



VLAADA CHVATIL

WŁADCY PODZIEMI

Spotkali się w karczmie. Obalili parę piw i jeszcze przed końcem wieczoru potężny wojownik, mądry czarownik, pobożny kapłan i przebiegły złodziej stworzyli nierozdzielny zespół, gotowy do walki ze złem tego świata. I kto by pomyślał? Tak się składa, że parę kroków dalej faktycznie czai się zło. Mroczny władca wypełnił niedalekie wzgórce korytarzami, pułapkami, skarbami i trollami.

Tak więc następnego poranka (lub popołudnia, w zależności od tego, ile ostatecznie tych piw było) bohaterowie wyruszają do walki o Dobro, aby opanować podziemia i ukarać nikczemnego władcę (zabierając jego skarb oczywiście). To dość klasyczny scenariusz i każdy doświadczony szczur tunelowy powie Wam, że tak właśnie ma być.

No dobrze, ale co z mrocznym władcą? Czy ktoś w ogóle zastanawia się nad jego uczuciami? Poszukiwacze przygód, którzy w życiu nie przepracowali uczciwie nawet jednego dnia, nie potrafią sobie nawet wyobrazić, ile wysiłków kosztuje budowa przyzwoitych podziemi. Nie mają pojęcia, jak trudno drąży się granit, jak drogie są dobre pułapki, jak ciężko jest znaleźć wykwalifikowane chochliki i ile żywności potrzeba do nakarmienia trolla. A do tego jeszcze ta biurokracja! Podziemia muszą spełniać rygorystyczne standardy bezpieczeństwa, wydobywanie złota podlega surowym ograniczeniom, podatki trzeba płacić, gdy tylko zażyczy sobie tego Ministerstwo Podziemi. A gdy tylko budowa podziemi zostanie ukończona, natychmiast pojawia się banda czyniących dobro, którzy radośnie rąbią wszystko, co tylko stanie im na drodze. Bycie władcą podziemi to ciężki kawałek chleba.

Gra wspierana jest przez edukacyjny fundusz powierniczy Ministerstwa Podziemi. Mamy nadzieję, że uda się nam obalić powszechne uprzedzenia dotyczące podziemi i ich budowniczych, zwiększając świadomość o zniszczeniach, jakich w podziemnych ekosystemach dopuszczają się poszukiwacze przygód. Dla kandydatów na władców podziemi niniejszy tekst stanowi wprowadzenie do tematyki dotyczącej konstrukcji podziemi, z naciskiem na moralne obowiązki władcy, w tym właściwą opiekę nad potworami i szybkie regulowanie podatków. No i w końcu gra pozwoli poszukiwaczom przygód znaleźć odpowiedź na pytanie, czy więcej zabawy można mieć z budowania podziemi, czy z ich niszczenia.



Och, już tu jesteś? Eee... zapraszam do środka. Nazywam się [ocenzurowano zgodnie z wymogami przepisów o reklamach]. Od ponad 300 lat jestem na służbie u wielkiego [ocenzurowano zgodnie z wymogami przepisów o reklamach]. Ministerstwo Podziemi zwróciło się do mnie z prośbą o uzupełnienie tego tekstu komentarzami, jakie nasunęły mi się w związku z moim wielowiekowym doświadczeniem. Czynie to z radością. Chociaż jeśli nie przestaną mnie cenzurować, wezmę ołówki i [ocenzurowano zgodnie z wymogami przepisów o przekleństwach].



Hej, jak leci? Jestem Bezimiennym Demonem z Bezkrewnych Sfer Wiecznego Potępienia, ale przyjaciele mówią na mnie Ten Przeklęty Demon. Jestem tutaj, aby pomóc Ci rozgryźć zasady przedstawione w niniejszej książce. Byłem instruktorem na słynnym obozie przetrwania budowniczych podziemi Razamotha.



O ile dobrze pamiętam, jedynym ocalałym po obozie Razamotha był osobnik, który zachorował na odrę i został uznany za „zbyt chorego, aby go zjeść”.



Hej, to był ciężki obóz. Powiedzmy, że wiem, co chodzi po głowie początkującym władcom podziemi. Założę się, że czytasz zasady, aby je wytłumaczyć swoim przyjacielom. Dam Ci kilka wskazówek, jak to zrobić.



To chyba dobre miejsce na drobne ostrzeżenie. Praca władcy podziemi to ciężki kawałek chleba, nie każdy nadaje się do tej roli. Sytuacja może się wymknąć spod kontroli już podczas fazy budowy, a gdy na miejsce dotrą poszukiwacze przygód...



Tak, bycie władcą podziemi to nie bułka z masłem. Jeśli szukasz jakiejś prostej, lekkiej i nieskomplikowanej rozgrywki, może zajmij się kopaniem szczeniaków czy czymś takim. Jeśli jednak nie boisz się fal ciemności i chaosu, jeśli w Twoich żyłach płynie krew władcy podziemi, szybko złapiesz, o co chodzi. Czytaj dalej.



Wyjaśnimy szczegółowo zasady, opatrując je przykładami i uwagami.



To nie jest jednak aż tak skomplikowane. Na końcu tego podręcznika znajduje się kompletne streszczenie wszystkich zasad.

Podsumowanie

Władcy Podziemi to gra przeznaczona dla 2-4 graczy. Wcielisz się w rolę młodego władcy podziemi (liczącego sobie zaledwie 15 czy 20 dekad), który stara się o oficjalną licencję. Ministerstwo Podziemi wyznaczyło Ci okres próbny, podczas którego musisz zbudować solidne podziemia i obronić je przed zakusami poszukiwaczy przygód. Po upływie 2 lat na inspekcję przybędą przedstawiciele Ministerstwa, którzy przyznają Ci punkty za osiągnięcia na polu inżynierii i taktyki.

Przeгляд rozgrywki

Gra toczy się w 2 etapach: budowania i walki. Każdy z nich jest zilustrowany za pomocą planszy postępu, która ma jedną stronę przeznaczoną do budowania i drugą do walki.

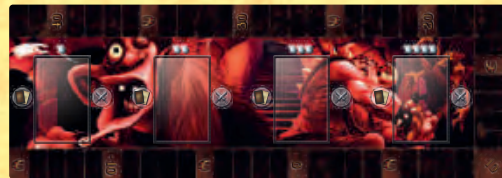
Budowanie



Gra rozpoczyna się od budowania, które trwa 4 rundy (wiosna, lato, jesień, zima). Każda z rund składa się z kilku faz, oznaczonych na planszy postępu. Znacznik postępu przesuwa się, aby wskazywać odpowiednią fazę i rundę.

Podczas budowania gracze powiększają i ulepszają swoje podziemia, wynajmują chochliki, rekrutują potwory, kupują pułapki i placą podatki. Władcy podziemi o najbardziej nieprzyjemnej reputacji przyciągają najpotężniejszych czyniących dobro, podczas gdy ci nieco słabsi udają się do mniej groźnych podziemi. Wyróżniający się na polu zła władca podziemi może nawet przyciągnąć paladyna – najpotężniejszego z poszukiwaczy przygód. Po 4 rundach budowania przyjdzie pora, abyś obronił swoje podziemia.

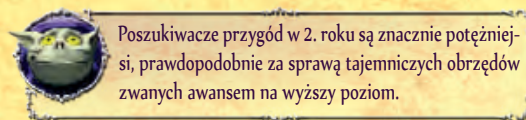
Walka



Walka także składa się z 4 rund. W każdej z nich poszukiwacze przygód będą starali się podbić 1 pole podziemi stworzonych przez gracza. Gracz będzie się bronił za pomocą pułapek i potworów pozyskanych w trakcie budowy, aby jak najszybciej wyeliminować poszukiwaczy przygód, zanim podbiją zbyt dużą część jego podziemi.

Drugi rok

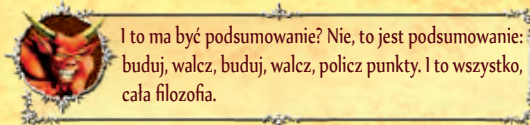
Po zakończeniu walki w 1. roku rozpocznie się 2. rok, który także składa się z budowania i walki.



Poszukiwacze przygód w 2. roku są znacznie potężniejsi, prawdopodobnie za sprawą tajemniczych obrzędów zwanych awansem na wyższy poziom.

Punktacja

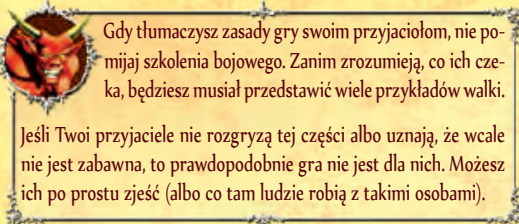
Po zakończeniu walki w 2. roku gracze otrzymują punkty. Zwycięzca zostanie gracz, który zgromadził ich najwięcej.



I to ma być podsumowanie? Nie, to jest podsumowanie: buduj, walcz, buduj, walcz, policz punkty. I to wszystko, cała filozofia.

Szkolenie bojowe

Po zakończeniu budowy do Twoich podziemi wejdzie 3 poszukiwaczy przygód, którzy zmierzą się w walce z potworami. Choć to nie po kolei, najpierw omówimy walkę, abys wiedział, na co zwrócić uwagę podczas budowy.



Gdy tłumaczysz zasady gry swoim przyjaciołom, nie pomijaj szkolenia bojowego. Zanim zrozumieją, co ich czeka, będziesz musiał przedstawić wiele przykładów walki.

Jeśli Twoi przyjaciele nie rozgrzają tej części albo uznają, że wcale nie jest zabawna, to prawdopodobnie gra nie jest dla nich. Możesz ich po prostu zjeść (albo co tam ludzie robią z takimi osobami).

Wbrew powszechnej, błędnej opinii, z technicznego punktu widzenia duchy nie są potworami. Aby uniknąć dyskryminacji i utraty poczucia własnej wartości, do której mogłoby dojść w wyniku stosowania słowa „potwory” także w odniesieniu do duchów, w tym tekście, zgodnie z przepisami Ministerstwa Podziemi, będziemy wspominać o potworach (i duchach) przy pomocy rekomendowanej frazy: „potwory (i duchy)”.

Żeton potwora (lub ducha)



← Koszt

Wynagrodzenie potwora (lub ducha), które trzeba uiścić w chwili zatrudnienia i ponownie w dzień wypłaty (nie ma to wpływu na szkolenie bojowe).

← Zdolności

Co dany potwór (lub duch) może zrobić w walce.



Rewers żetonu poszukiwacza przygód wskazuje, czy pojawia się on w 1. roku (kolor srebrny) czy w 2. roku (kolor złoty). Podczas szkolenia bojowego omówimy tylko potwory (i duchy) z 1. roku.

Żeton poszukiwacza przygód

Glif →

Dwóch poszukiwaczy przygód o takim samym glifie dysponuje równą siłą. Poszukiwacze przygód, którzy mają bardziej skomplikowane glify, są potężniejsi.

Na poziom mocy wskazuje także odcień tła – jaśniejsze kolory oznaczają większą potęgę.



← Punkty życia

Liczba obrażeń, jaką poszukiwacz może otrzymać, zanim zginie.

← Zdolności specjalne

Oznaczają profesję poszukiwacza przygód:

→ Wojownicy idą w pierwszej linii.

→ Złodzieje rozbrajają pułapki.

→ Kapłani leczą.

→ Czarownicy rzucają zaklęcia.



Rewers żetonu poszukiwacza przygód wskazuje, czy pojawia się on w roku pierwszym (kolor srebrny) czy drugim (kolor złoty).

Karta pułapki

Nazwa pułapki →

Opis →

Efekt działania pułapki, wliczając w to ewentualny specjalny koszt. Niektóre pułapki mają inną siłę i koszt w 2. roku. Na potrzeby szkolenia bojowego pominiemy wartości dotyczące 2. roku.



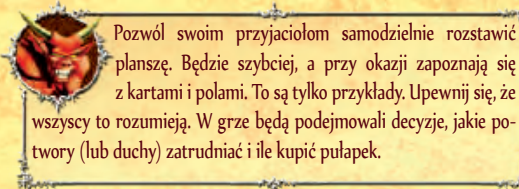
← Ilustracja



Wszystkie karty pułapek mają taki sam rewers. Jest tylko 1 talia dla obu lat.

Podziemia szkoleniowe

Na potrzeby szkolenia bojowego wykorzystamy podziemia zatwierdzone przez Ministerstwo Podziemi. Wyglądają jak prawdziwe. Przykładowe podziemia można znaleźć na odwrocie tabeli podziemi każdego z graczy. Nawet jeśli liczba graczy jest mniejsza niż 4, należy skorzystać ze wszystkich 4 podziemi szkoleniowych – w każdym rozgrywany jest inny scenariusz szkoleniowy. W każdym podziemiu szkoleniowym należy rozstawić odpowiednie potwory (lub duchy), pułapki i poszukiwaczy przygód.



Pozwól swoim przyjaciołom samodzielnie rozstawić planszę. Będzie szybciej, a przy okazji zapoznają się z kartami i polami. To są tylko przykłady. Upewnij się, że wszyscy to rozumieją. W grze będą podejmowali decyzje, jakie potwory (lub duchy) zatrudniać i ile kupić pułapek.

Wejście z wylosowanymi wcześniej poszukiwaczami przygód ↓

Drużyna składa się z 3 poszukiwaczy przygód, którzy idą w ustalonej kolejności. Współpracują ze sobą, aby przetrwać w podziemiu jak najdłużej. Wojownicy idą w pierwszej linii i chronią pozostałych. Złodzieje chronią tych na pierwszej linii przed pułapkami. Jeśli drużyna zostanie zaatakowana, po zakończeniu walki kapłani wyleczą rannych. Priorytetem jest ochrona pierwszego poszukiwacza przygód. Jeśli padnie, jego miejsce zajmie następny w kolejności.

W 4 scenariuszach szkoleniowych wykorzystane zostaną wszystkie żetony poszukiwaczy przygód ze srebrnym rewersem poza czarownikami.

Numer scenariusza →

Scenariusze należy rozegrać w kolejności. Te o niższych numerach są łatwiejsze.

Więzienie →

Na początku jest puste, ale jeśli dobrze pójdzie, zapelnisz je pokonanymi poszukiwaczami przygód.

Małe podziemia z 3 tunelami ↑

Umieść 3 pola tuneli na wskazanych kwadratach ciemną stroną do góry. Poszukiwacze przygód będą próbowali podbić te pola (i odwrócić, aby leżały jasną stroną do góry). Im mniej pól podbiją, tym większy będzie Twój sukces.

Znaczniki obrażeń →

Znaczniki obrażeń pozwalają śledzić obrażenia zadane poszukiwaczom przygód. Trzymaj trochę znaczników blisko siebie. Gdy jakiś poszukiwacz przygód zostanie ranny, połóż na jego polu odpowiednią liczbę znaczników obrażeń. Jeśli liczba znaczników jest równa albo większa niż liczba punktów życia poszukiwacza przygód (czerwona liczba), to poszukiwacz przygód zostaje wyeliminowany i należy go przenieść do więzienia.



← Pole bitwy

Tutaj przedstawione zostały etapy walki, które zostaną wyjaśnione poniżej. Znajdują się tu miejsca, w których można umieścić potwory (i duchy) i pułapki do wykorzystania w walce.

← Skarbiec/spizarnia

W scenariuszach szkoleniowych niewiele tutaj znajdziesz, choć w niektórych z nich potrzebny jest znacznik żywności albo znacznik złota .

← Twoje opcje bojowe

Odszukaj karty pułapek i żetony potworów (lub duchów) z odpowiednimi ilustracjami i rozłóż je tutaj obrazkami do góry.

Figurki sług →

Słudzy są niezbędne do prawidłowego funkcjonowania każdego podziemi. Te figurki ułatwią Ci śledzenie akcji.



Walka

Walka toczy się na przestrzeni wielu rund. Podczas każdej z nich poszukiwacze przygód będą próbowali podbić 1 pole podziemi. Możesz wykorzystać potwory (i duchy) oraz pułapki, aby zadać dostatecznie dużo obrażeń i wyeliminować poszukiwaczy przygód.

Runda walki

Pole walki przedstawia kolejne kroki walki. Weź figurkę sługi i umieść ją na 1. polu: planowanie. Po ukończeniu wszystkich kroków przemieść figurkę na kolejne pole.

Planowanie

W pierwszej kolejności musisz zdecydować, gdzie rozegrana zostanie walka. Na początku to dość proste: poszukiwacze przygód zawsze atakują pole, które znajduje się najbliżej wejścia do podziemi. Weź kolejną figurkę sługi i umieść ją na polu tunelu, aby zaznaczyć, gdzie toczy się walka.

W następnej kolejności wybierz pułapki i potwory (i duchy), które chcesz wykorzystać. W tunelu można wykorzystać tylko 1 potwora i 1 pułapkę.

Umieść kartę pułapki i żeton potwora (lub ducha) w wyznaczonych miejscach na polu walki. Możesz także skorzystać z samej pułapki bez potwora (lub ducha) albo samego potwora (lub ducha) bez pułapki. Możesz też nic nie wystawić.

Pułapki

W tym kroku uaktywniają się Twoje pułapki. Karta wyjaśnia, jak działa dana pułapka. Zazwyczaj zadaje obrażenia. Po użyciu odrzuć kartę pułapki.

Każdy z kolejnych przykładów wykorzystuje 1 z drużyn bohaterów z podziemi szkoleniowych. Powinieneś użyć tych bohaterów, aby wytłumaczyć zasady walki swoim przyjaciółom, używając pułapek i potworów z innych podziemi szkoleniowych, jeśli zajdzie taka potrzeba.

Przykład 1.



Umieść po 1 znaczniku obrażeń na każdym z wojowników i 2 na kapłanie znajdującym się na ostatniej linii.

Przykład 2.



Umieść 3 znaczniki obrażeń na pierwszym wojowniku. Zostanie w ten sposób wyeliminowany. Przenieś go do więzienia, a znaczniki obrażeń odłóż do banku.

Złodzieje potrafią zmniejszać obrażenia od Twoich pułapek. Każdy symbol zmniejsza obrażenia o 1 punkt. W pierwszej kolejności zmniejszane są obrażenia zadawane poszukiwaczom przygód znajdującym się w pierwszej linii.

Przykład 3.



Toczy się głaz zadaje 3 punkty obrażeń, ale złodziej zmniejsza te obrażenia o 2 punkty. Umieść na karcie wojownika 1 znacznik obrażeń.

Przykład 4.



Ściana ognia zadaje 1 punkt obrażeń wojownikowi i 1 kapłanowi, ale złodziej może im zapobiec. To maksimum jego możliwości, więc otrzymuje 2 znaczniki obrażeń.

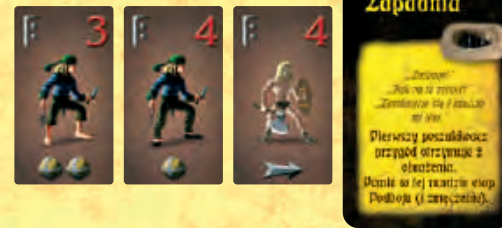
Zdolność złodzieja do zmniejszania obrażeń może być wykorzystywana ponownie w każdej rundzie, aż postać zostanie wyeliminowana. Jeśli w drużynie znajduje się kilku złodziei, ich zdolności się sumują. Te zdolności działają jednak wyłącznie na obrażenia. Jeśli pułapka wywołuje inne efekty, złodziej nie może im zapobiec.

Przykład 5.



Złodzieje zapobiegają wszystkim 3 punktom obrażeń. Żadna z postaci nie otrzymuje żadnych znaczników obrażeń.

Przykład 6.



Złodzieje zapobiegają obu punktom obrażeń, ale efekt specjalny (pomiędzy etap podbijania) wciąż obowiązuje.

Potwory (i duchy)

Potwory (i duchy) atakują po wprowadzeniu efektów działania pułapek. Jeśli masz ich więcej, możesz ustalić kolejność, w jakiej będą atakować. Niektóre z potworów mają 2 sposoby ataku przedzielone poziomą linią. Możesz wybrać, z którego chcesz skorzystać.

W tych przykładach wykorzystano zdolności ataku potworów znajdujące się nad poziomą linią.

Są 3 rodzaje ataków.

Atak standardowy

Potwór atakuje pierwszego w szeregu poszukiwacza przygód i zadaje mu wskazaną liczbę punktów obrażeń. Wszystkie obrażenia dotyczą tylko pierwszego w szeregu poszukiwacza przygód, nawet jeśli ich liczba jest większa niż liczba punktów konieczna do wyeliminowania postaci.

Przykład.



Jeśli skorzystasz ze standardowego ataku wiedzimy za 4 punkty obrażeń, zada ona właśnie tyle poszukiwaczowi przygód znajdującemu się w pierwszym szeregu. Wojownik ma już 2 znaczniki obrażeń, więc kolejne 4 to aż nadto, aby go wyeliminować. Dodatkowe obrażenia nie przechodzą na kolejne postaci.

Zaatakuj dowolny cel

Przypomina atak standardowy, ale z tą różnicą, że możesz wybrać cel.

Przykład.



Jeśli zaatakujesz wampirem dowolny cel za 3 punkty obrażeń, możesz wybrać, czy chcesz zlikwidować pierwszego poszukiwacza przygód czy ostatniego albo umieścić na środkowym 3 znaczniki obrażeń.

Zaatakuj każdego

Potwór zadaje odpowiednią liczbę obrażeń wszystkim poszukiwaczom przygód.

Przykład.



Jeśli zdecydujesz się zaatakować wszystkich służym za 1, każdy z poszukiwaczy przygód otrzymuje po 1 znaczniku obrażeń. To wystarczy, aby wyeliminować wojownika.

Po przeprowadzonym ataku potwór (lub duch) zostaje automatycznie ogłuszony. Odłóż go zakrytego do legowiska. W kolejnych rundach nie będzie można z niego skorzystać. Nie tracisz go jednak na zawsze. Po zakończeniu ostatniej rundy walki możesz go ponownie odkryć, obracając obrazkiem do góry.

Potwory (i duchy) nie mogą zwyciężyć. Takie są prawa podziemi. Nie do nich należą rozważania dlaczego... Ich obowiązkiem jest wykonać rozkaz i zginąć... a przynajmniej obrywać i zostawać ogłuszonymi.

Na koniec ogłuszone potwory wykonują dla mistrza podziemi ostatnią posługę i leżą obrazkiem do dołu, aby można je było odróżnić od pozostałych, które odpoczywają, leżąc obrazkami do góry.

Leczenie

Teraz do akcji przystępują kapłani. Jeśli któryś z poszukiwaczy przygód został zaatakowany, kapłani uzdrowią drużynę. Jeśli jednak w tej rundzie żaden potwór (lub duch) nie zadał drużynie obrażeń, kapłani nie będą leczyć, nawet jeśli poszukiwacze przygód wciąż mają obrażenia od pułapek lub wcześniejszych rund.

Kapłani nienawidzą swojej funkcji i kiepsko dogadują się z pozostałymi poszukiwaczami przygód. Kumplują się natomiast z prawnikami. Traktują kodeks poszukiwacza przygód bardzo dosłownie. „Po bitwie kapłani muszą leczyć drużynę najlepiej, jak tylko potrafią”.

Widzicie? „Po bitwie”. Nie było bitwy, nie będzie leczenia.

Każdy z kapłanów usuwa po 1 znaczniku obrażeń za każdy symbol na swoim żetonie. Teraz nie ma znaczenia, czy obrażenia zostały zadane przez potwory (lub duchy), czy przez pułapki. Kapłani leczą to, co mogą, począwszy od poszukiwacza przygód na pierwszej linii. Kapłan uleczy także siebie, jeśli postacie znajdujące się przed nim nie doznały obrażeń.

Poszukiwacze przygód, którzy zostali wyeliminowani, nie wracają. Kapłani nie mogą ich uzdrowić.

Przykład 1.



Troll atakuje i zadaje wojownikowi 3 punkty obrażeń. Kapłan leczy 1 punkt w fazie leczenia, więc wojownikowi zostają 2 znaczniki obrażeń.

Przykład 2.



Wampir atakuje złodzieja i likwiduje go. W fazie leczenia nie się dzieje, ponieważ żaden z pozostałych poszukiwaczy przygód nie doznał obrażeń.

Przykład 3.



Członkowie drużyny są ranni już przed atakiem goblina. Potwór zadaje kapitanowi 2 punkty obrażeń. W fazie leczenia kapłani leczą 4 punkty obrażeń. W ten sposób usunięte zostają 2 znaczniki obrażeń z kapłana znajdującego się w pierwszej linii, 1 znacznik obrażeń ze złodzieja i 1 z kapłana w ostatniej linii. W tym wypadku lepiej było nie wysłać goblina.

Zmęczenie i podbijanie

Teraz poszukiwacze przygód będą próbowali podbić oznaczone pole.

To nie jest jednak takie proste. Muszą poradzić sobie z ciemnością, szczurami, zamkniętymi mapami i nierównym podłożem. Czasem klócą o się o to, którzy idą, kto ma nieść latarnię i czy mówi się „rozgałęzienie” czy „skrzyżowanie w kształcie litery T”. Wędrowanie przez podziemia może być bardzo wyczerpujące.

Zanim drużyna podbije pole, zbiera zmęczenie. Oznaczają to 2 znaczniki obrażeń za wykonanie tego kroku.

Oba znaczniki obrażeń trafiają do poszukiwacza przygód w pierwszej linii (bo to on znajduje się w największym stresie). W przeciwieństwie do innych rodzajów obrażeń w grze obrażenia za zmęczenie są zadawane po 1 punkcie naraz. Jeśli pierwszy z poszukiwaczy przygód zostanie wyeliminowany przez zmęczenie, kolejny punkt otrzyma następny w kolejności.

Jeśli w wyniku zmęczenia (albo wcześniej) wyeliminowani zostaną wszyscy poszukiwacze przygód, walka się zakończy i poszukiwacze nie podbiją danego pola.

Jeśli jednak po przypisaniu punktów obrażeń od zmęczenia przy życiu pozostanie choć 1 poszukiwacz przygód, pole zostanie podbite. Odwróć je jasną stroną do góry. Kolejna bitwa zostanie rozegrana na kolejnym polu.

Późniejsze rundy

Po podbiciu pola runda się kończy. Następnie rozpoczyna się kolejna, zgodnie z takimi samymi zasadami. Pamiętaj, że wykorzystane pułapki zostają odrzucone, a potwory odwrócone obrazkiem do dołu i nie będą mogły Ci pomóc w kolejnych rundach. Walka trwa, aż wszyscy poszukiwacze przygód zostaną wyeliminowani albo aż podbiją wszystkie pola podziemi.

Scenariusze treningowe

Możemy się teraz przyjrzeć scenariuszom w przygotowanych podziemiach treningowych.

Opisz zdolności potworów i pozwól przyjaciołom przeczytać karty pułapek. Następnie zapytaj, jak poradziłoby sobie w każdym z zaprezentowanych scenariuszy.

Upewnij się, że poprawnie przemieszczają figurkę sługi i poprawnie opisują kolejne akcje. Jeśli ktoś nie wie, co robi, niech pomogą mu inni, ale dopilnuj, aby wszyscy samodzielnie dokonywali obliczeń przed walką.

Wykorzystane potwory

Poniżej znajdują się potwory (i duchy) wykorzystane w scenariuszach treningowych.



Troll

Troll wykonuje standardowy atak za 3 punkty obrażeń. Jeśli zapłacisz 1 jednostkę żywności, może zamiast tego zaatakować za 4 punkty obrażeń.



Goblin

Goblin wykonuje standardowy atak za 2 punkty obrażeń. Jeśli uda mu się wyeliminować pierwszego poszukiwacza przygód, może zaatakować kolejnego za 1 punkt obrażeń.



Wiedźma

Wiedźma może wykonać standardowy atak za 4 punkty albo wykonać 2 ataki na dowolny cel za 1 punkt obrażeń każdy. Te 2 ataki mogą zostać przeprowadzone na 1 poszukiwacza przygód albo na 2 różnych.



Duch

Duch może zaatakować za 2 punkty obrażeń każdego z poszukiwaczy przygód poza pierwszym w szeregu. Duch nie jest potworem, więc nie dotyczy go ograniczenie liczby potworów. W tunelu możesz wysłać 1 potwora i tyle duchów, ile tylko zechcesz.



Wampir

Wampir może zaatakować każdego, kto nie jest kapłanem. Może wykonać atak za 3 punkty obrażeń albo ugryźć i uciec za 2 punkty obrażeń. W tym drugim wypadku nie zostanie ogłuszony. Wróci do legowiska potworów obrazkiem do góry, gotowy do ponownego wykorzystania w kolejnej rundzie.



Śluz

Śluz może zaatakować każdego za 1 punkt obrażeń albo oblepić nogi 1 z poszukiwaczy przygód i unieruchomić go. Ten ostatni efekt nie jest atakiem i nie pozwala na leczenie. To efekt specjalny, który powoduje, że poszukiwacz przygód nie podbija pola (i nie otrzymuje punktów zmęczenia) w tej rundzie. Bez względu na to, czy skorzystasz ze specjalnej zdolności śluzu czy nie, potwór zostaje ogłuszony.

Rozwiązania



Powinieneś spróbować samodzielnie znaleźć rozwiązanie scenariuszy treningowych. Potem przeczytaj poniższą część, aby sprawdzić, czy miałeś rację.

W każdym ze scenariuszy znajduje się rozwiązanie, w którym poszukiwacz przygód podbija tylko 1 pole. Jeśli Twój przyjaciele nie znajdują optymalnego rozwiązania, nie ma to większego znaczenia. Chodzi o to, aby zapoznali się z mechaniką walki.

Pierwszy scenariusz



Najprostszym rozwiązaniem jest użycie toczącego się gazu i trolla w 1. rundzie, płacąc trollowi 1 jednostkę żywności, aby wzmocnić jego atak. W ten sposób wyeliminowani zostaną

obaj wojownicy. Kapłan nie ma kogo leczyć, więc otrzymuje 2 punkty obrażeń podczas fazy podbijania. Pułapka zostanie odrzucona, a troll obrócony obrazkiem do dołu. Pozostaje tylko goblin, który z łatwością zlikwiduje kapłana w kolejnej rundzie. Można także zostawić kapłana samemu sobie. Bez walki nie może się wyleczyć i zostanie wyeliminowany przez zmęczenie, zanim zdola podbić kolejne pole.

Innym, jeszcze bardziej wydajnym rozwiązaniem jest wykorzystanie darmowego ataku trolla po tym, gdy pułapka zlikwiduje pierwszego z wojowników. To nie wystarczy, aby pozbyć się 2. wojownika, a kapłan wyleczy 1 punkt obrażeń. Wojownik zostanie jednak wyeliminowany przez zmęczenie. Aby zlikwidować w następnej rundzie kapłana, zaatakuj goblinem, aby zadać 2 punkty obrażeń. Choć kapłan wyleczy 1 punkt obrażeń, zostanie wyeliminowany przez zmęczenie, zanim uda mu się podbić 2. pole. Wynik jest taki sam, jak w wypadku pierwszej możliwości, z tą różnicą, że udało się zachować 1 jednostkę żywności na później.

Drugi scenariusz

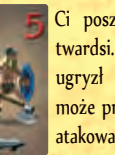


Wygląda, jakby pułapka mogła zlikwidować pierwszego poszukiwacza przygód, ale złodzieje zmniejszą obrażenia do 1 punktu („Hej, odłóż to! Może być zatrute... Ugryzłeś już, prawda?”).

Pułapkę zostawimy na kolejną rundę, a zamiast niej wysłamy wiedźmę i ducha. Wiedźma załatwi pierwszego poszukiwacza przygód, ale najpierw wysłamy do akcji ducha. Chcemy, aby zaatakował złodzieja w 2. szeregu, a nie będzie mógł tego zrobić, jeśli złodziej znajdzie się na pierwszej linii.

Następnie wojownik zostaje wyeliminowany przez wiedźmę, a ranny złodziej pada ze zmęczenia. W 2. rundzie zostaje 1 złodziej. Teraz przygotujemy zatruty posiłek. I choć złodziej wie, że nie powinien, na pewno się skusi (1 punkt obrażeń). Następnie dobija go zmęczenie, zanim uda mu się podbić 2. pole.

Trzeci scenariusz



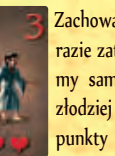
Ci poszukiwacze przygód są twardsi. Czyżby nasz wampir ugryzł większy kawałek, niż może przelknąć? Nie może zaatakować kapłana, więc dla niego zostawimy wahadło. Ale żeby to zadziałało, musimy pozbyć się złodzieja.

W 1. rundzie wysłamy wampira i skorzystamy z przeklętego pierścienia. Pierścień zadaje obrażenia tylko złodziejowi (tłumaczy pozostałym, że pierścień to pułapka i nie powinni o niego walczyć, ale w zamieszaniu dostaje w zęby). Wampir mógłby teraz wyeliminować złodzieja, ale zostałby ogłuszony. Zamiast tego wykonujemy nim atak za 2 punkty obrażeń i wraca on do legowiska obrazkiem do góry. Kapłan leczy 1 punkt obrażeń, więc złodziej kończy rundę z 2 punktami obrażeń. Pierścień uniemożliwia zajęcie pola i poszukiwacze przygód nie otrzymują obrażeń od zmęczenia.

Druga runda rozgrywa się w tym samym miejscu. Wysłamy wampira, aby wykończył złodzieja. Po czym wampir wraca do legowiska obrazkiem do góry. Kapłan nie ma kogo leczyć. W trakcie zajmowania pola wojownik otrzymuje 2 punkty obrażeń.

W 3. rundzie wysłamy w końcu wahadło i wampira. Wahadło zadaje kapłanowi 3 punkty obrażeń. Następnie wykonujemy silny atak wampirem przeciwko wojownikowi, co eliminuje go z gry. Wampir zostaje ogłuszony, ale nie będzie to już miało żadnego znaczenia. Kapłan leczy 1 punkt obrażeń. Choć zostały one zadane przez pułapkę, może to zrobić, ponieważ podczas tej rundy miał miejsce atak wampira. Kapłan zostaje ostatecznie wyeliminowany przez zmęczenie, zanim zdola podbić 2. pole.

Czwarty scenariusz



Zachowajmy cierpliwość. Na razie zatrzymamy śluz i wysłamy samą ścianę ognia. Słaby złodziej może zmniejszyć punkty obrażeń tylko dla pierwszego kapłana. Złodziej otrzymuje 1 punkt obrażeń, a kapłan z tyłu – 2. Kapłani nikogo nie leczą, ponieważ nie było walki. Drużyna zdobywa 1. pole, gdy kapłan otrzyma 2 punkty obrażeń.

W 2. rundzie wysłamy strzałkę antymagiczną i śluz. Z powodu obecności złodzieja strzałka nie robi kapłanowi krzywdy, ale jej efekt specjalny (pominięcie leczenia) działa. Śluz wkracza do akcji i zadaje każdemu z członków drużyny po 1 punkcie obrażeń. Eliminuje to 1. kapłana. Złodziej i kapłan mają jeszcze po 1 punkcie. Strzałka uniemożliwia kapłanowi leczenie. Podczas podbijania pierwszy punkt zmęczenia eliminuje złodzieja, a drugi kapłana, zanim uda im się podbić 2. pole.

Walka w pomieszczeniach

Jak dotąd omówiliśmy tylko walkę w korytarzach. Niektóre z pól podziemi mogą być jednak pomieszczeniami. Są między nimi 2 różnice:

- Można wysłać do walki 2 potwory (wraz z dowolną liczbą duchów). Gdy przyjdzie czas do ataku, wybierzesz kolejność, w jakiej to zrobią.
- Możesz użyć 1 pułapki tak samo jak w korytarzu, ale w pomieszczeniu musisz za to zapłacić 1 sztukę złota.



Przygotowanie pułapki w tunelu jest łatwe. Poszukiwacze przygód nie mają dokąd uciec. W pomieszczeniu trzeba ich jednak przyciągnąć we właściwe miejsce. Można to osiągnąć, rozsypując trochę złota.



Wyobraź sobie coś takiego: w tunelu masz ukryte drzwi i schowanego za nimi potwora z maczugą. W pomieszczeniu znajduje się niewielka skrzynka ze skarbem, nad którą zawieszony jest kilkotonowy ciężar. Wciąż jest tam miejsce dla 2 potworów.

No i zawsze można skorzystać z dowolnej liczby duchów, bo mogą po prostu stać w ścianach.

Wszystkie pozostałe elementy działają tak samo jak w tunelach. Jeśli pole z pomieszczeniem zostanie zdobyte, odwróć je jasną stroną do góry.

Scenariusz szkoleniowy



Przygotuj od początku scenariusz szkoleniowy. Co by się stało, gdyby walka toczyła się w pomieszczeniu? Weź pole z pomieszczeniem i umieść je awerssem do góry na kwadracie przy wejściu.

Pewnie domyślił się samodzielnie, że mając możliwość wykorzystania pułapki i 2 potworów, możesz zwyciężyć już w 1. rundzie, ale będzie Cię to kosztować 1 jednostkę żywności (wzmocniony atak trolla) i 1 sztukę złota (przynęta do pułapki).

Zasady Gry

Zasady gry skupiają się na rozgrywce 4-osobowej.

Rozgrywka 3-osobowa jest podobna i obejmuje podobne strategię.

Podziemia dla 2 graczy obejmują kilka dodatkowych strategii i są nieco trudniejsze.

Zalecamy, aby w pierwszej rozgrywce uczestniczyło 3 albo 4 graczy.



Zasady rozgrywek 2- i 3-osobowych będą oznaczone w taki sposób. Obrazek w rogu wskazuje, czy dana zasada dotyczy rozgrywki 2- czy 3-osobowej. W wypadku rozgrywek 4-osobowych należy ignorować oznakowane w ten sposób zasady.

Pierwsza rozgrywka

Zasady dla 1. rozgrywki są nieco uproszczone. W dalszej części instrukcji znajdują się zasady dla pełnej wersji gry.



Tak, wiem, co sobie myślisz. „Hej, jestem doświadczonym graczem. Poradzę sobie z pełnym zestawem zasad”. Nie zgadniesz, ale ta gra została zaprojektowana z myślą o doświadczonych graczach. Ale i tak chcemy, abyś zaczął od zasad uproszczonych. Najpierw musisz nauczyć się, jak drażnić, zanim będziesz mógł naprawdę dręczyć, mały.



Mój kolega ma całkowitą rację. Nawet podczas uproszczonej rozgrywki trzeba pamiętać o wielu czynnikach. Przeoczenie któregoś z nich może mieć bardzo poważne konsekwencje, z których można się już nie pozbierać. Dla początkującego te uproszczone zasady w zupełności wystarczą.

Ministerstwo Podziemi ostrzega, że granie w pełną wersję z początkującymi może prowadzić do upadku moralnego w formie niezapłaconych podatków z powodu braku funduszy.

Rozstawienie

Rozstaw planszę, znaczniki, figurki, pola i karty zgodnie z ilustracją.



← Plansza odległych krain

Planszę odległych krain można położyć gdzieś obok. Znajdują się na niej karty, które nie są aktualnie wykorzystywane.

Plansze podziemi →

Każdy z graczy ma własną planszę podziemi.

Plansza postępu → (strona budowy)

Plansza postępu musi się znajdować w widocznym dla wszystkich miejscu, ale tylko 1 z graczy musi mieć ją w zasięgu.



← Plansze podziemi niezależnych

W rozgrywkach 2- i 3-osobowych zbierz pozostałe plansze podziemi i umieść je wskazaną stroną do góry.

← Główna plansza

Plansza główna powinna być w zasięgu wszystkich graczy. Należy ją umieścić pośrodku stołu.



Znacznik gracza ↑ rozpoczynającego

Przed rozpoczęciem gry umieść naklejkę z uśmiechniętą twarzą na drewnianym krążku, aby stworzyć znacznik rozpoczynającego gracza.

Znacznik rozpoczynającego gracza powinna otrzymać najmlodsza osoba (można też wylosować, do kogo ma trafić).

Główna plansza

↓ Karty walki 1. roku

Przetasuj 9 kart walki ze srebrnym mieczem. Wylosuj 4 i umieść je zakryte w odpowiednim miejscu w mieście na planszy głównej. Odłóż pozostałe 5 kart do pudełka, nie podglądając.



To miasto słynie z Akademii Poszukiwaczy Przygód, gdzie mądre, siwe głowy udzielają wykładów na temat eksploracji podziemi. Większość wykładów składa się z opowieści, jak to za ich czasów poszukiwania przygód wszystko było lepsze. Co za tym idzie, udało się streścić program z całego roku na 4 niewielkich kartach.



Bank znaczników żywności ↓



Bank żetonów tunelów ↓



Bank znaczników złota ↓



↑ Bank figurek chochlików

W banku figurek chochlików znajdują się także 3 znaczniki trolli. Trolle to jedyne potwory, które lubią spędzać czas wśród chochlików.

↑ Talia pułapek

Potasuj wszystkie karty pułapek i umieść zakrytą talię na planszy głównej.

↑ Podziemna gospoda

Miejsce na dostępne żetony potworów (i duchów).

↑ Magazyn dostępnych pomieszczeń

Miejsce na dostępne żetony pomieszczeń.

Liczba znaczników, żetonów tuneli i figurek chochlików jest nieograniczona. Jeśli w którymś z banków zabraknie elementów, należy użyć dowolnego zamiennika.

← Paladyni

Obaj paladyni powinni trafić odkryci na przeznaczony dla nich miejsce. Na wierzchu powinien znaleźć się ten ciemniejszy ze srebrnym glifem. Ten jaśniejszy ze złotym glifem zostanie wykorzystany dopiero w 2. roku.



Podczas gdy inni poszukiwacze przygód spotykają się, aby plotkować i pić w gospodach, paladyn rozbija namiot za miastem i uważnie obserwuje okolicę (innymi słowy pije samotnie). Jeżeli w którymś momencie poczuje wielkie zło, przywdzieje swój święty pancerz i ruszy dzielnie do boju (a jak wyczuje tylko małe zło, będzie dalej siedział i polerował zbroję).

← Złomierz

Znaczniki zła wszystkich graczy znajdują się na początku we wskazanym miejscu.



W rozgrywce 2-osobowej należy tu umieścić znacznik 1 z niezależnych poszukiwaczy przygód (dowolnego koloru).

Jeśli jakaś karta albo zasada głosi, że „zdobywasz 1 punkt zła”, musisz przesunąć swój znacznik zła o 1 pozycję na Złomierzu w kierunku złej twarzy. Jeśli „tracisz 1 punkt zła”, musisz przesunąć swój znacznik zła o 1 pole w kierunku uśmiechniętej twarzy.

Złomierz wskazuje, jak miejscowi oceniają początkujących władców podziemi. Czynienie zła oznacza awans na Złomierzu. Gesty pokojowe i odpowiednia propaganda pomogą Ci nieco obniżyć swoją pozycję. Najpotężniejsi poszukiwacze przygód ruszają przeciwko mistrzom podziemi, którzy zajmują najwyższe pozycje na Złomierzu. Zwróć szczególną uwagę na pole z ikoną paladyna. Jeśli Twoja zła reputacja sięgnie tego poziomu, lepiej bądź przygotowany, aby poradzić sobie z paladynem.



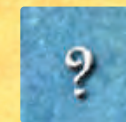
Rozumiem, że wielu z Was chce zostać mistrzami podziemi dla czystej zabawy, jaką daje bycie złym. I słusznie. Muszę Was jednak przestrzec, że sprawy przybierają mniej zabawny obrót, jeśli nie macie do dyspozycji odpowiedniej liczby pułapek i potworów, aby podtrzymać swoją złą reputację.

Plansza postępu (strona budowy)



Znacznik postępu

Podczas roztawienia można położyć go obok planszy postępu. Gdy rozpocznie się rozgrywka, należy go umieścić na 1. polu.



Wydarzenia

Żetony wydarzeń należy potasować i umieścić zakryte na odpowiednich polach rundy wiosennej, letniej i jesiennej.

← Pola poszukiwaczy przygód

Poszukiwacze przygód przybywają wiosną, latem i jesienią. Żetony poszukiwaczy przygód umieszcza się tutaj w 1 z faz, a następnie kilka faz później zostaną przypisane do podziemi. Na początku gry te pola są puste.

← Rundy i kroki

Budowanie składa się z 4 rund: zimy, wiosny, lata i jesieni. Każda z rund składa się z kilku faz przedstawionych na planszy za pomocą pól (podczas 1. rundy pomija się kilka faz, więc zima jest krótsza). Znacznik postępu przesuwa się po zakończeniu każdej fazy, aby na bieżąco śledzić, która jest runda i faza.

Plansza odległych krain

Elementy, które nie zostały jeszcze wykorzystane, i takie, które opuściły już rozgrywkę, umieszcza się na planszy dalekich krain.

↕ Odrzucone stosy

Karty i żetony, które opuściły rozgrywkę, już do niej nie wracają. Umieść je w odpowiednich stosach. Żetony należy odrzucać obrazkiem do góry, ale karty pułapek należy odkładać zakryte.



← Bank znaczników obrażeń



Niektórzy z nas lubią nazywać go bankiem krwi. Wielkie kostki reprezentują siłę życiową, która płynie w żyłach poszukiwaczy przygód. Trzymamy je tutaj, ponieważ nie mieszczą się pomiędzy kartonowymi żetonami.

← Karty walki dla 2. roku

Potasuj karty walki dla 2. roku (te ze złotymi mieczami na odwrocie), wylosuj 4 zakryte i umieść je na planszy odległych krain. Pozostałe odłóż do pudełka, nie podglądając.

↑ Stosy potworów

Podziel stosy potworów (i duchów) na 2 grupy w zależności od koloru na ich rewersie i wymieszaj każdą z grup z osobna. Umieść żetony ze złotym kolorem na rewersie we wskazanym miejscu, a następnie umieść na nich te, które mają srebrny kolor na rewersie.

↑ Stosy pomieszczeń

Podziel stosy pomieszczeń na 2 grupy w zależności od koloru na ich rewersie i wymieszaj każdą z grup z osobna. Umieść żetony ze złotym kolorem na rewersie we wskazanym miejscu, a następnie umieść na nich te, które mają srebrny kolor na rewersie.

↑ Stosy poszukiwaczy przygód

Podziel poszukiwaczy przygód na 2 stosy w zależności od koloru na ich rewersie i wymieszaj każdą z grup osobno. Następnie umieść oba stosy w przeznaczonych dla nich miejscach.

Plansza gracza

Każdy z graczy wybiera kolor. Zestaw danego koloru powinien składać się z planszy podziemi, 3 figurek sług, znacznika zła (kostki), 8 kart rozkazów i 2 kart przeglądu, które prezentują punktację.

Umieść znacznik zła na 1. polu Złomierza (zob. „Plansza główna” str. 8). Pozostałe elementy należy rozmieścić zgodnie z poniższą ilustracją.

Ogólnodostępne obszary Twoich podziemi

Obszary Twoich podziemi niedostępne dla zwiedzających

Wejście ↓

Na przestrzeni roku będą się tutaj zbierać poszukiwacze przygód. Nikt nie odważy się samotnie zapuścić do podziemi, ale gdy tylko zbierze się 3 śmiałków, będziesz musiał ogłosić mobilizację potworów.

Tak, jest jeszcze czwarte miejsce, nieco większe. Miejmy nadzieję, że zostanie na razie puste.

↓ Pole bitwy

To widzieliśmy już podczas szkolenia bojowego. Znajduje się tutaj kilka symboli, ale ich znaczenie wyjaśnię nieco później.

Widzicie – dostaniecie 3 sługi, 3 tunele, 3 jednostki żywności, 3 sztuki złota i 3 chochliki. Łatwo zapamiętać, co?

Spizarnia z 3 znacznikami żywności →

Bez względu na to, czy będzie to chleb, ser, grzyby czy mięso, żywność mieszkańców podziemi jest zawsze zielona.



← Skarbiec z 3 sztukami złota

Tutaj będziesz przechowywać swoje złoto. Złoto wydobywa się najczęściej w tunelach, ale są także inne sposoby na jego pozyskiwanie. Niektóre są nawet legalne.

Legowisko chochlików z 3 figurkami chochlików →

Tutaj będą spać Twoje chochliki, gdy skończą pracę. Demonologowie klasyfikują chochliki jako pomniejsze demony, ale ich jedyną specjalną mocą jest to, że naprawdę lubią pracować.

← Więzienie

Tutaj trzyma się pokonanych poszukiwaczy przygód. Będą tu marnieć, w oczekiwaniu na swój marny los. Na końcu gry otrzymasz za nich punkty zwycięstwa. Niech służy to za przykład dla wszystkich, którzy chcieliby wkroczyć do Twoich podziemi.



↓ Karty pomocy



← Legowisko potworów

Tutaj trzyma się potwory (i duchy), które mają bronić podziemi (dzięki nim nie będziesz się czuł samotny).

↗ Niedostępne rozkazy

Przetasuj talię rozkazów i wylosuj 2 karty, a następnie umieść je tutaj odkryte.

↓ Karty rozkazów

Weź do ręki pozostałe karty rozkazów.



← Miejsca na 3 rozkazy

To Twój warsztat: czysty, uporządkowany i odpowiednio oświetlony. Stąd będziesz wydawać rozkazy, dzięki którym w podziemiach zapanuje dobrobyt.

Miejsce budowy ↑ z 3 żetonami tuneli

Żetony tuneli umieszcza się zakryte na 3 przedstawionych polach.

Ach, miejsce budowy. Kilka tysięcy metrów sześciennych skały, w której można drążyć i kopać tunele. Jak to wyjaśnić? W każdym mistrzu podziemi kryje się mały chłopiec, który czasem chciałby gdzie wyjść. Dosłownie.

↑ Magazyn pułapek

Bez względu na to, czy samodzielnie budujesz, czy kupujesz pułapki, należy o nie dbać. Nie ma nic bardziej wstydliwego od zgrzytu zardzewiałej sprężyny, która wystrzeliwuje strzałkę.

Biuro z 3 figurkami sług →

Twoi lojalni słudzy, do usług. Bez nas niczego nie udałoby się dokonać.



← Biuro nieprzyjemnych listów

W biurze przechowujemy informacje o zaległych podatkach. Miejmy nadzieję, że nie będziemy musieli z niego korzystać.

Plansze podziemi niezależnych

Zgodnie z przepisami Ministerstwa Podziemi testy na licencję mistrza podziemi zawsze muszą się odbywać w 4-osobowych grupach. Jeśli liczba kandydatów wynosi 3 albo mniej, ministerstwo wydaje tymczasowe pozwolenia mistrzom podziemi z okolic. Przysyłaj swoje sługi do naszego miasta, co podniesie ceny. Do tego ci intruzi nie muszą płacić podatków, co jest...

[Skrócono dla zachowania zwięzłości – MP].

Będą Ci potrzebne plansze podziemi, karty akcji i figurki sług we wszystkich 4 kolorach, nawet w rozgrywkach 2- i 3-osobowych.

W rozgrywce 3-osobowej wybierz gracza, który zajmie się planszą podziemi niezależnych.

W rozgrywce 2-osobowej każdy z graczy zajmuje się 1 planszą podziemi niezależnych.



← Figurki sług



↑ Talia rozkazów

Talia składająca się z co najmniej 5 kart rozkazów.

← Niedostępne rozkazy

Przetasuj karty rozkazów graczy niezależnych, wylosuj 3 z nich i umieść je zakryte na odpowiednich polach.

← Miejsce na rozkazy

Nieużyte elementy

Po przygotowaniu do gry na stole powinno się znajdować wszystko poza:

5 kartami walki z 1. roku i 5 z 2. roku, które należało odłożyć do pudełka.

Kartami pomocy w kolorach podziemi niezależnych.

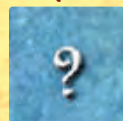
1 znacznikiem zła w rozgrywkach 2- i 3-osobowych (w rozgrywce 2-osobowej na Złomierzu należy umieścić 1 ze znaczników gracza niezależnego).

9 kartami wydarzeń specjalnych, których nie będziesz używać w 1. rozgrywce (odłóż je do pudełka).

20 żetonami przedmiotów. (Należy je odłożyć do pudełka, gdzie powinny spędzić trochę czasu. Przyjmij do momentu, gdy na witrynie <https://www.czechgames.com/> lub <http://www.wydawnictwo.rebel.pl> pojawi się wariant gry, który je wykorzystuje).

Rok pierwszy

Wydarzenie z kolejnej rundy



Odwróć żeton wydarzenia dla następnej rundy. To wydarzenie nie będzie miało miejsca od razu. Przedstawia to, co się wydarzy na końcu następnej rundy. W ten sposób będziesz mieć 2 rundy na przygotowanie.

Wydarzenia są opisane poniżej – w fazie wydarzeń.

Poszukiwacze przygód kolejnej rundy



Dobierz 4 żetony poszukiwaczy przygód i umieść je w odpowiedniej kolejności na 4 polach, aby przygotować się do kolejnej rundy. Następnie przedstawiaj je w taki sposób,

aby słabsi (ciemniejsi z prostszymi glifami) znajdowali się po lewej stronie, a ci potężniejsi (jaśniejsi z bardziej skomplikowanymi glifami) po prawej. Żetony o tym samym kolorze i poziomie skomplikowania glifów powinny zostać w kolejności, w jakiej zostały wylosowane.

W rozgrywkach 2- i 3-osobowych dobiera się tylko 3 poszukiwaczy przygód.

Jeśli wszyscy poszukiwacze przygód mają takie same glify, umieść ostatniego z dobranych na spodzie stosu i dobierz nowego. Powtarzaj to, aż znajdziesz poszukiwacza przygód z innym glifem. Następnie uporządkuj poszukiwaczy zgodnie z tym, co napisano powyżej.

Faza rozkazów



Teraz spójrz na planszę główną. W środkowej części znajduje się 8 pól, na które możesz wysłać swoje sługi. Na każdym polu są 3 miejsca, które reprezentują różne sposoby wykonywania zadania związanego z tym polem.



Prawdziwy mistrz podziemi nie uczestniczy bezpośrednio w akcji, dzięki czemu może zachować wizerunek bezimiennego zła, potężnej istoty, której spod kaptura widać tylko płonące oczy. Nie miałby szans na osiągnięcie sukcesu, gdyby mieszkańcy miasteczka zaczęli uważać go za chłopaka z sąsiedztwa. Co za tym idzie, jego mroczne i wypaczone wizje realizują za niego słudzy.

Czasami w ciemne burzowe noce jesteśmy wysyłani do ludzkich osad. Wybór odpowiedniego momentu na zapukanie do drzwi to

prawdziwa sztuka. Drzwi muszą zostać otwarte dokładnie w momencie uderzenia pioruna, aby podświetlił sylwetkę potwora, który musi odpowiednio syknąć: „Mój pan potrzebuje żywności”, zanim jego słowa podkreśli kolejne uderzenie pioruna.

Stanie w kolejce do Ministerstwa Podziemi wymaga innych umiejętności. Najlepiej ujął to mój pan: „Ci użyteczni biurokraci są naprawdę zachwycający”. [Cytat lekko zmodyfikowano ze względów stylistycznych].

No i są jeszcze podziemia, czyli miasto pod miastem. W uroczych tunelach czy nowoczesnym centrum handlowym można znaleźć wiele okazji do wykorzystania wygód, jakie ma do zaferowania cywilizacja. To znaczy „okazji, aby służyć swemu panu”, oczywiście.

Wybór rozkazów

Rozpoczynając rundę, masz na ręce 6 kart rozkazów (2 niedostępne rozkazy leżą zakryte na planszy podziemi). Wszyscy gracze podejmują decyzje odnośnie rozkazów jednocześnie. Wybierz 3 rozkazy i umieść je zakryte w odpowiednich miejscach na swojej planszy podziemi. Rozkaz, który ma zostać wykonany jako pierwszy, powinien znajdować się po lewej stronie.



Tłumacz tę część swoim przyjaciółm, poproś, aby zrobili to sami. To tylko przykład, nie ma znaczenia, jakie wybiorą karty.

Odsłanianie rozkazów

Gdy wszyscy umieszczą już na planszach swoje rozkazy, każdy odsłania 1. kartę (1. z lewej). Począwszy od gracza, który zaczyna rundę, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy odszukuje na planszy głównej miejsce odpowiadające wydanemu rozkazowi i umieszcza 1 ze swoich figurek sług na pustym polu (tym o najmniejszym numerze). Gra się po kolei, więc jeśli ktoś, kto jest przed Tobą, wybierze to samo miejsce, Twój sługa znajdzie się na 2. pozycji.



Następnie każdy z graczy odsłania 2. rozkaz i kolejno umieszcza 2. sługę na 1. wolnym polu zgodnie z wydanym rozkazem (niektóre pola mogą być już zajęte w poprzedniej turze albo któryś z graczy wydał taki sam rozkaz jak Ty, ale zrobił to przed Tobą).

No i w końcu każdy odsłania 3. rozkaz i umieszcza 3. sługę zgodnie z tymi samymi zasadami.

Niech Twoi przyjaciele starają się wykonywać te akcje, gdy będziesz tłumaczyć. Możesz zmienić kolejność ich kart, aby przykład był ciekawszy.

Możliwe, że gdy nadejdzie Twoja kolej, wszystkie 3 pola dla sług będą już zajęte. W tym wypadku umieścisz sługę na karcie rozkazu. To oznacza, że sługa nie jest w stanie wykonać rozkazu.



Bycie zablokowanym wcale nie jest zabawne. Jeśli wpakujesz się w taką sytuację, nie przychodź do mnie z płaczem. Niedostępne rozkazy pozostałych graczy są widoczne. Jeśli chcesz zagrać kartę, którą mają także wszyscy pozostali, lepiej zagraj ją szybko.

Przykład.

Ilustracje przedstawiają sytuację, w której wszystkie karty zostały odsłonięte. Wszyscy 4 gracze zdecydowali się wydobywać złoto. Sługa gracza zielonego siedzi na karcie rozkazu, ponieważ wszystkie miejsca były zajęte, gdy wyruszył.

Nie przejmuj się dziwnym obrazkiem na tej karcie. Dotyczy tylko rozgrywki z pełnymi zasadami.

Wykonywanie rozkazów

Akcje zawsze są wykonywane w tej samej kolejności. Rozpoczyna się od akcji zdobywania jedzenia z lewego górnego rogu, a następnie przechodzi w górny rządzie w prawo. W następnej kolejności wykonywane są akcje z 2. rzędu, ponownie od lewej do prawej.

W każdym miejscu słudzy wykonują rozkazy, począwszy od tego, który znajduje się na najkrótszym miejscu (zwykle w kolejności, w której je zajmowali: I, II, III). Jednak przy kupowaniu pomieszczeń lub najmowaniu potworów kolejność jest odwrotna, zob. poniżej). Gdy przyjdzie pora na ruch Twojego sługi, wykonaj odpowiednią akcję i odłóż figurkę sługi na swoją planszę podziemi. Możesz także zdecydować, że nie będziesz wykonywać akcji, i przesunąć figurkę sługi na kartę rozkazu, aby zaznaczyć, że rozkaz nie został wykonany.

Przy każdym miejscu jest objaśnienie, jakie są korzyści z danej akcji. Jeśli nie ma strzałki, otrzymasz te rzeczy za darmo. Zwykle jednak każda z akcji pociąga za sobą pewien koszt, zilustrowany za pomocą symbolu umieszczonego na lewo od strzałki. Jeśli uiścisz stosowną opłatę, otrzymasz to, co wskazuje strzałka.

Jeśli koszt to złoto albo żywność, płaci się go, zdejmując oznaczoną liczbę znaczników żywności i sztuk złota ze swojej planszy podziemi, a następnie odkładając je do banku. Jeśli nie chcesz albo nie możesz uiścić opłaty, nie wykonujesz akcji. W takim wypadku przesunij figurkę sługi na kartę rozkazu, aby zaznaczyć, że nie został wykonany.

Musisz uiścić pełną opłatę albo wcale jej nie uiścić. Nie możesz zapłacić częściowo, aby otrzymać tylko część nagrody. Nie możesz zapłacić podwójnie, aby otrzymać podwójną nagrodę.

Jeśli gracz nie wykona akcji, miejsce zostaje puste. Pozostałe figurki sług nie przesuwać się – zostają tam, gdzie są.

Czasami opłatą za wykonanie jakiejś akcji jest reputacja. W takim wypadku musisz przesunąć swój żeton zła o 1 miejsce w kierunku złej twarzy na Złomierzu (chyba że już znajdujesz się na samej górze). Dwie złe twarze oznaczają, że należy przesunąć znacznik o 2 miejsca do góry.



Opisy akcji

Zdobywanie żywności



Pierwszy sługa, który dotrze do wioski, może kupić żywność za złoto.

Potem wieśniacy nie będą chcieli już handlować, twierdząc, że potrzebują żywności na własne potrzeby. Nonsens. Sługa wyjaśni po prostu, jak bardzo jego pan potrzebuje żywności i co stanie się z wioską, jeśli jej nie otrzyma. Po takiej przemowie wieśniacy szybko oddadzą jedzenie.

Trzeci sługa nic już nie zyska groźbami. Jeśli jednak je spełni, w ruinach wioski znajdzie nie tylko żywność, ale i złoto, za które kupił żywność pierwszy sługa.

Wioska jest głównym źródłem żywności w grze. Zapłacisz za nią złotem albo reputacją – w zależności od tego, w którym miejscu stoi Twój sługa.

Poprawienie reputacji



Pierwszy sługa rusza do akademii poszukiwaczy przygód. Poza odnowieniem znajomości wśród studentów i ciała pedagogicznego, dowie się także, jakie zaklęcia cieszą się popularnością wśród czarowników.

Drugi sługa wędruje przez dzielnicę nędzy, rozmawiając z mieszkańcami o obowiązkach społecznych. Dla przykładu: „Dlaczego mieszkańcy miasta są tacy obdarci? To takie smutne. Nasz pan dobrze o nas dba”.

Aby wykorzystać oba światy, trzeci sługa zapłaci po prostu miejscowym żebrakom, aby szerryli dobre imię jego pana, podczas gdy sam odnowi znajomości w akademii.

Za każdą uśmiechniętą twarz przesunij znacznik zła o 1 pozycję w dół na Złomierzu (chyba że już znajdujesz się na samym dole).

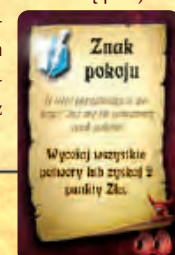
Jeśli będziesz mieć także okazję szpiegować, będziesz mógł podejrzeć 1 z 4 kart walki (najlepiej podejrzeć tę na wierzchu, chyba że udało Ci się podejrzeć ją wcześniej w tym roku). Pamiętaj, aby nie zmieniać kolejności kart.

W walce będziesz potrzebować każdej przewagi, jaką uda Ci się zdobyć. Dobrze wykorzystaj swoich szpiegów.

Walka może trwać 4 rundy, więc są 4 karty walki. W większości przypadków ich działanie jest podane w opisie zaklęcia. Należy zwracać szczególną uwagę na czarowników. Warto pamiętać, jak działają poszczególne zaklęcia i czy ich efekty są wprowadzane, zanim zaatakują Twoje potwory, czy dopiero potem.

Nawet jeśli do podziemi nie przybędą czarownicy, warto wiedzieć, ile punktów zmęczenia w danej rundzie otrzymają poszukiwacze przygód. Taka informacja znajduje się w dolnej części karty.

Ach, staraj się zapamiętać, którą kartę już udało Ci się podejrzeć, na wypadek, gdyby w dalszej części rozgrywki pojawiła się kolejna szansa na szpiegowanie. Jeśli w każdej turze będziesz podglądać tę samą kartę, możesz się poczuć jak glupek.



Kopanie tuneli



Kiedyś władcy podziemi kopali, gdzie im się żywnie podobało, aż okolica była podziurawiona bardziej niż ser szwajcarski. Teraz muszą wysłać swoje sługi do Ministerstwa Podziemi, aby uzyskać zezwolenie na kopanie tuneli.

Pierwszy sługa może dostać zezwolenie na wykopanie 2 tuneli przez 2 chochliki.

Drugi sługa może dostać zezwolenie na 3 tunele.

Trzeci sługa dostaje zezwolenie na 4 tunele, ale wymogi ministerstwa określają, że praca musi być nadzorowana przez 1 nadchochlika.

Akcja ta pozwala wykopać określoną liczbę tuneli. Każdy tunel wymaga użycia 1 chochlika. Nie ma konieczności budowania wszystkich z nich. Możesz wybudować mniejszą liczbę tuneli i użyć mniej chochlików.

Jeśli sługa jest na 3. polu, musisz użyć 1 chochlika jako nadchochlika, nawet jeśli zamierzasz wykopać tylko 1 tunel. Umieść figurkę chochlika na polu wejścia do podziemi, aby zaznaczyć, że jest on nadzorcą. (Jeśli wolisz nie budować tuneli, nie używasz nadchochlika).



Jeśli decydujesz się nie budować tuneli, przesuń figurkę sługi na kartę rozkazu kopania tuneli, aby zaznaczyć, że rozkaz nie został wykonany.

Każdy tunel jest wykopywany w następujący sposób: dobierz 1 żeton tunelu z banku i umieść go (ciemną stroną do góry) obok wcześniej położonego żetonu tunelu albo pomieszczenia. Umieść figurkę chochlika w prawym górnym rogu nowego żetonu, aby zaznaczyć, że chochlik kopie w tym tunelu.



Twoje nowe tunele możesz umieszczać obok sąsiadujących żetonów albo łączyć je z tunelami lub pomieszczeniami wybudowanymi wcześniej. Ze względów bezpieczeństwa Ministerstwo Podziemi nie pozwoli Ci na budowę tuneli w formie kwadratu 2 x 2. Oznacza to, że każdy blok 2 x 2 na Twoim placu budowy musi mieć przynajmniej 1 pole puste.



Wydobywanie złota



Potrzebujesz zezwolenia, aby wydobywać złoto, które przeznaczasz na spłacanie podatków przypisanych do biura udzielającego Ci zezwolenia.

Wydobywanie złota jest podobne do kopania tuneli. Twój sługa dostanie zezwolenie na 2, 3 albo 4 chochliki. W wypadku tego ostatniego zezwolenia będziesz musiał wystawić u wejścia do podziemi nadchochlika, aby nadzorował pracę. Podobnie jak w wypadku kopania tuneli, nie musisz wybierać maksymalnej liczby chochlików (co jest szczególnie przydatne, jeśli nie masz zbyt wiele chochlików lub niepodbitych tuneli).

Chochliki wydobywają złoto w niepodbitych tunelach (odwrócone brązową stroną do góry), nie mogą go wydobywać w pomieszczeniach. Aby wydobyć złoto, umieść figurkę chochlika na środku żetonu i dobierz z banku 1 sztukę złota.



Dwa chochliki nie mogą wydobywać złota z tego samego pola tunelu, ale chochlik może wydobyć złoto z tunelu, który był zbudowany w tej samej rundzie. Taki żeton będzie miał umieszczonego jednego chochlika (tego, który go wykopał) w prawym górnym rogu, drugiego zaś (wydobywającego złoto) na środku.

Chochliki, które zostały użyte podczas kopania tuneli, nie mogą zostać użyte w tej samej rundzie do wydobywania złota. Każdy chochlik wykonuje tylko 1 czynność na rundę.

Rekrutacja chochlików



Chochliki. Możesz spotkać je na obrzeżach każdego podziemnego miasta. Gromadzą się w małych grupkach i bełkoczą coś w swoim dziwnym języku. Wykonują pracę, jakiej inni się nie podejmą, a do tego robią to z radością. Nowy sługa może zatrudnić chochlika, który zechce pracować za żywność.

Można też znaleźć parę chochlików, która chętnie będzie pracować za więcej żywności... albo za żywność i złoto.

Bez względu na to, na jakich warunkach ich zatrudnisz, gdy już znajdują się w podziemiach, będą tak szczęśliwe ze swojej pracy, że nie zauważą nawet, że nie dajesz im potem ani trochę żywności.

W celu rekrutacji chochlików zapłać odpowiednią liczbę jednostek żywności (albo złota) i weź wyznaczoną liczbę figurek chochlików z banku. Nowe chochliki nie będą mogły kopać tuneli ani wydobywać złota, ponieważ te akcje zostały już wykonane, ale będzie można je wykorzystywać w fazie produkcji w późniejszym etapie gry.

Kupowanie pułapek



Kilka przedsiębiorczych chochlików założyło na skraju miasta warsztat wykonujący pułapki. W ten oto sposób przedsiębiorcze chochliki prowadzą interesy:

Sprzedają pierwszą pułapkę za 1 sztukę złota.

Po sprzedaży pierwszej pułapki są tak podekscytowane, że oferują zniżkę na drugą pułapkę. Dopiero po sprzedaży zdają sobie sprawę, że oddają ją za darmo.

Aby zrekompensować sobie straty, oferują pułapkę za 2 sztuki złota, ale nikt jej nie chce kupić, więc decydują się na ofertę „kup jedną, a drugą dostaniesz gratis”.

Po sprzedaży zamykają sklep. Prowadzenie firmy to stresujące zajęcie. Aby się odprężyć, produkują kolejne pułapki. Pakują je w nieoznaczone tobołki i zaraz potem zapominają, które są które.

Po kupieniu pułapki, zapłać wyznaczoną liczbę sztuk złota (nie płac w ogóle, jeśli Twój sługa jest na polu II) i dobierz wyznaczoną liczbę kart pułapek. Karty pułapek powinieneś trzymać zakryte na swojej planszy podziemi, ale możesz je w dowolnej chwili przejrzeć.

Zatrudnianie potworów (lub duchów)



W przeciwieństwie do pokornych chochlików potwory (i duchy) zgromadzone w podziemnej gospodzie znają swoją wartość.

Każdy sługa próbuje przedstawić władcy podziemi świat w jaśniejszych barwach niż robił to sługa przed nim. Trzeci sługa ma przewagę nad pozostałymi, ponieważ przynosi żywność. (W podziemnych gospodach nikogo nie obchodzi, czy goście przynoszą żywność. Niejednokrotnie to goście stają się jedzeniem).

W przeciwieństwie do poprzednich akcji kolejni gracze wykonują swoje akcje wcześniej. Zaczynj od sługi na polu III (najmniejsze pole), następnie na polu II, aż w końcu na I.

Aby zatrudnić potwora (lub ducha), wybierz żeton któregoś z dostępnych potworów (lub duchów) i zapłać tyle, ile określono w rogu żetonu. Umieść odkryty żeton swojego nowego potwora (lub ducha) w legowisku potworów na swojej planszy podziemi.

Każdy z graczy może zatrudnić 1 potwora (albo 1 ducha). Gracz, którego sługa jest na polu III, musi zapłacić dodatkową jednostkę żywności, może jednak wybierać spośród wszystkich 3 dostępnych potworów (i duchów). Ci, którzy wykonują akcję później, muszą wybierać spośród tych potworów (i duchów), które pozostały.

Jeśli nie możesz zapłacić tyle, ile trzeba za żeton potwora (lub ducha) (albo jeśli nie możesz uiścić dodatkowej opłaty za pole III), nie możesz wykorzystać tej akcji.



Gdy zatrudniasz trola, dodatkowo weź z banku żeton trola i umieść go w swoim legowisku chochlików. Jeśli w trakcie gry stracisz trola, odłóż jego żeton do banku.



Trolle dzielą legowisko potworów z innymi potworami (i duchami), ale nie podoba im się to miejsce, dlatego często znikają stamtąd, aby bawić się z chochlikami. Czasami nawet pomagają im w pracy.

Budowanie pomieszczeń



Chociaż popyt jest wysoki, sprzedawcy pomieszczeń są zawsze skorzy do interesów.

Pomieszczenia można nabyć za całkiem przystępną sumę. Władcy podziemi, którzy liczą na okazję, mogą poczekać, aż zostanie coś na cokwartalnej wyprzedaży pomieszczeń.

Tak jak w wypadku zatrudniania potworów, gracze kupują pomieszczenia w odwrotnej kolejności, zaczynając od sługi na polu III. Każdy z graczy może kupić tylko 1 pomieszczenie z jedynie 2 dostępnych. Gracz na polu I nie musi uiścić żadnej opłaty, ale jeśli gracz z pola II i III kupują pomieszczenia (za 1 sztukę złota), nic nie zostanie. (W takim wypadku gracz przenosi swoją figurkę sługi z pola I na kartę rozkazu budowania pomieszczeń, aby oznaczyć, że rozkaz nie został wykonany).

Po kupieniu pomieszczenia zamieniasz 1 z niepodbitych żetonów tunelu na żeton pomieszczenia. Pomieszczenie należy umieścić zgodnie z następującymi zasadami:

- Pomieszczenie 1. roku musi być umieszczone w odpowiedniej strefie podziemi. Niektóre pomieszczenia muszą znajdować się bliżej powierzchni ziemi, niektóre głębiej, inne w środku, a jeszcze inne na brzegu. Strefa zobrazowana jest na żetonie pomieszczenia. Jasne kwadraty to pola, na których można umieścić pomieszczenie.
- Dwa pomieszczenia nie mogą przylegać do siebie. (Ale mogą stykać się ze sobą rogami albo być połączone za pomocą żetonu tunelu).



Jeśli nie masz żadnych niepodbitych żetonów tuneli na polach, które spełniają wymogi, nie możesz kupić pomieszczenia.

Tunel może zostać zamieniony na pomieszczenie, nawet jeśli został wybudowany w tej samej rundzie. Złota nie można wydobywać w pomieszczeniach, ale tunel może być zamieniony w pomieszczenie, nawet jeśli w tej samej rundzie było w nim wydobywane złoto. (Umieść chochliki z żetonu tunelu w rogu nowego żetonu pomieszczenia, aby zaznaczyć, że wykonały już swoją akcję w tej rundzie).

Pomieszczenia zapewniają punkty na koniec gry, a także tworzą Twoim chochlikom i trollom miejsce pracy, co objaśniono na następnej stronie. Poza tym walka w pomieszczeniach toczy się nieco inaczej.

Nowe tunele dołączają się do pomieszczeń zupełnie tak, jakby po-

mieszczenie było innym tunelem. (Jednak wciąż nie można wypełnić w całości bloku 2 x 2 żetonami tuneli i pomieszczeń).

Koniec wykonywania rozkazów

Faza wykonywania rozkazów kończy się, gdy wszystkie akcje z 8 miejsc zostały wykonane. Słudzy, którzy wykonali rozkazy, wracają na planszę podziemi. Reszta z nich pozostaje na kartach rozkazów, których nie wykonali.



Prawdopodobnie zauważyłeś już, że sługa, który pojawia się jako drugi, zwykle ma przewagę nad pierwszym, a sługa, który pojawia się jako trzeci, jest czasami w najlepszej sytuacji ze wszystkich. Wszystko zależy od tego, co planujesz.

Gdy pozostali gracze zrozumieją zasady gry, zaczną planować najbardziej korzystne dla siebie akcje. Przyglądając się sytuacji z ich punktu widzenia, możesz próbować przewidzieć, jakie wydadzą rozkazy. W ten sposób możesz lepiej kontrolować, gdzie trafią Twoi słudzy.

Faza rozkazów w rozgrywce 3-osobowej

Przed wybraniem rozkazów musisz ustalić rozkazy dla koloru gracza niezależnego. Na planszy podziemi gracza niezależnego powinny znajdować się 3 niedostępne rozkazy. Przetasuj pozostałe 5 kart i wylosuj 3, a następnie połóż je odkryte na planszy podziemi gracza niezależnego. Weź 3 niedostępne karty rozkazów i odłóż je do talii. Powinieneś mieć 3 wylosowane nowe karty na planszy podziemi gracza niezależnego i 5 kart w talii.

Weź 3 figurki sług gracza niezależnego i umieść je na polu II akcji wskazanych przez nowe rozkazy. Nowe karty rozkazów należy przesunąć na pole dla rozkazów niedostępnych.

Następnie każdy z graczy wybiera i odsłania rozkazy według wcześniej opisanych zasad. Pola zajęte przez sługi gracza niezależnego są niedostępne, zatem pierwszy z graczy, który się tam znajdzie, trafi na pole I, drugi zaś na pole III. Jeśli wszyscy 3 gracze wybiorą rozkaz, który został wylosowany dla koloru gracza niezależnego, 1 z nich będzie zablokowany.

Wykonuj kolejne akcje zgodnie z wcześniej opisanymi zasadami. Gdy przyjdzie kolej na akcję sługi gracza niezależnego, po prostu odłóż figurkę sługi na planszę podziemi gracza niezależnego.



Faza rozkazów w rozgrywce 2-osobowej

Przed wybraniem rozkazów musisz ustalić rozkazy dla kolorów graczy niezależnych. Na każdej z plansz podziemi graczy niezależnych powinny znajdować się 3 karty niedostępnych rozkazów. Dla koloru gracza niezależnego, za którego odpowiadasz, przetasuj 5 kart rozkazów i wylosuj 2.

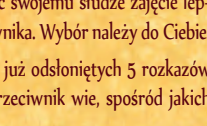
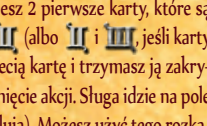
Weź 2 figurki sług w kolorze tego gracza niezależnego i umieść je na polu II akcji, które właśnie wylosowałeś. Jeśli dla obu graczy niezależnych wylosowano kartę tego samego rozkazu, jedna figurka pójdzie na pole II, a druga na pole III. Każdy z graczy pozostanie z 3 kartami rozkazów graczy niezależnych w ręku. Gdy wybierasz własne rozkazy, będziesz też wybierać 3. rozkaz dla koloru Twojego gracza niezależnego i położysz go zakryty obok rozkazów wylosowanych wcześniej.

Po wybraniu rozkazów dla siebie i swoich graczy niezależnych obaj gracze odsłaniają ostatnie rozkazy graczy niezależnych i umieszczają pozostałe figurki sług na polu I wskazanych akcji. Jeśli obaj gracze wybrali takie same rozkazy, jedną z figurek należy umieścić na polu I, a drugą na polu II danej akcji.

Ej, to całkiem proste. Losujesz 2 pierwsze karty, które są odkryte. Słudzy idą na pole II (albo II i III, jeśli karty się dublują). Wybierasz trzecią kartę i trzymasz ją zakrytą do czasu, aż przyjdzie kolej na odsłonięcie akcji. Sługa idzie na pole I (albo I i II, jeśli rozkazy się dublują). Możesz użyć tego rozkazu gracza niezależnego, aby umożliwić swojemu słudze zajęcie lepszego miejsca albo zablokować przeciwnika. Wybór należy do Ciebie. Nie zapomnij jednak, że na stole jest już odsłoniętych 5 rozkazów gracza niezależnego, a zatem Twój przeciwnik wie, spośród jakich 3 rozkazów wybierasz.

Po odsłonięciu rozkazów zbierz 3 niedostępne rozkazy gracza niezależnego i odłóż je do talii wraz z 2 rozkazami, których nie użyłeś. Na planszy zostaną 3 rozkazy, które musisz przesunąć na pola niedostępnych rozkazów.

Pola zajęte przez sługi graczy niezależnych są niedostępne. Gdy sługa gracza zostanie wysłany na takie pole akcji, trafi na 1. wolne miejsce.



Faza produkcji i odzyskiwania rozkazów



W tej fazie będziesz wykorzystywał swoje pomieszczenia produkcyjne (włączając to, które wybudowałeś w aktualnej rundzie). Odzyskasz także 3 karty rozkazów. W celu przyspieszenia gry wszyscy gracze mogą wykonywać te czynności jednocześnie, ale jeśli ktoś chce podejmować decyzje na podstawie akcji pozostałych graczy, decydujcie w kolejności, zaczynając od gracza rozpoczynającego rundę.

Produkcja

Pomieszczenia, w których odbywa się produkcja, mają wskazane, ile chochlików wymagają i co produkują. Jeśli pozostała Ci wystarczająca liczba chochlików w Twoim legowisku chochlików, możesz przemieścić je do pomieszczenia i wziąć z banku wyznaczony produkt. (Do produkcji nie można wykorzystać chochlików, które w tej rundzie wydobywały złoto, kopały tunele albo nadzorowały). Pomieszczenia opisano szczegółowo na ostatniej stronie tej instrukcji.

Żeton trolla może zastąpić chochlika w fazie produkcji. Trolle mogą jednak pomagać wyłącznie w pomieszczeniach. Nie można z nich korzystać przy kopaniu tuneli ani wydobywaniu złota.

Możesz korzystać z wielu pomieszczeń produkcyjnych, jeśli masz ich więcej niż 1. Jednak w 1. roku każde pomieszczenie można wykorzystać tylko raz na rundę.

Powinieneś załatwić sobie chociaż 1 pomieszczenie w 1. roku. To pozwala zająć czymś chochliki. Te kurduple po prostu uwielbiają pracować.

Odzyskiwanie rozkazów

To także faza, w której odzyskasz część swoich kart rozkazów.

- Odzyskaj 2 karty niedostępnych rozkazów.
- Odzyskaj kartę rozkazu, którą wybrałeś dla 1. pozycji, i przesuń pozostałe 2 na pola dla niedostępnych rozkazów, tak jak oznaczono to strzałkami na Twojej planszy podziemi.



Jeśli masz jednak rozkaz, który nie został wykonany (co oznacza figurka sługi znajdująca się na karcie rozkazu), możesz odzyskać ją zamiast karty, która jest na 1. pozycji. Bez względu na Twój wybór, możesz odzyskać tylko 1 z 3 kart, które wybrałeś w tej rundzie. Pozostałe 2 stają się niedostępne.

Przykład.



W tej sytuacji odzyskujesz 2 niedostępne rozkazy: i . Odzyskujesz także albo (ponieważ jest na 1. pozycji), albo (ponieważ figurka sługi oznacza, że nie został on wykonany). Pozostała karta i karta przesuwają się na pola dla niedostępnych rozkazów.

Karta, którą wybierzesz na 1. pozycję, prawdopodobnie wysle Twojego sługę na najsłabsze pole, ale będziesz mógł ją odzyskać i wykorzystać w następnej rundzie.

Faza wydarzeń

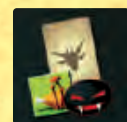


W 1. rundzie (zimą) nie ma żadnych wydarzeń, ale pozostałe 3 rundy mają fazę wydarzeń. Wydarzenia są odkrywane na początku rundy, zanim będą miały miejsce, a więc gracze mają 2 rundy, aby się na nie przygotować. Po rozpatrzeniu wydarzenia usuń jego żeton z planszy postępu.

Wydarzenie dotyczy wszystkich graczy. Jeśli gracze muszą podjąć decyzję (jaką kwotę podatku zapłacić albo czy zwolnić potwory), podejmują je w kolejności od gracza rozpoczynającego.

Każdy rok ma takie same 3 żetony wydarzeń:

Dzień wypłaty



W dniu wypłaty każdy gracz musi wypłacić wynagrodzenie swoim potworom (i duchom). Wysokość wypłaty jest podana w rogu żetonu potwora (lub ducha).

Zaspokajanie podstawowych potrzeb Twojego potwora (lub ducha) to ważna sprawa. Niektórym potworom niewiele potrzeba. Goblinom wystarczy worek suszonych grzybów, a śluz żywi się tym, co znajduje. Trolle zaś jedzą całkiem pokaźne ilości. Wampiry co prawda nie jedzą, ale... powiedzmy, że trzeba je od czasu do czasu wypuszczać na wolność. Duchy muszą straszyć, a wiedźmy od czasu do czasu wyrwać się w nocy na sabat. Lokalna społeczność nie przepada za nocną aktywnością potworów, więc możesz się spodziewać, że spora gromada wampirów, duchów i wiedźm nie przysporzy Ci reputacji osoby o radosnym i pogodnym usposobieniu.

Jeśli nie jesteś w stanie lub nie masz ochoty uregulować kosztów utrzymania potwora (lub ducha), potwór (lub duch) opuści Twoje podziemia. Odrzuć żeton potwora (lub ducha) na planszę odległych krain. Gdy potwór (lub duch) opuszcza Cię w ten sposób, dostajesz 1 punkt zła. Przesuń znacznik zła o 1 pozycję w górę na Złomierzu.

Staraj się zatrudniać potwory, którym jesteś w stanie zapłacić. Jeśli im nie płacisz, opuszczają Cię obrażone i sieją spustoszenie w okolicy, skarżąc się na Twój styl zarządzania każdym, kogo nie konsumują.

Przykład.



W tej sytuacji musisz wypłacić 2 znaczniki żywności i przesunąć znacznik zła o 3 pozycje w górę. Jeśli jednak to zrobisz, będziesz tak zły, że dopadnie Cię paladyn.

Wypuszczenie wiedźmy nie ochroni cię przed paladynem. Zapłaciłbyś wtedy 1 znacznik żywności i 2 znaczniki zła, ale musiałbyś doliczyć 1 znacznik zła za wypuszczenie wiedźmy na wolność. Jedynym sposobem, aby nie przekroczyć linii na Złomierzu, jest zwolnienie wampira. Wypłaciłbyś 2 znaczniki żywności i 1 znacznik zła (przesunąłbyś go o 1 pozycję w górę), a potem dostał 1 punkt zła za wypuszczenie wampira (przesuniecie o 1 pozycję w górę). Oczywiście jeśli nie obawiasz się paladyna, możesz wypłacić należność wszystkim 3 potworom.

Podatki



Gdy nadchodzi pora płacenia podatków, każdy z graczy musi uiścić należną kwotę podatku na podstawie rozmiarów ich podziemi. Za każde 2 żetony podziemi (tuneli lub pomieszczeń) płacisz 1 sztukę złota. (Sumę zaokrąglamy w górę – za 3 tunele trzeba zapłacić 2 sztuki złota).

Ministerstwo, rzecz jasna, pobiera podatki bez względu na to, czy żetony są podbite, czy nie są. Chyba nie jesteś zaskoczony?

Za każdą sztukę złota, której nie będziesz chciał zapłacić, Ministerstwo Podziemi wpisze Cię na czarną listę. Właściwie to czerwona – zawiadomienia o niezapłaconych podatkach zapisuje się krwią. Weź znacznik obrażeń i umieść go w biurze nieprzyjemnych listów (na prawo od biura sług). Na koniec gry każdy taki znacznik obrażenia będzie Cię kosztował 3 punkty.

Sam wybierasz, ile chcesz zapłacić. Nawet jeśli masz wystarczającą sumę z tytułu podatku, nie musisz płacić jej w całości.



Czasami oplaca się nie uiszczać całej sumy podatku. (A jeśli jakiś gryziopiórek z Ministerstwa Podziemi ma ochotę na korektę albo cenzurę, niech wie, że go znajdzie). Trudno zrobić cokolwiek bez złota i może warto stracić 3 punkty, aby zachować monetę na przykład w takich sytuacjach:

- Gdy musisz kupić żywność lub reputację w następnej rundzie. (Wydobywanie złota jest następnym w kolejności).
- Gdy nie możesz wydobywać złota w kolejnej rundzie.
- W ostatniej rundzie, gdy potrzebujesz złota, aby zapłacić za pułapkę w pomieszczeniu w trakcie walki.

Wydarzenia specjalne



Ten żeton wydarzeń nie ma efektu w 1. rozgrywce. Karty wydarzeń specjalnych używane są wyłącznie w pełnej rozgrywce.

Faza poszukiwaczy przygód



Podobnie jak z żetonami wydarzeń, żetony poszukiwaczy przygód dla wiosny, lata i jesieni są odkrywane na początku poprzedniej rundy. W tej fazie poszukiwacze przygód są przypisywani do podziemi graczy.

Każdemu z graczy zostanie przypisany 1 poszukiwacz przygód. Przypisz poszukiwaczy w kolejności od tego, który jest po lewej stronie (z najprostszym glichem). Ten wędruje do najmilszego władcy podziemi – tego z najmniejszą liczbą punktów na Złomierzu. W wypadku równej liczby punktów decyduje kolejność. Spośród graczy o takiej samej liczbie punktów gracz rozpoczynający jest najmilszy, gracz po jego lewej stronie jest następny w kolejności itd. Uśmiechnięta twarz na żetonie gracza rozpoczynającego powinna przypominać o tej zasadzie.

Kolejny poszukiwacz przygód wędruje gracza, który zajmuje 2. miejsce w byciu milym itd. Poszukiwacz najdalej na prawo (najpotężniejszy) powędruje do gracza z najwyższym statusem na Złomierzu.



Poszukiwacz, który znajduje się najdalej na prawo, może i jest najpotężniejszy, ale nie oznacza to, że stwarza też największe dla Twoich podziemi. Jeśli opierasz taktykę na pułapkach, słaby złodziej może sprawić Ci więcej kłopotów niż potężny kapłan. Z drugiej strony jeśli stawiasz na wampiry, lepiej trzymaj się z dala od kapłanów. Jeśli nauczyłeś się tak manipulować swoim statusem na Złomierzu, aby dostawać najdogodniejszych dla siebie poszukiwaczy, zaczniesz wymieniać w tę grę.

Gdy dostaniesz swój pierwszy żeton poszukiwacza (wiosną), umieść go na niewielkim polu najbliższej wejścia do Twoich podziemi. Twój drugi żeton poszukiwacza umieść na kolejnym polu, a trzeci na ostatnim polu, aby poszukiwacze przygód weszli do podziemi w kolejności, w której do Ciebie przyszli.

Wojownik stanowi wyjątek od tej zasady. Gdy dostajesz nowego wojownika, przepycha się on na sam początek. Przesuń pozostałych o 1 pole do tyłu. (Nowy wojownik spycha w tył także wojownika z poprzedniej rundy).



Przypisywanie poszukiwaczy przygód dla 2 graczy

W rozgrywce 2-osobowej używa się 3 żetonów poszukiwaczy i 3 znaczników zła na Złomierzu.

Przed przypisaniem poszukiwaczy przesunij znacznik zła gracza niezależnego o 1 pole w kierunku zła. Przypisz poszukiwaczy tak samo, jak w rozgrywce 3-osobowej. (W wypadku równej liczby punktów gracz niezależny jest miłszy od pozostałych graczy). Poszukiwacz przygód przypisany do gracza niezależnego powinien być odrzucony na planszę odległych krain.

Koniec rundy



Na koniec każdej z 3 rund żeton gracza rozpoczynającego przechodzi do najbliższego gracza po lewej. Na koniec ostatniej rundy (jesienią) żeton nie zmienia miejsca. Zamiast tego zaczyna się faza walki.

Niezależnie od tego wraz z jej rozpoczęciem przemieszczasz z powrotem wszystkie swoje figurki chochlików do legowiska chochlików. Będą gotowe do pracy dla Ciebie w następnej rundzie (i z całą pewnością nie będą chciały mieć nic wspólnego z walką).

Paladyn



Każdy rok ma tylko 1 paladyna. W 1. roku używa się słabszego paladyna z ciemniejszym tłem i srebrnym glichem.

Jeśli znacznik zła przesuwa się na Złomierzu na pozycję paladyna albo nad nią, paladyn rusza do ataku na Twoje podziemia. Weź żeton paladyna z planszy głównej i umieść go na dużym polu obok wejścia do podziemi. Paladyn zawsze będzie znajdował się na szczyty drużyny. Każdy nowy wojownik przepcha się przed wszystkich, tylko nie przed paladynem.



Paladyn sam jest potężnym wojownikiem. Do tego kapłanem i czarownikiem. Ma w sobie też coś ze złodzieja. Na potrzeby zasad gry nie zalicza się go do żadnej z tych klas, ale każdy, kto spotka na swojej drodze paladyna, zrozumie, że jest on 1-osobową drużyną poszukiwaczy przygód.

Jeśli przekroczysz linię, natychmiast zwrócisz na siebie uwagę paladyna. Jeśli na przykład Twój znacznik trafi na pole paladyna, ponieważ zagroziłeś mieszkańcom wioski, nie możesz uniknąć go poprzez poprawienie reputacji w mieście, mimo że akcja poprawienia reputacji ma miejsce bezpośrednio po akcji zdobywania żywności. Gdy paladyn wyrusza do ataku, nie ma siły, która skłoniłaby go, aby powrócił do namiotu. Są jednak sposoby, którymi można nakłonić go do zmiany podziemi.

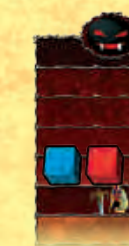


Możesz ominąć poniższy fragment i zachować go sobie na później, gdy paladyn rzeczywiście zechce kogoś dopaść.

Paladyn przejdzie do innych podziemi, jeśli spełnione zostaną następujące 2 warunki:

- Znacznik zła innego gracza znajduje się na pozycji paladyna albo nad nią.
- Znacznik zła innego gracza znajduje się wyżej od znacznika gracza, który aktualnie ma paladyna. (Musi być wyżej, nie wystarczy, że jest na tym samym polu).

Pamiętaj, że wszystko w grze toczy się według kolejności. (Przykład. Choć w praktyce zwykle wszyscy gracze jednocześnie rozpatrują kartę wydarzenia, teoretycznie podejmowanie decyzji zaczyna się od gracza rozpoczynającego). Nie jest więc możliwe, aby 2 graczy poruszało się na Złomierzu jednocześnie. Może jednak zająć niejasna sytuacja:



W podanym przykładzie 2 graczy jednocześnie stała się najbardziej zła. Omawiając fazę poszukiwaczy przygód, wyjaśniliśmy, że gracz, który znajduje się bliżej gracza rozpoczynającego, jest miłszy. Paladyn powędruje do tego drugiego.

Dobra, to tyle, jeśli chodzi o budowanie. Gdy wyjaśnisz to już graczom, spróbuj wyczuć ich nastroje. Jeśli nie chcesz już słuchać Twojego głośnego głośnienia, po prostu zaczynajcie grać. Zostali już nieco przeszkoleni w walce, więc będą się z grubsza orientować w tych wszystkich pułapkach i potworach. Szczegóły dotyczące walki możesz wyjaśnić po rozegraniu budowania w 1. roku.

Walka



Jako że masz już za sobą szkolenie bojowe, ta część będzie całkiem prosta. Doszło jedynie parę dodatkowych zasad:

- Walka trwa 4 rundy. Wszyscy poszukiwacze przygód, którzy nie zostali wyeliminowani po 4 rundzie, opuszczają Twoje podziemia i przenoszą się do odległych krain.
- Każda runda ma swoją własną kartę walki. Określa ona, jaki czar rzucają czarownicy (jeśli jacyś są) i jakie obrażenia od zmęczenia odniesie 1. poszukiwacz przygód. Musisz zaplanować wszystko, zanim karta walki zostanie odkryta.
- Za każdym razem, gdy poszukiwacze przygód podbijają żeton, przesuwasz swój znacznik zła o 1 pozycję w dół na Złomierzu.

A teraz przejdziemy do omówienia szczegółów – od początku do końca. Jeśli potrzebujesz więcej przykładów, wróć do rozdziału na temat szkolenia bojowego.

Na koniec ostatniej rundy budowania plansza postępu powinna być pusta. Każde z podziemi będzie mieć 3 poszukiwaczy przygód (nie licząc paladyna). W etapie walki poszukiwacze przygód będą próbowali podbić podziemia.

Każdy z poszukiwaczy przygód ma określoną liczbę punktów życia (czerwona liczba). W walce poszukiwacze otrzymują znaczniki obrażeń (czerwone kostki). Gdy liczba znaczników obrażeń na żetonie poszukiwacza jest równa jego liczbie punktów życia albo ją przekracza, żeton poszukiwacza należy od razu przenieść do podziemnego więzienia.



Znaczniki obrażeń trzyma się na planszy odległych krain, aby nie przeszkadzały w budowaniu. W trakcie walki powinieneś przenieść trochę znaczników bliżej, aby każdy mógł z nich wygodnie korzystać.

Rozstawienie

Obróć planszę postępu na drugą stronę, aby widać było stronę walki. Weź 4 karty walki z planszy głównej i umieść je awersami do dołu na wyznaczonych polach planszy postępu. Upewnij się, że są ułożone w odpowiedniej kolejności. Karta z wierzchu stosu powinna trafić na pole z 1, a ta ze spodu na pole z 4.

Plansza postępu obejmuje 4 rundy walki. Każda runda składa się z 3 faz: planowania, odkrywania kart walki i bitwy. Umieść znacznik postępu na 1. polu.



Faza planowania



Wybór żetonu podziemi

Użyj figurki sługi do zaznaczenia, który żeton podziemi zaatakują poszukiwacze przygód. Musisz wybrać spośród niepodbitych żetonów, które znajdują się najbliżzej wejścia. Dystans mierzy się tak, jakbyś przemieszczał się przez podziemia.

W 1. rundzie oznacza to, że musisz wybrać żeton, który znajduje się przy samym wejściu. W kolejnych rundach, gdy żeton ten zostanie podbity, może być kilka niepodbitych żetonów znajdujących się równie blisko wejścia. W takim wypadku wybierzesz 1 z nich.

Gdy wybierasz żetony, nie bierz pod uwagę, który z nich był podbity w poprzedniej rundzie. Poszukiwacze po każdej rundzie walki wracają na powierzchnię, aby zacerpnąć powietrza, i stamtąd wyruszają na najbliższy niepodbity żeton.

Przykład.



W 1. rundzie gracz wybiera żeton przy wejściu. Poszukiwacze podbili go. W 2. rundzie gracz może wybrać, czy walczy w tunelu na prawo czy w pomieszczeniu. Załóżmy, że wybiera pomieszczenie i korzysta ze zdolności słuza, aby uniemożliwić podbicie. Pomieszczenie nie jest podbite, a w 3.

rundzie gracz ma te same 2 wybory. Tym razem wybiera tunel, a poszukiwacze go podbijają. W 4. rundzie będzie musiał wybrać pomieszczenie, ponieważ żaden inny żeton nie jest tak blisko wejścia.

Wybór obrony

Poza wybraniem żetonu musisz określić, jakich pułapek i potworów (i duchów) użyjesz podczas bitwy. Gracze mogą podejmować te decyzje jednocześnie, ale jeśli co najmniej 1 z graczy chce podjąć decyzję w oparciu o akcje pozostałych graczy, decyzje podejmuje się po kolei, zaczynając od gracza rozpoczynającego (tego, który rozpoczął ostatnią rundę budowania). Pułapki wykłada się zakryte. Potwory (i duchy) wykłada się odkryte. Nie musisz używać żadnych pułapek ani duchów, jeśli nie masz na to ochoty.

Niektóre pułapki są obciążone kosztami (chochlik, żywność lub złoto). Musisz pokryć koszty, gdy pułapka jest odkrywana. Nie ma możliwości zmiany decyzji.

Walka w tunelach

Do bitwy w tunelu możesz użyć tylko 1 pułapki, 1 potwora i dowolnej liczby duchów.



Walka w pomieszczeniach

Do bitwy w pomieszczeniu możesz użyć 1 pułapki i będzie Cię to kosztowało 1 sztukę złota. Umieść znacznik złota na karcie pułapki, abyś o tym nie zapomniał. Możesz użyć do 2 potworów i dowolną liczbę duchów.



Faza odkrywania kart walki



Gdy wszyscy gracze wybiorą swoje pułapki i potwory (i duchy), odkryj kartę walki. Gracze, którzy korzystali ze szpiegów, aby podejrzeć kartę, mają przewagę – pozostali gracze muszą planować, nie wiedząc nic na temat karty.

Nie rozpatruje się w tym momencie efektu karty walki. Należy ją tylko odkryć.

Faza bitwy



Bitwa to ostatnia faza rundy. Gracze toczą swoje bitwy po kolei, zaczynając od gracza rozpoczynającego.



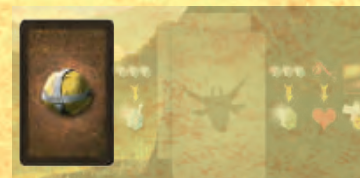
Powinieneś opisywać swoją bitwę pozostałym graczom. W ten sposób mogą śledzić Twoje poczynania i kontrolować, czy wszystko przebiega prawidłowo.

Kolejność ma znaczenie. Podczas bitwy Twoja pozycja na Złomierzu może ulec zmianie. Może to sprawić, że paladyn wybierze inne podziemia (zob. „Paladyn” powyżej). Paladyn rusza się natychmiast (wraz z jego znacznikami obrażeń), więc możliwa jest sytuacja, w której paladyn będzie walczył w wielu podziemiach w tej samej rundzie. Jednak gdy zostanie wyeliminowany, nie może się już poruszać, bez względu na sytuację na Złomierzu.



Paladyn w więzieniu wart jest więcej punktów niż przeciętny poszukiwacz. Jeśli będziesz potrafił zwrócić uwagę paladyna na swoje podziemia po znacznym osłabieniu go przez innego gracza, możesz uznać się za eksperta w tej grze. Bitwa rozgrywa się w kilku etapach, przedstawionych na planszy podziemi. Gdy przychodzi Twoja kolej, umieść figurkę sługi na ilustracji pierwszego etapu i przesuwaj ją dalej po zakończeniu kolejnych etapów.

Etap pułapek



Na początku bitwy odkrywasz swoją kartę pułapki, pod warunkiem że jakąś wyłożyłeś. Jeśli bitwa ma miejsce w pomieszczeniu, musisz zapłacić 1 sztukę złota, aby użyć pułapki. Jeśli efekt pułapki wymaga opłaty, musisz ją uiścić. Nie możesz wyłożyć pułapki, jeśli wiesz, że nie jesteś w stanie za nią zapłacić.

Pułapki ranią najczęściej poszukiwaczy przygód. Za każdy symbol na żetonach paladyna i złodziei należących do drużyny zmniejsza się obrażenia o 1 punkt. Poszukiwacze przygód z przodu drużyny mają pierwszeństwo przy zmniejszaniu obrażeń. Przykłady podano w rozdziale dotyczącym szkolenia bojowego (zob. „Szkolenie bojowe” str. 2).

Pułapki mogą mieć dodatkowe efekty, które działają nawet wtedy, gdy pułapka nie zada obrażeń. Po użyciu pułapki odrzuć ją na planszę odległych krain.

Etap szybkich zaklęć



Etap ten ma miejsce tylko wtedy, gdy spełnione są następujące 2 warunki:

- Karta walki w tej rundzie ma ikonę szybkiego zaklęcia.
- Drużyna ma wystarczającą liczbę punktów magii.

Wymagana liczba punktów magii jest przedstawiona nad kartą walki na planszy postępu. Czar w rundzie 1. wymaga 1 punktu magii. Czar w rundzie 2. wymaga 2 punktów itd. Jeśli liczba symboli na paladynie i czarownikach z drużyny równa się tej liczbie albo ją przewyższa, drużyna ma wystarczającą liczbę punktów magii.

Efekt działania szybkiego czaru jest podany na karcie. Zwykle ma on wpływ na dalsze losy bitwy. Jeżeli opis czaru zawiera wzmiankę o „wycofaniu” potwora, oznacza to, że zwracasz go do legowiska po-

tworów i zostawiasz go tam obrazkiem do góry – jakbyś nigdy nie wysyłał go na bitwę.

Jeśli czar nie jest szybkim zaklęciem lub drużyna nie może rzucić zaklęcia, lub nie ma wystarczającej liczby punktów magii, zignoruj tekst na karcie i omiń ten etap.

Etap potworów (i duchów)



Pora na atak Twoich potworów (i duchów). Jeśli wysłałeś więcej niż 1, wybierz kolejność, w jakiej będą wykonywać ataki.

Żeton potwora (lub ducha) przedstawia jego atak. Jeśli są na nim 2 ataki przedzielone poziomą linią, musisz wybrać atak, z którego skorzystasz.

Jeśli wysłałeś potwora (lub ducha), musi on wykonać atak, jeśli jest to możliwe. Następnie zostaje ogłoszony do końca tego roku, nawet jeśli atak był niemożliwy. Umieść żeton potwora (lub ducha) w legowisku potworów obrazkiem do dołu.

Rozdział dotyczący szkolenia bojowego zawiera wiele przykładów ataków i mocy specjalnych. Oto jego streszczenie:

- ✂ Atak standardowy: 1. poszukiwacz przygód otrzymuje określoną liczbę punktów obrażeń.
- ↪ Atakuj dowolny cel: wybierz poszukiwacza przygód, który ma otrzymać określoną liczbę punktów obrażeń.
- ↪ Atakuj każdego: każdy z poszukiwaczy przygód otrzymuje określoną liczbę punktów obrażeń.
- ✖ Potwór nie może atakować kapłanów.
- ✖ Duch nie może atakować 1. poszukiwacza przygód.
- ↪ Po ataku potwór wraca do legowiska obrazkiem do góry. Nie zostaje ogłoszony.
- ✂ Drużyna nie podbija (i nie otrzymuje zmęczenia) w tej rundzie.
- ✂ Kapłani nie leczą w tej rundzie.
- ✂ To nie jest potwór.
- 👤 Weź żeton trolla. (Nie dotyczy walki).

Etap wolnych zaklęć



Etap ten ma miejsce tylko wtedy, gdy spełnione są następujące 2 warunki:

- Karta walki w tej rundzie ma ikonę wolnego zaklęcia.
- Drużyna ma wystarczającą liczbę punktów magii (jak wyjaśniono wcześniej).

Zaklęcie wywiera efekt zgodnie z opisem na karcie. Zwykle szkodzi on Twoim podziemiom.



Zaklęcia działają w następujący sposób: w 1. rundzie drużyna potrzebuje 1 punktu magii. W 2. rundzie potrzebuje 2 punktów itd. Zaklęcie jest albo szybkie, albo powolne. Jeśli jest szybkie, działa po pułapkach, ale przed potworami. Jeśli jest powolne, działa po potworach.

Nie sprawdzasz liczby punktów magii, dopóki zaklęcie nie jest gotowe do działania. Zatem pułapka, która eliminuje czarownika, może uniemożliwić drużynie rzucenie szybkiego zaklęcia. Potwór nie może powstrzymać rzucenia szybkiego zaklęcia, ale może wyeliminować czarownika, zanim ten będzie mógł rzucić powolne zaklęcie.

Etap leczenia



Etap ten ma miejsce tylko wtedy, gdy spełnione są następujące 2 warunki:

- Drużyna ma co najmniej 1 kapłana albo paladyna (z symbolem).
- Co najmniej 1 potwór (lub duch) wykonał atak. (Zdolność specjalna słuza nie jest atakiem).

Podczas etapu leczenia usuwasz 1 znacznik obrażeń za każdy symbol w drużynie. W pierwszej kolejności usuń znaczniki obrażeń poszukiwaczom z przodu.

Poszukiwacze przygód, którzy otrzymali maksymalną liczbę obrażeń, są natychmiast eliminowani. Nie można ich wyciągnąć z więzienia w fazie leczenia.

Etap podboju



Przed podbiciem żetonu drużyna otrzymuje zmęczenie. Zmęczenie to obrażenia odniesione przy podejmowaniu próby podbicia żetonu. Liczba punktów obrażeń jest określona na karcie walki. Obrażenia są zadawane 1. poszukiwaczowi przygód, ale po 1 punkcie na raz. Jeśli 1. poszukiwacz zostanie wyeliminowany, pozostałe obrażenia przechodzą na następnego w linii. I tak dalej.

Oszczędź Ci konieczności patrzenia na karty walki: w 1. roku 1 karta daje 0 zmeżenia, 4 dają 1, a 4 dają 2. W 2. roku 1 karta daje 1 zmeżenia, 4 dają 2, a 4 dają 3.

Jeśli został chociaż 1 poszukiwacz przygód po przyznaniu punktów obrażeń od zmeżenia, żeton zostaje podbity. Obróć go jasną stroną do góry.

Podbity tunel to obraz kompletnej ruiny. Promienie słońca wdzierają się dziurami w stropie. Między gruzami rośnie trawa. Widywałem nawet kwiaty. Nie ma bardziej przynębiającego widoku.

Podbity żeton podziemi jest bezużyteczny. Podbite pomieszczenie traci swoją funkcję. Podbity tunel nie może być przekształcony w pomieszczenie i nie można w nim wydobywać złota.

Pozostaje jednak żetonem w Twoich podziemiach. Nowe tunele mogą być wykopywane w jego sąsiedztwie, a zasady „nie twórz kwadratu 2 x 2” czy „nie umieszczaj 2 pomieszczeń obok siebie” wciąż mają zastosowanie.

Za podbity żeton wciąż musisz płacić podatki.

Jakby ci dobroczynni poszukiwacze przygód naprawdę chcieli zrobić coś dobrego, to... hmm... imeizdoP owtseretsiniM hcup w ybilseinzoR.

Za każdym razem, gdy poszukiwacze przygód podbijają 1 z Twoich żetonów, tracisz 1 punkt zła (przesuń się o 1 pozycję w dół na Złomierzu).

Trudno zachować złośliwość wizerunek tuż po tym, gdy banda poszukiwaczy przygód przeszła jak burza przez Twoje pułapki i potwory. Wieści szybko się roznoszą.

Koniec walki

Zakończenie walki w Twoich podziemiach może nastąpić z 3 powodów:

- Wszyscy poszukiwacze przygód zostali wyeliminowani. Powoduje to natychmiastowe zakończenie Twojej walki. Omijasz wszelkie pozostałe etapy bitwy i nie toczysz bitew w kolejnych rundach. Czekasz, aż pozostali gracze zakończą walkę.
- Zakończyły się 4 rundy walki. Wszyscy poszukiwacze przygód, którzy pozostali, opuszczają podziemia i trafiają na planszę odległych krain.
- Brak jakichkolwiek niepodbitych żetonów. Jeśli nie ma więcej niepodbitych żetonów, nie ma gdzie toczyć bitwy. Za każdym razem, gdy powinieneś wybrać żeton, musisz zamiast tego uwolnić więźnia. (Przenieś 1 żeton poszukiwacza przygód z więzienia na planszę odległych krain. Możesz zatrzymać paladyna na koniec).

Gdy wszyscy gracze skończą walkę, obróć ponownie swoje potwory (i duchy) obrazkami do góry – nie mają one zamiaru przegapić najbliższego dnia wypłaty.

Jeśli jest jeszcze 1 różnica między szkoleniem bojowym a walką właściwą – w przykładach szkoleniowych podano optymalne rozwiązanie. Prawdziwa walka jest o wiele paskudniejsza. Jeśli stracisz tylko 1 żeton, uznaje się to za wielkie zwycięstwo. Powinieneś spodziewać się utraty 2 albo 3 i zbudować na tyle rozległe podziemia, aby zostało Ci coś jeszcze na potem.

Drugi rok

Po walce zaczyna się 2. rok. Gracze kontynuują rozgrywkę w swoich podziemiach. Podbite pomieszczenia i tunele nie mogą być w żaden sposób odnowione. Twoimi niedostępnymi kartami rozkazów na zimę będą te same 2 karty, które umieściłeś na tych polach jesienią 1. roku.

Odlóż 4 wykorzystane karty walki do pudełka. Weź 4 karty walki o złotych rewersach z planszy odległych krain i umieść je w mieście na planszy głównej.

Jeśli paladyn w 1. roku jest wciąż w swoim namiocie, przenieś go na planszę odległych krain. Podczas 2. roku używa się tylko silniejszego paladyna (ze złotym glifem). Nowe żetony poszukiwaczy przygód, potworów i pomieszczeń wyciąga się ze stosów ze złotymi rewersami.

W rozgrywce 2-osobowej będziesz musiał także przenieść znacznik zła gracza niezależnego o 2 pozycję w dół na Złomierzu – w stronę uśmiechniętej twarzy. Symuluje to podbijanie w podziemiach gracza niezależnego.

Wybór gracza rozpoczynającego

Żeton gracza rozpoczynającego powinien wciąż należeć do gracza, który rozpoczął jesień w 1. roku. Nadszedł czas na to, aby przekazać go dalej.

- W rozgrywce 4-osobowej żeton gracza rozpoczynającego należy przekazać graczowi naprzeciw tego, który rozpoczął 1. rok. (Przemieszcza się on zatem 3 miejsca w lewo).

Budowanie w 2. roku

Rok 2. przypomina pod tym względem 1. rok, ale pomieszczenia spełniają inne role. Poszukiwacze przygód są potężniejsi, ale nie inaczej jest z potworami. Masz też do dyspozycji większy wybór pułapek.

Przenoszenie paladyna

Podczas walki pozycja graczy na Złomierzu może się zmieniać, dlatego jest szansa, że paladyn przejdzie do innych podziemi. Gdy tak się stanie, paladyn zatrzymuje swoje znaczniki obrażeń.

Jeśli paladyn zostanie przeniesiony do podziemi, w których wszyscy poszukiwacze przygód zostali wyeliminowani, walka w takich podziemiach jest wznawiana z początkiem kolejnej rundy. (Jeśli paladyn pojawia się w 4. rundzie, jego przybycie nie wznawia walki).

Uwagi na temat wybranych pułapek

Zatruta strzałka

Dodatkowe 2 punkty obrażeń zadawane są nawet wtedy, gdy pierwszy punkt obrażeń został udaremniiony przez złodzieja. („Nic mi nie jest! To tylko zadrapanie”).

Strzałka antymagiczna

Jeśli czarownik jest nią trafiony, nawet paladyn nie może rzucać zaklęć. Jeśli kapłan stał się celem strzałki, nawet paladyn nie może leczyć drużyny. Jeśli jednak strzałka trafia paladyna, nie ma to dodatkowego wpływu na drużynę.

Pomieszczenia i potwory w 2. roku

Pomieszczenia 2. roku nie produkują niczego. Jednak pomieszczenia 1. roku stają się bardziej produktywne. Jeśli masz wystarczającą liczbę chochlików, możesz sprawić, że pomieszczenia 1. roku produkują 2 razy więcej (np. za 3 chochliki można wyprodukować 1 znacznik żywności, a za 6 chochlików 2 znaczniki żywności).



Pomieszczenia 2. roku dają albo korzyści w bitwach, jakie się w nich toczą, albo punkty na koniec gry. Pomieszczenia te nie mają wyznaczonych stref, w których należy je budować.

Jeśli umieścisz pomieszczenia bojowe blisko wejścia, będziesz mógł z nich korzystać. Staraj się trzymać pomieszczenia punktujące z dala od poszukiwaczy przygód.

Na ostatniej stronie tej instrukcji znajduje się opis wszystkich pomieszczeń i potworów. Niektóre potwory 2. roku wymagają nietypowych kosztów.

Możesz w tym momencie opisać graczom wszystkie nowe pomieszczenia i potwory albo poczekać, aż pojawią się one na stole. Wybór należy do Ciebie.

Kupowanie pułapek w 2. roku

Poszukiwacze przygód i potwory są w 2. roku potężniejsze, ale chochliki sprzedają te same pułapki. Aby interes dalej się kręcił, chochliki wpadają na pomysł niezwyklej promocji: gdy kupujesz w ich sklepie, drugą pułapkę możesz zabrać do domu gratis... ale tylko na krótki czas. Po rozpakowaniu tobolek i przyjrzeniu się pułapką wybierz 1 z nich,

Dwa lata minęły jak z bicia strzelił, aż tu nagle u wejścia do Twoich podziemi pojawiają się przedstawiciele z ministerstwa. Przyszły czas, by Cię ocenić.

Licznik punktacji znajduje się na planszy postępu po stronie walki. Każdy gracz umieszcza swoją figurkę slugi na polu 0.

Jeden sluga wskazuje, o które pole toczy się walka. Drugi śledzi kolejność zagrywania podczas bitwy. Trzeci sluga zajmuje się liczeniem punktów. Rzecz jasna, możesz wybrać slugę, jakiego sobie tylko życzysz, ale my, słudzy, bardzo się cieszymy, jeśli nadaje się nam specjalne funkcje.

Weź kartę pomocy i przejdź przez proces punktacji wiersz po wierszu. Przy każdym wierszu przesuwaj figurki graczy o określoną liczbę pól:

- 2 punkty za każde niepodbite pomieszczenie w Twoich podziemiach.
- 1 punkt za każdego potwora w Twoim legowisku potworów. (Po walce należy je ponownie obrócić obrazkami do góry). Nie przyznaje się punktów za duchy.
- 2 punkty za każdego poszukiwacza przygód w Twoim więzieniu poza paladynami, którzy warci są po 5 punktów.
- Tracisz po 2 punkty za każdy podbity żeton (pomieszczenia lub tunele).
- Tracisz po 3 punkty za każdy czerwony znak w biurze nieprzyjemnych listów.
- Pomieszczenia, które zapewniają punkty premii, podliczane są w tym momencie – poza punktami za salę chwały, które przyznaje się przy przyznawaniu tytułów.

Zwróć uwagę, że posiadanie podbitego pomieszczenia kosztuje Ci 4 punkty – tracisz 2, jeśli zostało podbite, i nie dostajesz 2 punktów za niepodbite pomieszczenie.



którą zapakujesz ponownie i oddasz. Nie ma znaczenia, którą pułapkę im odeszlesz. I tak nie mają pojęcia, co Ci sprzedali.

To przydatna usługa. Może jednak któregoś dnia chochliki wpadną na pomysł, jak oznaczyć te toboleki, i oszczędzą nam zachodu.

Kupowanie pułapek w 2. roku wygląda inaczej. Dobierasz 1 dodatkową kartę pułapki (2 karty na polach I i II oraz 3 karty na polu III). Po przyjrzeniu się swoim wszystkim kartom pułapek odrzuć 1 z nich obrazkiem do dołu. Możesz odrzucić 1 z właśnie dobranych kart albo taką, którą zdobyłeś wcześniej.

Zasada ta obowiązuje tylko przy akcji kupowania pułapek, a nie w wypadku pomieszczenia, które produkuje pułapki.

Punktacja

Tytuły

Tytuły przyznaje się graczom z największymi osiągnięciami w wybranych kategoriach. Jeśli 1 gracz ma najwyższy wynik, otrzymuje tytuł na wyłączność i dostaje 3 punkty. Jeśli 2 albo więcej graczy ma najwyższy wynik, muszą współdzielić tytuł i każdy z nich dostaje po 2 punkty.

W rozgrywce 2-osobowej tytuły wyłączne warte są 2 punkty, a współdzielone 1 punkt. Ignoruj plansze podziemi niezależnych i ich znaczniki zła.

Władca Ciemnych Sprawek

Ten tytuł przyznaje się graczowi z najwyższą pozycją na Złomierzu. W wypadku remisu tytuł jest współdzielony. (Znacznik rozpoczynającego gracza nie ma wpływu przyznawanie tego tytułu).

Nie, nie otrzymuje się żadnych punktów za najniższą pozycję. „Władca Lizania Tylków Miałostowym” nie jest tytułem, którym można się chlubić.

Władca Wnętrz

Tytuł ten przyznaje się graczowi z największą liczbą pomieszczeń. Liczą się nawet podbite pomieszczenia.

Władca Tuneli

Tytuł ten przyznaje się graczowi z największą liczbą tuneli. Liczą się nawet podbite tunele.

Za każdym razem, gdy budujesz pomieszczenie, tracisz tunel. Pamiętaj o tym pod koniec budowania w 2. roku, gdy kalkulujeś szansę na tytuły.



Walka w 2. roku

Walka przebiega w taki sam sposób w obydwu latach. Żetony, które zostały podbite w 1. roku, pozostają podbite. Poszukiwacze przygód w dalszym ciągu atakują niepodbite żetony znajdujące się najbliższej wejścia.



Władca Monstrów

Tytuł ten przyznaje się graczowi z największą liczbą potworów. Duchów nie bierze się pod uwagę.

Władca Chochlików

Tytuł ten przyznaje się graczowi z największą liczbą figurek chochlików. Żetony trolli nie są brane pod uwagę.

Władca Obfitości

Twoją zamożność mierzy się, biorąc pod uwagę liczbę znaczników złota, żywności i niewykorzystanych kart pułapek. Tytuł przyznaje się graczowi z ich największą liczbą.

Władca Bitew

W odróżnieniu od pozostałych tytułów ten przyznaje się graczowi, który zebrał najmniej – graczowi z najmniejszą liczbą podbitych żetonów (tuneli i pomieszczeń).

Wygrana

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów i staje się Podwładcą, czyli najwyższym rangą władcą podziemi w całej krainie. W razie remisu gracze współdzielą zwycięstwo.

Każdy z graczy, który ukończy grę z wynikiem powyżej 0, zdaje test i otrzymuje licencję władcy podziemi.

Jeśli skończysz grę z wynikiem równym 0 albo niższym, nie martw się – dostaniesz licencję następnym razem.

Wiesz, tu tak naprawdę nie chodzi o zwycięstwo. Chodzi o budowę wspaniałych podziemi. Nawet jeśli wszystko idzie na opak, a Ty nie masz szans, żeby stać się Podwładcą, możesz przynajmniej wykopać mnóstwo dziur i zmusić ich, żeby mianowali Cię... Władcą Tuneli!



Powyższe zasady są stworzone z myślą o przybliżeniu gry nowym graczom. W kolejnej rozgrywce możesz skorzystać z pełnych zasad. Jest tylko kilka różnic.

Wybór początkowych niedostępnych rozkazów

Podczas Twojej pierwszej gry niedostępne rozkazy dla pierwszej rundy 1. roku były wybierane losowo. W pełnej grze masz nieco więcej kontroli.

Po wybraniu rozpoczynającego gracza, ale przed odkryciem 1. żetonu potwora, pomieszczenia, poszukiwacza i wydarzenia, tasujesz karty rozkazów i losujesz 3. Spośród nich wybierasz 2, które będą Twoimi niedostępными rozkazami. Gdy wszyscy gracze wybiorą, niedostępne rozkazy zostają odkryte, a gra rozpoczyna się według opisanych wcześniej zasad.

Niedostępne rozkazy dla kolejnych rund są wybierane według dotychczasowych zasad.

Wylączymy tę zasadę z pierwszej rozgrywki, ponieważ nowi gracze prawdopodobnie nie zrozumieją, na czym polegają rozkazy, dopóki nie zobaczą ich w akcji. Możesz jednak wprowadzić tę zasadę do pierwszej rozgrywki, jeśli sobie życzysz.

Wydarzenia specjalne

W czasie przygotowania do gry przetasuj niebieskie karty wydarzeń specjalnych. Wylosuj 2 i umieść je obrazkami do dołu na planszy odległych krain – jedną pod spodem talii kart walki 2. roku, a drugą na wierzchu talii. Resztę kart wydarzeń specjalnych odłóż do pudełka, nie patrząc na nie.



Po odkryciu żetonu wydarzenia specjalnego weź kartę wydarzenia specjalnego dla tego roku z planszy odległych krain i umieść ją obrazkiem do góry na planszy postępu.

Gdy przyjdzie kolej na rozpatrzenie wydarzenia specjalnego, postępuj zgodnie z opisem na karcie.

Wydarzenia specjalne komplikują rozgrywkę. Jeśli wolisz ją uprościć, możesz z nich zrezygnować.

Rekrutowanie jako pierwszy rozkaz

Kto rano wstaje, temu Pan Bóg daje, ale sługa, który wcześniej wstaje, będzie miał problem z dostaniem się do gospody – wszyscy będą jeszcze spać. Choć walenie w drzwi nie przekona barmana, żeby otworzył gospodę wcześniej, to pobrękiwanie sakiewki z monetami może przedrzeć się nawet przez najgłośniejsze chrapanie.



Karta rekrutowania potwora (lub ducha) ma specjalny symbol, który ma za zadanie przypominać Ci o tej zasadzie – jeśli używasz tej karty jako swojego pierwszego rozkazu, kosztuje Cię 1 sztukę złota. Musisz zapłacić tyle zaraz po odkryciu karty, ale przed przeniesieniem swojej figurki sługi do podziemnej gospody. Jeśli nie masz złota, a używasz tej karty jako pierwszego rozkazu, Twoja figurka sługi umieszczana jest bezpośrednio na karcie, nie zaś na 1 z pół akcji (co pozostawia to pole wolnym do wykorzystania przez innego gracza).

Pokrycie kosztów albo zyskanie zła

Pokrywasz koszty swoją reputacją, przesuując się w górę na Złomierzu. Jeśli nie ma już wyższych pozycji, nie możesz pokryć kosztów. Działa to podobnie jak w wypadku braku znaczników złota lub żywności.

Są 3 sytuacje, w których przesuwanie się na wyższe pozycje na Złomierzu jest uznawane za koszt:

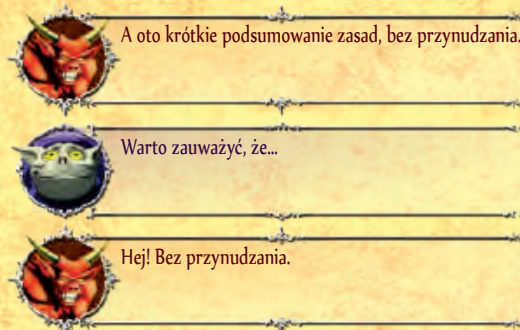
1. Zdobywanie żywności na polach akcji II i III.
2. Zatrudnianie niektórych potworów (i duchów).
3. Wypłacanie wynagrodzenia Twoim potworom (i duchom) w dniu wypłaty albo w reakcji na czar sugestii. We wszystkich innych sytuacjach (inne czary, wydarzenia specjalne, wypuszczanie potworów [lub duchów] na wolność w dniu wypłaty), gdy nie pokrywasz kosztów, „zyskujesz zło”. Jeśli zyskasz (lub stracisz) zło i powinieneś przekroczyć skalę Złomierza z którejkolwiek ze stron, po prostu zostań na ostatniej pozycji danej strony.

Nazywamy to „Złem Absolutnym”. Doskonałości nie można poprawić.

Przykład.



Nadszedł dzień wypłaty. Gracz w tej sytuacji może zapłacić tylko 2 polami reputacji, więc musi puścić wolno wiedźmę albo wampira. Decyduje się zachować wampira i pokrywa jego koszt, przesuując się o 2 pozycje w górę na Złomierzu. Zdobytwa 1 zło za puszczenie wolno wiedźmy, ale jego znacznik zła jest już na samej górze, więc nie może się przesuwać na wyższą pozycję.



Rozstawienie

- ♦ Wybierz gracza rozpoczynającego i przygotuj grę zgodnie z ilustracją na stronie 7.
- ♦ Wylosuj 2 karty wydarzeń specjalnych, które na razie pozostaną zakryte.
- ♦ Przetasuj swoje własne karty rozkazów i wylosuj 3. Wybierz 2 jako niedostępne rozkazy. Wszyscy gracze odkrywają je jednocześnie.

Budowanie

- ♦ **Faza nowej rundy**
 - » Dobierz 3 nowe żetony potworów (lub duchów) i 2 nowe żetony pomieszczeń.
 - » Z wyjątkiem 4. runy, powinieneś także wykonać następujące czynności:
 - Dobierz żetony poszukiwaczy przygód (4 dla 4 graczy, w innym wypadku 3) i rozłóż według odcieni i glicfów – od najsłabszych do najsilniejszych. (Jeśli są równie silne, usuń ostatnio dobraną).
 - Odkryj żeton wydarzeń kolejnej rundy. Jeśli jest to wydarzenie specjalne, odkryj kartę wydarzeń specjalnych tego roku.
- ♦ **Faza rozkazów**
 - » Wybierz rozkazy dla kolorów graczy niezależnych (zob. str. 15).
 - » Każdy z graczy wybiera po 3 karty rozkazów.
 - » Gracze odkrywają swoje rozkazy i po kolei umieszczają swoje figurki na polach akcji.
 - Gracz, który zatrudnia potwora (lub ducha) w ramach swojego pierwszego rozkazu, musi zapłacić 1 sztukę złota.
 - Jeśli nie zostały wolne pola akcji, figurka trafia na kartę rozkazu.
 - » Akcje wykonywane są w kolejności wyznaczonej na planszy głównej, od lewej do prawej i od góry do dołu.
 - Zdobywanie żywności, poprawianie reputacji, zatrudnianie chochlików lub kupowanie pułapek: pokrywasz koszt określony po lewej stronie strzałki (jeśli jakiś jest), a zyskujesz to, co jest po jej prawej stronie. Nie ma możliwości częściowego pokrywania kosztów w zamian za częściowe korzyści.

* Gracz, który ma okazję szpiegować, może podejrzeć 1 z kart walki.

* W 2. roku gracz, który kupuje pułapki, dostaje dodatkową kartę pułapki, a następnie odrzuca 1 ze swoich kart pułapek.

– Kopanie tuneli i wydobywanie złota: dostajesz zezwolenie, aby zatrudnić określoną liczbę chochlików. Możesz zatrudnić mniejszą liczbę, jeśli sobie tego życzysz. Na polu III musisz mieć nadchochlika, bez względu na to, ile pozostałych chochlików zatrudniasz. Trolle nie pomagają przy kopaniu i wydobywaniu złota.

* Nowe tunele muszą przylegać do poprzednich pomieszczeń lub tuneli. Nie można wypełniać wszystkich pół bloku 2 x 2. Każdy nowy tunel wymaga 1 chochlika.

* Każdy chochlik może wydobyć 1 sztukę złota w 1 niepodbitym tunelu. Dwa chochliki nie mogą wydobywać złota w tym samym tunelu.

– Zatrudnianie potwora (lub ducha): gracze dokonują wyboru w odwrotnej kolejności – III, II, I. Gdy zatrudniasz potwora, pokrywasz jego koszty. (Na polu III płacisz też 1 znacznik żywności).

– Budowanie pomieszczeń: gracze dokonują wyboru w odwrotnej kolejności. Na polach III i II płacisz 1 sztukę złota. Na polu I nie nie płacisz, ale jest możliwość, że nie pozostaną już żadne pomieszczenia.

* Pomieszczenie może zastępować niepodbitą tunel.

* Dwa pomieszczenia nie mogą być sobą sąsiadować.

* Pomieszczenia 1. roku muszą być wybudowane w określonych strefach.

- Jeśli nie korzystasz z akcji, odłóż figurkę sługi na kartę rozkazu, żeby zaznaczyć, że rozkaz nie został wykonany.

♦ Faza produkcji i odzyskiwania rozkazów

- » Jeśli masz jakieś niewykorzystane figurki chochlików (lub żetonów trolli), możesz je użyć w pomieszczeniach produkcyjnych. Przenieś wyznaczoną liczbę chochlików (lub trolli) do pomieszczenia (i pokryj wszelkie dodatkowe koszty, jeśli jakieś są), aby otrzymać określony produkt. Chochliki wyprodukowane w pomieszczeniu mogą być użyte od razu.
 - W 1. roku każde pomieszczenie może produkować tylko raz na rundę. W 2. roku każde pomieszczenie może produkować 2 razy na rundę.
- » Odbierz obie niedostępne karty rozkazów. Z 3 kart rozkazów, jakimi grałeś w tej rundzie, odbierz albo pierwszą kartę, albo dowolną kartę z figurką sługi. Przesuń pozostałe 2 na pola dla rozkazów niedostępnych.

♦ Faza wydarzeń

- » Wydarzenia wpływają na wszystkich graczy, zaczynając od gracza rozpoczynającego.
 - Dzień wypłaty: pokryj koszty każdego potwora (lub ducha) albo puść go wolno, zyskując 1 punkt zła.
 - Podatki: za każde 2 żetony podziemi (podbite albo niepodbite) musisz zapłacić podatek w wysokości 1 sztuki złota. Zaokrąglamy w górę. Za każdą sztukę złota, której nie możesz albo nie chcesz zapłacić, zyskujesz 1 czerwony znak (-3 punkty na koniec gry).
 - Wydarzenie specjalne: postępuj zgodnie z opisem zawartym na karcie wydarzenia specjalnego.

♦ Faza poszukiwaczy przygód

- » W rozgrywce 2-osobowej przesuń znacznik zła gracza niezależnego o 1 pozycję w górę.
- » Najsłabszy poszukiwacz przygód (pierwszy po lewej stronie) trafia do gracza z najniższą pozycją na Złomierzu. Następny w kolejce idzie do gracza z wyższą pozycją na Złomierzu itd. Nierozstrzygnięte sytuacje rozwijają się według kolejności gry. Gracz rozpoczynający jest najmilszy.
 - Nowi poszukiwacze przygód ustawiają się za tymi z poprzednich rund, z wyjątkiem wojowników, którzy przechodzą na początek drużyny.

♦ Koniec rundy

- » Zwróć wszystkie chochliki do legowiska chochlików.
- » Jeśli nie ma jesieni, przekaz żeton gracza rozpoczynającego graczowi po lewej.

Paladyn

- » Każdy rok ma tylko 1 paladyna.
- » Paladyn opuszcza swój namiot i kieruje się do podziemi gracza, który pierwszy stanie na pozycji paladyna na Złomierzu albo ją przekroczy.
- » Paladyn przejdzie do podziemi innego gracza, jeśli jest on na pozycji paladyna albo nad nią i jednocześnie jest nad graczem, który aktualnie ma u siebie paladyna.
 - W wypadku remisów gracz rozpoczynający jest najmilszy.
 - Jeśli paladyn przechodzi w walce do innych podziemi, zabiera punkty obrażeń (jeśli jakieś ma) ze sobą.

Walka

- ♦ Obróć planszę postępu na drugą stronę. Rozłóż po kolei karty walki obrazkami w dół.
- ♦ Walka trwa 4 rundy. Jeśli liczba znaczników obrażeń poszukiwacza przygód jest równa liczbie jego punktów życia albo ją przekracza, zosta-

je on wyeliminowany i idzie od razu do więzienia. Twoja walka kończy się z chwilą, gdy wyeliminujesz wszystkich Twoich poszukiwaczy albo po zakończeniu 4 rund.

♦ Faza planowania: Wszyscy gracze mogą planować w tym samym czasie.

- » Wybierz niepodbitą żeton najbliższej wejścia i oznacz go figurką sługi.
 - W tunelu możesz użyć 1 pułapki i 1 potwora.
 - W pomieszczeniu możesz użyć 1 pułapki (za 1 sztukę złota) i do 2 potworów.
 - Możesz użyć dowolnej liczby duchów.
 - Jeśli nie chcesz, nie musisz używać pułapki ani potwora (lub ducha).
- » Jeśli nie masz niepodbitych żetonów, odrzuć 1 uwiecznionego poszukiwacza przygód zamiast przeprowadzać fazę planowania.

♦ Faza odkrywania kart walki: Odkryj kartę walki dla tej rundy.

♦ Faza bitwy: Gracze toczą bitwy po kolei, zaczynając od gracza rozpoczynającego.

- » Etap pułapek: Odkryj swoją kartę pułapki (i zapłać za nią, jeśli jest taka potrzeba) i wykonaj jej działanie. Złodzieje obniżają punkty obrażenia o 1 za każdy symbol , zabezpieczając w pierwszej kolejności poszukiwaczy z przodu. Odrzuć kartę pułapki.
- » Etap szybkich zaklęć: Jeśli karta walki dysponuje szybkim czarem, a drużyna wystarczającą liczbą punktów magii , wykonaj działanie szybkiego zaklęcia.
- » Etap potworów (i duchów): Twoje potwory (i duchy) wykonują ataki w kolejności, jaką wybrałeś. Po ataku Twój potwór (lub duch) jest wyłączany z gry (odwracany obrazkiem do dołu) do końca danego roku.
- » Etap wolnych zaklęć: Jeśli karta walki dysponuje wolnym zaklęciem, a drużyna wystarczającą liczbą punktów magii , wykonaj działanie wolnego zaklęcia.
- » Etap leczenia: Jeśli co najmniej 1 potwór (lub duch) wykonał atak, usuń drużynie 1 znacznik obrażeń za każdy symbol . Poszukiwacze z przodu są leczeni na początku.
- » Etap podboju:
 - Drużyna otrzymuje taką liczbę znaczników obrażeń, jaką przedstawia karta walki. Punkty te trafiają do 1. poszukiwacza przygód. Jeśli zostanie on wyeliminowany, pozostałe znaczniki przechodzą na następnego poszukiwacza w kolejce.
 - Jeśli zostanie co najmniej 1 poszukiwacz przygód, drużyna podbija żeton. Obróć go i przesuń swój znacznik zła o 1 pozycję w dół na Złomierzu.

Drugi rok

- » Przygotowanie: Obróć planszę postępu na stronę budowania. Umieść nowe karty walki w mieście. Odrzuć paladyna z 1. roku, jeśli wciąż jest na planszy głównej.
- » W rozgrywce 2-osobowej przesuń znacznik zła gracza niezależnego o 2 pozycje w dół na Złomierzu.
- » Wybierz nowego gracza rozpoczynającego, przekazując znacznik gracza rozpoczynającego:
 - graczowi po prawej w rozgrywce 4-osobowej,
 - graczowi po lewej w rozgrywce 3-osobowej,
 - nie przekazując go wcale w rozgrywce 2-osobowej.
- » Pod koniec zimy, wiosny i lata znacznik gracza rozpoczynającego przechodzi w lewo, jak w 1. roku.
- » Rozegraj fazy budowania i walki 2. roku.

Punktacja

- » Przynaj punkty za różne elementy poszczególnych podziemi.
- » Przynaj punkty za tytuły.
- » Gracz z największą liczbą punktów wygrywa i zostaje mianowany Podwładą.
- » Każdy gracz z wynikiem powyżej 0 otrzymuje licencję władcy podziemi.

Gra autorstwa Vlaady Chvátila

Ilustracje: David Cochard

Projekt: Filip Murmak

Tłumaczenie: ALBION

Główny tester: Petr Murmak

Testerzy: Miláno, Vazoun, Petá, Rumun, Jéna, Krúpin i wielu innych z brneńskiego klubu gier planszowych, Ellife, Roneth, Vodka, Cauty the Paladinslayer i inni z klubu Korunka w Ostrawie, Petr, Martina, Vitek, Filip, Ladinek, Vláša Suchý, Jirka Baum a i inni z klubów Paluba i Kapsa w Pradze, Plema, Flygon, Tomáš i inni z klubów w Pilźnie, Eklp, Petronilla, Elwen, Tüva Bivod i jego przyjaciele oraz wielu innych z wszystkich zakątków Czech.

Specjalne podziękowania dla: dilli i zaprzyjaźnionych z nią graczy ze Słowacji i Austrii oraz dla miłych organizatorów Festival Fantazie i Gamecon.

© Czech Games Edition, październik 2009
www.CzechGames.com

rebel

CGE
Czech Games Edition

Potwory (i duch)



Goblin

Goblin nie należy do największych potworów w podziemiach, ale jeśli jego standardowy atak za 2 wyeliminuje 1. poszukiwacza przygód, nabiera takiej ochoty, że atakuje za 1 także kolejnego poszukiwacza.



Śluz

Czym byłyby podziemia bez śluzu? Śluz może atakować ze stropu (wszystkich za 1) albo oblepić nogi członków drużyny, powodując ich unieruchomienie.

Jeśli wybierasz drugą alternatywę, drużyna nie podbija (i nie otrzymuje zmczenia) w tej rundzie. Choć śluz zostaje ogłuszony, nie uważa się tego za atak. Kapłani nie będą mogli leczyć drużyny, chyba że inny potwór (lub duch) atakował w tej rundzie.



Duch

Coś, co jest nietypowe dla tego potwora, to fakt, że nie jest potworem:

- + Ograniczenia związane z maksymalną liczbą potworów w bitwie nie dotyczą duchów.
- + Zakłęcie albo wydarzenie, które działa na potwory, nie działa na duchy, chyba że wyszczególniono je w opisie.
- + Duchy nie liczą się jako potwory przy podliczaniu punktów.
- + Duchy nie mogą być wykorzystane jako zapłata za demona.

Duch nie może atakować 1. poszukiwacza przygód w szyku, ale może atakować dowolnego innego poszukiwacza za 2. Jeśli jest tylko 1 poszukiwacz, duch nie może w ogóle wykonać ataku.



Troll

Ten kosmaty, poczciwy olbrzym z przyjemnością pomaga chochlikom w podziemiach. Gdy zatrudniasz trolla, dostajesz żeton trolla, który można użyć zamiast figurki chochlika w pomieszczeniu produkcyjnym. Troll nie pomaga wykopywać tuneli ani wydobywać złota i nie liczy się jako chochlik przy podliczaniu punktów. Jeśli stracisz trolla, musisz odłożyć jego żeton. Troll wykonuje standardowy atak za 3. Jeśli zapłacisz 1 znacznik żywności, zaatakuj za 4. Z pełnym brzuchem walki mu się lepiej.



Wiedźma

Wiedźma specjalizuje się w szalonej magii chaosu. Może rzucić duże zaklęcie (standardowy atak za 4) albo 2 mniejsze (2 ataki na kogokolwiek, każdy za 1). Dwa ataki mogą być skierowane w tego samego poszukiwacza albo w 2 różnych.



Wampir

Nie ma nic tak bliskiego „złu”, jak wysysanie krwi. Wampir może przysać się do dowolnego poszukiwacza, zadając mu 3 punkty obrażeń. Może też nakarmić się i uciec: zaatakuj dowolnego poszu-

kiwacza za 2, a następnie odłóż żeton do legowiska potworów obrazkiem do góry, aby był gotowy do użycia w kolejnej bitwie.

Wampir nie może atakować kapłanów (ale nie wzgardzi paladynami). Jeśli drużyna ma już tylko kapłanów, wampir nie może w ogóle zaatakować.



Golem

Poza 1 sztuką złota, koszt golema to 1 karta pułapki. Musisz odrzucić 1 pułapkę przy zatrudnieniu golema i kolejną w dniu wypłaty. Jeśli nie masz karty pułapki, nie możesz pokryć kosztów golema. Golem po prostu atakuje. 1 atakuje znowu. 1 znowu. Wykonuje on standardowy atak za 4, ale nie zostaje ogłoszony po bitwie. Powraca do legowiska potworów obrazkiem do góry i może być użyty w kolejnej rundzie.




Smok

Ognisty oddech smoka zadaje 2 punkty obrażeń każdemu z poszukiwaczy przygód. Poza tym (z racji tego, że kapłani zwykle noszą na sobie łatwopalną odzież) drużyna omija etap leczenia w tej bitwie.



Demon

Demon wpada w sam środek grupy poszukiwaczy przygód i wykańcza 1 z nich. Może zaatakować dowolnego bohatera i zadać mu 7 punktów obrażeń. Drużyna będzie tak zszokowana, że zapomni w tej rundzie o podbijaniu. Omiń etap podboju i zmczenia.

Gdy zatrudniasz demona albo wypłacasz mu wynagrodzenie, poza zapłatą w postaci , musisz odrzucić 1 potwora. Plusem jest to, że potwór, którym karmisz demona, nie wymaga pokrywania kosztów w dniu wypłaty.



He, he. Oto ja we własnej osobie. Zawsze z radością pomagam w redukcji kosztów. Ale nie myśl sobie, że można mnie zapychać duchami. One tylko przeze mnie przechodzą.

Pomieszczenia produkcyjne

Pomieszczenia produkcyjne są dostępne wyłącznie w 1. roku. Mogą być wykorzystane raz na rundę w 1. roku i 2 razy na rundę w 2. roku. Każde pomieszczenie wymaga określonej liczby chochlików, ale można też wykorzystać żetony trolli.



Kurnik, grządka z grzybami

Pomieszczenia te służą do produkcji żywności. Kurczaki wolą żyć bliżej powierzchni, grzyby wolą zaś być głęboko pod ziemią.



Sklep z pamiątkami, mennica

Pomieszczenia te służą do produkcji złota. Sklep z pamiątkami powinien znajdować się blisko powierzchni, aby przyciągać klientów. Mennica nie jest do końca legalna, powinna więc być schowana głębiej pod ziemią (choć niektórzy uważają, że produkcja ceramicz-

nych kubków w kształcie chochlików to większa zbrodnia niż podrabianie pieniędzy).



Warsztat

Wyrobienie pułapek to hałaśliwy interes, więc najlepiej założyć go na skrajku podziemi. Gdy korzystasz z tego pomieszczenia, dobrać kartę pułapki. Zasada dotycząca dobierania dodatkowej karty pułapki przy kupowaniu pułapek w 2. roku nie ma zastosowania w wypadku kart pułapek uzyskanych dzięki warsztatowi.



Skład z narzędziami

Rodzaj chochlikom parę dodatkowych kilofów, a możesz być pewien, że zaczną kopać, nieważne, czy masz na to zezwolenie czy nie. Pomieszczenie to pozwala wykopać 1 tunel według normalnych zasad. Tunel wykopywany jest przez 2 chochliki ze składu z narzędziami, nie umieszczasz chochlika na tunelu.



Prasa drukarska

Jeśli nie podobają Ci się wiadomości, wydrukuj własne. Prasa drukarska znajdująca się w samym środku Twoich podziemi pozwoli Ci zaimponować ludności nagłówkami w rodzaju „Lokalny władca podziemi ratuje kotka” czy też „Lokalny władca podziemi honorowym dawką krwi”.



Magiczna komnata

To pomieszczenie także najlepiej prezentuje się w centrum podziemi, jest kunsztownie ozdobioną kryjówką, zwaną przez nas „Magiczną komnatą”. Urządź tu romantyczną kolację dla dwojga chochlików, a nagle pojawi się trzeci. Prawdziwa magia! Nowa figurka chochlika pojawia się błyskawicznie w Twoim legowisku chochlików, aby można ją było użyć przy produkcji. I owszem, nawet w tym pomieszczeniu możesz używać żetonów trolli. Jak to wyjaśnić? One po prostu lubią chochliki.

Pomieszczenia bojowe

Pomieszczenia bojowe można wykorzystywać tylko w 2. roku. Wpływają na bitwy, jakie się w nich toczą. Nie wywierają efektów poza walką i nie wpływają na bitwy na innych żetonach w Twoich podziemiach.



Sala szkoleniowa

W tym miejscu Twoje trolle i gobliny uczą się sztuki walki. W pomieszczeniu tym trolle i gobliny zadają dodatkowy 1 punkt obrażeń przy każdym ataku – troll może zaatakować za 4 (albo 5, jeśli dostanie żywność), goblin może zaś zaatakować za 3, a zaraz potem za 2, jeśli pierwszy atak wyeliminuje pierwszego poszukiwacza przygód.



Ciemnia


Nie, tu nie wywołuje się zdjęć. To po prostu bardzo ciemne pomieszczenie. Wampiry i wiedźmy, które się w nim znajdują, zadają dodatkowy 1 punkt obrażeń przy każdym ataku. Wampir może zaatakować

za 4 albo też zaatakować za 3, aby następnie się ulotnić. Wiedźma może wykonać standardowy atak za 5 albo 2 ataki za 2 skierowane w dowolne cele.



Labirynt

Labirynt przypomina długi tunel – możesz założyć w nim 2 pułapki i nie musisz płacić za nie złotem, jak w pozostałych pomieszczeniach. Możesz jednak wystawić tu tylko 1 potwora.

Jeśli zagrywasz 2 pułapki, możesz wykorzystać je w dowolnej kolejności. Aby zmniejszyć obrażenia od 2. pułapki, poszukiwacze mogą użyć tylko symboli , które nie zostały użyte do 1. pułapki.

Przy podliczaniu punktów labirynt liczy się za zwykłe pomieszczenie.



Komnata antymagiczna

Nie, nie jest to przeciwieństwo magicznej komnaty. Jest to pomieszczenie, w którym drużyna nie może rzucać zaklęć. W wypadku bitwy w tym pomieszczeniu ominię etapy szybkiego zaklęcia i wolnego zaklęcia. Twoje pułapki i potwory (i duchy) funkcjonują normalnie. (Antymagia nie działa nawet na wiedźmę).

Pomieszczenia punktujące

Pomieszczenia punktujące są dostępne tylko w 2. roku. Zapewniają one dodatkowe punkty na koniec gry, ale tylko pod warunkiem, że uda Ci się uchronić je przed podbiciem. Punkty z tytułu ich posiadania dolicza się poza 2 punktami, jakie dostaje się za każde niepodbite pomieszczenie. Nie zapomnij, aby odwrócić żetony potworów (lub duchów) obrazkiem do góry po walce w 2. roku. Potwory po prostu uwielbiają być podliczane przy punktacji.



Stółowka

Zyskujesz 1 punkt za każdego przedstawionego potwora (trolla, goblina, śluz i wiedźmę). (Wymienione potwory karmią się żywnością. Smoki również ją pochłaniają, ale stółowka nie daje punktów za smoki, bo wszczynają one bójkę z użyciem żywności).



Kaplica

Z organami piszczałkowymi, a także. Zagraj złowieszczy akord mollowy i zyskaj 2 punkty za każdego wampira i ducha. (Zgadza się – punkty za duchy).



Pandemonium

Gotyckie łuki, marmurowe cokoly, groteskowe posągi i portal do innego wymiaru. Zyskaj 2 punkty za każdego golema, smoka i demona.



Sala chwwały

To w tym miejscu gromadzisz swoje nagrody i trofea.

Za każdy wyłączny tytuł, jaki otrzymujesz, zyskujesz 2 dodatkowe punkty (albo 1 punkt w rozgrywkach 2- i 3-osobowych). W przeciwieństwie do pozostałych pomieszczeń punkty te są podliczane przy wręczaniu tytułów.