

The Legendary

EL DORADO

EROI & DEMONI



Ravensburger

Da 2 a 4 esperti capi spedizione. Et : 10+

Game Design: Reiner Knizia **Editing:** Andr  Maack, Daniel Greiner **Illustrazioni:** Franz Vohwinkel

Questa espansione pu  essere giocata solo in combinazione con il gioco base.

CONTENUTO

60 carte



4 carte
aiutante



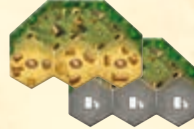
15
carte
demone



24 nuove carte
spedizione
(12 in italiano,
12 in spagnolo)



17 carte eroe
(7 in italiano,
7 in spagnolo,
3 prive
di testo)



1 tessera locanda
a due facce



20
maledizioni



2 blocchi



18 gettoni
grotta

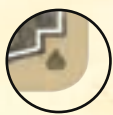


3 tavole territorio
a due facce

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Nuove carte spedizione

Dividete le 12 nuove carte spedizione in 4 mazzi da 3 carte ciascuno, e collocateli accanto al pannello mercato insieme alle altre carte spedizione del gioco base. Ora accanto al pannello mercato ci saranno 16 mazzi invece di 12.



Aiutanti

Mescolate le carte aiutante all'inizio della partita. Consegnate 1 aiutante a ciascun giocatore. Mostrate agli altri giocatori il vostro aiutante, poi aggiungetelo come nona carta al vostro mazzo principale. Riponete nella scatola tutte le carte aiutante eccedenti.



Eroi

Mescolate le 10 carte eroe (7 in italiano e 3 prive di testo) e collocatele in un mazzo a faccia in gi  accanto alla locanda degli eroi.



Demoni

Collocate il mazzo delle carte demone a faccia in su. Ogni volta che eliminate una carta demone dal gioco, ricollocatela nel mazzo.



Potete trovare ulteriori informazioni sull'uso delle nuove **tavole territorio** e della **locanda degli eroi** nella sezione a pag. 3 "Nuovi componenti di gioco".



Unite i nuovi gettoni grotta ai **gettoni grotta** del gioco base e mescolateli insieme. L'espansione Eroi & Demoni **si gioca sempre usando la variante grotte** del gioco base.

Collocate i gettoni grotta che non avete posizionato sulle grotte **in una pila di scorta** accanto al tabellone di gioco. Se durante la partita esaurite la scorta, prendete dalla scatola tutti i gettoni usati, mescolateli e fatene una nuova scorta.



Maledizioni

Mescolate tutte le maledizioni all'inizio della partita e collocatele in una pila a faccia in gi .

NUOVI COMPONENTI DI GIOCO

Aiutanti

Gli aiutanti si usano come qualunque altra carta. Al posto del loro normale potere, si può decidere di utilizzare la loro abilità speciale: bisogna sostituire il potere della carta aiutante con il valore riportato sopra la carta sbarrata. Una volta usata la sua abilità speciale, si elimina l'aiutante dal gioco riponendolo nella scatola invece di scartarlo (come avverrebbe normalmente).

Esempio: Gianluca gioca il suo aiutante, "Frank". Ora può decidere se usare 1 machete, 1 pagaia o 1 moneta; oppure, in alternativa, può scegliere se usare 2 machete, 2 pagaie o 2 monete. Se lo fa, Gianluca deve eliminare dal gioco il suo aiutante invece di scartarlo.



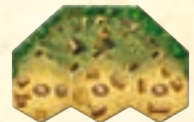
Demoni



Le carte demone non hanno alcuna funzione speciale. Il loro unico scopo è rendere la vita più difficile ai giocatori, perché occupano inutilmente spazio nel loro mazzo principale. In ogni caso, è possibile scartarle per spostarsi su una casella rovine o usarle al mercato (valgono ½ moneta). Come qualunque altra carta, le carte demone inutilizzate possono essere scartate alla fine del proprio turno.

Locanda degli eroi

Se il giocatore di turno conclude per la prima volta la sua azione di movimento su una delle caselle della locanda degli eroi, deve sospendere momentaneamente il proprio turno. Pesca quindi le prime 3 carte dal mazzo delle carte eroe, le mostra agli altri giocatori e ne sceglie una. La carta scelta finisce **direttamente nella sua mano**. Infine, il giocatore ripone le due carte rimaste nel mazzo degli eroi, lo rimescola e riprende il proprio turno. Si può giocare la carta eroe già durante il turno in cui la si è pescata. Ogni giocatore può assoldare nella propria spedizione **un solo eroe** a partita.




L'elenco completo degli eroi si trova a pagina 5 del regolamento.

Nuove caselle paesaggio

Le nuove tavole territorio presentano nuovi tipi di paesaggio.

Casella demone

Per spostarsi su una casella demone libera non è necessario giocare una carta. Si deve invece prendere una maledizione per ogni  riportato sulla casella demone e piazzarla di fronte a sé. Alcune maledizioni provocano un effetto istantaneo nel momento in cui le si pesca; altre durano più a lungo. L'elenco completo delle maledizioni si trova a pagina 4 del regolamento. Se l'effetto di una carta dice di ignorare i requisiti delle caselle durante il movimento (per esempio, quando si usa la carta Nativo), non si deve prendere alcuna maledizione.

Casella tunnel

Spostarsi su una casella tunnel funziona esattamente come muoversi su una casella demone. Le caselle tunnel sulla stessa tavola territorio sono considerate caselle adiacenti. Se il giocatore di turno sposta la propria pedina su una casella tunnel, può muoversi su una casella adiacente, oppure, "attraversando" il tunnel, può spostarsi su un'altra casella tunnel che si trova sulla stessa tavola territorio. Se il giocatore decide di farlo, deve pescare anche le maledizioni della casella tunnel d'uscita.

Blocchi

I nuovi blocchi funzionano come le caselle demone. Per oltrepassare un blocco si deve pescare una maledizione.



Maledizioni

A volte, durante il movimento o giocando specifiche carte, si è costretti a pescare delle maledizioni.

Le maledizioni si pescano una a una, e si piazzano di fronte a sé. Alcune maledizioni si attivano e si esauriscono immediatamente (bordo rosso), altre durano finché non le si annulla (bordo nero).

Le maledizioni annullate vengono rimosse dal gioco e riposte nella scatola. Se durante la partita si esaurisce la pila delle maledizioni, bisogna prelevare dalla scatola tutte le maledizioni annullate e mescolarle: le si userà come nuova scorta piazzandole in una pila a faccia in giù.

Apatia:

Finché non si annulla la maledizione non si può usare il simbolo indicato. Per annullare la maledizione si deve scartare la combinazione di carte e/o di gettoni grotta indicati. Si deve scartare almeno la stessa quantità di "simboli potere" indicata dalla maledizione. Se si paga più del dovuto, tutti i poteri in eccesso vengono perduti.

Esempio: Martina ha pescato la maledizione verde con 2 machete. Per annullarla, deve scartare 2 Esploratori o 1 Capo Spedizione.



Indigenza:

Non si possono giocare le carte viola. Per annullare la maledizione, si deve scartare una qualunque delle proprie carte viola senza beneficiare del suo effetto.



Tormento:

Si deve **immediatamente** pescare una carta demone e riporla nel proprio mazzo degli scarti.



Terrore del buio:

Non si possono giocare i gettoni grotta. Per annullare la maledizione, si deve eliminare un proprio gettone grotta riponendolo nella scatola senza beneficiare del suo effetto.

Mentre questa maledizione è attiva, si possono comunque raccogliere gettoni grotta.



Sciagura:

Non si può giocare nessuna carta. Per annullare questa maledizione si devono scartare 2 carte. Nota: se in mano si ha soltanto 1 carta, non si può annullare la maledizione, e pertanto durante questo turno non si potrà utilizzare la carta. Alla fine del proprio turno, si può decidere se scartare l'unica carta che si ha in mano o se tenerla per il prossimo turno, come di consueto.



Vudù:

Il giocatore alla sinistra del giocatore di turno sposta immediatamente la pedina appena mossa per 2 volte in una casella libera adiacente (non sulle caselle montagna). Viene ignorato ogni requisito indicato dalla casella (vedi la carta Nativo). Non si può spostare la pedina del giocatore di turno attraverso i tunnel, e non la si può usare per oltrepassare blocchi o per raccogliere gettoni grotta (gli effetti di prossimità vengono ignorati).



Paralisi:

Seguendo l'ordine di gioco, tutti gli altri giocatori possono spostare immediatamente le loro pedine in un casella libera adiacente. Viene ignorato ogni requisito indicato dalle caselle (vedi la carta Nativo). Non si possono spostare le pedine attraverso i tunnel, e non le si può usare per oltrepassare blocchi o per raccogliere gettoni grotta (gli effetti di prossimità vengono ignorati).



Nuovi gettoni grotta

Esorcismo:

Il giocatore piazza questo gettone scoperto di fronte a sé. Può usare il gettone Esorcismo per spostare una carta demone dalla propria mano alla pila degli scarti di qualunque altro giocatore a sua scelta.



Protezione:

Il giocatore piazza questo gettone scoperto di fronte a sé. Durante la partita, se il giocatore pesca una maledizione, può guardarla e decidere se proteggersi dai suoi effetti. Se attiva la Protezione, il giocatore ripone nella scatola sia il gettone grotta che la maledizione, senza subirne gli effetti.



Passo del Geologo:

Il giocatore piazza questo gettone scoperto di fronte a sé. Questo gettone ha lo stesso effetto del Geologo: il giocatore sposta la propria pedina in un'adiacente casella demone libera (non pesca alcuna maledizione) o su un'adiacente casella montagna vuota (priva di gettoni grotta).



Accesso al mercato:

Il giocatore piazza questo gettone scoperto di fronte a sé. Questo gettone consente di acquistare una carta che non si trova ancora sul pannello mercato. Il mazzo da cui si è prelevata la carta resta dov'è: non deve essere collocato sul pannello mercato!



Nuove carte azione



Sciamano:

Il giocatore sposta la propria pedina fino a un massimo di 2 volte su una casella adiacente (come la carta Nativo). Poi pesca una maledizione e la colloca di fronte a sé.



Geologo:

Il giocatore sposta la propria pedina in un'adiacente casella demone libera (non pesca alcuna maledizione) o su un'adiacente casella montagna vuota (priva di gettoni grotta).



Speleologo:

Il giocatore prende un gettone grotta dalla scorta e lo colloca scoperto di fronte a sé.

Gli eroi



Amelia Lockhart

"Le parole non sono l'unico modo per esprimere alle persone ciò che pensi."



Scrooge Bly

"L'uomo che ogni tanto può concedersi di fare ciò che desidera, è un uomo ricco!"



Christopher Dundee

"Quello non è un coltello. QUESTO è un coltello!"



Mary Ripley

"Per lo più vengono di notte... Per lo più."



Dr. Ian Magellan

"Dico semplicemente che la vita... vince sempre."



Sir Henry Threepwood

"Guarda, dietro di te! Una scimmia a tre teste!"



Nathan Cook

"Sic parvis magna - La grandezza nasce da modeste origini."



Gertrude Everdeen

"Possa la fortuna essere sempre a vostro favore."



Isabella Jones

"Serpenti. Proprio i serpenti dovevo trovarci!"



Lara O'Malley

"Un esploratore disse che non sono le persone a essere straordinarie, ma le loro opere."

Si può prendere qualsiasi carta dal pannello mercato (senza pagare) e piazzarla coperta nel proprio mazzo principale (quello da cui si pesca). Non viene considerata un'azione "acquistare". Anche se c'è una posizione vuota nel pannello mercato, non si possono prendere le carte che si trovano accanto al pannello mercato.

Il giocatore può spostare la propria pedina fino a 3 volte su una casella adiacente libera da 1 potere (cioè, con un solo simbolo, comprese le caselle demone). Non si può usare questa carta per spostarsi su caselle contrassegnate da più di un simbolo. Si può usare anche per oltrepassare blocchi contrassegnati da un solo simbolo.

Il giocatore può spostare la propria pedina fino a 6 volte su una casella adiacente. È consentito spostarsi in una casella già occupata e/o in una casella montagna vuota (priva di gettone grotta). Viene ignorato ogni requisito indicato dalle caselle (vedi la carta Nativo). Si può usare questa carta anche per oltrepassare un blocco. Infine, si rimuove l'eroe dal gioco e lo si ripone nella scatola.

Il giocatore può spostare la propria pedina in una casella adiacente. È consentito spostarsi in una casella già occupata o in una casella montagna vuota (priva di gettone grotta). Viene ignorato ogni requisito indicato dalla casella (vedi la carta Nativo). Si può usare questo potere per oltrepassare un blocco.

Il giocatore sposta ogni pedina avversaria su una casella libera adiacente. Viene ignorato ogni requisito indicato dalle caselle (vedi la carta Nativo). Non si possono spostare le pedine attraverso i tunnel, e non la si può usare per oltrepassare blocchi o per raccogliere gettoni grotta (gli effetti di prossimità vengono ignorati).

Data	Percorso	Giocatori	Vincitore

Credits: Reiner Knizia ringrazia tutti i giocatori che hanno testato il gioco e che hanno contribuito a sviluppare la prima espansione di **El Dorado**, in particolare Sebastian Bleasdale, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, e Vroni Sigl. Un grazie speciale a Philipp Winter per il suo infaticabile e cospicuo contributo allo sviluppo del gioco.



Cartas de acción nuevas



Chaman: El jugador mueve su peón hasta un máximo de 2 veces a una casilla adyacente (como con la carta Nativo). Luego coge una maldición y la coloca delante de sí mismo.

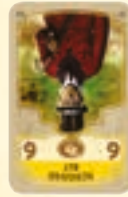


Espelólogo: El jugador coge una ficha de gruta de la reserva y la coloca boca arriba delante de sí mismo.

Los héroes



Amelia Lockhart
«Las palabras no son lo único que les dice a las personas lo que piensas.»



Scrooge Bly
«El hombre que de vez en cuando puede hacer lo que quiere es un hombre rico!»



Christopher Dundee
«Eso es un cuchillo? ESTO es un cuchillo.»



Mary Ripley
«Casi siempre salen de noche... Casi siempre.»



Dr. Ian Magellan
«Digo sencillamente que la vida... se abre camino.»



Sir Henry Threepwood
«¡Mira detrás de ti! Un mono de tres cabezas!»



Nathan Cook
«Sic parvis magna – La grandeza nace de pequeños comienzos.»



Gertude Everdeen
«Que la suerte esté siempre de vuestra parte.»



Isabella Jones
«Serpientes, ¿por qué tenían que ser serpientes?»



Lara O'Malley
«Un famoso explorador dijo que la grandeza está en lo que hacemos, no en quienes somos.»

El jugador puede coger cualquier carta del tablon de mercado (sin pagar) y colocarla boca abajo en su mazo principal (del que roba). Esta adquisición no cuenta como acción «Comprar una carta». Aunque en el tablon de mercado haya una posición vacía, **no** se pueden coger las cartas que se encuentren al lado del tablon de mercado.

El jugador puede mover su peón hasta 3 veces a una casilla adyacente libre de valor 1 (es decir, con un solo símbolo, incluyendo las casillas de demonio). No se puede utilizar esta carta para moverse a casillas con más de un símbolo. También se puede utilizar para superar bloques que tengan un solo símbolo.

El jugador puede mover su peón hasta 6 veces a una casilla adyacente. Puede moverse a una casilla ya ocupada y/o a una casilla de montaña vacía (sin fichas de gruta). Las condiciones de la casilla se ignoran (ver carta Nativo). Esta carta también se puede utilizar para superar un bloque. Después, se elimina al héroe del juego y se guarda de nuevo en la caja.

El jugador mueve cada uno de los peones rivales a una casilla libre adyacente. Las condiciones de la casilla se ignoran (ver carta Nativo). No se pueden mover los peones a través de los túneles y tampoco se pueden utilizar para superar bloques o recoger fichas de gruta (los efectos de proximidad se ignoran).

Maldiciones

A veces, al moverse o al jugar ciertas cartas, los jugadores estarán obligados a cooger maldiciones. Las maldiciones se cogen de una en una, y se colocan delante de uno mismo. Algunas maldiciones se activan y desaparecen inmediatamente (borde rojo), mientras que otras duran hasta que no son anuladas (borde negro). Las maldiciones anuladas se eliminan del juego y se guardan de nuevo en la caja. Si se agotara el mazo de las maldiciones durante la partida, coged de la caja todas las maldiciones anuladas, barajadlas y formad con ellas un nuevo mazo boca abajo.



Apata:

Hasta que el jugador no anule la maldición, no podrá utilizar el símbolo indicado. Para anular la maldición, el jugador deberá descartar la combinación indicada de cartas y/o fichas de gruta. Debe descartar, como mínimo, la potencia equivalente a la cantidad de símbolos indicada en la maldición. Si paga más de lo debido, la potencia residual se pierde.

Ejemplo: Sandra ha cogido la maldición verde con los 2 machetes. Para anularla, deberá descartar 2 Exploradores o 1 Rastreador.

Rastreador.



Miedo a la oscuridad:

El jugador no puede jugar fichas de gruta. Para anular la maldición, debe eliminar del juego una de sus fichas de gruta poniéndola de nuevo en la caja sin beneficiarse de su efecto. Mientras esta maldición siga activa, el jugador sí puede conseguir más fichas de gruta.

Fichas de gruta nuevas

Exorcismo:

El jugador coloca la ficha boca arriba delante de sí mismo. Puede utilizar la ficha Exorcismo para mover una carta de demonio de su mano a la pila de descartes de cualquier otro jugador a su elección.



Protección antimaldiciones:

El jugador pone esta ficha boca arriba delante de sí mismo. Durante la partida, si el jugador coge una maldición, puede mirarla y decidir si quiere protegerse de sus efectos. Si usa la Protección, el jugador deja en la caja tanto la ficha de gruta como la maldición fallida.



Infortunio:

El jugador no puede jugar ninguna carta. Para anular esta maldición, debe descartar 2 cartas. Nota: Si el jugador tiene solo 1 carta en su mano, no puede anular la maldición ni utilizar esa carta en ese turno. Al final de su turno, puede decidir si quiere descartar la única carta que tiene en la mano o si quiere conservarla para su próximo turno, como es habitual.



Miseria:

El jugador no puede utilizar cartas moradas. Para anular la maldición, debe descartar una carta morada cualquiera sin beneficiarse de su efecto.



Vudú:

El jugador a la izquierda del jugador maldecido mueve inmediatamente el peón de este último 2 veces a una casilla libre adyacente (no a casillas de montaña). Las condiciones indicadas en la casilla se ignoran (ver carta Nativo). El peón del jugador maldecido no puede ser movido a través de los túneles ni ser utilizado para superar un bloqueo o recoger fichas de gruta (los efectos de proximidad se ignoran).



Paso del geólogo:

El jugador coloca esta ficha boca arriba delante de sí mismo. Esta ficha tiene el mismo efecto que el Geólogo: el jugador mueve su peón a una casilla de demonio adyacente que esté libre (sin cooger ninguna maldición) o a una casilla de montaña adyacente vacía (sin fichas de gruta).



Tormento:

El jugador debe cooger inmediatamente una carta de demonio y ponerla en su mazo de descartes.



Parálisis:

Respectando el orden de turno, todos los jugadores, excepto el jugador maldecido, pueden mover inmediatamente sus respectivos peones a una casilla libre adyacente. Las condiciones indicadas en la casilla se ignoran (ver carta Nativo). No pueden mover sus peones a través de los túneles ni pueden utilizarlos para superar un bloqueo o recoger fichas de gruta (los efectos de proximidad se ignoran).



Acceso al mercado:

El jugador coloca esta ficha boca arriba delante de sí mismo. Esta ficha permite comprar una carta que no esté aún en el tablon de mercado. Las demás cartas del mazo de donde la ha cogido se quedan donde están: no se colocan en el tablon!



LOS COMPONENTES DE JUEGO NUEVOS

Ayudantes

Los ayudantes se utilizan como cualquier otra carta. En vez de su potencia normal, podéis decidir utilizar su habilidad especial: en este caso, se sustituye la potencia de la carta de ayudante por el valor indicado sobre la carta tachada. Una vez utilizada su habilidad especial, la carta de ayudante se elimina del juego y se guarda de nuevo en la caja (en lugar de descartarse, como es habitual).

Ejemplo: Daniel juega su ayudante Frank. Ahora puede decidir entre utilizar 1 machete, 1 remo o 1 moneda; o bien, puede escoger utilizar 2 machetes, 2 remos o 2 monedas. Si opta por la segunda opción, Daniel tendrá que eliminar del juego su carta de ayudante en vez de descartarla.



Demonios

Las cartas de demonio no tienen ninguna función especial. Su única función es hacerle la vida más difícil a los jugadores, porque ocupan espacio inútilmente en su mazo principal. Sin embargo, podéis descartarlas para moveros a una casilla de ruinas o utilizarlas en el mercado (valen ½ moneda). Como con cualquier otra carta, podéis descartar las cartas de demonio no utilizadas al final de vuestro turno.



Taberna de los héroes


Si, en su turno, un jugador acaba por primera vez el movimiento de su peón sobre una de las casillas de la taberna de los héroes, debe pausar su turno. Después, destapa las 3 primeras cartas del mazo de cartas de héroe, se las enseña a los demás jugadores y escoge una. La carta escogida la añade directamente a su mano. Por último, el jugador devuelve las otras dos cartas restantes al mazo de cartas de héroe, lo baraja y retoma su turno. Si quiere, puede jugar la carta de héroe en el mismo turno en el que la ha conseguido. Cada jugador puede contratar solamente un héroe por partida.

Podéis encontrar un listado de todos los héroes en la página 5 de este reglamento.

Casillas de paisaje nuevas

Los tableros de territorio nuevos incluyen tipos de paisaje nuevos.

Casillas de demonio

Para moverse a una casilla de demonio libre no es necesario jugar una carta. En vez de eso, el jugador debe coger una maldición por cada  que haya en la casilla de demonio y dejarla delante de sí mismo. Algunas maldiciones producen su efecto nada más cogerlas y otras tienen un efecto más duradero. En la página 4 de este reglamento encontraréis el listado completo de las maldiciones. Si el efecto de una carta dice que debéis ignorar las condiciones de la casilla a la que os mováis (por ejemplo, cuando se utiliza la carta Nativo), no es necesario que cojáis ninguna maldición.

Casillas de túnel

Para moverse a una casilla de túnel se procede igual que con las casillas de demonio. Las casillas de túnel que estén en el mismo tablero de territorio se consideran casillas adyacentes. Si el jugador de turno mueve su peón a una casilla de túnel, luego podrá moverse a una casilla adyacente al túnel o «atravesar» el túnel y moverse a otra casilla de túnel que se encuentre en el mismo tablero de territorio. Si el jugador decide atravesar el túnel, también deberá coger las maldiciones de la casilla del túnel de salida.

Bloqueos





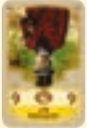
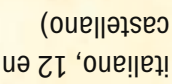




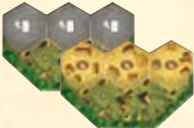
Los bloques nuevos funcionan como las casillas de demonio. Para superar un bloqueo se debe coger una maldición.



Autor: Reiner Knizia **Edición:** André Maack, Daniel Greiner **Ilustraciones:** Franz Vohwinkel

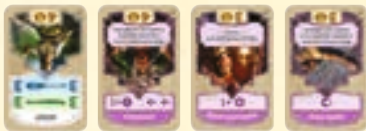
Esta expansión solamente se puede jugar junto con el juego base.

CONTENIDO

	60 cartas
	4 cartas de ayuda
	15 cartas de demonio
	24 cartas de expedición
	17 cartas de héroe
	12 en italiano, 7 en castellano, 3 sin texto)
	20 maldiciones
	18 fichas de gruta
	2 bloques
	3 tableros de territorio de doble cara
	1 tablero de taberna de doble cara

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cartas de expedición nuevas
 Clasificad las 12 cartas de expedición nuevas en 4 mazos de 3 cartas cada uno y colocadlos al lado del tablon de mercado con las demás cartas de expedición del juego base. Ahora, al lado del tablon de mercado habrá 16 mazos en vez de 12.



Ayudantes

Baraja las cartas de ayudante al principio de la partida. Repartid 1 ayudante a cada jugador. Mostrades vuestro ayudante a los demás jugadores y después añadidlo como novena carta a vuestro mazo principal. Guardad en la caja todas las cartas de ayudante que os sobren.



Héroes

Baraja las 10 cartas de héroe (7 en castellano y 3 sin texto) y colocadlas en un mazo boca abajo al lado de la taberna de los héroes.



Demonios

Formad un mazo boca abajo con las cartas de demonio. Cada vez que eliminéis del juego una carta de demonio, volved a ponerla en el mazo, no en la caja.



Podéis encontrar más información sobre el uso de los **tableros de territorio** y la **taberna de los héroes** en la página 3 «Los componentes de juego nuevos».



Mezclad las fichas de gruta nuevas con las fichas de gruta del juego base y baraja las **«Grutas»** del juego base.



Poned las fichas de gruta sobrantes (las que no estén sobre ninguna gruta) en un **mazo de reserva, boca abajo**, al lado del tablero de juego. Si se agotara la reserva durante la partida, coged de la caja todas las fichas utilizadas, baraja las y formad con ellas una nueva reserva.

Maldiciones

Baraja todas las maldiciones al principio de la partida y apiladlas en un mazo boca abajo.



Ravensburger

238356



HEROES Y DEMONIOS

EL DORADO

The Legendary

ES