

## Правила настольной игры «Золотой остров» (Isla Dorada)

**Автор: Andrea Angiolino, Bruno Faidutti, Alan R. Moon, Piergiorgio Paglia**

**Игра для 3-6 игроков**

**Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©**

*В 1934 году направлявшаяся в Колумбию экспедиция потерпела крушение на загадочном острове. Согласно легендам, несколько древних могущественных цивилизаций оставили на нём свои несметные сокровища. Каждый игрок выступает в роли присоединившегося к экспедиции отважного исследователя, обладающего старинными картами, в которых содержатся подсказки о том, где находится часть этих сокровищ. Так как остров фактически не исследован и потенциально опасен, все игроки путешествуют вместе, пытаясь избежать ловушек, которые поджидают их на этой недружелюбной земле, и нанимая выючных животных в местных деревнях. Не смотря на то, что все исследователи путешествуют в одной группе, каждый из них хочет стать тем единственным, который отыщет на Исла Дорада легендарные сокровища!*

### Игровые компоненты

- 39 золотых монет (номиналом в 1 и 5; в сумме 63 золотых) (1)
- 2 жетона морского путешествия (2)
- 1 игровое поле
- 1 маркер главы экспедиции
- 1 фигурка экспедиции (3)
- 1 фигурка Bigfoot (4)
- 1 фигурка Leviathan (5)
- 16 маркеров исследования (14 бежевых, 2 красных)
- 112 карт целей:
  - 18 карт начальных сокровищ (6)
  - 54 карты обычных сокровищ [1]
  - 18 карт проклятий [2]
  - 22 карты судьбы [3]
- 112 карт приключений [4]
- 6 листов с краткой информацией по игре

### Подготовка к игре

- Поместите игровое поле в центр стола. **2**
- Поместите 16 маркеров исследования на пронумерованные клетки, нарисованные в верхней части поля **3**, при этом красные маркеры должны быть помещены на клетки «4» и «9». **4**
- Поместите фигурку экспедиции в базовый лагерь (где нарисован потерпевший крушение аэростат). **5**
- Раздайте каждому игроку по 10 золотых. **Распоряжайтесь своими деньгами с умом, так как во время игры вы больше не получите денег.**





- Отдайте самому младшему игроку маркер главы экспедиции. **6**

### Выбор карт целей

- Разделите карты целей по типам (карты начальных сокровищ, карты обычных сокровищ, карты проклятий и карты судьбы), затем перемешайте отдельно каждую стопку.

- Поместите стопку карт обычных сокровищ лицевой стороной вниз рядом с полем, чтобы создать колоду сокровищ. [1]

- Раздайте каждому игроку по 3 карты начальных сокровищ, по 2 карты судьбы и по 1 карте проклятия.

- Каждый игрок должен держать **свою карту проклятия** в руке и не показывать её другим игрокам.

- Каждый игрок должен **выбрать одну из двух** находящихся у него в руке **карт судьбы**, оставить её себе, а вторую сбросить, не показывая её лицевую сторону другим игрокам.

- Каждый игрок должен **выбрать две из трёх** находящихся у него в руке **карт начальных сокровищ**, оставить их себе, а третью сбросить, не показывая её лицевую сторону другим игрокам.

- Поместите лишние и сброшенные карты начальных сокровищ обратно в коробку, не открывая их лицевой стороны.

- Поместите оставшиеся карты проклятий лицевой стороной вниз в отдельную колоду и положите её рядом с

игровым полем. [2]

- Поместите сброшенные игроками карты судьбы под низ колоды судьбы, затем поместите эту колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. [3]

### Раздача карт приключений

Перемешайте карты приключений и раздайте каждому игроку по **6** карт. Поместите оставшиеся карты приключений лицевой стороной вниз в отдельную колоду рядом с полем. [4]

Возьмите **4** верхние карты приключений и поместите их лицевой стороной вверх в ряд рядом с колодой. [5]

#### Исключение:

*Если у одного из игроков при начальной раздаче оказывается карта с символом молнии в верхнем правом углу, он должен сбросить такую карту и взять взамен новую; если он снова берёт карту с молнией, повторите описанный выше процесс. То же самое происходит, если среди открытых лежащих на столе карт оказалась карта с символом молнии – сбросьте её и замените новой. Замешайте сброшенные карты обратно в колоду.*



## Начало игры

Пришло время первого раунда.

Игра длится как минимум 16 раундов.

Количество карт в руке каждого игрока и количество его золота – открытая информация.

Но игроки должны держать втайне от противников информацию, указанную на их картах целей и приключений.

## Игровой раунд

### 1) Аукцион

Игроки используют карты приключений, чтобы делать ставки на право переместить экспедицию. Карты **Kamel** позволяют игроку сделать ставку на перемещение по песчаному пути, карты **Gopogo** позволяют игроку сделать ставку на перемещение по пути через джунгли и т.д.

#### • Игрок с маркером главы экспедиции:

- помещает фигурку экспедиции в начало пути, по которому он хочет пойти, и
- объявляет свою ставку и пункт назначения, в котором он хочет оказаться; он может поставить только то количество, которое может заплатить, включая ноль.



• Затем, двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок должен сделать более высокую ставку или спасовать. Если игрок делает более высокую ставку на другой путь, он ставит на него фигурку экспедиции, чтобы обозначит, какой путь он хочет выбрать.

• Аукцион продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют после одной из ставок.

• Игрок, который ставит «4» или больше, может использовать карту **Ovetos**, чтобы немедленно закончить аукцион. Карту **Ovetos** может использовать только тот игрок, который делает ставку, и только в том случае, если он ставит «4» или больше.



• Делая ставку, игрок может использовать против любого другого игрока карту **Juju**. Выбранный игрок не может до конца текущего раунда принимать участие в аукционе.



#### **Примечания:**

- Спасовавший игрок позднее снова может присоединиться к аукциону.
- Игрок может повысить ставку на том пути, где уже стоит фигурка экспедиции.
- Игрок, который поставил на определённый путь, может впоследствии поставить на тот же путь или на другой.
- Игрок не может поставить количество карт приключений, которым не обладает, но не обязан показывать свои карты во время ставки.

#### **- Перемещение по воздуху**

Делая ставки только при помощи карт **Zeppelin** и/или **Drako** (без использования каких-либо других карт), игрок может попасть в любую локацию игрового поля. Чтобы совершить перемещение по воздуху игрок не может сделать нулевую начальную ставку. Во время ставок на перемещение по воздуху объявите пункт назначения и оставьте фигурку экспедиции там, где она находилась (вместо перемещения её в начало пути).

**- Перемещение по реке**

Путешествовать по реке можно **только вниз по течению** в направлении, указанном стрелками, но экспедиция не обязана останавливаться в первой локации, если река продолжает течь дальше. Таким образом, можно спуститься по реке от Vulo-Mapo до Mana-Natu, от Balabatung до Aminadang или от Etintaklop в базовой лагерь. Но экспедиция обязана остановиться, если достигает озера или моря.



- Игрок, сделавший **самую высокую ставку, становится новым главой экспедиции**. Он берёт маркер главы экспедиции и должен сбросить количество карт приключений, равное его ставке.

**Карты Yak**

Могут быть использованы в качестве оплаты перемещения по горному пути.

**Карты Kamel**

Могут быть использованы в качестве оплаты перемещения по песчаному пути.

**Карты Gonogo**

Могут быть использованы в качестве оплаты перемещения по пути через джунгли.

**Карты Kayak**

Можно использовать, чтобы оплатить перемещение по воде (река, озеро или море). Каждая карта Kayak имеет **значение «2»** (то есть, ставку «4» на водный путь можно оплатить всего двумя картами Kayak). По рекам можно перемещаться только в направлении, указанном изображёнными на поле стрелками. Сплаваясь вниз по реке, вы сами выбираете, где именно остановиться; но вы обязаны остановиться, если достигаете озера или моря.

**Карты Drako и Zeppelin**

Можно использовать, чтобы попасть по воздуху в любую локацию поля. Они также могут быть использованы в качестве карт «джокеров» в сочетании с другими картами приключений при оплате путешествия по любому пути, включая водный. Карта Drako имеет **значение «2»** и её использование обходится игроку в **1 золотой**; карта Zeppelin имеет **значение «5»** и её использование обходится игроку в **3 золотых**.



*Например, игрок может поставить «6» на морской путь и выплатить ставку двумя картами Kayak и одной картой Drako, отдав за последнюю 1 золотой.*

**Карта Shaman**

Можно использовать с любым количеством **одинаковых** карт животных (Yak, Kamel или Gonogo), чтобы поменять их на другой тип животных. Shaman не действует на карты Kayak, Zeppelin и Drako.

*Например, игрок может поставить «4» на горный путь и оплатить ставку одной картой Yak, тремя картами Gopogo и одной картой Shaman (чтобы поменять все карты Gopogo на карты Yak).*

**Примечание:**

*Ставка должна быть выплачена победившим на аукционе игроком в полном объёме. Оплачивать ставку совместно с другими участвующими в ставке игроками (которые хотели пойти по тому же пути) нельзя. Игроки не могут обмениваться картами или дарить их друг другу.*

Исключая перемещение по реке и по воздуху, экспедиция всегда перемещается в ближайшую локацию по выбранному пути и там останавливается.

## 2) Перемещение

Переместите фигурку экспедиции в место назначения. Поместите маркер исследования, находящийся на клетке с самой маленькой цифрой, на локацию, в которой оказалась экспедиция, чтобы обозначить, что эта локация теперь исследована. Если экспедиция возвращается в уже исследованную локацию, поместите на неё второй (или третий и т.д.) маркер.



**Исключение:** если экспедиция перемещается в базовый лагерь, не кладите туда маркер – то есть, игра будет длиться на **один** раунд дольше.

**Примечание:**

*Чтобы отметить морское путешествие для карты судьбы «Mar Maldita» глава экспедиции кладёт жетон морского путешествия на морской путь каждый раз, когда маршрут экспедиции пролегает по морю. Если на поле уже находятся оба жетона, это значит, что больше они вам не понадобятся.*



### Sangaia

Во время перемещения любой игрок может сыграть карту Sangaia. В этом случае экспедиция **не останавливается** в той локации, куда направлялась; вместо этого глава экспедиции ещё раз перемещает фигурку экспедиции по **другому** пути того же типа. (Все водные пути считаются одним типом путей.)

Если другого пути нужного типа нет, эту карту **использовать нельзя**. Не кладите маркер исследования в локацию, в которой экспедиция не останавливалась.

Если экспедиция движется по воздуху, глава экспедиции должен переместить фигурку экспедиции в любую локацию, соседствующую с изначальным пунктом назначения.

*Например, если экспедиция сплавляется по реке из Vanu-Tabu в Aminadang, и один из игроков использует карту Sangaia, глава экспедиции выбирает, отправится экспедиция по морю в Hora-Pena или в Teltoqlut. Маркер исследования не кладётся в Aminadang; вместо этого он кладётся в новое место назначения: в Hora-Pena или в Teltoqlut.*



## 3) Проклятие

Если у игрока есть карта проклятия, относящаяся к локации, в которой остановилась экспедиция, он **должен выложить её** лицевой стороной вверх рядом со своим золотом и найденными сокровищами.



## 4) Нахождение сокровищ

Если у игрока есть карта сокровища, относящаяся к локации, в которой остановилась экспедиция, он выкладывает её лицевой стороной вверх рядом

со своим золотом. Эти карты должны быть видны всем игрокам. Если у игрока есть в руке две или более карт сокровищ для одной локации, он может выложить их все одновременно.



### **Bonus (+3)**

Игрок, который выложил карту сокровища, может сразу же выложить карту Bonus, если на ней изображён такой же символ сокровища. Поместите любое количество выложенных карт Bonus лицевой стороной вверх рядом со своим золотом и картами сокровищ.



### **Bongo**

Игрок может сбросить карту Bongo, чтобы выложить одну карту сокровища, относящуюся к соседней локации. Соседними локациями считаются любые сухопутные, речные или озёрные локации, напрямую соединяющиеся путями с локацией, в которой сейчас находится экспедиция. Локации, соединённые морскими путями, не считаются соседними.

## **5) Получение радиогаммы**

Если помещённый на локацию маркер исследования **красный**, что происходит во время раундов 4 и 9, игроки получают экстренное сообщение о других находящихся на острове сокровищах.

- Во время раунда **4** каждый игрок **получает 2** карты из колоды сокровищ. **Одну** из них он **оставляет** в руке, а другую сбрасывает.
- Во время раунда **9** каждый игрок **получает 3** карты из колоды сокровищ. **Две** из них он **оставляет** в руке, а третью сбрасывает.

В обоих случаях перемешайте сброшенные карты и поместите их под низ колоды сокровищ.

### **Примечание:**

*Если игрок получает карту сокровищ, касающуюся локации, где уже останавливалась экспедиция, или даже локации, в которой она находится сейчас, – он не может выложить эту карту сокровища, пока экспедиция снова в последующие ходы не окажется в указанной на его карте локации.*

## **6) Получение карт приключений**

Начиная с главы экспедиции и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок бесплатно получает одну карту приключения. После получения одной бесплатной карты игрок может купить **одну** (и только одну) дополнительную карту по стоимости в 1 золотой.

При получении карты приключения игрок может взять одну из четырёх открытых карт или верхнюю карту из колоды приключений. Если игрок забирает открытую карту, он должен немедленно заменить её новой картой из колоды.

Карты с символом молнии – особые, и игрок не берёт их в руку. Если игрок получает одну из этих карт, не зависимо от того, была она открытой или лежала в колоде, он немедленно сбрасывает её и совершает особое действие:



### **Makaks**

Игрок тянет случайную карту приключения из руки любого другого игрока и берёт её себе в руку.



### Bigfoot

Игрок, первым вытянувший карту Bigfoot, ставит фигурку Bigfoot на любой путь на игровом поле: в джунглях, в горах или в песках. Этот путь теперь заблокирован и не может быть использован экспедицией, пока там стоит Bigfoot. Если фигурка Bigfoot уже находится на поле, когда один из игроков вытягивает карту Bigfoot, этот игрок **должен** переместить фигурку Bigfoot на новый путь. Bigfoot можно переместить, чтобы заблокировать любой другой сухопутный путь; но он не может быть помещён на путь, являющийся соседним с тем, где только что находилась его фигурка.



### Leviathan

Карты Leviathan похожи на карты Bigfoot. Игрок, который вытягивает эту карту, ставит фигурку Leviathan на любой водный путь. Leviathan блокирует этот путь подобно Bigfoot. Также как и Bigfoot, Leviathan может быть перемещён, чтобы заблокировать любой другой водный путь; но он не может быть помещён на путь, являющийся соседним с тем, где только что находилась его фигурка.



### Antik

Игрок тянет две карты из колоды сокровищ. Одну из них он берёт в руку, а другую кладёт под низ колоды сокровищ.



### Istwa

Игрок берёт из колоды карту судьбы, затем он сбрасывает её или свою старую карту судьбы, чтобы на руках у него осталась только одна карта судьбы. Поместите сброшенную карту судьбы под низ колоды судьбы.



### Marabout

Игрок тянет случайную карту сокровищ из **руки** любого другого игрока (не из карт сокровищ, лежащих лицевой стороной вверх на столе) и берёт её себе в руку.



### Diawas

Игрок немедленно замешивает открытые карты приключений, сброс и саму карту **Diawas** в колоду приключений. Затем он выкладывает на стол лицевой стороной вверх 4 новые карты приключений и берёт себе одну карту из новой колоды.



### Panda

Игрок выбирает двух любых игроков (может выбрать себя). Каждый из выбранных игроков самостоятельно выбирает и сбрасывает три карты приключений.



### Samedi

Игрок выбирает двух любых игроков. Каждый из них тянет одну карту проклятия и берёт её себе в руку.

**Примечание:**

Если игрок получает карту проклятия, касающуюся локации, где уже останавливалась экспедиция, или даже локации, в которой она находится сейчас, – он не может выложить эту карту проклятия, пока экспедиция снова в последующие ходы не окажется в указанной на его карте локации.

Если колода карт приключения закончилась, перемешайте стопку сброса, чтобы создать новую колоду.

После того как все игроки возьмут карты приключений, игроки, у которых **в руке** окажется более **10 карт приключений**, должны сбросить лишние карты, после чего у них должно остаться 10 карт. Затем начинается новый раунд.

**Конец игры**

После того как на игровое поле будет помещён последний маркер исследования, игра закончится в конце текущего раунда.

Игроки открывают свои карты судьбы и подсчитывают очки:

- +1 очко за каждый оставшийся золотой;
- + очки за найденные сокровища (выложенные лицевой стороной вверх карты сокровищ и карты Bonus);
- + очки за свою карту судьбы;
- – очки (штрафные очки) за выложенные карты проклятий.

Игрок, набравший **больше всех очков**, становится победителем.

**Пример первого раунда****Аукцион**

Экспедиция находится в базовом лагере.

- Алексей – самый младший игрок, поэтому первым делает ставку, ставя «0» на путь в Kilitiping. Он ставит фигурку экспедиции рядом с базовым лагерем на путь в Kilitiping.
- Борис ставит «1», чтобы пойти в Qualtops и ставит фигурку экспедиции рядом с базовым лагерем на путь в Qualtops.
- Екатерина пасует.
- Дмитрий пасует.
- Алексей ставит «2» на Kilitiping и ставит фигурку экспедиции на путь в Kilitiping.
- Борис пасует.
- Екатерина пасует.
- Дмитрий ставит «4» на Mana-Natu и ставит фигурку экспедиции на озёрный путь в Mana-Natu.
- Все остальные игроки пасуют.

**Выплаты и перемещение**

Дмитрий платит 1 карту Кауак (значение 2), 1 Драко (значение 2) и 1 золотой и затем перемещает фигурку экспедиции в Mana-Natu. Он кладёт маркер исследования в Mana-Natu под фигурку экспедиции и берёт у Алексея маркер главы экспедиции.

**Проклятия и сокровища**

Ни у кого из игроков нет карты проклятия для Mana-Natu. У Дмитрия есть в руке карта сокровища Mana-Natu и он её выкладывает. Он кладёт её лицевой стороной вверх перед собой рядом со своим золотом.

### Получение карт приключений

По очереди, начиная с Дмитрия, каждый игрок берёт одну бесплатную карту приключения (или одну из четырёх открытых карт или одну из колоды) и может, если хочет, купить вторую карту за 1 золотой.

### Альтернативные правила – совместный аукцион

Для усиления напряжения в игре игроки, которые уже хорошо знают игру, могут использовать следующие альтернативные правила аукциона:

#### 1) Аукцион

Игроки используют карты приключений, чтобы делать ставки на право переместить экспедицию.

Игрок с маркером главы экспедиции:

- ставит фигурку экспедиции в начало пути, которым хочет пойти, затем
- объявляет свою ставку и пункт назначения; он может поставить любое количество, которое может заплатить, включая «0».

Затем, двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок должен или спасовать, или вложиться в существующую ставку, или сделать новую ставку и объявить новый пункт назначения.

- Если игрок вкладывается в существующую ставку, он объявляет, сколько хочет заплатить, чтобы увеличить начальную ставку, а также объявляет новое суммарное значение этой ставки. В одну ставку могут вкладываться два или более игроков.
- Игрок может объявить новый пункт назначения и поставить хотя бы «1» (даже если его ставка окажется ниже, чем уже существующая самая большая ставка), надеясь, что другие игроки поддержат её.
- Если в любой момент во время раунда ставок два или более игрока вкладываются в одну общую ставку, никто из этих игроков уже не может сделать ставку на другой пункт назначения.

Переместите фигурку экспедиции на путь с самой высокой ставкой.

Ставки продолжаются до тех пор, пока все игроки не спасуют после ставки одного из игроков.

Новый пункт назначения определяется самой большой текущей ставкой.

- Игрок, который ставит «4» или больше или который повышает существующую ставку на «4» или больше, может использовать карту **Ovetos**, чтобы немедленно прекратить аукцион. Карта **Ovetos** может быть использована только игроком, который делает ставку, и только если он поставил «4» или больше.
- Делая ставку, игрок может использовать против любого другого игрока карту **Juju**. Этот игрок не может принимать участие в аукционе до конца раунда. Если выбранный игрок принимал участие в совместной ставке, сделанная им ставка считается действительной, но в дальнейшем он уже не может в неё вложиться.

#### Примечание:

- Спасовавший игрок позднее снова может присоединиться к аукциону.

- *Игрок, который поставил на определённый путь, может впоследствии поставить на другой путь, но только в том случае, если он единственный сделал ставку на предыдущий путь.*
- *Игрок не может поставить количество карт приключений, которым не обладает, но не обязан показывать свои карты во время ставки.*

#### **Перемещение по воздуху**

Делая ставки **только при помощи карт Zeppelin и/или Drako** (без использования каких-либо других карт), игрок может попасть в любую локацию игрового поля. Чтобы совершить перемещение по воздуху игрок не может сделать нулевую начальную ставку.

#### **Перемещение по реке**

Путешествовать по реке можно **только вниз по течению** в направлении, указанном стрелками, но экспедиция не обязана останавливаться в первой локации, если река продолжает течь дальше. Таким образом, можно спуститься по реке от Bulo-Marо до Mana-Hatu, от Balabatung до Aminadang или от Etintaklop в базовой лагерь. Но экспедиция обязана остановиться, если достигает озера или моря.

Делая ставку на перемещение из Bulo-Marо в Wahi-Waha или из Qualtops в базовый лагерь, делающий ставку игрок должен решить, как он хочет двигаться: по джунглям или по реке. Это важно, так как нельзя добавлять карты Gonogo к ставке на путь по реке и карты Кауак к ставке на путь через джунгли.

#### **Новый глава экспедиции**

Сделавший самую высокую ставку игрок забирает маркер главы экспедиции и сбрасывает карты приключений за эту ставку.

Если самая высокая ставка была общей ставкой, все принимающие в ней участие игроки должны сбросить количество карт приключений, равное их части ставки. Заплативший больше всех игрок – новый глава экспедиции. В случае ничьи главой экспедиции среди претендующих на лидерство игроков становится игрок, первым сделавший вклад в победившую ставку.

**Остальные правила остаются такими же как в базовой игре.**

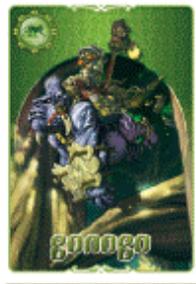
## Список карт и их эффектов

**YAK**

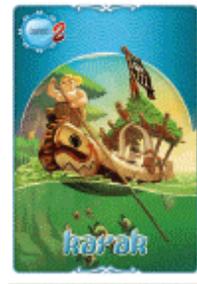
Значение ставки:  
1 на горный путь.

**KAMEL**

Значение ставки:  
1 на песчаный путь.

**GONOGO**

Значение ставки:  
1 на путь через джунгли.

**KAYAK**

Значение ставки:  
2 на водный путь (река, озеро или море).

**BIGFOOT**

Поставьте или переместите Bigfoot на **сухопутный** путь (горы, пустыня или джунгли).

**LEVIATHAN**

Поставьте или переместите Leviathan на **водный** путь (река, озеро или море).

**MAKAKS**

Возьмите в руку случайную карту **приключений** из руки другого игрока.

**DRAKO**

Значение ставки:  
2 на любой путь или на воздушное путешествие. Использование стоит 1 золотой.

**ZEPPELIN**

Значение ставки:  
5 на любой путь или на воздушное путешествие. Использование стоит 3 золотых.

**SHAMAN**

Поменяйте одно или несколько животных (Yak, Kamel или Gonogo) одного типа на животных другого типа.

**SANGAIA**

Не останавливайтесь в выбранном месте назначения; ещё раз переместитесь по пути того же типа.

**ISTWA**

Возьмите из колоды карту **судьбы**, затем сбросьте её или свою текущую карту судьбы.

**ANTIK**

Возьмите из колоды две карты **сокровищ** и оставьте себе одну из них.

**MARABOUT**

Возьмите в руку случайную карту **сокровищ** из руки другого игрока.

**OVETOS**

Используйте вместе со ставкой «4» или выше, чтобы немедленно завершить аукцион.

**JUJU**

Используйте, когда делаете ставку, чтобы помешать любому игроку участвовать в аукционе в текущем раунде.

**BONGO**

Выложите одну карту сокровища, которая относится к соседней локации.

**BONUS**

Выложите вместе с картой сокровища, на которой изображён такой же предмет.

**DIAWAS**

Замешайте карту Diawas, сброшенные карты и открытые карты в колоду приключений. Затем откройте 4 новые карты. Возьмите из колоды другую карту.

**PANDA**

Два игрока по вашему выбору сбрасывают каждый по три карты приключений.

**SAMEDI**

Два игрока по вашему выбору тянут каждый по одной карте проклятия.

**TABI-TABA**

Вам необходимо исследовать 5 локаций культуры Tabi-Taba:

**Hora-Pena  
Bulo-Marpo  
Vanu-Tabu  
Wahl-Waha  
Mana-Hatu**

Вы получаете **18 очков**, если посетили **все 5 локаций**. Если вам не удалось попасть во все 5 локаций, вы получаете по **3 очка за каждую посещённую локацию** культуры Tabi-Taba.

**EPHRANIS**

Вам необходимо исследовать 4 локаций культуры Ephranis:

**Septris  
Kamoptis  
Methritis  
Rhoanis**

Вы получаете **16 очков**, если посетили **все 4 локаций**. Если вам не удалось попасть во все 4 локаций, вы получаете по **4 очка за каждую посещённую локацию** культуры Ephranis.

**GALADUGONG**

Вам необходимо исследовать 4 локаций культуры Galadugong:

**Aminadang  
Balabatung  
Taratarong  
Kilitiping**

Вы получаете **16 очков**, если посетили **все 4 локаций**. Если вам не удалось попасть во все 4 локаций, вы получаете по **4 очка за каждую посещённую локацию** культуры Galadugong.

**ZOLTEQ**

Вам необходимо исследовать 5 локаций культуры Zolteq:

**Oztakitl  
Kakotapl  
Qualtops  
Etintaklop  
Teltoqiut**

Вы получаете **18 очков**, если посетили **все 5 локаций**. Если вам не удалось попасть во все 5 локаций, вы получаете по **3 очка за каждую посещённую локацию** культуры Zolteq.

**CHAK MÒN**

Нет ничего свежее горного воздуха. Вы получаете **20 очков**, если посетили 5 самых высоких горных локаций:

**Etintaklop  
Kakotapl  
Bulo-Mapo  
Vanu-Tabu  
Methritis**

Если вам не удалось попасть во все 5 локаций, вы получаете по **3 очка** за каждую посещённую горную локацию.

**DEZÈ**

Нет ничего прекраснее шуршания песка под ногами. Вы получаете **22 очка**, если посетили 6 локаций в пустыне:

**Kamoptis  
Septris  
Teltoqiut  
Oztakitl  
Kakotapl  
Kilitiping**

Если вам не удалось попасть во все 6 локаций, вы получаете по **2 очка** за каждую посещённую локацию в пустыне.

**KINCAILLE**

Вы получаете **4 очка** за каждый тип сокровищ, нарисованный на ваших картах сокровищ, которые вы выложили во время игры.

**SÈR PAN**

Вы хотите хотя бы одним глазом увидеть монстра, который скрывается в озёрах и реках. Вы получаете **20 очков**, если посетили 5 следующих локаций:

**Wahl-Waha  
Mana-Hatu  
Balabatung  
Qualtops  
Aminadang**

Если вам не удалось попасть во все 5 локаций, вы получаете по **3 очка** за каждую из этих посещённых локаций.

**WAYAJ**

Вы должны посетить как можно больше локаций. Вы получаете **24 очка**, если посетили **16 разных локаций**.

Если вам не удалось этого сделать, вы получаете **24 минус 4 очка** за каждую локацию, которую посетили два или больше раз

**LABA**

Вам нравятся уединённые места. Вы получаете **16 очков**, если посетили:

**Bulo-Mapo  
и  
Etintaklop**

или **8 очков**, если посетили только одну из этих локаций.

**BANKASAL**

Вы хотите посетить 4 гавани:

**Rhobanis  
Teltoqiut  
Aminadang  
Hora-Pena**

Вы получаете **16 очков**, если посетили **все 4 локаций**. Если вам не удалось попасть во все 4 локаций, вы получаете по **4 очка** за каждую посещённую гавань.

**VODOU**

Вас пугают жестокие ритуалы и человеческие жертвоприношения, которые распространены в центре острова. Вы получаете **20 очков**, если экспедиция **ни разу не останавливалась** в трёх проклятых локациях:

**Balabatung  
Mana-Hatu  
Qualtops**

В ином случае вы получаете по **5 очков** за каждую из этих проклятых локаций, в которой **ни разу не останавливалась** экспедиция.

**RAS OZTAKITL**

Вам нравится вид, открывающийся с пирамид в **Oztakitl**, и вам хочется пробыть там какое-то время. Вы получаете **16 очков**, если экспедиция закончила игру в **Oztakitl**.

Если нет, вы получаете **16 минус 4 очка** за каждый путь, расположенный между **Oztakitl** и локацией, где экспедиция закончила игру.

**RAS TARATARONG**

Вам нравится морской воздух в холмах **Taratarong**, и вам хочется пробыть там какое-то время. Вы получаете **16 очков**, если экспедиция закончила игру в **Taratarong**.

Если нет, вы получаете **16 минус 4 очка** за каждый путь, расположенный между **Taratarong** и локацией, где экспедиция закончила игру.

**RAS BULO-MAPO**

В **Bulo-Mapo** множество интересных руин, которые вам хотелось бы осмотреть. Вы получаете **16 очков**, если экспедиция закончила игру в **Taratarong**.

Если нет, вы получаете **16 минус 4 очка** за каждый путь, расположенный между **Taratarong** и локацией, где экспедиция закончила игру.

**MÈT DRAKO**

Вы хотите написать первый научный труд про **Drakos** острова Исла Дорада.

Вы получаете по **4 очка** за каждую имеющуюся у вас в руке в конце игры **карту приключений Drako**.

**GONOGO BANA**

Вас восхищают гигантские Gonogos Исла Дорада.

Вы получаете по **2 очка** за каждую имеющуюся у вас в руке в конце игры **карту приключений Gonogo, плюс 5 очков**, если у вас в руке есть **только** карты приключений Gonogo.

**KAMEL SHEIKH**

Вас восхищают выносливые Kamels Исла Дорада.

Вы получаете по **2 очка** за каждую имеющуюся у вас в руке в конце игры **карту приключений Kamel, плюс 5 очков**, если у вас в руке есть **только** карты приключений Kamel.

**YAK KHAN**

Вас восхищают длинношерстные Yaks Исла Дорада.

Вы получаете по **2 очка** за каждую имеющуюся у вас в руке в конце игры **карту приключений Yak, плюс 5 очков**, если у вас в руке есть **только** карты приключений Yak.

**KAYAS**

Вы получаете **12 очков**, если у вас в конце игры **больше всех золотых**.

**RICHÈS**

Вы получаете по **3 очка** за каждую выложенную во время игры **карту сокровища**.

**MAR MALDITA**

Вы получаете **20 очков**, если экспедиция **ни разу не путешествовала по морю**, и **10 очков**, если она путешествовала по морю **только один раз**.

(Не забывайте класть жетон морского путешествия каждый раз, когда экспедиция путешествует по морю, чтобы получить верное количество очков в конце игры.)