con este resultado, el ladrón roba a Yanga una carta de recurso de su mano.

3: Explorar:

Durante la fase de exploración puedes hacer cualquiera de las siguientes acciones en cualquier orden: **Mover**, **Atacar** y **Comprar**.

MOVER CON LOS LADRONES

Cada ladrón comienza su turno con cuatro puntos de movimiento, que se pueden usar para mover a una loseta ya existente o descubrir una nueva, los puntos que no utilice no se acumularán para el turno siguiente.

EJEMPLO DE MOVER Y COMPRAR

El ladrón A se mueve dos losetas al norte a la loseta de oro. Construye un puesto de avanzada. El ladrón A continúa moviendo hacia el sur y descubre una loseta de madera.

Mientras tanto, el ladrón B sale del nuevo puesto de avanzada y se mueve cuatro losetas al norte para construir un nuevo puesto de avanzada. Se vuelve a mover para descubrir una loseta de santuario y decide terminar el turno en la loseta de alimento.

Consejo avanzado: Usa un dado dorado cerca de cada ladrón para llevar la cuenta de los puntos de movimiento restantes que quedan para este turno.

ATACAR CON LOS LADRONES (la fuerza se muestra en la hoja de jugador)

Los combates entre ladrones y exploradores siguen las reglas de combate normales. **Cada ladrón tiene una fuerza de 3 y no se incrementa al controlar santuarios de la isla.** Si controla al santuario de la cueva, ese ladrón en particular tendrá una bonificación de +2.

Mover ladrones al combate: si controlas a los ladrones, es tu turno y comienzas un combate o un oponente te ataca, puedes mover tantos ladrones como quieras (si tienes puntos de movimiento restantes) a la loseta de batalla antes de que comience. Si no es tu turno y te ataca un explorador o aldeanos, no podrás mover ladrones adicionales.

Si se derrota a los ladrones en combate: los ladrones mueren y vuelven a la reserva de figuras del jugador; no se podrán comprar de nuevo hasta la siguiente fase de exploración y le dará la mitad de los recursos (redondeado hacia abajo) al vencedor y devolverá un doblón a la reserva de recursos. Los ladrones que no estuviesen implicados en el combate, continuarán su turno normalmente. Cuando los ladrones pierdan su última figura del tablero, exceptuando las ofrendas, darán la vuelta a su hoja de personaje al lado escondido (“In Hiding”).

Si los ladrones empatan en combate: todos los ladrones involucrados en el combate volverán a sus losetas iniciales (si habían movido este turno) y no podrán volver a mover. Los ladrones que no estuviesen involucrados en el combate seguirán jugando su turno normalmente.

Guarida: las guaridas tienen una fuerza de 2 y al igual que las fortalezas ocupan tres losetas adyacentes. Si un rival entra dentro de alguna de esas tres losetas estará atacando la guarida y a los ladrones de esa loseta. Las guaridas no pueden atacar granjas ni defender puestos de avanzada

Puestos de avanzada: los puestos de avanzada tienen una fuerza de 4 cuando los están atacando y, al igual que las granjas, no ocupan sus losetas adyacentes. Si un explorador o aldeanos están en una loseta con un puesto de avanzada, pueden elegir atacarlo durante su fase de exploración. Esta acción se denomina ataque a un puesto de avanzada.

COMPRAR CON LOS LADRONES (los costes están en la hoja de jugador de los ladrones)

Los ladrones utilizan doblones de oro para comprar construcciones, ofrendas y ladrones adicionales. Comienzan el juego con 3 doblones y pueden adquirir más durante la fase de exploración, intercambiando una pareja de recursos iguales. Si los ladrones están adyacentes a sus construcciones, pueden desmantelarlas al mismo coste que para construirlas.

Ladrones: los nuevos ladrones se colocarán en una loseta adyacente a una guarida o puesto de avanzada. Recibirán inmediatamente 4 puntos de movimiento. Los ladrones pueden descubrir nuevas losetas, combatir contra rivales o moradores de la cueva, comprar construcciones o presentar ofrendas y pueden ser el origen del alcance cuando se vaya a robar. Los ladrones que sean derrotados en este turno no pueden volver a comprarse hasta la siguiente fase de exploración.

Ofrendas: se usan para controlar santuarios de la isla; el ladrón tiene que estar situado en una loseta adyacente al santuario para presentar la ofrenda. **A diferencia de los exploradores, presentar una ofrenda en un santuario no incrementa la fuerza de los ladrones.**

Guarida: la guarida es una construcción que ocupa sus tres losetas adyacentes y tiene una fuerza de 2. Cuando los ladrones están escondidos (“In Hiding”) la guarida se construye en una arista vacía cuyas tres losetas adyacentes estén sin ocupar. Se puede construir tanto en la isla como en la cueva. Si los ladrones están en juego, la guarida se construye en una loseta adyacente a ellos. La guarida se puede utilizar para adquirir nuevos ladrones o ser el origen del alcance cuando se vaya a robar.

Los ladrones pueden construir la guarida: las granjas no ocupan losetas y todas las adyacentes están sin ocupar	Los ladrones escondidos pueden construir la guarida sin necesidad de estar ellos en el tablero.	Los ladrones escondidos no pueden construir la guarida: las losetas adyacentes están ocupadas por una fortaleza y un aldeano.
---	---	---

Puestos de avanzada: pueden utilizarse para adquirir nuevos ladrones y como origen del alcance cuando se vaya a robar. Se colocarán en la arista de una loseta adyacente a un ladrón y se podrán colocar tanto en la isla como en la cueva, incluso si las losetas adyacentes están ocupadas por rivales, agua, santuarios o el borde del mapa. No podrán ser colocadas cuando los ladrones estén escondidos.

LOS TESOROS DE LA CUEVA

Mientras exploras la cueva puedes descubrir uno de sus cuatro tesoros. Cuando te muevas a una de esas losetas, coge la moneda de tesoro correspondiente y tu explorador o ladrón comenzará a usar la

habilidad que se describe más abajo. Después, esa loseta se considerará como una loseta de cueva vacía.

Bavioca: coge la moneda de tesoro correspondiente al movimiento y gana inmediatamente un punto de movimiento. En cada turno siguiente, mientras tengas este tesoro, gana un punto de movimiento adicional. Si juegas como los ladrones, elige al principio de la fase de exploración qué ladrón recibirá la bonificación.

Rosa dorada de Raleigh: coge la moneda de tesoro correspondiente a los recursos y una carta de recurso de tu elección. En los siguientes turnos, mientras tengas este tesoro, coge una carta de recurso de tu elección antes de la fase de reunir recursos.

El ejército de Jiménez: coge la moneda de tesoro correspondiente al combate. Mientras tengas este tesoro, puedes elegir tirar de nuevo un dado negro de combate en cada combate en el que esté implicado tu explorador o ladrón.

El tesoro maldito de Cortés: coge la moneda de tesoro maldito y cinco recursos de oro inmediatamente. El explorador o ladrón que haya descubierto esta loseta obtiene -1 al movimiento y a la fuerza. Si el explorador sólo tiene una fuerza de 1 cuando se descubre el tesoro maldito, pasará a tener una fuerza de 0. La única forma de deshacerse de la maldición es controlar el santuario de la cueva.

Si un explorador o ladrón que tenga un tesoro es derrotado en combate, el vencedor coge las monedas de tesoro que tenga el jugador derrotado, a excepción del tesoro maldito. Si eres derrotado por un morador de la cueva, coloca una moneda de tesoro en el espacio de ese morador en la hoja de referencia de la cueva, devuelve la loseta al mazo de losetas de cueva y barájalo. Los moradores no se benefician de los tesoros. El jugador que derrote a ese morador recibirá todos los tesoros o el santuario de la cueva (si procede).

EL SANTUARIO DE LA CUEVA

Quando se descubra la loseta del santuario de la cueva, coloca la pieza al lado del jugador que la haya descubierto. El explorador o ladrón controla inmediatamente el santuario y obtiene una bonificación de +2 a la fuerza mientras lo controle. La loseta de santuario de la cueva, pasa a considerarse como una loseta de cueva vacía. El santuario de la cueva puede pasarse entre exploradores o ladrones cuando se encuentran en la misma loseta o una adyacente, transfiriendo, por tanto, la bonificación de +2 a la fuerza.

Si el explorador o ladrón en posesión del santuario de la cueva es derrotado por ...

... **otro explorador o ladrón**, éste recibe el santuario de la cueva. Si se juega por equipos y los dos exploradores están implicados en el combate, los jugadores decidirán cuál de los dos recibe el santuario.

... **los aldeanos o construcciones de otro jugador**, el explorador del jugador victorioso recibe el santuario. Si es derrotado por la guarida de los ladrones o un puesto de avanzada, el jugador victorioso elige qué ladrón recibirá el santuario de la cueva.

... **un morador de la cueva**, coloca el santuario de la cueva en el espacio de ese morador en la hoja de referencia de la cueva. El morador obtiene una bonificación de +2 a la fuerza hasta que sea derrotado.

LOS MORADORES DE LA CUEVA (TITÁN, GIGANTE, LADRONES, TIGRE Y LOBO)

El Titán: si descubres la loseta del Titán en la cueva, dale la vuelta a la loseta y coloca la figura del Titán y atácale (fuerza 6). Si el Titán te derrota, no lo devuelvas a la pila de losetas de cueva. En su lugar, el Titán tendrá su propio turno entre el de cada jugador o equipo hasta que sea derrotado. El jugador al que le toque el turno siguiente controlará al Titán y para ello tirará el dado del Titán y se moverá hacia el explorador, aldeano o ladrón más cercano tantas losetas como el resultado del dado. Si en el camino, pasa por alguna loseta que contenga una construcción, la atacará y luego continuará su camino a menos que haya sido derrotado. Si el Titán se encuentra a la misma distancia de dos personajes, el jugador que lo controla en ese momento, decidirá hacia donde se moverá.

El lobo: cuando te encuentres con el lobo (fuerza 1), coloca su figura en la loseta y atácale como a cualquier otro morador de la cueva. Si el lobo te derrota, aparta la figura y devuelve la loseta al mazo de losetas de cueva y barájalo. Sin embargo, si derrotas al lobo, coge su figura y quédatela, a partir de ese momento será tu compañero y añade su fuerza 1 a cualquier combate en el que se vea implicado. Mover al lobo una loseta cuesta un recurso de alimento y puede descubrir nuevas losetas de isla o de cueva, si están adyacentes a tu explorador. Si otro jugador derrota al lobo, dale la figura y desde ese momento, será su compañero. Si el lobo es derrotado por otro morador de la cueva, el lobo morirá y se retirará de la partida. Si el lobo descubre el santuario de la cueva o un tesoro, lo recibirá inmediatamente el jugador que controle al lobo.

La loseta de los ladrones de la cueva: si ningún jugador controla a los ladrones, se tratará a los ladrones como en las reglas del juego básico (ver “Ladrones” en página 9).

Si algún jugador controla a los ladrones:

Si eres un explorador y los ladrones no están todos en el mapa: inmediatamente coloca un ladrón en el tablero y atácalo. El ganador del combate recibe el tesoro de los ladrones (dos recursos de madera, de alimento y de oro). Si los ladrones están escondidos (“in Hiding”), se revelan para unirse al combate.

Si eres un explorador y todos los ladrones están en el mapa: el tesoro está desprotegido, inmediatamente reclámalo y hazte con él sin tener que combatir.

Si juegas como los ladrones y descubres esta loseta: inmediatamente reclama el tesoro y coloca un ladrón en esta loseta. Si todos los ladrones están en el mapa, simplemente reclama el tesoro.

EVENTOS DE LA CUEVA

“Cave-in”: retira la loseta de salida de la cueva y barájala en la mitad inferior del mazo de la cueva. Todas las figuras en la loseta de salida de la cueva son derrotadas automáticamente. Los jugadores pueden entrar en la cueva gastando un punto de movimiento desde la loseta de entrada a la cueva a la loseta de “cave-in”, pero no podrán salir hasta que la loseta de salida sea descubierta de nuevo. Cuando esto ocurra, dale la vuelta a la loseta de “cave-in” y considérala como una loseta de cueva vacía. Las X de la salida de la cueva dejan de tener efecto durante el resto de la partida. Los exploradores derrotados por la loseta “cave-in” devolverán la mitad de sus recursos (redondeados hacia abajo) al mazo de recursos. El jugador que descubra la loseta es el que colocará los exploradores derrotados siguiendo las reglas normales de reaparición.

Salida secreta: adicionalmente, a la salida normal de la cueva, los exploradores, aldeanos o ladrones pueden mover desde esta loseta a cualquier loseta adyacente a la entrada a la cueva. Si la loseta está ocupada, comienza un combate. Los jugadores no pueden descubrir nuevas losetas o entrar en la cueva por la salida secreta.

El jardín de Totec: esta loseta puede ser cultivada como cualquier otra loseta de jardín de la isla (ver “jardín” en página 5), pero cuando descubras esta loseta, todas las losetas de jardín de la isla, incluso las que no se hayan descubierto todavía, se marchitarán y dejarán de producir recursos para el resto de la partida. Para recordarlo, coloca un token de Totec en los jardines de la isla.

MODO SOLITARIO

La expansión de los ladrones de El Dorado te permite explorar la isla en solitario de una forma única y extremadamente desafiante. Tres nativos de la isla han unido sus fuerzas para defender su isla de tu conquista. Usando el poder que les da la isla para aumentar su fuerza, perseguirán sin descanso a tu explorador y aldeanos hasta que destruyan tu civilización al completo.

El modo solitario se juega con un solo jugador y sigue las reglas normales indicadas, con las excepciones que se indican a continuación. El objetivo sigue siendo controlar los cuatro santuarios, pero si tu explorador es derrotado en un combate, perderás el juego inmediatamente.

PREPARACIÓN

La preparación es similar a una partida de Los Ladrones de El Dorado (ver "preparación" en página 13), pero devuelve las figuras de los santuarios y la loseta de la antorcha de la cueva (exclusivo de Kickstarter) a la caja de juego. Aparta las figuras del Titán, del lobo y de uno de los ladrones. Asimismo, deja aparte las tres ofrendas de los ladrones, un dado negro de combate, un dado de ladrón y un dado dorado. Estas figuras son los guardianes. Coloca tu explorador en la loseta inicial y coge tres recursos de cada tipo. En el modo solitario contarás con seis aldeanos y no se puede elegir a Victoria The Wealthy, Emma The Cartographer, Nicolas The Fortuitous o Lafitte The Pirate como exploradores.

LOS GUARDIANES

Los tres guardianes (el Titán, el lobo y el ladrón) de El Dorado serán tus rivales. Se incluirán en la partida según vayas descubriendo los santuarios. Los guardianes podrán entrar en las losetas de santuarios, pero ni tu explorador ni tus aldeanos podrán hacerlo. **No puedes colocar una ofrenda en una loseta de santuario si ésta contiene un guardián.**

ORDEN DE JUEGO

Los guardianes juegan su turno en orden cada vez que juegues uno de tus turnos:

- 1) Tu turno
- 2) Turno del lobo (si su figura está en la partida)
- 3) Turno del ladrón (si su figura está en la partida)
- 4) Turno del Titán (si su figura está en la partida)
- 5) Repetir

TU TURNO

Tu turno sigue las mismas reglas que en el modo Difícil. Ver "Jugar el turno" en página 24.

Cuando descubres el primer santuario de la isla, coloca la figura del lobo en la loseta.

Cuando descubres el segundo santuario de la isla, coloca la figura del ladrón en la loseta.

Cuando descubres el tercer santuario de la isla, coloca la figura del Titán en la loseta.

TURNO DEL LOBO

Cuando descubres el primer santuario de la isla, coloca la figura del lobo en la loseta. Tira un dado negro de combate y mueve tantas losetas como el resultado del dado hasta el explorador o aldeano más cercano. Si en su camino, el lobo (que comienza con fuerza 1) pasa por alguna loseta que contenga una construcción, la atacará y luego continuará su camino a menos que haya sido derrotado. Si el lobo se encuentra a la misma distancia de dos personajes, elige hacia dónde se moverá.

TURNO DEL LADRÓN

Cuando descubres el segundo santuario de la isla, coloca la figura del ladrón en la loseta. Una vez que finalice tu turno y el del lobo, tira el dado del ladrón y mueve la figura tantas casillas como el menor de los dos números que se muestran en el dado del ladrón.

El ladrón tiene un objetivo un poco diferente respecto al del lobo y el Titán. Querrá robarte tus ofrendas y colocar las suyas. Por tanto, el ladrón moverá hacia el santuario que controles más cercano y una vez que llegue, intercambiará inmediatamente tu ofrenda por la suya y tu figura de ofrenda volverá a la reserva. **En ese momento la fuerza de tu explorador disminuirá en 1 y, a su vez, la de todos los guardianes aumentará en 1.** Si esto ocurre, tendrás que volver a la loseta del santuario, comprar y presentar la ofrenda de nuevo. Si en un santuario hay a la vez una ofrenda tuya y una del ladrón, el ladrón no volverá a la loseta. Si en algún momento el ladrón no tiene santuarios a los que ir, se dirigirá al explorador o aldeano más cercano.

Si el ladrón (que comienza con fuerza 3) mueve a una loseta con cualquiera de tus figuras, incluyendo construcciones, atacará y luego continuará moviendo a menos que sea derrotado. Si se encuentra a la misma distancia de dos objetivos, elige hacia donde se moverá.

TURNO DEL TITÁN

Cuando descubres el tercer santuario de la isla, coloca la figura del Titán en la loseta. Una vez que finalice tu turno, el del lobo y el del ladrón, tira el dado dorado y se moverá tantas losetas hacia el explorador o aldeano más cercano como el resultado del dado. Si el Titán (que comienza con fuerza 6) pasa por alguna loseta que contenga una construcción, la atacará y luego continuará su camino a menos que haya sido derrotado. Si el Titán se encuentra a la misma distancia de dos personajes, elige hacia donde se moverá.

LA FUERZA DE LOS GUARDIANES

Cada guardián tiene una fuerza inicial que se incrementará con cada ofrenda que el ladrón presente. Fuerzas iniciales: **lobo** (1), **ladrón** (3), **Titán** (6)

Ejemplo de cómo afecta a la fuerza las ofrendas presentadas por el ladrón: si el ladrón ha presentado dos ofrendas, la fuerza del lobo será de 3, la del ladrón de 5 y la del Titán de 8.

LOSETAS DE CUEVA

Si mientras investigas la cueva descubres la loseta de cualquiera de los tres guardianes y éstos ya estaban en juego, mueve sus respectivas figuras a esas losetas. Si los guardianes no habían aparecido pues los respectivos santuarios no se habían encontrado, los guardianes aparecerán en las losetas de la cueva y se iniciará un combate inmediatamente. Si los guardianes aparecen por primera vez en la cueva, cuando se revelen los santuarios de la isla, no se moverán a esas losetas de santuario.

COMBATE

El combate sigue las mismas reglas que en el modo difícil. Ver *“Ataque”* en la página 8 y *“Combate”* en la página 23.

Si un guardián es derrotado en combate: el guardián se coloca en una loseta de santuario desocupada y se comportará de forma normal al terminar tu siguiente turno.

Si tu explorador es derrotado en combate: pierdes la partida inmediatamente.

MODO DIFICIL

Si queréis reducir el factor suerte en vuestras partidas, el modo difícil aporta un conjunto de reglas que le dan al juego un planteamiento más estratégico.

El modo difícil cambia tres partes del juego: colocar losetas importantes, combatir y jugar el turno. Los cambios se pueden implementar individualmente o en su totalidad.

COLOCAR LOSETAS IMPORTANTES

Cada jugador elige la localización en el mapa de al menos una loseta importante de la partida. En función del siguiente cuadro, retira del mazo las losetas indicadas y repártelas aleatoriamente entre los jugadores. Mantenedlas en secreto. El resto de la preparación de la partida se hace de la forma habitual. *Si un jugador tiene el papel de los ladrones y recibe la loseta de entrada a la cueva, recoged todas las losetas de los jugadores, barajadlas y repartiadlas de nuevo.*

JUGADORES (o equipos en la expansión)	LOSETAS POR JUGADOR
2	2 Santuarios/ 1 Santuario & Entrada a la cueva
3	1 Santuarios/ 1 Santuario/ 1 Santuario
4	1 Santuarios/ 1 Santuario/ 1 Santuario/ Entrada a la cueva
5 (sólo en la expansión)	1 Santuarios/ 1 Santuario/ 1 Santuario/ Entrada a la cueva/ 1 Jardín
6 (sólo en la expansión)	1 Santuarios/ 1 Santuario/ 1 Santuario/ Entrada a la cueva/ 1 Jardín/ 1 jardín
7 (sólo en la expansión)	1 Santuarios/ 1 Santuario/ 1 Santuario/ Entrada a la cueva/ 1 Jardín/ 1 agua

En cualquier momento durante la fase de exploración, los jugadores pueden gastar un punto de movimiento para descubrir una de sus losetas importantes en vez de robarla del mazo de losetas. La colocación se hará de la forma habitual, adyacente al explorador y en contacto con otras dos losetas. La colocación de losetas importantes, se hará en los tres primeros turnos de juego. Las losetas importantes que no se hayan colocado al finalizar el tercer turno de cada jugador, se barajarán de nuevo en el mazo. Podéis usar un dado negro de combate para llevar la cuenta de cuántos turnos quedan para colocar las losetas importantes.

COMBATE

En cada combate, los jugadores tienen la oportunidad de tirar de nuevo los dados de combate. Calcula la fuerza en la loseta de batalla y tira tantos dados negros de combate como corresponda. A continuación, para repetir las tiradas de los dados, paga un recurso de oro por cada dado a repetir. Sólo se puede hacer una vez por combate, por lo que deberéis elegir cuidadosamente. El atacante tira primero y deberá resolver todas las repeticiones antes de que tire los dados el defensor.

JUGAR EL TURNO

En vez de tirar dos dados dorados al comienzo de tu turno, cada jugador comienza con seis puntos de acción. Los ladrones, si están en juego, juegan su turno con normalidad. Cada punto de acción se puede usar para recoger un recurso que se esté cultivando o para mover a una loseta adyacente. Si escoges recoger recursos, deberás terminar de hacerlo antes de mover. Usa un dado dorado para llevar la cuenta de cuantos puntos de acción quedan disponibles. En el juego por equipos, cada miembro tendrá seis puntos de movimiento y no se podrán compartir.

Si implementas esta regla en tu partida, las habilidades especiales de ciertos exploradores se modifican ligeramente.

Laffite The Pirate: tira dos dados dorados al comienzo de tu turno como en una partida normal. Cada 3 y cada 5 obtenidos como resultado en la tirada, determinará únicamente si puedes robar a otros exploradores, sin más efectos adicionales.

Nicolas The Fortuitous: en lugar de gastar recursos de oro para repetir dados de combate, Nicolas puede repetir la tirada de combate entera. En caso de que elija repetir la tirada completa, no podrá gastar recursos de oro para repetir dados a continuación. Nicolas sólo puede hacer uso de su habilidad si se encuentra en la loseta donde se lleva a cabo el combate.

PRODUCE ALIMENTO

PRODUCE ORO

AGUA

PRODUCE MADERA

PRODUCE ORO, MADERA Y ALIMENTO (JARDIN)

SANTUARIO

SANTUARIO

SANTUARIO

SANTUARIO DE LA CUEVA

SALIDA DE LA CUEVA

ENTRADA A LA CUEVA

CUEVA VACÍA

FUERZA 2
(GIGANTE)

(TIGRE)

FUERZA 3 (LADRONES)

F U E R Z A 4