VLAADA CHVATIL

WŁADCY PODZIEMI

Spotkali się w gospodzie. Obalili parę piw i jeszcze przed końcem wieczoru potężny wojownik, mądry czarownik, pobożny kapłan i przebiegły złodziej stworzyli nierozerwalną drużynę, gotową do walki ze złem tego świata. Kto by pomyślał? Tak się składa, że parę kroków dalej faktycznie czai się zło. Mroczny władca wypełnił niedalekie wzgórze korytarzami, pułapkami, skarbami i trollami.

Tak więc następnego poranka (lub popołudnia, w zależności od tego ile ostateczne 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 biurokracja! Podziemia muszą spełniać rygorystyczne standardy bezpieczeństwa, wydobycie złota podlega surowym ograniczeniom, podatki trzeba płacić, kiedy tylko zażyczy sobie tego Ministerstwo Podziemi. A jak 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.

Wsparcie dla tej gry pochodzi z edukacyjnego funduszu powierniczego Ministerstwa Podziemi. Mamy nadzieję, że uda nam się 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, 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 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. Czynię to z radością. Chociaż jak nie przestaną mnie cenzurować, wezmę ołówek i *[ocenzurowano zgodnie z wymogami przepisów o przekleństwach]*.

Hej, jak leci? Jestem Bezimiennym Demonem z Bezkresnych 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 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 i możesz je wytłumaczyć swoim znajomym? 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 jak jeszcze na miejsce dotrą poszukiwacze przygód...

Tak, bycie władcą podziemi to nie jest spacerek w parku. Jeżeli szukasz jakiejś prostej, lekkiej i nieskomplikowanej rozgrywki może zajmij się kopaniem szczeniaków czy czymś takim. Jeżeli jednak nie boisz się fal ciemności i chaosu, jeżeli 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 można znaleźć kompletne streszczenie wszystkich zasad.

Podsumowanie

Władcy Podziemi jest grą przeznaczoną 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 masz zbudować solidne podziemia i obronić je przed zakusami poszukiwaczy przygód. Po upływie dwóch lat na inspekcję przybędą przedstawiciele ministerstwa, którzy przyznają Ci punkty za osiągnięcia na polu inżynierii i taktyki.

Przegląd rozgrywki

Gra toczy się w dwóch fazach: budowania i walki. Każda z nich jest zilustrowana za pomocą planszy postępu, która ma jedną stronę dla budowania i drugą dla walki.

Budowanie

Gra rozpoczyna się od fazy budowania, która trwa cztery rundy (wiosna, lato, jesień, zima). Każda runda składa się z kilku faz, oznaczonych na planszy postępu. Znacznik postępu przesuwa się, żeby wskazywać odpowiednią fazę i rundę.

Podczas budowania gracze powiększają i ulepszają swoje podziemia, wynajmują chochliki, rekrutują potwory, kupują pułapki i płacą 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 czterech rundach budowania przyjdzie pora, abyś obronił swe podziemia.

Walka

Walka także składa się z czterech rund. Podczas każdej z nich poszukiwacze przygód będą starali się zdobyć jedno pole podziemi stworzonych przez gracza. Gracz będzie korzystał w obronie z pułapek i potworów pozyskanych w trakcie budowy, aby jak najszybciej wyeliminować poszukiwaczy przygód, zanim zdobędą zbyt dużą część jego podziemi.

Rok drugi

Po zakończeniu walki w roku pierwszym, rozpocznie się rok drugi, składający się także z budowania i walki.

Poszukiwacze przygód w roku drugim są znacznie bardziej potężni, prawdopodobnie za sprawą tajemniczych obrzędów awansu na wyższy poziom.

Punktacja

Po zakończeniu walki w roku drugim graczom przyznane zostaną punkty. Zwycięzcą zostanie ten, kto zgromadzi ich najwięcej.

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

Szkolenie bojowe

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

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

Jeżeli Twoi przyjaciele nie rozgryzą tej części lub uznają, że wcale nie jest zabawna, to prawdopodobnie gra nie jest dla nich. Możesz ich od razu 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 (To nie ma wpływu na szkolenie bojowe).

Zdolności

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

Rewers żetonu potwora (lub ducha) wskazuje czy można go zatrudnić w roku pierwszym (srebrny kolor), czy drugim (kolor złoty). Podczas szkolenia bojowego omówimy tylko potwory (i duchy) z roku pierwszego.

Żeton poszukiwacza przygód

Glif

Dwóch poszukiwaczy przygód o takim samym glifie dysponuje równą siłą. Poszukiwacze przygód posiadający bardziej skomplikowane glify są bardziej potężni.

Poziom mocy jest także zaznaczony odcieniem tła – jaśniejsze kolory oznaczają większą potęgę.

Punkty życia

Ilość 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

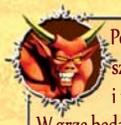
Efekt działania pułapki, wliczając ewentualny specjalny koszt. Niektóre pułapki mają inną siłę i koszt w roku drugim gry. Na potrzeby szkolenia bojowego pominiemy wartości dotyczące roku drugiego.

Ilustracja

Wszystkie karty pułapek mają taki sam rewers. Istnieje tylko jedna talia dla obu lat.

Podziemia szkoleniowe

Na potrzeby szkolenia bojowego wykorzystamy podziemia zatwierdzone przez Ministerstwo Podziemi. Wyglądają identycznie jak prawdziwe. Przykładowe można znaleźć na odwrocie tabeli podziemi każdego z graczy. Nawet jeżeli liczba graczy jest mniejsza, niż czterech, należy skorzystać z wszystkich czterech podziemi szkoleniowych – w każdych rozgrywany jest inny scenariusz. W każdych podziemiach szkoleniowych należy rozstawić odpowiednie potwory (lub duchy), pułapki oraz poszukiwaczy przygód.



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

Znaczniki obrażeń

Za pomocą znaczników obrażeń śledzi się obrażenia zadane poszukiwaczom przygód. Kiedy jakiś poszukiwacz przygód zostanie ranny, połóż na jego polu odpowiednią liczbę znaczników obrażeń. Jeżeli liczba tych znaczników jest równa lub większa niż liczba punktów życia poszukiwacza przygód (czerwona liczba), to taka postać zostanie wyeliminowana i należy ją przenieść do więzienia.

Wejście z wylosowanymi wcześniej poszukiwaczami przygód

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

Podczas czterech scenariuszy 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 jak dobrze pójdzie zapełnisz je pokonanymi poszukiwaczami przygód.

Pole walki

Tutaj przedstawione są etapy walki, które zostaną wyjaśnione poniżej. Tutaj znajdują się miejsca, w których można umieścić potwory (i duchy) oraz pułapki, do wykorzystania podczas walki.

Skarbiec/spiżarnia

Podczas scenariuszy szkoleniowych niewiele tutaj znajdziesz, ale w niektórych z nich potrzebny jest znacznik żywności lub znacznik złota.

Twoje opcje bojowe

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

Małe podziemia z trzema tunelami

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

Figurki sług

Słudzy są niezbędni do prawidłowego funkcjonowania każdych podziemi. Te figurki ułatwią Ci śledzenie akcji.

Walka

Walka toczy się na przestrzeni wielu rund. Podczas każdej z nich poszukiwacze przygód będą próbowali zdobyć jedno 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 pierwszym polu: planowanie. Po ukończeniu wszystkich kroków, przemieść figurkę na kolejne.

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 (oraz duchy), które chcesz wykorzystać. W tunelu można wykorzystać tylko jednego potwora i jedną pułapkę.

Umieść kartę pułapki oraz 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 odłóż kartę pułapki.

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

Przykład 1:

Umieść po 1 znaczniku obrażeń na każdym z wojowników i dwa na kapłanie 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. W pierwszej kolejności zmniejszane są obrażenia zadawane poszukiwaczom przygód w pierwszej linii.

Przykład 3:

Toczący się głaz zadaje 3 punkty obrażeń, ale złodziej zmniejsza te obrażenia o 2 punkty. Umieść na karcie wojownika 1 punkt 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. Jeżeli w drużynie znajduje się kilku złodziei, ich zdolności dodają się do siebie. Te zdolności działają jednak wyłącznie na obrażenia. Jeżeli 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 (pomiń zdobywanie) wciąż obowiązuje.

Potwory (i duchy)

Potwory (i duchy) atakują po wprowadzeniu efektów działania pułapek. Jeżeli masz ich więcej, możesz ustalić kolejność, w jakiej będą atakować.

Niektóre z potworów mają dwa sposoby ataku, przedzielone linią poziomą. Możesz wybrać, z którego chcesz skorzystać.

W tych przykładach wykorzystano zdolności ataku potworów ponad linią poziomą.

Istnieją trzy rodzaje ataków:

Atak standardowy

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

Przykład :

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

Zaatakuj dowolny cel

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

Przykład :

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

Zaatakuj każdego

Potwór zadaje oznaczoną liczbę obrażeń wszystkim poszukiwaczom przygód.

Przykład :

Jeżeli zdecydujesz się zaatakować wszystkich śluzem za 1, wszyscy poszukiwacze przygód otrzymają 1 znacznik obrażeń. To wystarczy, aby wyeliminować wojownika.

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

Potwory (i duchy) nie mogą zwyciężyć. Takie są prawa podziemi. Nie do nich należą rozważania dlaczego... Ich obowiązkiem jest wykonywać rozkazy i ginąć... 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. Jeżeli któryś z poszukiwaczy przygód został zaatakowany, kapłani uzdrowią drużynę. Jeżeli jednak podczas tej rundy żaden potwór (czy duch) nie zadał drużynie obrażeń, kapłani nie będą leczyć, nawet jeżeli 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 1 znacznik obrażeń na każdy symbol ♥ na swojej karcie postaci. Teraz nie ma znaczenia czy obrażenia zostały zadane przez potwory (lub duchy) czy pułapki. Kapłani leczą to, co mogą, począwszy od poszukiwacza przygód na pierwszej linii. Kapłan uleczy także siebie, jeżeli postacie znajdujące się przed nim nie mają 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 nic się nie dzieje, ponieważ żaden z pozostałych poszukiwaczy przygód nie ma obrażeń.

Przykład 3:

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

Zmęczenie i zdobywanie

Teraz poszukiwacze przygód będą próbowali zdobyć oznaczone pole.

To nie jest jednak takie proste. Muszą poradzić sobie z ciemnością, szczurami, zamokniętymi mapami i nierównym podłożem. Czasem kłócą o się o to, którędy iść, kto ma nieść latarnię oraz czy mówi się „rozgałęzienie" czy „skrzyżowanie w kształcie litery T". Wędrowanie przez podziemia może być bardzo wyczerpujące.

Zanim drużyna zdobędzie pole, zbiera zmęczenie. Oznacza to dwa 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 jednym punkcie. Jeżeli pierwszy z poszukiwaczy przygód zostanie wyeliminowany przez zmęczenie, kolejny punkt otrzyma następny w kolejności.

Jeżeli w wyniku zmęczenia (lub wcześniej) wyeliminowani zostaną wszyscy poszukiwacze przygód, walka zakończy się i poszukiwacze nie zdobędą danego pola.

Jeżeli jednak po przypisaniu obrażeń od zmęczenia przy życiu pozostanie choć jeden poszukiwacz przygód, pole zostanie zdobyte. Odwróć je jasną stroną do góry. Kolejna bitwa zostanie rozegrana na następnym polu.

Późniejsze rundy

Po zdobywaniu runda kończy się. Następnie rozpocznie 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 lub aż zdobędą wszystkie pola podziemi.

Scenariusze treningowe

Możemy teraz przyjrzeć się scenariuszom w przygotowanych podziemiach treningowych.

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

Upewnij się, że poprawnie przemieszczają figurkę sługi i poprawnie opisują kolejne akcje. Jeżeli 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. Jeżeli zapłacisz 1 jednostkę żywności, może zamiast tego zaatakować za 4 punkty obrażeń.

Goblin

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

Wiedźma

Wiedźma może wykonać standardowy atak za 4 punkty lub wykonać dwa ataki na dowolny cel za 1 punk obrażeń każdy. Te dwa ataki mogą zostać przeprowadzone na jednym poszukiwaczu przygód lub dwóch 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 jednego potwora i tyle duchów, ile tylko zechcesz.

Wampir

Wampir może zaatakować każdego, kto nie jest kapłanem. Może wykonać atak za 3 punkty obrażeń lub ugryźć i uciec za 2 punkty obrażeń. W tym drugim przypadku 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 lub oblepić nogi jednego z poszukiwaczy przygód i unieruchomić go. Ten ostatni efekt nie jest atakiem i nie pozwala na leczenie. To efekt specjalny, który powoduje, że poszukiwacze przygód nie zdobywają pola (i nie otrzymują punktów zmęczenia) podczas tej rundy. Bez względu na to czy skorzystasz ze specjalnej zdolności śluzu, czy nie, potwór zostaje ogłuszony.

Rozwiązania

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

W każdym ze scenariuszy znajduje się rozwiązanie, w którym poszukiwacze przygód zdobywają tylko jedno pole. Jeżeli Twoi znajomi nie znajdą optymalnego rozwiązania, nie ma to większego znaczenia. Chodzi o to, aby zapoznali się z mechaniką walki.

Pierwszy scenariusz

Najprostszym rozwiązaniem jest użycie toczącego się głazu i trolla w rundzie pierwszej, 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 zdobywania. 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 zdoła zdobyć kolejne pole.

Innym, jeszcze bardziej wydajnym rozwiązaniem jest wykorzystanie darmowego ataku trolla po tym, jak pułapka zlikwiduje pierwszego z wojowników. To nie wystarczy, aby pozbyć się drugiego, 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 zdobyć drugie pole. Wynik jest taki sam, jak w przypadku 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?")

Zamiast tego zostawimy pułapkę na następną rundę, a zamiast tego wyślemy wiedźmę i ducha. Wiedźma załatwi pierwszego poszukiwacza przygód, ale najpierw wyślemy do akcji ducha. Chcemy, aby zaatakował złodzieja w drugim szeregu, a nie będzie mógł tego zrobić, jeżeli ten znajdzie się na pierwszym miejscu.

Następnie wojownik zostaje wyeliminowany przez wiedźmę, a ranny złodziej umrze ze zmęczenia. W rundzie drugiej zostaje nam jeden złodziej. Teraz przygotujemy zatruty posiłek. I choć złodziej wie, że nie powinien, spróbuje (1 punkt obrażeń). Następnie dobija go zmęczenie, zanim uda mu się zdobyć drugie pole.

Trzeci scenariusz

Ci poszukiwacze przygód są twardsi. Czyżby nasz wampir ugryzł większy kawałek, niż może przełknąć? Nie może zaatakować kapłana, więc dla niego zostawimy wahadło. Ale żeby to zadziałało, musimy pozbyć się złodzieja. W pierwszej rundzie wyślemy 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. Wysyłamy wampira, aby wykończył złodzieja, po czym wraca do legowiska obrazkiem do góry. Kapłan nie ma kogo leczyć. W trakcie zajmowania pola wojownik otrzymuje dwa punkty obrażeń.

W rundzie trzeciej wysyłamy w końcu wahadło i wampira. Wahadło zadaje kapłanowi 3 punkty obrażeń. Następnie wykonujemy silny atak wampirem przeciwko wojownikowi, eliminując 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 podczas zdobywania drugiego pola.

Czwarty scenariusz

Zachowajmy cierpliwość. Zatrzymamy na razie śluz i wyślemy samą ścianę ognia. Słaby złodziej może zmniejszyć obrażenia tylko dla pierwszego kapłana. Złodziej otrzymuje 1 punkt obrażeń, a kapłan z tyłu 2. Kapłani nikogo nie leczą, ponieważ nie było walki. Drużyna zdobywa pierwsze pole, po tym jak kapłan otrzymuje dwa punkty obrażeń.

W drugiej rundzie wysyłamy 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 wszystkim członkom drużyny po 1 punkcie obrażeń. Kapłan nie może leczyć z powodu strzałki. Podczas zdobywania pierwszy punkt zmęczenia eliminuje złodzieja, a drugi kapłana, zanim uda im się zdobyć drugie pole.

Walka w pomieszczeniach

Jak dotąd omówiliśmy tylko walkę w korytarzach. Niektóre z pól podziemi mogą jednak być pomieszczeniami. Istnieją pomiędzy nimi dwie różnice:

- Można wysłać do walki dwa 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 kilkutonowy ciężar. Wciąż jest tam miejsce dla dwóch potworów.

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

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

Scenariusz szkoleniowy

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

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

Zasady Gry

Zasady gry skupiają się na rozgrywce z udziałem czterech graczy. Rozgrywka z udziałem trzech jest podobna i obejmuje podobne strategie.

Podziemia dla dwóch graczy obejmują kilka dodatkowych strategii i są nieco trudniejsze. Zalecamy, aby w pierwszej rozgrywce było trzech lub czterech uczestników.

Zasady do rozgrywek dla trzech lub czterech graczy będą oznaczone w taki sposób. Obrazek w rogu wskazuje czy dana zasada dotyczy rozgrywki dwu, czy trzyosobowej. W przypadku rozgrywek z udziałem czterech graczy należy ignorować oznakowane w ten sposób zasady.

Pierwsza rozgrywka

Zasady do pierwszej rozgrywki są nieco uproszczone. W dalszej części instrukcji znajduje się pełna wersja gry.

Tak, wiem co sobie myślisz. „Hej, jestem doświadczonym graczem. Poradzę sobie z pełnym zestawem zasad". Nie zgadniesz, ale ta gra została przygotowana dla doświadczonych graczy. 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 podnieść. 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 oraz karty zgodnie z ilustracją.

← Plansza odległych krain

Plansza odległych krain może się znajdować gdzieś z boku. Znajdują się na niej karty, które nie są aktualnie wykorzystywane.

← II III Plansze podziemi nie należące do graczy

Podczas rozgrywek z udziałem dwóch i trzech graczy zbierz pozostałe plansze podziemi i umieść je pokazaną stroną do góry.

Plansze podziemi →

Każdy z graczy ma własną planszę podziemi.

← Plansza środkowa

Wszyscy gracze powinni mieć środkową planszę w zasięgu. Powinna znajdować się pośrodku stołu.

Plansza postępu → (stroną budowy w górę)

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

Znacznik gracza, ↑ który rozpoczyna

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

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

Plansza środkowa

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 czterech niewielkich kartach.

Karty walki dla roku pierwszego

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

Bank żetonów żywności

Bank żetonów tunelów

Bank żetonów złota

Bank figurek chochlików

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

Talia pułapek

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

Podziemna gospoda

Miejsce na dostępne żetony potworów (i duchów).

Magazyn dostępnych pomieszczeń

Miejsce na dostępne żetony pomieszczeń.

Ważne: Znaczniki, żetony tuneli oraz figurki chochlików nie powinny być ograniczone liczbą. Jeżeli w którymś z banków zabraknie elementów, należy użyć odpowiedniego zamiennika.

Paladyni

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

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.

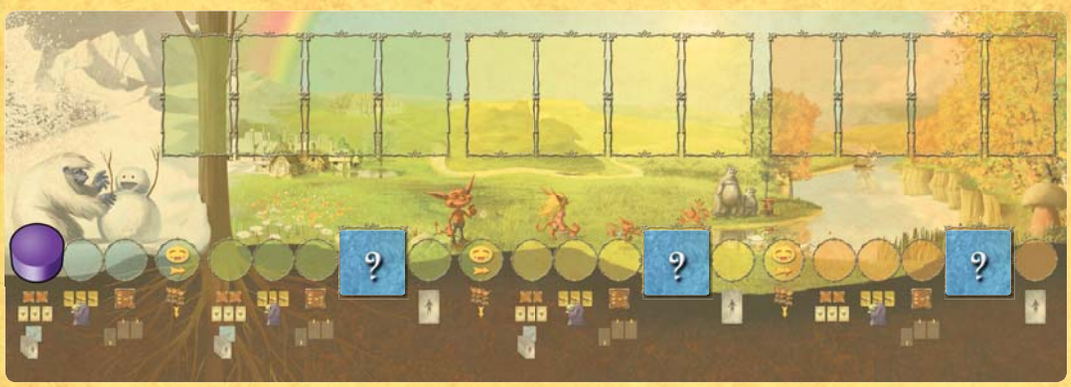
Podczas rozgrywki dwuosobowej tutaj powinien zostać także umieszczony znacznik jednego z niezależnych poszukiwaczy przygód (nieważne jakiego koloru).

Jeżeli jakaś karta lub zasada głosi „zdobywasz 1 punkt zła", masz przesunąć swój znacznik zła o jedną pozycję na złomierzu, w kierunku złej twarzy. Jeżeli „tracisz 1 punkt zła", twój znacznik przesunie się o jedno 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. Jeżeli 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)



Pola poszukiwaczy przygód

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

Rundy i kroki

Budowanie składa się z czterech rund: zimy, wiosny, lata i jesieni. Każda runda składa się z kilku faz przedstawionych na planszy za pomocą pól (podczas pierwszej 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.

Znacznik postępu

Podczas rozstawienia można położyć go obok planszy postępu. Gdy rozpocznie się gra, należy go umieścić na pierwszym polu.

Wydarzenia

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

Plansza odległych krain

Elementy, które nie zostały jeszcze wykorzystane oraz 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. Niewielkie kostki reprezentują siłę życiową, która płynie w żyłach poszukiwaczy przygód. Trzymamy je tutaj, ponieważ nie mieszczą się pomiędzy kartonowymi żetonami.

Karty walki dla roku drugiego

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

Stosy potworów

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

Stosy pomieszczeń

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

Stosy poszukiwaczy przygód

Podziel poszukiwaczy przygód na dwa stosy, w zależności od koloru na ich odwrocie 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, dwóch kart przeglądu, które prezentują punktację.

Umieść znacznik zła na pierwszym polu złomierza (patrz: Plansza środkowa, na stronie 8). Pozostałe elementy należy rozmieścić zgodnie z poniższą ilustracją.

Widzicie – dostaniecie trzech sługów, trzy tunele, trzy jednostki żywności, trzy sztuki złota i trzech chochlików. Łatwo zapamiętać, co?

Ogólnodostępne obszary Twoich podziemi

Wejście

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

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

Obszary Twoich podziemi niedostępne dla zwiedzających

Pole bitwy

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

Karty przeglądu

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 dwie, a następnie umieść je tutaj odkryte.

Karty rozkazów

Weź do ręki pozostałe karty rozkazów.

Miejsca na trzy rozkazy

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

Miejsce budowy z trzema żetonami tuneli

Żetony tuneli umieszcza się zakryte na trzech przedstawionych tutaj polach.

Ach, miejsce budowy. Kilka tysięcy metrów sześciennych skały, w której można drążyć i kopać tunele. Cóż mogę powiedzieć? W każdym mistrzu podziemi kryje się mały chłopiec, który czasem chciałby gdzieś 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 trzema figurkami sług

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

Biuro nieprzyjemnych listów

Tutaj przechowujemy informacje o przeterminowanych podatkach. Miejmy nadzieję, że nie będziemy musieli z niego korzystać.

Spiżarnia z trzema znacznikami żywności

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

Legowisko chochlików z trzema figurkami chochlików

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

Skarbiec z trzema sztukami złota

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

Więzienie

Tutaj trzyma się pokonanych poszukiwaczy przygód. Będą tu marnieć, w oczekiwaniu na czekający ich los. Na końcu gry dadzą punkty zwycięstwa, służąc za przykład dla wszystkich, którzy chcieliby wkroczyć do twoich podziemi.

Plansze podziemi niezależnych

Zgodnie z przepisami Ministerstwa Podziemi, testy na licencję mistrza podziemi zawsze muszą się odbywać w grupach czteroosobowych. Jeżeli liczba kandydatów wynosi trzy lub mniej, ministerstwo wydaje tymczasowe pozwolenia mistrzom podziemi z okolic. Przyślą swoje sługi do naszego miasta, podnosząc ceny. A jak jeszcze uwzględnić, że ci intruzi nie płacą do tego podatków...

[Skrócono dla zachowania zwięzłości - MP]

Będą Ci potrzebne plansze podziemi, karty akcji oraz figurki sług we wszystkich czterech kolorach, nawet podczas rozgrywki dwu i trzyosobowej.

Podczas rozgrywki trzyosobowej wybierz gracza, który zajmie się planszą podziemi niezależnych.

Podczas rozgrywki dwuosobowej, każdy z graczy zajmuje się jedną planszą podziemi niezależnych.

Figurki sług

Rozkazy niedostępne

Przetasuj rozkazy graczy niezależnych, wylosuj trzy i umieść je w odpowiednich polach, zakryte.

Miejsce na rozkazy

Talia rozkazów

Talia składająca się z co najmniej 5 kart rozkazów.

Pozostałości

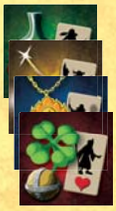
Po rozstawieniu na stole powinno się znajdować wszystko, poza:

5 kartami walki z roku pierwszego i 5 z roku drugiego, które odłożono do pudełka.

Kartami przeglądu kolorów, które nie są przypisane do gracza.

Jednym znacznikiem zła, podczas rozgrywki z dwoma lub trzema uczestnikami (podczas rozgrywki dwuosobowej, na złomierzu umieszczany jest jeden ze znaczników gracza niezależnego).

Dziewięcioma kartami wydarzeń specjalnych, których nie będziesz używać podczas pierwszej rozgrywki (odłóż je do pudełka).



Dwudziestoma żetonami przedmiotów (Należy je odłożyć do pudełka, gdzie powinny spędzić trochę czasu. Przynajmniej do momentu, kiedy na witrynie http://www.czechgames.com/ i/lub http://www.wydawnictwo.rebel.pl pojawi się wariant gry, który je wykorzystuje.

Rok pierwszy

Umieść znacznik postępu na pierwszym polu planszy postępu.

Po zakończeniu każdej fazy przesuniesz znacznik postępu na kolejne pole. Rok jest podzielony na cztery pory: zimę, wiosnę, lato i jesień. Każda z nich składa się z takich samych faz, za wyjątkiem zimy, podczas której nie ma fazy wydarzeń i poszukiwaczy przygód.

Najlepiej wybrać kogoś rozgarniętego, kto będzie się opiekował planszą postępu i na bieżąco przesuwał znacznik.

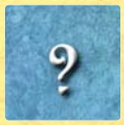
Faza nowej rundy

Prawdziwego dżentelmena można poznać po szczegółach. Mój pan po przebudzeniu znajdzie przy łóżku parę ciepłych kapci na kopytka, a na śniadanie już czeka kubek gorącej lawy. Poranna poczta jest podzielona na cztery kategorie: katalogi pomieszczeń do podziemi, listy motywacyjne potworów szukających pracy, wezwania z Ministerstwa Podziemi oraz aktualne wydanie *Dziennika Poszukiwacza Przygód*, brukowca dla czyniących dobro, w którym często publikowane są wywiady z poszukiwaczami przygód, którzy planują rabować w naszej okolicy.

Weź 3 żetony z wierzchu stosu potworów z planszy odległych krain i umieść je obrazkiem do góry w podziemnej gospodzie na planszy środkowej. Następnie wylosuj w podobny sposób 2 żetony ze stosu pomieszczeń i umieść je w magazynie dostępnych pomieszczeń. Wszelkie potwory i pomieszczania, które pozostały na środkowej planszy z poprzedniej rundy należy odrzucić do odpowiednich stosów. Podczas każdej rundy dostępne będą całkowicie nowe żetony.

Podczas pierwszych trzech rund otrzymasz także prognozę kłopotów – spojrzenie na poszukiwaczy przygód i wydarzenie, które pojawią się w kolejnej rundzie (jesienią nie będzie prognozy, bo to ostatnia pora danego roku).

Wydarzenie z kolejnego roku



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

Wydarzenia są opisane poniżej, w fazie wydarzeń.

Poszukiwacze przygód do kolejnej rundy

Wylosuj cztery żetony poszukiwaczy przygód i umieść je w kolejności na czterech polach do kolejnej rudny. Następnie poprzestawiaj je w taki sposób, aby słabsi (ciemniejsi z prostszymi glifami) znajdowali się po lewej stronie, a ci bardziej potężni (jaśniejsi z bardziej skomplikowanymi glifami) po prawej. Żetony o tym samym kolorze i poziomie komplikacji glifów powinny zostać w kolejności, w jakiej zostały wylosowane.

Podczas rozgrywki dwu lub trzyosobowej, losuje się tylko trzech poszukiwaczy przygód.

Jeżeli wszyscy poszukiwacze przygód mają takie same glify, umieść ostatniego z wylosowanych na końcu stosu i wylosuj nowego. Powtarzaj to, aż najdziesz poszukiwacza przygód z innym glifem. Następnie uporządkuj poszukiwaczy zgodnie z tym, co napisano powyżej.

Faza rozkazów

Teraz spójrz na środkową planszę. W samym jej środku znajduje się 8 pól, na które możesz wysłać swoje sługi. W każdym z nich są trzy miejsca, które reprezentują różne sposoby wykonywania zadania, jakie im przydzielisz.

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 sługi.

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 żywnośśśści", zanim jego słowa podkreśli kolejne uderzenie gromu.

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

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

Wybór rozkazów

Rozpoczynając rundę masz na ręce 6 kart rozkazów (dwa 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.

Tłumacząc tę część swoim znajomym, poproś, aby najlepiej zrobili to sami. To tylko przykład, nie ma znaczenia jakie wybiorą karty.

Odsłanianie rozkazów

Gdy wszyscy umieszczą już na planszach swoje rozkazy, każdy odsłania pierwszą kartę (pierwszą z lewej). Począwszy od gracza, który zaczyna rundę, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy odszukuje na planszy środkowej miejsce odpowiadające wydanemu rozkazowi i umieszcza jedna ze swych figurek sług na pustym polu (tym o najmniejszym numerze). Gra się po kolei, więc jeżeli ktoś, kto jest przed tobą wybierze to samo miejsce, twój sługa znajdzie się na drugiej pozycji.

Następnie każdy odsłania drugi rozkaz i każdy kolejno umieszcza drugiego sługę na pierwszym wolnym polu, zgodnie z wydanym rozkazem (niektóre pola mogą być już zajęte w poprzedniej turze lub ponieważ któryś z graczy wydał taki sam rozkaz jak ty, ale przed tobą).

No i w końcu każdy odsłania trzeci rozkaz i umieszcza trzeciego sługę, zgodnie z tymi samymi zasadami.

Niech Twoi znajomi wykonują te akcje, w miarę, gdy będziesz tłumaczyć. Możesz także zmienić kolejność ich kart, aby przykład był ciekawszy.

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

Nie ma nic zabawnego w tym, że zostanie się zablokowanym. Jeżeli tak się stanie, nie przychodź do mnie z płaczem. Niedostępne rozkazy pozostałych graczy są widoczne. Jeżeli chcesz zagrać kartę, którą mają także wszyscy pozostali, lepiej zagraj ją szybko.

Przykład :

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

Nie przejmuj się zabawnym 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 górnym rzędzie w prawo. W następnej kolejności wykonywane są akcje z drugiego 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 podczas kupowania pomieszczeń lub najmowania potworów kolejność jest odwrotna, tak jak to wyjaśniono poniżej). Kiedy 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.

Na każdym miejscu jest wyjaśnione, jakie są korzyści z danej akcji. Jeżeli 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. Jeżeli uiścisz stosowną opłatę, otrzymasz to, na co wskazuje strzałka.

Jeżeli koszt to złoto lub żywność, płaci się go zdejmując oznaczoną liczbę żetonów żywności i sztuk złota ze swojej planszy podziemi i odkładając je do banku. Jeżeli nie chcesz lub nie możesz uiścić opłaty, nie wykonasz akcji. W takim wypadku przesuń figurkę sługi na kartę rozkazu, aby zaznaczyć, że nie został wykonany.

Musisz uiścić pełną opłatę albo wcale. Nie można zapłacić częściowo, aby otrzymać część nagrody. Nie można zapłacić podwójnie, aby otrzymać podwójną nagrodę.

Jeżeli gracz nie wykona akcji, przestrzeń pozostaje niewykorzystana. Pozostałe figurki sług nie przesuwają się; zostają tam, gdzie są.

Czasami opłatą za wykonanie jakiejś akcji jest reputacja. W takim wypadku musisz przesunąć swój żeton zła o jedno miejsce w kierunku złej twarzy na złomierzu (chyba, że już znajduje się na samym szczycie). Dwie złe twarze oznaczają, że należy przesunąć znacznik o dwa miejsca.

Opisy akcji

Zdobywanie żywności

Pierwszy ze sług, 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, jeżeli jej nie otrzyma. Po takiej przemowie wieśniacy szybko oddadzą jedzenie.

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

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

Poprawienie reputacji

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

Drugi ze sług wędruje przez dzielnice nędzy, rozmawiając z mieszkańcami o obowiązkach społecznych. Przykład: „Dlaczego mieszkańcy miasta są tacy obdarci? To takie smutne. Nasz pan dobrze o nas dba".

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

Za każdego śmieszka przesuniesz znacznik zła o jedną pozycję w dół złomierza (o ile już nie znajdujesz się na samym dole).

Jeżeli będziesz mieć także okazję szpiegować, będziesz mógł podejrzeć jedną z czterech kart walki (najlepiej podejrzeć tę na wierzchu, chyba, że udało Ci się już podejrzeć ją wcześniej podczas tej rundy). Pamiętaj, aby nie zmieniać kolejności kart.

Podczas walki będziesz potrzebować każdej przewagi, jaką uda Ci się zdobyć. Dobrze wykorzystaj swoich szpiegów.

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

Nawet jeżeli 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. Jeżeli będziesz podczas każdej tury podglądać tę samą kartę, możesz się poczuć jak głupek.

Kopanie tuneli

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

Pierwszy sługa może dostać zezwolenie na wykopanie dwóch tuneli przez dwa chochliki.

Drugi sługa może dostać zezwolenie na trzy tunele.

Trzeci sługa dostaje zezwolenie na cztery tunele, ale wymogi Ministerstwa określają, że praca musi być nadzorowana przez jednego nadchochlika.

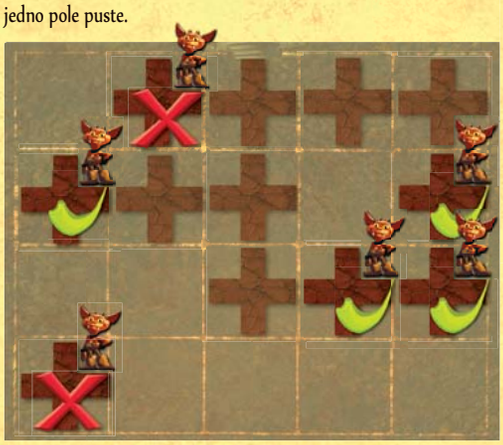
Akcja ta pozwala wykopać określoną ilość tuneli. Każdy tunel kosztuje jednego chochlika. Nie ma konieczności budowania wszystkich z nich. Możesz wybudować mniejszą ilość tuneli i użyć mniej chochlików.

Jeżeli sługa jest na trzecim polu, musisz użyć jednego chochlika jako nadchochlika, nawet jeżeli zamierzasz wykopać tylko jeden tunel. Umieść figurkę chochlika na polu wejścia do podziemi, aby zaznaczyć, że jest on nadzorcą. (Jeżeli wolisz nie budować tuneli, nie używasz nadchochlika.)

Jeżeli 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: wyjmij jeden żeton tunelu z banku i umieść go (ciemną stroną do góry) obok wcześniej położonego żetonu tunelu lub pomieszczenia. Umieść figurkę chochlika w prawym górnym rogu nowego żetonu, aby zaznaczyć, że chochlik kopie w tym tunelu.

Twoje nowe tunele mogą być umieszczane obok sąsiadujących żetonów albo łączyć się z tunelami lub pomieszczeniami wybudowanymi wcześniej. Ze względów bezpieczeństwa Ministerstwo Podziemi nie zezwoli Ci na budowę tuneli w formie kwadratu 2x2. Oznacza to, że każdy blok 2x2 na Twoim placu budowy musi mieć przynajmniej jedno pole puste.



Wydobywanie złota

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

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

Chochliki wydobywają złoto w niezdobytych tunelach (odwrócone żetony tuneli), nie mogą go wydobywać w pomieszczeniach. Aby wydobyć złoto, umieść figurkę chochlika na środku żetonu i weź z banku 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, zaś drugiego (wydobywającego złoto) na środku.

Chochliki, które zostały użyte podczas kopania tunelu nie mogą zostać użyte w tej samej rundzie do kopania. Każdy chochlik wykonuje tylko jedną czynność na rundę.

Rekrutacja chochlików

Chochliki. Możesz spotkać je na obrzeżach każdego podziemnego miasta. Gromadzą się w małych grupkach, bełkocząc 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, które chętnie będą pracować za większą ilość żywności... albo za żywność i złoto.

Bez względu na to, na jakich warunkach ich zatrudnisz, kiedy już znajdą 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 wyznaczoną ilość żywności (albo złota) i weź wyznaczoną ilość figurek chochlików z banku. Nowe chochliki nie będą mogły kopać tuneli ani wydobywać złota, ponieważ te akcje zostały już wykonane, ale będą mogły zostać wykorzystane w fazie produkcji, późniejszym etapie gry.

Kupowanie pułapek

Parę przedsiębiorczych chochlików zakłada 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 rabat 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 interes. Prowadzenie firmy to stresujące zajęcie. Żeby się odkuć, produkują kolejne pułapki. Pakują je w nieoznaczonych tobołkach i zaraz potem zapominają, które są które.

Aby kupić pułapki, zapłać wyznaczoną ilość złota (nie płać w ogóle, jeżeli Twój sługa jest na polu III) i weź wyznaczoną ilość kart pułapek. Trzymasz je 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.

Wszyscy słudzy próbują przedstawiać władcy podziemi świat w jaśniejszych barwach od swoich poprzedników. Trzeci sługa ma przewagę nad pozostałymi, ponieważ przynosi żywność. (W podziemnych gospodach nikogo nie obchodzi, czy goście przynoszą żywność. Niejednokrotnie to goście stają się nią.)

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

Aby zatrudnić potwora (albo 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 jednego potwora (lub jednego ducha). Gracz, którego sługa jest na polu III musi zapłacić dodatkową jednostkę żywności, może jednak wybierać spośród wszystkich 3 dostępnych potworów (lub duchów). Ci, którzy wchodzą do gry później, muszą wybierać spośród tych potworów (i duchów), jakie pozostały.

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

Kiedy zatrudniasz trolla, weź z banku żeton trolla i umieść go w swoim legowisku chochlików. Jeżeli w trakcie gry stracisz trolla, odłóż go do banku.

Trolle dzielą legowisko potworów z innymi potworami (i duchami), ale nie podoba im się to miejsce, dlatego często znikają stamtąd, żeby 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 przypadku 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 uiszczać żadnej opłaty, ale jeżeli gracze z pola II i III kupują pomieszczenia (za 1 sztukę złota), nic nie zostanie. (W takim wypadku gracz przenosi jego figurkę sługi z pola I na kartę rozkazu budowania pomieszczeń, dla oznaczenia, że rozkaz nie został wykonany.)

Po kupieniu pomieszczenia zamieniasz jeden z żetonów tunelu na żeton pomieszczenia. Pomieszczenie powinno być umieszczone zgodnie z następującymi zasadami:

- Pomieszczenie roku pierwszego 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 lub być połączone za pomocą żetonu tunelu.)

Jeżeli nie masz żadnych niezdobytych żetonów tuneli na polach, które spełniają wymogi, nie możesz kupić pomieszczenia.

Tunel może zostać zamieniony na pomieszczenie, nawet jeżeli został już w trakcie danej rundy wybudowany. Złoto nie może być wydobywane w pomieszczeniach, ale tunel może być zamieniony w pomieszczenie, nawet jeżeli w ciągu tej samej rundy 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 dają punkty pod koniec gry oraz zapewniają Twoim chochlikom i trollom miejsce pracy, jak zostało to już wcześniej opisane. Poza tym walka w pomieszczeniach toczy się nieco inaczej.

Nowe tunele dołącza się do pomieszczeń zupełnie tak, jakby pomieszczenie było innym tunelem. (Jednak wciąż nie można wypełnić w całości bloku 2x2 żetonami tuneli i pomieszczeń.)

Koniec wykonywania rozkazów

Faza wykonywania rozkazów kończy się, kiedy wszystkie akcje z 8 miejsc zostały wykonane. Słudzy, którzy wykonali rozkazy wracają na plansze 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 czasami sługa, który pojawia się jako trzeci jest w najlepszej sytuacji ze wszystkich. Wszystko zależy od tego, co planujesz.

Kiedy pozostali gracze rozpracują zasady gry, zaczną stosować akcje, które najlepiej im służą. Przyglądając się sytuacji z ich punktu widzenia, możesz przewidzieć, w jaki sposób zagrają i jakie wydadzą rozkazy, abyś dokładnie kontrolował przebieg gry.

Faza rozkazów w grze trzyosobowej

Przed wybraniem rozkazów musisz wybrać 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 losowo wybrane nowe karty na planszy podziemi gracza niezależnego oraz 5 w talii.

Weź 3 figurki sług gracza niezależnego i umieść je na polu II akcji wskazanych przez nowe rozkazy. Nowe karty rozkazów powinny zostać przesunięte 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 dostaje pole I, drugi zaś pole III. Jeżeli wszyscy 3 gracze wybiorą rozkaz, który został wylosowany dla koloru gracza niezależnego, jeden z nich będzie zablokowany.

Wykonuj kolejne akcje według zasad opisanych powyżej. Kiedy przyjdzie kolej na akcję sługi gracza niezależnego, po prostu odłóż figurkę sługi na planszę podziemi gracza niezależnego.

Faza rozkazów w grze dwuosobowej

Przed wybraniem rozkazów musisz wybrać 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 wybrałeś. Jeżeli kolory obu graczy niezależnych mają wybrane takie same karty rozkazów, jedna figurka pójdzie na pole II, a druga na pole III. Każdy z graczy pozostanie z 3 kartami rozkazów graczy niezależnych w ręku. W trakcie wybierania własnych rozkazów, będziesz też wybierać trzeci rozkaz dla koloru Twojego gracza niezależnego i położysz go zakryty obok 2 rozkazów wybranych już w tej rundzie.

Po wybraniu rozkazów dla siebie i swoich graczy niezależnych, obaj gracze odsłaniają ostatnie rozkazy graczy niezależnych i kładą pozostałe figurki sług na polu I wskazanych akcji. Jeżeli obaj gracze wybrali takie same rozkazy, jedna z figurek powinna zostać położona na polu I, a druga na polu II danej akcji.

Ej, to całkiem proste. Losujesz 2 pierwsze karty, które są odkryte. Sługi idą na pole II (lub II i III, jeżeli karty się dublują). Wybierasz trzecią kartę i trzymasz ją zakrytą, aż do czasu, gdy przychodzi kolej na odsłonięcie akcji. Sługa idzie na pole I (lub I i II, jeżeli rozkazy się dublują). Możesz użyć tego rozkazu gracza niezależnego, aby podnieść pozycję Twojego sługi albo zablokować przeciwnika. Wybór należy do Ciebie.

Nie zapominaj jednak, że na stole jest już odsłoniętych 5 rozkazów gracza niezależnego, a zatem Twój przeciwnik wie, spośród jakich 3 wybierasz.

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

Pola zajęte przez sługi graczy niezależnych są niedostępne. Sługi należące do graczy zajmują pierwsze wolne miejsce, jeżeli jest takie dostępne.

Faza produkcji i odzyskiwania rozkazów

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

Produkcja

Pomieszczenia, w których odbywa się produkcja mają wskazane, ile i jakich chochlików wymagają one do produkcji. Jeżeli pozostała Ci wystarczająca ilość chochlików w Twoim legowisku chochlików, możesz przenieść je do pomieszczenia i wziąć z banku wyznaczony produkt. (Chochlików, które wydobywały złoto, kopały tunele lub nadzorowały w tej rundzie, nie można wykorzystać do produkcji.) Pomieszczenia opisano szczegółowo na ostatniej stronie tej instrukcji.

Żeton trolla może zająć pole figurki chochlika w trakcie fazy produkcji. Trolle mogą jednak pomagać wyłącznie w pomieszczeniach. Nie mogą być wykorzystywane przy kopaniu tuneli czy wydobywaniu złota.

Możesz korzystać z wielu pomieszczeń produkcyjnych, jeżeli posiadasz więcej niż jedno. Jednak w roku pierwszym jeden pokój można wykorzystać tylko raz na rundę.

Powinieneś załatwić sobie chociaż jeden pokój w roku pierwszym. To pozwala zająć czymś chochliki. Te kurduple po prostu uwielbiają pracować.

Odzyskiwanie rozkazów

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

- Odbierz 2 niedostępne karty rozkazów.
- Odbierz kartę rozkazu, którą wybrałeś dla pierwszej pozycji i przesuń pozostałe dwie na pola dla kart niedostępnych, jak oznaczono to strzałkami na Twojej planszy podziemi.

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

Przykład :

Na tej pozycji musisz odebrać 2 niedostępne rozkazy: i . Odbierasz także albo (ponieważ jest na pierwszej pozycji), albo (ponieważ figurka sługi oznacza, że nie został on wykonany). Pozostała karta i karta przesuwają się na pola dla rozkazów niedostępnych.

Karta, którą wybierzesz na pierwszą pozycję prawdopodobnie wyśle Twojego sługę na najsłabsze pole, ale będziesz mógł ją wykorzystać w następnej rundzie.

Faza wydarzeń

W pierwszej 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 fazie wydarzeń, usuń żeton wydarzeń z planszy postępu.

Wydarzenie dotyczy wszystkich graczy. Jeżeli gracze muszą podjąć decyzję (jaką kwotę podatku zapłacić lub 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 (lub duchom). Wysokość jego jest podana w rogu żetonu potwora (lub ducha).

Zaspokajanie podstawowych potrzeb Twojego potwora (lub ducha) to ważna sprawa. Niektórym potworom niewiele potrzeba. Goblinom wystarcza worek suszonych grzybów. Śluz żywi się tym, co znajdzie. 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 muszą 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.

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

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

Przykład :

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

Nie możesz uniknąć paladyna puszczając wolno wiedźmę. Kosztowałoby Cię to wtedy 1 żeton żywności i 2 znaczniki zła, ale musiałbyś doliczyć 1 znacznik zła za wypuszczenie wiedźmy na wolność. Jedynym sposobem na uniknięcie przekroczenia tej linii jest zwolnienie wampira. Wypłaciłbyś 2 żetony żywności i 1 znacznik zła (przesunąłbyś go o 1 pozycję w górę), a potem dostał jeden punkt zła za wypuszczenie wampira (przesunięcie o 1 pozycję w górę). Oczywiście, jeżeli nie obawiasz się paladyna, możesz wypłacić należność wszystkim trzem potworom.

Podatki

Gdy nadchodzi pora płacenia podatków, każdy gracz musi uiścić należną kwotę podatku na podstawie tego, jakich rozmiarów ma podziemia. 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 zdobyte, czy też nie. Chyba nie jesteś zaskoczony?

Za każdą sztukę złota, której nie będziesz chciał zapłacić, Ministerstwo Podziemi przyzna Ci czarny znak. Właściwie to czerwony – zawiadomienia o niezapłaconych podatkach zapisywane są krwią. Weź znacznik obrażeń i umieść go w biurze nieprzyjemnych listów (na prawo od biura sług). Pod koniec gry, każdy taki znacznik obrażenia będzie Cię kosztował 3 punkty.

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

Czasami opłaca się nie uiszczać całej sumy podatku. (A jeżeli jakiś gryzipiórek z Ministerstwa Podziemi ma ochotę na korektę lub cenzurowanie tego, niech wie, że go znajdę.) Trudno zrobić cokolwiek bez złota i może warto przypłacić to 3 punktami, żeby zatrzymać przy sobie dodatkową sztukę złota.

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

Wydarzenia specjalne

Ten żeton wydarzeń nie ma efektu podczas pierwszej gry. Karty wydarzeń specjalnych używane są wyłącznie w pełnej grze.

Faza poszukiwaczy przygód

Podobnie jak w przypadku żetonów 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 graczowi zostanie przypisany jeden poszukiwacz przygód. Przypisz poszukiwaczy w kolejności od tego, który jest po lewej stronie (z najprostszym glifem). Ten wędruje do najmilszego władcy podziemi – tego z najmniejszą ilością punktów na złomierzu. W przypadku równej ilości punktów, decyduje kolejność – spośród graczy o takiej samej ilości punktów, gracz rozpoczynający jest najmilszy, gracz po jego lewej stronie jest następny w kolejności, itd. Śmieszek umieszczony na żetonie gracza rozpoczynającego powinien przypominać o tej zasadzie.

Następny poszukiwacz przygód wędruje do drugiego w hierarchii sympatii gracza, itd. Poszukiwacz najdalej na prawo (najpotężniejszy) powędruje do gracza z najwyższym statusem na złomierzu.

Poszukiwacz, który jest najdalej na prawo może i jest najpotężniejszy, ale nie oznacza to, że stwarza też największe niebezpieczeństwo Tobie. Jeżeli opierasz taktykę na pułapkach, słaby złodziej może sprawić Ci więcej kłopotów niż potężny kapłan. Z drugiej strony, jeżeli stawiasz na wampiry, lepiej żebyś trzymał się z dala od kapłanów. Jeżeli poznasz sposoby na takie manipulowanie swoim statusem na złomierzu, aby dostawać najdogodniejszych dla siebie poszukiwaczy, zaczniesz rozumieć grę.

Kiedy dostaniesz swój pierwszy żeton poszukiwacza (wiosną), umieść go na niewielkim polu, najbliżej wejścia do Twoich podziemi. Twój drugi żeton poszukiwacza umieszcza się na następnym polu, a trzeci na ostatnim polu, aby poszukiwacze przygód weszli do podziemi w kolejności, w jakiej do Ciebie przyszli.

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

Przypisywanie poszukiwaczy przygód dla 2 graczy

W grze dwuosobowej są 3 żetony poszukiwaczy i 3 znaczniki zła na złomierzu.

Przed przypisaniem poszukiwaczy, przesuń znacznik zła gracza niezależnego o jedno pole w kierunku zła. Przypisz poszukiwaczy tak samo, jak w grze trzyosobowej. (W przypadku równej ilości punktów, gracz niezależny jest milszy od pozostałych graczy.) Poszukiwacz przygód przypisany do gracza niezależnego powinien być umieszczony na planszy odległych krain.

Koniec rundy

Pod koniec każdej z trzech rund, żeton gracza rozpoczynającego przechodzi do najbliższego gracza na lewo. Pod koniec ostatniej rundy (jesieni) 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 jednego paladyna. W roku pierwszym używa się słabszego paladyna, z ciemniejszym tłem i srebrnym glifem.

Jeżeli znacznik zła przesuwa się na złomierzu na pozycję paladyna lub nad nią, paladyn rusza do ataku na Twoje podziemia. Weź żeton paladyna z planszy środkowej i umieść go na dużym polu koło wejścia do podziemi. Paladyn zawsze będzie znajdował się na szpicy drużyny. Każdy nowy wojownik przepcha się przed wszystkich, poza paladynem.

Paladyn jest sam w sobie 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 jednoosobową drużyną poszukiwaczy przygód.

Jeżeli przekroczysz linię, natychmiast zwrócisz na siebie uwagę paladyna. Jeżeli na przykład Twój znacznik trafia 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. Kiedy 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, kiedy paladyn rzeczywiście chce kogoś dopaść.

Paladyn przejdzie do innych podziemi, jeżeli spełnione zostaną dwa następujące warunki:

- Znacznik zła innego gracza znajduje się na pozycji paladyna lub nad nią.
- Znacznik zła innego gracza znajduje się wyżej od znacznika gracza, który aktualnie ma paladyna. (Musi być wyżej. Przebywanie na tej samej pozycji nie wystarcza.)

Pamiętaj, że wszystko w grze toczy się według kolejności. (Np. jeżeli ktoś nawet w trakcie gry reaguje na kartę wydarzenia jednocześnie, teoretycznie podejmują decyzje zaczynając od gracza rozpoczynającego.) Nie jest więc możliwe, aby dwóch graczy poruszało się na złomierzu jednocześnie. Może jednak zajść niejasna sytuacja:

W podanym przykładzie dwójka graczy jednocześnie stała się najbardziej zła. Omawiając fazę poszukiwaczy przygód, wyjaśniliśmy, że gracz znajdujący się bliżej gracza rozpoczynającego jest milszy. Paladyn powędruje do tego drugiego.

Dobra, to tyle, jeżeli chodzi o budowanie. Kiedy wyjaśnisz to już nieco graczom, spróbuj wyczuć ich nastroje. Jeżeli nie chcą już dalej słuchać ględzenia, po prostu zacznijcie 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 roku pierwszym.

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 (jeżeli jacyś są) i jakie obrażenia z powodu zmęczenia odniesie pierwszy poszukiwacz przygód. Musisz zaplanować wszystko zanim karta walki zostanie odkryta.
- Za każdym razem, kiedy poszukiwacze przygód zdobywają żeton, przesuwasz swój znacznik zła o jedną pozycję w dół na złomierzu.

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

Pod koniec ostatniej rundy budowania pasek postępu powinien być pusty. Każde z podziemi będzie mieć 3 poszukiwaczy przygód (nie licząc paladyna). W trakcie walki poszukiwacze przygód usiłują zdobyć podziemia.

Każdy poszukiwacz przygód ma określoną ilość punktów życia (czerwona liczba). W trakcie walki poszukiwacze otrzymują znaczniki obrażeń (czerwone kostki). Kiedy ilość znaczników obrażeń na żetonie poszukiwacza jest równa jego liczbie punktów życia lub ją przekracza, żeton poszukiwacza jest od razu przenoszony od podziemnego więzienia.

Znaczniki obrażeń trzyma się na planszy odległych krain, żeby nie przeszkadzały Ci podczas budowania. W trakcie walki powinieneś przenieść trochę znaczników bliżej, żeby każdy mógł z nich wygodnie korzystać.

Rozstawienie

Obróć planszę postępu na drugą stronę, tak aby widać było stronę walki. Weź 4 karty walki z planszy środkowej i umieść je obrazkami do dołu na wyznaczonych polach planszy postępu. Upewnij się, że są ułożone po kolei. Najwyższa karta ze stosu powinna trafić na pole z 1, a najniższa na pole z 4.

Plansza postępu obejmuje 4 rundy walki. Każda runda ma 3 fazy: planowania, odkrywania kart walki oraz bitwy. Umieść znacznik postępu na pierwszym polu.

Faza planowania

Wybór żetonu podziemi

Użyj figurki sługi do zaznaczenia, który żeton podziemi zaatakują poszukiwacze przygód.

Musisz wybrać spośród żetonów niezdobytych, najbliżej wejścia. W rundzie 1 oznacza to, że musisz wybrać żeton przy samym wejściu. W kolejnych rundach, kiedy żeton ten zostanie zdobyty, może być kilka niezdobytych żetonów znajdujących się najbliżej wejścia. W takim przypadku, wybierzesz jeden z nich.

Podczas wybierania żetonu nie bierz pod uwagę, który z nich był zdobyty w poprzedniej rundzie. Poszukiwacze nie podążają w tym samym kierunku. Atakują zawsze jeden z żetonów, który jest najbliżej wejścia.

Przykład :

W rundzie 1 gracz miał do wybrania żeton przy wejściu. Poszukiwacze zdobyli go. W rundzie 2 gracz może wybrać, czy walczy w tunelu na prawo, czy w pomieszczeniu. Załóżmy, że wybiera pomieszczenie i korzysta ze zdolności śluzu, aby uniemożliwić zdobycie. Pomieszczenie nie jest zdobyte, a w 3 rundzie ma takie same dwa wybory. Tym razem wybiera tunel, a poszukiwacze go zdobywają. W rundzie 4 będzie musiał wybrać pomieszczenie, ponieważ żaden inny żeton nie jest tak blisko wejścia.

Poza wybraniem żetonu musisz określić, jakie pułapki i potwory (i duchy) użyjesz podczas bitwy. Każdy może podejmować te decyzje jednocześnie, ale jeżeli jeden z graczy chce podejmować decyzje w oparciu o akcje pozostałych graczy, decyzje podejmuje się po kolei, zaczynając od gracza rozpoczynającego (tego, który rozpoczynał ostatnią rundę budowania). Pułapki wykłada się obrazkami w dół. Potwory (i duchy) wykłada się obrazkami w górę. Nie musisz używać żadnych pułapek ani duchów, jeżeli nie masz na to ochoty.

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

Walka w tunelach

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

Walka w pomieszczeniach

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

Faza odkrywania kart walki

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

Efekt karty walki nie ma zastosowania w tym momencie. Karta jest tylko odkrywana.

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 (jak to wyjaśniono powyżej, w części na temat paladyna). Paladyn porusza się błyskawicznie (wraz z jego znacznikami obrażeń), więc możliwa jest sytuacja, w której paladyn będzie walczył w wielu podziemiach w trakcie tej samej rundy. Jednak gdy zostanie wyeliminowany, nie może się w dalszym ciągu poruszać, bez względu na sytuację na złomierzu.

Paladyn w więzieniu wart jest więcej punktów niż przeciętny poszukiwacz. Jeżeli będziesz potrafił zwrócić uwagę paladyna na swoje podziemia zaraz po znacznym osłabieniu go przez innego gracza, zaczniesz rozumieć grę.

Bitwa ma kilka etapów, przedstawionych na planszy podziemi. Kiedy przychodzi Twoja kolej, umieść figurkę sługi na ilustracji pierwszego etapu i przesuwaj ją dalej po zakończeniu kolejnych etapów.

Etap pułapek

Zaczynasz bitwę odkrywając swoją kartę pułapki, pod warunkiem, że jakąś wyłożyłeś. Jeżeli karta pułapki wymaga zapłaty za użycie, musisz najpierw uiścić opłatę. Jeżeli bitwa ma miejsce w pomieszczeniu, musisz zapłacić 1 sztukę złota, aby użyć pułapki. Niedozwolone jest wybieranie karty pułapki, za którą nie zapłacono.

Pułapki ranią najczęściej poszukiwaczy przygód. Za każdy symbol na żetonach paladyna i złodzieja 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.

Pułapki mogą mieć skutki dodatkowe. Nie można im przeciwdziałać.

Po użyciu pułapki odłóż ją na planszę odległych krain.

Etap szybkich czarów

Etap ten ma miejsce tylko wtedy, jeżeli spełnione są następujące dwa warunki:

- Karta walki w tej rundzie ma ikonę szybkiego czaru .
- Drużyna ma wystarczającą ilość punktów magii.

Ilość punktów magii, jaka jest wymagana, przedstawiona jest nad kartą walki na planszy postępu. Czar w rundzie 1 wymaga posiadania 1 punktu magii. Czar w rundzie 2 wymaga dwóch punktów, itd. Jeżeli ilość symboli na paladynie i czarownikach z drużyny równa się tej liczbie albo ją przewyższa, drużyna ma wystarczającą ilość punktów magii.

Skutek 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 potworów i zostawiasz go tam obrazkiem do góry, jakbyś nigdy nie wysyłał go na bitwę.

Jeżeli czar nie jest szybkim czarem, bądź drużyna nie może rzucać czarów lub nie ma wystarczającej ilości punktów magii, zignoruj tekst na karcie i omiń ten etap.

Etap potworów (i duchów)

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

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

Jeżeli wysłałeś potwora (lub ducha), musi on wykonać atak, jeżeli jest to możliwe. Następnie wyłącza się go z bitew do końca tego roku. 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: pierwszy poszukiwacz przygód otrzymuje określoną ilość obrażeń.

Atakuj dowolny cel: wybierz poszukiwacza przygód, który ma otrzymać określoną ilość obrażeń.

Atakuj każdego: każdy poszukiwacz przygód otrzymuje określoną ilość obrażeń.

Potwór nie może atakować kapłanów.

Duch nie może atakować pierwszego poszukiwacza przygód.

Po ataku potwór wraca do legowiska obrazkiem do góry. Nie jest wyłączany z gry.

Drużyna nie podbija (i nie zbiera zmęczenia) w tej rundzie.

Kapłani nie wyleczą nikogo w tej rundzie.

To nie jest potwór.

Weź żeton trolla. (Nie dotyczy walki.)

Etap wolnych czarów

Etap ten ma miejsce tylko wtedy, jeżeli spełnione są następujące dwa warunki:

- Karta walki w tej rundzie ma ikonę wolnego czaru .
- Drużyna ma wystarczającą ilość punktów magii (jak wyjaśniono powyżej).

Czar odnosi skutek zgodnie z opisem na karcie. Zwykle szkodzi on Twoim podziemiom.

Czary działają w następujący sposób: w rundzie 1 drużyna potrzebuje 1 punktu magii. W rundzie 2 potrzebuje 2 punktów itd. Czar jest albo szybki, albo wolny. Jeżeli jest szybki, działa po pułapkach, ale przed potworami. Jeżeli jest wolny, działa po potworach.

Nie sprawdzasz ilości punktów magii, dopóki czar nie jest gotowy do działania. Zatem pułapka, która eliminuje czarownika może uniemożliwić drużynie rzucenie szybkiego czaru. Potwór nie może powstrzymać rzucenia szybkiego czaru, ale może wyeliminować czarownika zanim będzie on mógł rzucić wolny czar.

Etap leczenia

Etap ten ma miejsce tylko wtedy, jeżeli spełnione są następujące dwa warunki:

- Drużyna ma co najmniej jednego kapłana lub paladyna (z symbolem).
- Co najmniej jeden potwór (lub duch) został zaatakowany. (Zdolność specjalna śluzu nie należy do ataków.)

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

Poszukiwacze przygód, którzy odnoszą najwięcej obrażeń są eliminowani natychmiast. Nie można ich wyciągnąć z więzienia podczas fazy leczenia.

Etap zdobywania

Przed zdobyciem żetonu drużyna zbiera zmęczenie. Zmęczenie to obrażenia odniesione przy podejmowaniu próby zdobycia żetonu. Ilość obrażeń jest określona na karcie walki. Obrażenia są zadawane pierwszemu poszukiwaczowi przygód, ale po jednym punkcie na raz. Jeżeli pierwszy poszukiwacz zostanie wyeliminowany, pozostałe uszkodzenia przechodzą na następnego w linii. I tak dalej.

Oszczędzę Ci konieczności patrzenia na karty walki: w roku pierwszym jedna karta daje 0 zmęczenia, cztery dają 1, cztery dają 2. W roku drugim jedna karta daje 1 zmęczenia, cztery 2 i cztery 3.

Jeżeli został chociaż jeden poszukiwacz przygód po przyznaniu obrażeń od zmęczenia, żeton jest zdobyty. Obróć go na jasną stronę.

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

Zdobyty żeton podziemi jest bezużyteczny. Zdobyte pomieszczenie traci swoją funkcję. Zdobyty 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 2x2" czy „nie umieszczaj 2 pomieszczeń obok siebie" wciąż mają zastosowanie.

Za zdobyty żeton musisz poza tym wciąż płacić podatki.

Jakby Ci dobroczynni poszukiwacze przygód naprawdę chcieli zrobić coś dobrego, to... hmm... imeizdoP owtsretsiniM hcup w ybilśeinzoR.

Za każdym razem, kiedy poszukiwacze przygód zdobywają jeden z Twoich żetonów, tracisz 1 punkt zła (przesuń się o 1 pozycję w dół na złomierzu).

Trudno zachować złowrogi wizerunek tuż po tym, jak 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 trzech powodów:

- Wszyscy poszukiwacze przygód są 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 cztery rundy walki. Wszyscy poszukiwacze przygód, którzy pozostali opuszczają podziemia i trafiają na planszę odległych krain.
- Brak jakichkolwiek niezdobytych żetonów. Jeżeli nie ma więcej niezdobytych żetonów, nie ma miejsc, gdzie może się toczyć walka. Za każdym razem, kiedy powinieneś wybrać żeton, musisz zamiast tego uwolnić więźnia. (Przenieś jeden żeton poszukiwacza przygód z więzienia na planszę odległych krain. Możesz zatrzymać paladyna na koniec.)

Istnieje możliwość przeniesienia paladyna do podziemi, gdzie wyeliminowano wszystkich poszukiwaczy przygód. W takim wypadku walka w takich podziemiach zaczyna się ponownie z początkiem kolejnej rundy. (Jeżeli paladyn pojawia się w rundzie 4, jego przybycie nie rozpocznie nowej walki.)

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

Jest jeszcze jedna różnica między szkoleniem bojowym a walką właściwą – w przykładach szkoleniowych podano rozwiązanie optymalne.

Prawdziwa walka jest o wiele paskudniejsza. Jeżeli stracisz 1 żeton, uznaje się to wtedy za wielkie zwycięstwo. Powinieneś spodziewać się utraty 2 lub 3 i zbudować na tyle rozległe podziemia, żeby zostało Ci coś jeszcze na potem.

Uwagi na temat wybranych pułapek

Zatruta strzałka

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

Strzałka antymagiczna

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

Rok drugi

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

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

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

W grze dwuosobowej będziesz musiał także przenieść znacznik zła gracza niezależnego o 2 pozycje w dół na złomierzu – w stronę szczęśliwej buźki. Symuluje to zdobywanie w podziemiach gracza niezależnego.

Wybór nowego gracza rozpoczynającego

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

- W grze czteroosobowej żeton gracza rozpoczynającego powinien być przekazany graczowi naprzeciw tego, który rozpoczynał rok pierwszy. (Przemieszcza się on zatem 3 miejsca na lewo.)
- W grze trzyosobowej żeton gracza rozpoczynającego powinien być przekazany graczowi, który rozpoczynał grę wiosną roku pierwszego. (Przemieszcza się on zatem 1 miejsce na lewo, jak zwykle.)
- W dwuosobowej grze żeton gracza rozpoczynającego powinien zostać przy graczu, który rozpoczynał jesień roku pierwszego.

(Pod koniec zimy, wiosny i lata żeton gracza rozpoczynającego będzie się przesuwał jedno miejsce na lewo, tak jak w roku pierwszym.)

Sprawdźmy teraz złomierz. Jeżeli jakikolwiek gracz znajduje się na granicy tolerancji paladyna lub nad nią, paladyn udaje się do podziemi tego gracza. (W przypadku sytuacji nierozstrzygniętych, nie zapominaj, że nowy gracz rozpoczynający jest najmilszy.)

Budowanie w roku drugim

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

Pomieszczenia i potwory w roku drugim

Pomieszczenia roku drugiego nie produkują niczego. Jednak pomieszczenia roku pierwszego stają się bardziej produktywne. Jeżeli masz wystarczającą liczbę chochlików, możesz sprawić, że pomieszczenia roku pierwszego produkują dwa razy więcej (np. za 3 chochliki można wyprodukować 1 żeton żywności, a za 6 chochlików 2 żetony żywności).

Pomieszczenia roku drugiego dają albo korzyści w trakcie bitew, jakie się w nich toczą, albo punkty pod koniec każdej gry.

Pomieszczenia te mogą być wybudowane w dowolnym miejscu podziemi. Jeżeli 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 roku drugiego wymagają nietypowych kosztów.

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

Kupowanie pułapek w roku drugim

Poszukiwacze przygód i potwory są w roku drugim potężniejsze, ale chochliki sprzedają te same, znane pułapki. Aby interes dalej się kręcił, wpadają na pomysł niezwykłej promocji: kiedy kupujesz w ich sklepie, drugą pułapkę możesz zabrać do domu gratis... ale tylko na krótki czas. Po rozpakowaniu tobołków i przyjrzeniu się pułapkom wybierz jedną, którą zapakujesz ponownie i oddasz. Nie ma znaczenia, którą pułapkę im odeślesz. I tak nie mają pojęcia, co Ci sprzedali.

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

Kupowanie pułapek w roku drugim wygląda inaczej. Wyciągasz jedną dodatkową kartę pułapki (2 karty na polach I i II oraz 3 karty na polu III). Po przyjrzeniu się Twoim wszystkim kartom pułapek, odłóż jedną obrazkiem do dołu. Możesz odłożyć zarówno kartę, którą właśnie wyciągnąłeś, jak i tę, którą wyciągałeś wcześniej.

Zasada ta ma zastosowanie tylko do akcji kupowania pułapek, nie w przypadku pomieszczenia, które produkuje pułapki.

Walka w roku drugim

Walka przebiega w taki sam sposób w obydwu latach. Żetony, które zostały zdobyte w roku pierwszym pozostają zdobyte. Poszukiwacze przygód w dalszym ciągu atakują niezdobyte żetony najbliżej wejścia.

Punktacja

Dwa lata minęły jak z bicza strzelił, aż tu nagle u wejścia do Twoich podziemi pojawiają się przedstawiciele z Ministerstwa. Czas na Twoją ocenę.

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

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

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

- 2 punkty za każde niezdobyte pomieszczenie w Twoich podziemiach.
- 1 punkt za każdego potwora w Twoim legowisku potworów. (Powinny być ponownie odwrócone obrazkami do góry po walce.) Nie przyznaje się punktów za duchy.
- 2 punkty za każdego poszukiwacza przygód w Twoim więzieniu, poza paladynami, którzy warci są 5 punktów.
- Tracisz 2 punkty za każdy zdobyty żeton (pomieszczenia lub tunelu).
- Tracisz 3 punkty za każdy czerwony znak w biurze nieprzyjemnych listów.
- Pomieszczenia, które dają punkty premiowe podliczane są w tym momencie, poza punktami za salę chwały, które przyznaje się przy otrzymywaniu tytułów.

Zwróć uwagę, że posiadanie zdobytego pomieszczenia kosztuje Cię 4 punkty – tracisz 2 za jego zdobycie i nie dostajesz 2 punktów za niezdobyte pomieszczenie.

Tytuły

Tytuły przyznaje się graczom z największymi osiągnięciami w wybranych kategoriach. Jeżeli jeden gracz ma najwyższy wynik, wtedy tytuł jest wyłączny i warty 3 punkty. Jeżeli 2 lub więcej graczy ma najwyższy wynik, wtedy muszą współdzielić tytuł i każdy z nich dostaje po 2 punkty.

W grze dwuosobowej tytuły wyłączne warte są 2 punkty, a współdzielone 1 punkt.

Władca Ciemnych Sprawek

Ten tytuł przyznaje się graczowi z najwyższą pozycją na złomierzu. W przypadku remisu, przyznaje się tytuły równorzędne. (Znacznik rozpoczynającego gracza nie ma wpływu na decyzję w sprawie przyznania tego tytułu.)

Nie, nie dostaje się żadnych punktów za pozycję najniższą. „Władca Lizania Tyłków Miastowym" nie jest tytułem, którym można się chełpić.

Władca Wnętrzy

Tytuł ten przyznaje się graczowi z największą ilością pomieszczeń. Liczą się nawet pomieszczenia zdobyte.

Władca Tuneli

Tytuł ten przyznaje się graczowi z największą ilością tuneli. Liczą się nawet tunele zdobyte.

Zawsze kiedy budujesz pomieszczenie, tracisz tunel. Pamiętaj o tym pod koniec budowania w roku drugim, kiedy kalkulujesz szanse na tytuły.

Władca Monstrów

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

Władca Chochlików

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

Władca Obfitości

Twoją zamożność mierzy się biorąc pod uwagę ilość żetonów złota, żywności oraz niewykorzystanych kart pułapek. Tytuł przyznaje się graczowi z ich największą ilością.

Władca Bitew

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

Zwycięstwo w grze

Wygrywa gracz z największą ilością punktów i staje się on Podwładcą, najwyższym rangą władcą podziemi w całej krainie. Jeżeli jest remis, zwycięstwo jest dzielone między graczy.

Wszyscy gracze, którzy ukończą grę z wynikiem powyżej 0 zdają test i dostają licencje władców podziemi.

Jeżeli skończysz grę z wynikiem równym 0 lub niższym, nic się nie martw – dostaniesz licencję następnym razem.

Wiesz, tu nie chodzi tak naprawdę o zwycięstwo. Chodzi o budowę wspaniałych podziemi. Nawet jeżeli 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!

Pełna gra

Zasady podane powyżej są stworzone z myślą o przybliżeniu gry nowym graczom. Kolejną grę możesz rozegrać z użyciem pełnych zasad. Jest tylko kilka różnic:

Wybór początkowych niedostępnych rozkazów

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

Po wybraniu rozpoczynającego gracza, ale przed odkryciem pierwszego żetonu potwora, pomieszczenia, poszukiwacza i wydarzenia, tasujesz karty rozkazów i losujesz trzy. Spośród nich wybierasz dwie, które będą Twoimi niedostępnymi rozkazami. Kiedy wszyscy gracze dokonają swoich wyborów, niedostępne rozkazy zostają odkryte, a gra rozpoczyna się według opisanych powyżej zasad.

Niedostępne rozkazy dla kolejnych rund są wybierane według dotychczasowych zasad.

Wyłączyliśmy 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 gry, jeśli sobie życzysz.

Wydarzenia specjalne

Podczas rozstawiania przetasuj niebieskie karty wydarzeń specjalnych. Wylosuj 2 i umieść je obrazkami do dołu na planszy odległych krain – jedną pod spodem talii kart walki roku drugiego, a jedną 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.

Kiedy przyjdzie kolej na wykonanie wydarzenia specjalnego, postępuj zgodnie z opisem na karcie.

Wydarzenia specjalne komplikują grę. Jeżeli wolisz ją uprościć, możesz z nich zrezygnować.

Rekrutowanie jako pierwszy rozkaz

Kto rano wstaje temu Pan Bóg daje, ale sługa, który wcześnie 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 pobrzękiwanie 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 – jeżeli używasz tej karty jako swojego pierwszego rozkazu, kosztuje Cię 1 sztukę złota. Musisz zapłacić tyle zaraz pod odkryciu karty, a przed przeniesieniem Twojej figurki sługi do podziemnej gospody. Jeżeli nie masz złota, a używasz tej karty jako pierwszego rozkazu, Twoja figurka sługi umieszczana jest bezpośrednio na karcie, nie zaś na jednym z pól akcji (co pozostawia to pole wolnym do wykorzystania przez innego gracza).

Pokrycie kosztów czy zyskanie zła

Pokrywasz koszty swoją reputacją, przesuwając się w górę na złomierzu. Jeżeli nie ma już wyższych pozycji, nie możesz pokryć kosztów. Działa to podobnie jak w przypadku braku żetonów złota czy żywności.

Istnieją trzy sytuacje, w których przesuwanie się na wyższe pozycje na złomierzu ponosi za sobą koszty:

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 lub w reakcji na czar sugestii.

We wszystkich innych sytuacjach (inne czary, wydarzenia specjalne, wypuszczanie potworów (lub duchów) na wolność w dniu wypłaty), kiedy nie pokrywasz kosztów, „zyskujesz zło". Jeżeli 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 lub wampira. Decyduje się zachować wampira i pokrywa jego koszt, przesuwając się o 2 pozycje w górę na złomierzu. Zdobywa 1 zło za puszczenie wolno wiedźmy, ale jego znacznik zła jest już na samej górze, więc nie może już przesunąć się na wyższą pozycję.

Gra autorstwa Vlaady Chvátila

Ilustracje: David Cochard

Projekt: Filip Murmak

Tłumaczenie: ALBION

Główny tester: Petr Murmak

Testerzy: *Miláno, Vazoun, Peťa, Rumun, Jéňa, Křupin i wielu innych z brneńskiego klubu gier planszowych, Ellife, Roneth, Vodka, Cauly the Paladinslayer i inni z klubu Korunka w Ostrawie, Petr, Martina, Vítek, Filip, Ladinek, Vláďa Suchý, Jirka Bauma i inni z klubów Paluba i Kapsa w Pradze, Plema, Flygon, Tomáš i inni z klubów w Pilźnie, Eklp, Petronilla, Elwen, Tůva 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

Dystrybutor na terenie Polski:
Rebel Centrum Gier
ul. Matejki 6 80-232 Gdańsk
www.rebel.pl

REBEL.PL Centrum gier

CGE Czech Games Edition

Podsumowanie wszystkich zasad

A oto krótkie podsumowanie zasad, bez przynudzania.

Warto zauważyć, że...

Hej! Bez przynudzania.

Rozstawienie

- Wybierz gracza rozpoczynającego i rozstaw 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**
  - » Wyciągnij 3 nowe żetony potworów (lub duchów) i 2 nowe żetony pomieszczeń.
  - » Z wyjątkiem rundy 4, powinieneś także wykonać następujące czynności:
    - – Wyciągnij żetony poszukiwaczy przygód (4 dla czterech graczy, w innym przypadku 3) i rozłóż według odcieni i glifów – od najsłabszych do najsilniejszych. (Jeżeli są równie silne, usuń ostatnio wyciągniętą.)
    - – Odkryj żeton wydarzeń kolejnej rundy. Jeżeli jest to wydarzenie specjalne, odkryj kartę wydarzeń specjalnych tego roku.
- **Faza rozkazów**
  - » Wybierz rozkazy dla kolorów graczy niezależnych. (Patrz strona 15).
  - » Każdy gracz wybiera 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.
    - – Jeżeli nie zostały wolne pola akcji, figurka trafia na kartę rozkazu.
  - » Akcje wykonywane są w kolejności wyznaczonej na planszy środkowej, 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 (jeżeli 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 jedną z kart walki.

* W roku drugim gracz kupujący pułapki dostaje dodatkową kartę pułapki, a następnie odkłada dowolną z kart pułapek.

- – Kopanie tuneli i wydobywanie złota: dostajesz zezwolenie, aby zatrudnić dowolną ilość chochlików do określonej liczby. Możesz zatrudnić mniejszą liczbę, jeżeli sobie tego życzysz. Na polu 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 pól bloku 2x2. Każdy nowy tunel wymaga 1 chochlika.

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

- – Zatrudnianie potwora (lub ducha): gracze dokonują wyboru w odwrotnej kolejności – , , . Kiedy zatrudniasz potwora, pokrywasz jego koszty. (Na polu płacisz też 1 żeton żywności.)
- – Budowanie pomieszczeń: gracze dokonują wyboru w odwrotnej kolejności. Na polach i płacisz 1 sztukę złota. Na polu nic nie płacisz, ale istnieje możliwość, że nie pozostaną już żadne pomieszczenia.

* Pomieszczenie może zastępować niezdobyty tunel.

* Dwa pomieszczenia nie mogą stykać się ze sobą.

* Pomieszczenia roku pierwszego muszą być wybudowane w określonych strefach.

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

- **Faza produkcji i odzyskiwania rozkazów**
  - » Jeżeli masz jakieś niewykorzystane figurki chochlików (lub żetony trolli), możesz użyć ich w pomieszczeniach produkcyjnych. Przenieś wyznaczoną ilość chochlików (lub trolli) do pomieszczenia (i pokryj wszelkie dodatkowe koszty, jeżeli jakieś są), aby dostać określony produkt. Chochliki wyprodukowane w pomieszczeniu mogą być użyte od razu.
    - – W roku pierwszym każde pomieszczenie może produkować tylko raz na rundę. W roku drugim każde pomieszczenie może produkować dwa razy na rundę.
  - » Odbierz obie niedostępne karty rozkazów. Z 3, jakimi grałeś w tej rundzie odbierz albo pierwszą kartę, albo dowolną kartę z figurką sługi. Przesuń pozostałe dwie na pola dla rozkazów niedostępnych
- **Faza wydarzeń**
  - » Wydarzenia wpływają na wszystkich graczy, w kolejności 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 (zdobyte lub niezdobyte) musisz zapłacić podatek w wysokości 1 sztuki złota. Zaokrąglamy w górę. Za każdą sztukę złota, której nie możesz lub nie chcesz zapłacić zyskujesz 1 czerwony znak (-3 punkty pod koniec gry).
    - – Wydarzenie specjalne: postępuj zgodnie z opisem zawartym na karcie wydarzenia specjalnego.
- **Faza poszukiwaczy przygód**
  - » W grze dwuosobowej 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. Sytuacje nierozstrzygnięte rozwiązuje się według zasady 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.
  - » Przekaż żeton gracza rozpoczynającego graczowi na lewo, z wyjątkiem jesieni.

Paladyn

- » W każdym roku jest tylko jeden paladyn.
- » Paladyn opuszcza swój namiot i kieruje się do podziemi gracza, który pierwszy stanie na pozycji paladyna na złomierzu lub ją przekroczy.
- » Paladyn przejdzie do podziemi innego gracza, jeżeli jest on na pozycji paladyna lub ponad nią i jednocześnie jest nad graczem, który aktualnie ma u siebie paladyna.
  - – W przypadku remisów, gracz rozpoczynający jest najmilszy.
  - – Jeżeli paladyn przechodzi do innych podziemi w trakcie walki, zabiera punkty obrażeń (jeżeli jakieś ma) ze sobą.

Walka

- Obróć planszę postępu na drugą stronę. Rozłóż po kolei karty walki obrazkami w dół.
- Walka trwa cztery rundy. Jeżeli liczba znaczników obrażeń poszukiwacza przygód jest równa liczbie jego punktów życia lub ją przekracza, zostaje on wyeliminowany i idzie od razu do więzienia. Twoja walka kończy się z chwilą, gdy wyeliminujesz wszystkich Twoich poszukiwaczy albo po zakończeniu czterech rund.
- Faza planowania: Wszyscy gracze mogą planować w tym samym czasie.
  - » Wybierz niezdobyty żeton najbliżej 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.
    - – Jeżeli nie chcesz, nie musisz używać pułapki ani potwora (lub ducha).
  - » Jeżeli nie masz niezdobytych żetonów, odłóż jednego uwięzionego poszukiwacza przygód zamiast fazy 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, jeżeli jest taka potrzeba) i wykonaj jej działanie. Złodzieje obniżają punkty obrażenia o 1 za każdy symbol , zabezpieczając w pierwszej kolejności poszukiwaczy z przodu. Odłóż kartę pułapki.
  - » Etap szybkich czarów: Jeżeli karta walki dysponuje szybkim czarem, a drużyna wystarczającą ilością punktów magii , wykonaj działanie szybkiego czaru.
  - » 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 czarów: Jeżeli karta walki dysponuje wolnym czarem, a drużyna wystarczającą ilością punktów magii , wykonaj działanie wolnego czaru.
  - » Etap leczenia: Jeżeli co najmniej jeden potwór (lub duch) wykonał atak, usuń drużynie 1 znacznik obrażeń za każdy symbol . Poszukiwacze z przodu są leczeni na początku.
  - » Etap zdobywania:
    - – Drużyna otrzymuje taką ilość znaczników obrażeń, jaka jest przedstawiona na karcie walki. Punkty te trafiają do pierwszego poszukiwacza przygód. Jeżeli zostanie on wyeliminowany, pozostałe znaczniki przechodzą na następnego poszukiwacza w kolejce.
    - – Jeżeli zostanie co najmniej jeden poszukiwacz przygód, drużyna zdobywa żeton. Obróć go i przesuń Twój znacznik zła o jedną pozycję w dół na złomierzu.

Rok drugi

- » Rozstawienie: Obróć planszę postępu na stronę budowania. Umieść nowe karty walki w mieście. Odłóż paladyna z roku pierwszego, jeżeli wciąż jest na planszy środkowej.
- » W grze dwuosobowej przesuń znacznik zła gracza niezależnego o 2 pozycje w dół na złomierzu.
- » Wybierz nowego gracza rozpoczynającego, przekazując znacznik gracza rozpoczynającego:
  - – graczowi na prawo w grze czteroosobowej.
  - – graczowi na lewo w grze trzyosobowej.
  - – nie przekazując go wcale w grze dwuosobowej.
- » Pod koniec zimy, wiosny i lata znacznik gracza rozpoczynającego przechodzi na lewo, jak w roku pierwszym.
- » Rozegraj fazy budowania i walki roku drugiego.

Punktacja

- » Przyznaj punkty za różne elementy poszczególnych podziemi.
- » Przyznaj punkty za tytuły.
- » Gracz z największą ilością punktów wygrywa i zostaje mianowany Podwładcą.
- » Wszyscy gracze z wynikami powyżej zera dostają licencje władców podziemi.

Dodatek

Potwory (i duch)

Goblin

Goblin nie należy do największych potworów w podziemiach, ale jeżeli jego standardowy atak za 2 wyeliminuje pierwszego poszukiwacza, nabiera takiej ochoty, że atakuje za 1 także następnego poszukiwacza w kolejce.

Śluz

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

Jeżeli wybierasz drugą alternatywę, drużyna nie podbija (ani nie zbiera zmęczenia) w tej rundzie. Choć śluz będzie wyłączony z gry, 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 ilością potworów w trakcie bitwy nie dotyczą duchów.
- Czar lub wydarzenie, które działa na potwory, nie działa na duchy, chyba że wyszczególniono to w opisie.
- Duchy nie liczą się jako potwory w trakcie podliczania punktów.
- Duchy nie mogą być wykorzystane jako zapłata za demona.

Duch nie może atakować pierwszego poszukiwacza przygód w kolejce, ale może atakować dowolnego innego poszukiwacza za 2. Jeżeli jest tylko jeden poszukiwacz, duch nie może w ogóle wykonać ataku.

Troll

Ten kosmaty, poczciwy olbrzym z przyjemnością pomaga chochlikom w podziemiach. Kiedy 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 w trakcie podliczania punktów. Jeżeli stracisz trolla, musisz odłożyć jego żeton.

Troll wykonuje standardowy atak za 3. Jeżeli zapłacisz 1 żeton żywności, zaatakuje za 4. Z pełnym brzuchem walczy mu się lepiej.

Wiedźma

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

Wampir

Nie ma nic tak bliskiego „złu", jak wysysanie krwi. Wampir może przyssać się do dowolnego poszukiwacza, zadając 3 punkty obrażeń. Może też nakarmić się i uciec: zaatakuj dowolnego poszukiwacza 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). Jeżeli drużyna ma już tylko kapłanów, wampir nie może w ogóle zaatakować.

Golem

Poza 1 sztuką złota, koszt golema to 1 karta pułapki. Musisz pozbyć się jednej pułapki przy zatrudnianiu golema oraz kolejnej w dniu wypłaty. Jeżeli nie masz karty pułapki, nie możesz pokryć kosztów golema.

Golem po prostu atakuje. Atakuje znowu. I jeszcze raz. Wykonuje on standardowy atak za 4, ale nie wycofuje się go z gry 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) drużynę omija etap leczenia w tej bitwie.

Demon

Demon wpada w sam środek grupy poszukiwaczy przygód i wykańcza jednego z nich. Może zaatakować dowolnego bohatera zadając mu 7 punktów obrażeń. Drużyna będzie tak zszokowana, że zapomni w tej rundzie o zdobywaniu. Omiń etap zdobywania i zmęczenia.

Kiedy zatrudniasz demona lub wypłacasz mu wynagrodzenie, poza zapłatą w postaci , musisz pozbyć się jednego 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 roku pierwszym. Mogą być wykorzystane raz na rundę podczas roku pierwszego i dwa razy na rundę w roku drugim. 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 ziemi, zaś grzyby wolą być głęboko pod ziemią.

Sklep z pamiątkami, mennica

Pomieszczenia te służą do produkcji złota. Sklep z pamiątkami powinien znajdować się blisko powierzchni, żeby przyciągać klientów. Mennica nie jest do końca legalna, powinna więc być schowana głębiej pod ziemią (choć niektórzy uważają, że produkcja ceramicznych kubków w kształcie chochlików to większa zbrodnia niż podrabianie pieniędzy).

Warsztat

Wyrabianie pułapek to hałaśliwy interes, więc najlepiej założyć go na skraju podziemi. Kiedy korzystasz z tego pomieszczenia, wyciągnij kartę pułapki. Zasada dotycząca wyciągania dodatkowej karty pułapki przy kupowaniu pułapek w trakcie roku drugiego nie ma zastosowania w przypadku kart pułapek uzyskanych dzięki warsztatowi.

Skład z narzędziami

Rozdaj chochlikom parę dodatkowych kilofów, a możesz być pewien, że zaczną kopać, 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.

Prasa drukarska

Jeżeli 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 dawcą krwi".

Magiczna komnata

To pomieszczenie także najlepiej prezentuje się w centrum podziemi, jest kunsztownie ozdobioną kryjówką, zwaną przez nas „Magiczną komnatą". Urządź tu romantyczną kolacyjkę dla dwojga chochlików, a nagle pojawi się trzeci. Prawdziwa magia!

Nowa figurka chochlika pojawia się błyskawicznie w Twoim legowisku chochlików, aby mogła być użyta 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 trakcie roku drugiego. Wpływają na bitwy, jakie się w nich toczą. Nie odnoszą skutku poza walką oraz podczas walki 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 (lub 5, jeżeli dostanie żywność), zaś goblin może zaatakować za 3, a zaraz potem za 2, jeżeli 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, by następnie się ulotnić. Wiedźma może wykonać standardowy atak za 5 albo dwa ataki za 2 skierowane w dowolną postać.

Labirynt

Labirynt przypomina długi tunel – możesz założyć w nim 2 pułapki i nie musisz płacić za nie złotem, jak w pozostałych pomieszczeniach. Możesz jednak grać tutaj tylko jednym potworem.

Jeżeli zagrywasz 2 pułapkami, możesz wykorzystać je w dowolnej kolejności. Dla zmniejszenia obrażeń od drugiej pułapki, drużyna może użyć dowolną ilość pozostałych symboli po załatwieniu pierwszej pułapki.

W trakcie podliczania 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 czarów. W przypadku bitwy w tym pomieszczeniu, omiń etapy szybkiego czaru i wolnego czaru.

Twoje pułapki i potwory (oraz duchy) funkcjonują normalnie. (Antymagia nie działa nawet na wiedźmę.)

Pomieszczenia punktujące

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

Stołówka

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

Kaplica

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

Pandemonium

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

Sala chwały

To w tym miejscu gromadzisz swoje nagrody i trofea. Za każdy wyłączny tytuł, jaki otrzymasz, zyskujesz 2 dodatkowe punkty (albo 1 punkt w grze trzy- lub dwuosobowej). W przeciwieństwie do pozostałych pomieszczeń, punkty te są podliczane przy wręczaniu tytułów.