LOCHY

ZASADY GRY PODSTAWOWEJ

WPROWADZENIE

2 | 10+ | 40'

Od zawsze twoim marzeniem było dołączenie do Gildii Poszukiwaczy Przygód, a dziś ten sen może się ziścić! Aby zostać awanturnikiem, musisz doskonale zrozumieć, jak działają lochy. W końcu większość swojej kariery zawodowej spędzisz, próbując przetrwać w śmiercionośnych kryjówkach różnych szalonych i aspołecznych czarnoksiężników. Podstawy już znasz. Teraz w ramach ostatecznego sprawdzianu musisz zmierzyć się z drugim kandydatem!

By udowodnić swoją gotowość, każde z was musi **najpierw** zbudować własny loch, wypełnić go potworami i pułapkami, rozmieścić w nim skarby oraz ukryć wyjście. **Potem** zostajecie wrzuceni do skąpanego w mroku lochu zaprojektowanego przez przeciwnika. Zadanie jest proste – uciec z korytarzy **rywala**, zanim jemu uda się uciec z **twoich**, i jednocześnie udowodnić swoje imponujące umiejętności poruszania się po lochach. Zwycięzca otrzyma nowiutką legitymację członkowską, a przegrany musi odbyć duchową wędrówkę, aby odpowiedzieć sobie na pytanie, czy warto wrócić za rok, by podjąć kolejną próbę.



KTO WYGRYWA ?

Wygrywa gracz, który zdobędzie więcej punktów zwycięstwa (zwanych w skrócie PZ). Gracze zdobywają PZ, gdy odnajdują skarby (*zwłaszcza te, które łączą się ze sobą w zestawy*), pokonują potwory oraz uciekają z lochu (*zdobywają wtedy premię pierwszeństwa*).

HEJ, A TO CO?

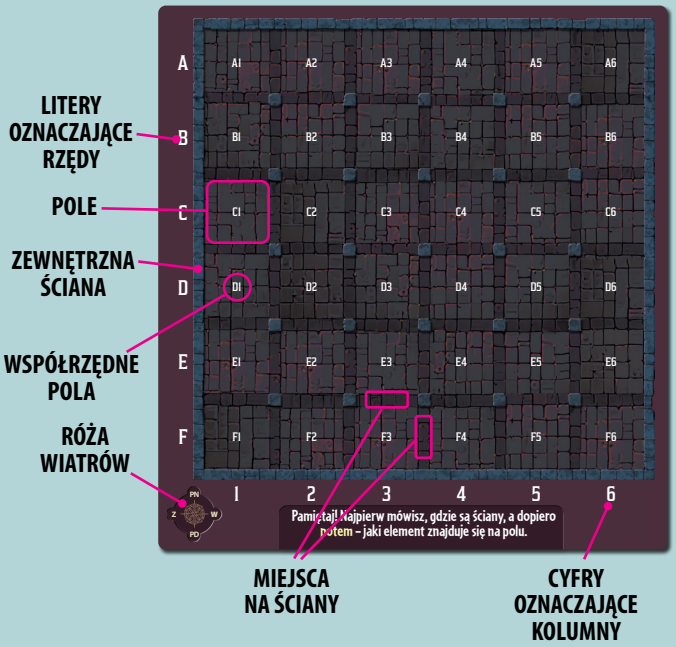
W podstawowej grze ***Lochy*** znajdziecie wszystko, co jest niezbędne do rozgrywki oraz nauki budowania i przemierzania zdradliwych lochów. Zawartość tego pudełka zagwarantuje wam wiele godzin doskonałej zabawy, ale zapewne będziecie mieć ochotę na więcej. Ale spokojnie, **mamy** coś dla was!

W ***Zestawie Poszukiwacza Przygód*** znajdziecie nowe komponenty oraz tryby rozgrywki. Zestaw ten możecie nabyć na naszej stronie internetowej lub w sklepach z grami. W trakcie gry zapewne zauważycie symbole lub oznaczenia, które nie zostały opisane w tej instrukcji. Ale spokojnie – to coś ciekawego związanego z nowościami, które znajdziecie w **Zestawie Poszukiwacza Przygód**.

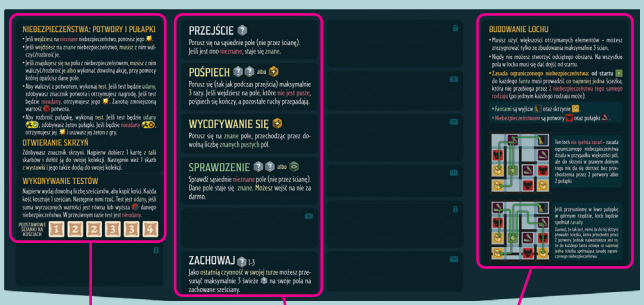
ZESKANUJ!

ZAWARTOŚĆ

2 PLANSZE LOCHÓW



2 ZASŁONKI



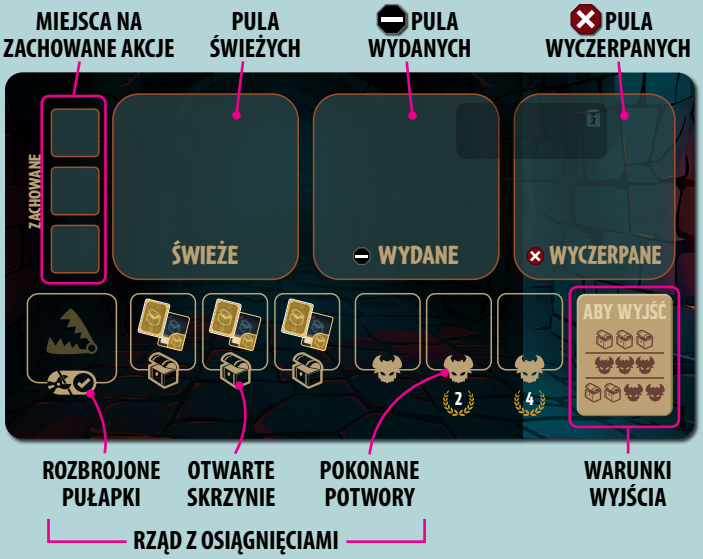
3 PODSTAWOWE KOŚCI



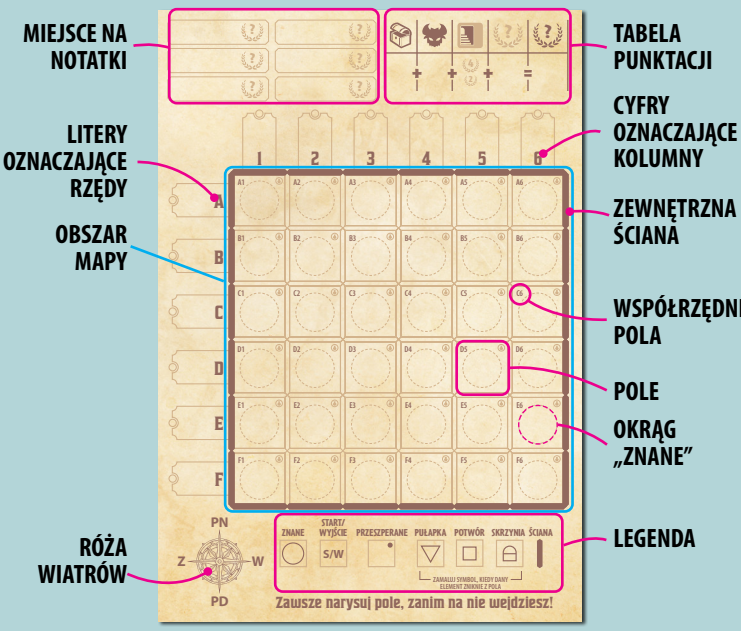
To nie są zwykłe kości! Rozkład ścianek jest następujący:



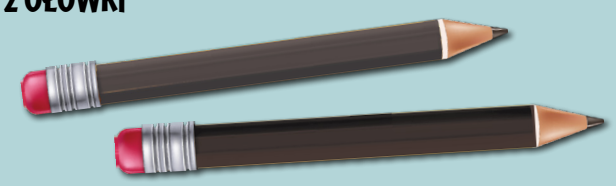
2 PLANSZETKI GRACZY



BLOCZEK ARKUSZY MAP



2 OŁÓWKI



2 ŻETONY STARTU



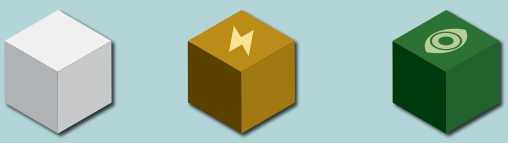
2 ŻETONY WYJŚCIA



2 PIONKI



12 SZEŚCIANÓW ENERGII



8 PODSTAWOWYCH

2 „ZWINNOŚĆ"

2 „SPOSTRZEGAWCZOŚĆ"

1 KARTA POTWORA



1 KARTA PUŁAPKI



22 KARTY SKARBÓW



Każdy potwór i każda pułapka (*a także inne komponenty*) są przypisane do określonej ***kategorii***. Kategorie nie mają znaczenia w przypadku podstawowej wersji gry, ale mogą się do nich odnosić inne komponenty wprowadzone w przyszłości. W grze występują trzy kategorie:



NATURALNE MECHANICZNE ZACZAROWANE

6 ZNACZNIKÓW POTWORÓW



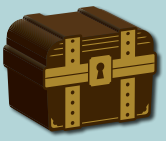
WYGŁODNIAŁY BLOB

6 ŻETONÓW PUŁAPEK

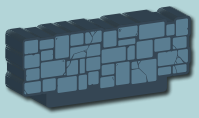


ŚLISKA STUDNIA

6 ZNACZNIKÓW SKRZYŃ



40 ŚCIAN



2 ZNACZNIKI POSZUKIWACZY





PRZYGOTOWANIE GRY

Usiądźcie naprzeciwko siebie.

1. Ustawcie przed sobą swoje **zasłonki** tak, aby zawarte na nich informacje były dla was widoczne.

2. Za zasłonkami połóżcie swoje **plansze lochów** tak, aby były niewidoczne dla przeciwnika.

3. Każde z was bierze komponenty do budowy lochu: **20 ścian**, **3 żetony pułapek**, **3 skrzynie**, **3 Bloby**, **1 żeton startu**, **1 żeton wyjścia** oraz **znacznik** w kolorze **rywala**.

4. Obok swoich zasłonek połóżcie po 1 **arkuszu mapy** tak, aby był widoczny dla przeciwnika. W pobliżu arkusza połóżcie zaostrzony **ołówek** oraz **pionek w swoim kolorze**.

5. Nad swoimi arkuszami mapy połóżcie swoje **planszetki**. W puli na wydane sześciany umieśćcie po **6 sześcianów** (*4 białe, 1 żółty oraz 1 zielony*).

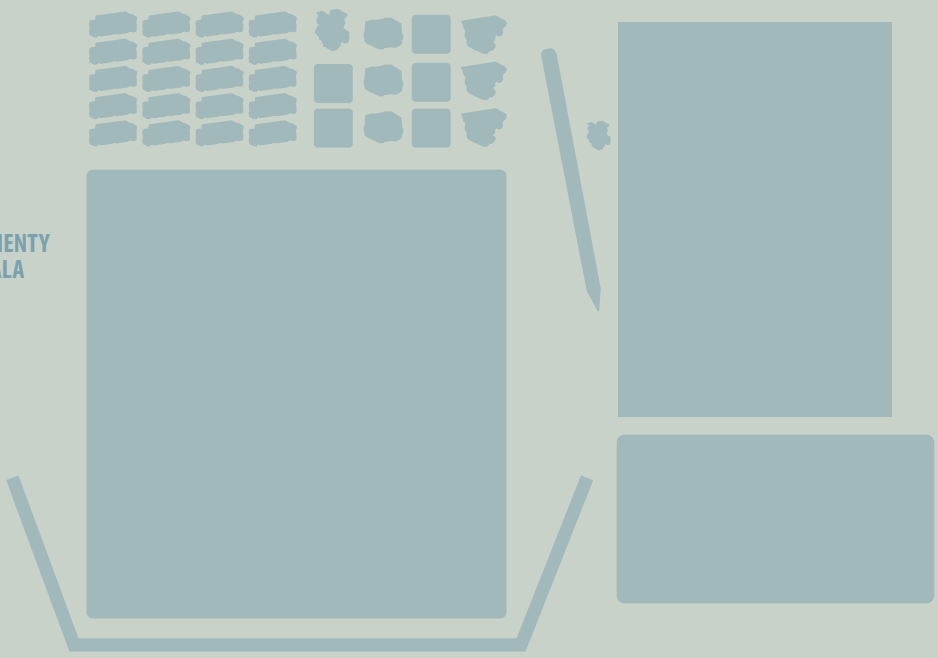


6. Potasujcie **karty skarbów** i stwórzcie z nich zakrytą talię. Następnie odkryjcie z niej 3 karty i ułóżcie je na wystawce obok.

7. **Kości** połóżcie tak, aby każde z was miało do nich wygodny dostęp.

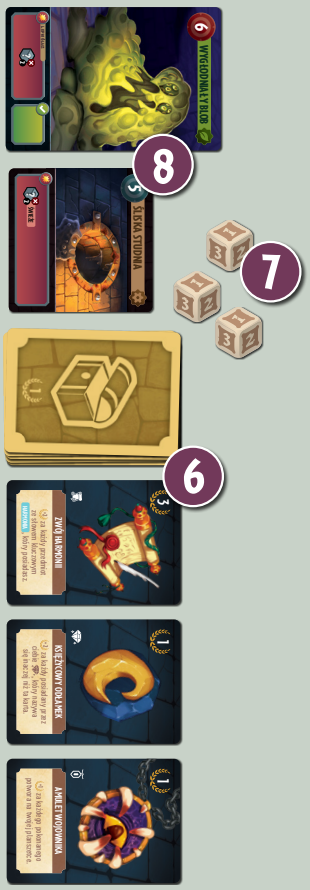
8. **Kartę potwora *Wygłodniały Blob*** oraz **kartę pułapki *Śliska Studnia*** połóżcie w miejscu widocznym dla każdego z was.

KOMPONENTY RYWALA



TWOJE KOMPONENTY





WSPÓLNE KOMPONENTY

BUDOWANIE LOCHU

Każde z was równocześnie buduje swój loch. Robicie to za swoją zasłonką, aby rywal go nie zobaczył. *Loch składa się z siatki pól. Pola są od siebie oddzielone ścianami, przez co zamieniają plac w skąpany w mroku labirynt pełen niebezpieczeństw i ukrytych miejsc.* Loch składa się ze ***ścian*** i ***elementów***.

Ściany są umieszczane na **krawędziach** między polami, tworzą w ten sposób układ lochu. *Poszukiwacze nie mogą przechodzić ani patrzeć przez ściany.* Z góry zakładamy, że zewnętrzna obwódka mapy lochu jest **w całości** litą ścianą.

Elementy są umieszczane **na** polach (*maksymalnie jeden element na każdym polu*). W grze występują 3 kategorie elementów:

- **fanty** (*skrzynie i wyjście*) to dobre rzeczy;
- **niebezpieczeństwa** (*potwory i pułapki*) to złe rzeczy;
- **neutralne** (*start*) nie są ani fantami, ani niebezpieczeństwami.

Podczas budowy lochu obowiązują trzy zasady:

MUSISZ ZUŻYĆ (PRAWIE) WSZYSTKO

Podczas budowy lochu musisz zużyć wszystkie otrzymane komponenty, ale... możesz zrezygnować z wykorzystania maksymalnie 3 ze swoich 20 ścian.

NA KAŻDE POLE MUSI DAĆ SIĘ WEJŚĆ

Na każde pole musi dać się dotrzeć ze startu bez przechodzenia przez ścianę. Poszukiwacze mogą poruszać się w pionie i w poziomie między polami, ale nigdy nie mogą chodzić na ukos. Pola, pomiędzy którymi znajduje się ściana, **nie** sąsiadują ze sobą (poszukiwacze nie mogą przechodzić przez ściany).

ZASADA OGRANICZONEGO NIEBEZPIECZEŃSTWA (ZON)

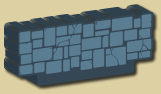
Od startu do każdego fantu (*wyjścia oraz każdej z trzech skrzyń*) musi prowadzić **co najmniej jedna ścieżka**, która nie przebiega przez dwa (*lub więcej*) niebezpieczeństwa tego samego rodzaju (*po jednym każdego rodzaju może*).

- W związku z tym, że w grze występują dwa rodzaje niebezpieczeństw, pułapki oraz potwory, do każdego fantu musi dać się dojść bez przechodzenia przez dwie pułapki albo dwa potwory.
- Nie ma problemu, jeśli do fantu prowadzą inne ścieżki, które nie spełniają ZON – pod warunkiem, że co najmniej jedna ścieżka ją spełnia.

Sprawdź, czy twój loch spełnia zasady: połóż palec na każdym fancie po kolei i upewnij się, że jesteś w stanie wyznaczyć co najmniej jedną ścieżkę od tego pola do startu nieprzebiegającą przez dwie pułapki ani przez dwa potwory. Twój loch będzie gotowy dopiero po tym, jak to sprawdzisz!

Gracz, który jako pierwszy ukończy budowę swojego lochu, decyduje, kto jako pierwszy wykonuje swoją turę poszukiwacza przygód.

Wskazówki dla początkującego budowniczego lochu: nie kombinuj! Po pierwszej rozgrywce zrozumiesz, jak dobrze przygotować loch. Podczas pierwszej partii nie ma to aż tak wielkiego znaczenia – przeciwnik na pewno będzie się doskonale bawić, przemierzając twój podziemny labirynt, pod warunkiem, że będziesz przestrzegać powyższych zasad. *Po pierwszej rozgrywce na pewno nie będziecie mogli doczekać się okazji, by zbudować kolejne lochy!*

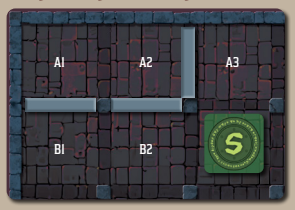


Ściany umieszczacie na **krawędziach**; między polami. Wsadźcie je we wcięcia, aby nie przesuwały się w trakcie gry.



Elementy umieszczacie **na** polach. Każdy element możecie umieścić na dowolnym polu, pod warunkiem że karta nie stanowi inaczej. Żetony ***startu*** i ***wyjścia*** **nie** muszą być umieszczane przy zewnętrznej krawędzi lochu.

Przykłady budowy lochu:



Pola w lewym górnym rogu zostały obudowane dookoła i nie da się na nie wejść bez przechodzenia przez ścianę.



Do skrzyni nie da się dojść bez przechodzenia przez dwie pułapki.



Do skrzyni da się dojść, przechodząc przez jednego potwora i jedną pułapkę.



*Choć do skrzyni prowadzi **ścieżka**, która nie spełnia ZON, **co najmniej jedna** inna ścieżka prowadzi do niej zgodnie z zasadami.*



Ten loch jest zgodny z regułami. Wszystkie trzy zasady budowy lochu zostały spełnione. Nie wierzysz? Sprawdź!

PRZEBIEG GRY

Tury będziecie wykonywać na przemian. Podczas **swojej** tury jesteś *poszukiwaczem przygód*, a twój przeciwnik – *budowniczym*.

W trakcie swojej tury odkrywasz loch rywala; poprzez **wydawanie sześcianów** wykonujesz akcje (*patrz niżej*). Wraz z twoim postępem budowniczy informuje cię o tym, co napotykasz na swojej drodze. Przy pomocy ołówka i arkusza mapy **szkicujesz mapę** tego, co odkrywasz. Akcje wykonujesz do czasu, aż skończą ci się sześciany (*albo zdecydujesz się przestać wykonywać akcje*). Kiedy tak się stanie, tura przechodzi na przeciwnika.

Wraz z odkrywaniem lochu poruszaj po mapie *znacznik* w swoim kolorze, aby oznaczyć, w którym miejscu się znajdujesz. Budowniczy powinien poruszać twój *pionek* po swojej *planszy lochu*, aby jego położenie odpowiadało twojemu.



Ilekroć poruszasz znacznik po swojej mapie, budowniczy powinien tak samo poruszać twoim pionkiem na swojej planszy lochu.

MAPOWANIE, POZNAWANIE PÓL I LOKALIZOWANIE

Dokładny opis tego, jak oznaczać na mapie określone elementy, znajduje się w akapitach związanych z nimi.

W grze dostępne są dwa sposoby odkrywania **elementów** obecnych na mapie: ***poznanie*** pola (*najczęściej*) albo ***lokalizowanie*** elementu/ściany (*rzadziej*).

- Kiedy **poznajesz** pole w jakikolwiek sposób, staje się ono *znane*. Budowniczy musi powiedzieć ci, jakie ściany znajdują się dookoła danego pola, a następnie dokładnie wskazać obecne na nim elementy.
- Kiedy **lokalizujesz** coś, budowniczy informuje cię **jedynie** o położeniu tej rzeczy na mapie. **Nie dzieli się żadnymi innymi szczegółami** na jej temat ani na temat pola, na którym się znajduje. Takie pole **nie** staje się znane. *Jeśli musisz oznaczyć na mapie coś nieokreślonego, możesz użyć **?** albo dowolnego innego symbolu.*



***Przykład:** udało ci się **poznać** pole B2, dlatego jest ono dla ciebie **znane**. Budowniczy mówi ci, że od północy i wschodu znajdują się ściany, a na samym polu stoi potwór (konkretnie – Wygłodniały Blob). Odpowiednie informacje szkicujesz na swojej mapie.*



*Udało ci się **zlokalizować** pułapkę na polu D3, dlatego rysujesz tam symbol pułapki. Pole pozostaje jednak nieznane – nie wiesz, czy są dookoła niego jakieś ściany ani jaka pułapka się tam znajduje. Jeśli przejdziesz na dane pole, choć wiesz o znajdującej się na nim pułapce, nadal pozostaje ona dla ciebie nieznana, ponieważ **pole** jest nieznane.*

WYDAWANIE SZEŚCIANÓW

Sześciany reprezentują energię, którą musisz **wydać**, aby wykonać określone akcje. Aby wydać sześcian, przesuń go na swojej planszetce z puli świeżych do puli wydanych. Każda akcja ma koszt wyrażony w sześcianach – przypomnienie o tym znajdziesz na swojej zasłonce. Pamiętaj, że zawsze **najpierw** musisz wydać sześcian(y), a dopiero **potem** możesz wykonać odpowiednią akcję.

- Sześcian w miejscu *„zachowane”* został zaoszczędzony w poprzedniej turze. Każdy taki sześcian możesz wydać, **przesuwając go najpierw do puli świeżych** (wykonujesz wówczas akcję), skąd możesz go normalnie wydać, przesuwając do puli wydanych (i wykonać kolejną akcję). *W ten sposób dzięki zaoszczędzeniu go w jednej turze możesz w kolejnej użyć go aż 2 razy.*

Białe sześciany są ***podstawowe*** i nie mają żadnych specjalnych cech.

Kolorowe sześciany reprezentują twoje ***atrybuty*** (*patrz niżej*) i pozwalają wykonać niektóre akcje bardziej efektywnie.

ZWINNOŚĆ

Szybkie poruszanie się i błyskawiczne reagowanie są bardzo ważne podczas przemierzania korytarzy pełnych niebezpieczeństw. Bycie szybszym nigdy nie jest wadą.

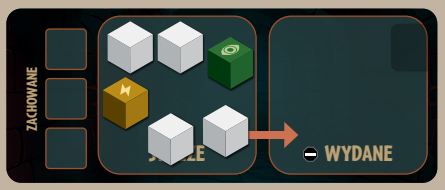
SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

To umiejętność dostrzegania niebezpieczeństwa, zanim przerodzi się w problem, a także talent do wypatrywania okazji w najgorszym momencie. Bądź czujny, a przetrwasz!

Symbol **szarego** sześcianu oznacza **dowolny** sześcian (***podstawowy** biały albo kolorowy **powiązany z atrybutem***).

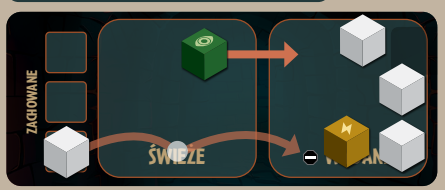
Kilka przykładów wydawania sześcianów:

PRZEJŚCIE ?



*Akcja **przejścia** wymaga wydania **dowolnego sześcianu**. Dlatego dobrym pomysłem jest wydawanie na nią **podstawowego** sześcianu i zachowanie tych powiązanych z **atrybutami** na lepsze okazje.*

SPRAWDZENIE ? ? albo



*Akcja **sprawdzenia** kosztuje **dowolne 2** sześciany albo **1 sześcian spostrzegawczości**. Wydajesz więc sześcian spostrzegawczości.*

*Jeśli chcesz, **możesz** dwukrotnie wydać swój zachowany sześcian podstawowy. Najpierw przesuwasz go do puli świeżych, a potem do puli wydanych. Jednak wydanie sześcianu spostrzegawczości pozwala ci skorzystać z jego zalet.*

TESTY

Test to sytuacja, w której musisz rzucić kością, aby porównać uzyskany wynik z wartością docelową. *Testy na ogół wykonuje się podczas walki z potworami oraz rozbrajania pułapek.* **Przed** wykonaniem rzutu musisz wydać sześciany, aby kupić kości, którymi chcesz wykonać rzut. Każda kość kosztuje jeden sześcian. Jeśli suma wartości wyrzuconych na kościach **jest równa lub wyższa** od wartości docelowej, test jest **udany**; jeśli nie – **nieudany**. Konsekwencje udanego i nieudanego testu zależą od okoliczności jego wykonania.

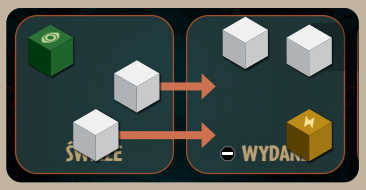
- Możesz samodzielnie zdecydować (*albo zostać do tego zmuszonym*), aby nie wydawać **żadnych** sześcianów – wówczas nie rzucasz żadnymi kośćmi. Taki test uznaje się za **nieudany**.
- **Możesz** kupić więcej kości, niż jest dostępnych w pudełku. *Po pierwszym rzucie zapamiętaj wynik, rzuć ponownie odpowiednią liczbą kości i zsumuj wszystkie wyniki.*

KARY I WYCZERPYWANIE

Najczęstszymi karami związanymi z niebezpieczeństwami są **wydanie** ⛔ albo **wyczerpanie** ✖ sześcianów. Jeśli musisz wyczerpać sześcian, wybierz dowolny sześcian (*który nie jest wyczerpany*) i przesuń go do puli wyczerpanych.

- Niektóre kary wskazują konkretne sześciany atrybutów albo **świeże** sześciany. Upewnij się, że postępujesz zgodnie z wymogami sytuacji. *Na potrzeby kar **zachowane** sześciany są uznawane za świeże (jeśli **wydajesz** zachowany sześcian – przesuwasz go do puli świeżych; jeśli go **wyczerpujesz** – przesuwasz go do puli wyczerpanych).*
- Jeśli nie jesteś w stanie w całości zrealizować wymogów kary, zrealizuj je tak bardzo, jak możesz, a następnie za **każdy** niespełniony element kary wyczerp **dowolny** sześcian.







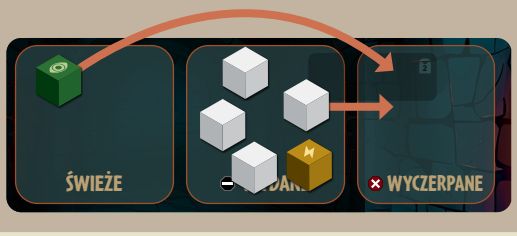
Przykład: *aby rozbroić **Śliską Studnię**, musisz wykonać test o docelowej wartości 5. Decydujesz się kupić 2 kości, na co wydajesz 2 sześciany.*

*Rzucasz kośćmi... a twój łączny wynik to **3**, co oznacza, że test jest nieudany. Musisz więc ponieść konsekwencje związane z odpaleniem pułapki.*





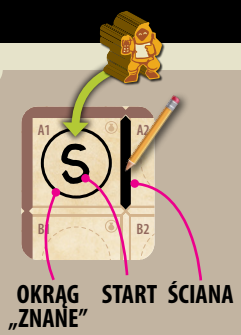
*Karą za nieudane rozbrojenie pułapki w tym przykładzie jest wyczerpanie 2 **świeżych** sześcianów. Masz tylko **1** świeży sześcian, więc go wyczerpujesz. Aby nadrobić niezrealizowaną część kary, decydujesz się wyczerpać wydany sześcian podstawowy.*



W SWOJEJ TURZE

W SWOJEJ PIERWSZEJ TURZE

Budowniczy podaje ci współrzędne pola, na którym znajduje się **żeton startu** (*skąd twój poszukiwacz zaczyna wędrówkę po lochu*). Najpierw narysuj na nim ***okrąg*** oznaczający, że ***znasz*** dane pole. Następnie budowniczy informuje cię, czy na krawędziach danego pola znajdują się jakieś **ściany** (*używa do tego kierunków świata – północ, południe, wschód, zachód; na planszy i arkuszu mapy znajdują się róże wiatrów, które ułatwiają tę czynność*). Naszkicuj je na swojej mapie. Później napisz na środku tego pola S (*aby oznaczyć, że to pole startu*). Na koniec ustaw na nim swój znacznik.

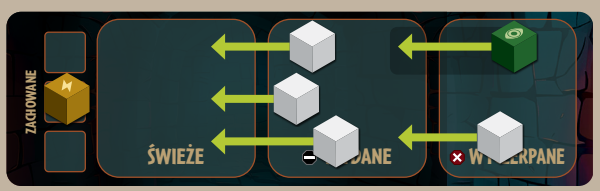


Przykład: *budowniczy mówi „Zaczynasz na **A1**. Na **wschodniej** krawędzi tego pola znajduje się ściana”.*

Na polu A1 rysujesz okrąg oznaczający znane pole, na wschodniej krawędzi rysujesz ścianę, a na środku pola piszesz „S” oznaczające „start”. Na koniec na środku tego pola ustawiasz swój znacznik.

W KAŻDEJ SWOJEJ TURZE

1. **Potwierdź swoją lokalizację.** Dobrym pomysłem jest, aby na początku swojej tury potwierdzić z budowniczym położenie twojego poszukiwacza na mapie (*np. „Znajduję się teraz na B5, prawda?”*). W ten sposób unikniecie błędów i zamieszania.
2. **Odśwież swoje zasoby energii.** Przesuń wszystkie wydane sześciany do puli świeżych, a następnie wszystkie wyczerpane sześciany przesuń do puli wydanych. Sześciany zachowane oraz świeże nie są nigdzie przesuwane.
3. **Przemierzaj lochy.** To główna część twojej tury. W jej czasie wydajesz sześciany, aby wykonać akcje, mierzyć się z niebezpieczeństwami oraz odkrywać fanty (*patrz **Akcje** oraz **Elementy***).
4. **Koniec tury.** Kiedy nie masz już żadnych świeżych sześcianów, twoja tura automatycznie się kończy. **Możesz** zakończyć ją wcześniej, nawet jeśli masz jakieś świeże sześciany.



Przykład odświeżania: *3 podstawowe sześciany z puli wydanych są przesuwane do puli świeżych. Wyczerpany sześcian spostrzegawczości oraz wyczerpany sześcian podstawowy są przesuwane do puli wydanych. Zachowany sześcian zwinności pozostaje na swoim miejscu.*

AKCJE

PRZEJŚCIE

Porusz swojego poszukiwacza na ***sąsiednie*** pola (*pola, pomiędzy którymi znajduje się ściana, **nie** sąsiadują ze sobą*) zgodnie z następującymi zasadami:

1. Poinformuj, w którą stronę przechodzisz, i podaj współrzędne pola, na które wchodzisz (*np. „Przechodzę na **wschód** na pole **E4**”*).
2. Jeśli to pole jest ci **znane**, po prostu przesuń na nie swój znacznik. Jeśli jest **nieznane**, najpierw musisz je *poznać*:
   Narysuj na nim *okrąg*, aby oznaczyć, że jest ci **znane**. Następnie budowniczy **opisuje** dane pole (***najpierw** mówi o ścianach, które je otaczają, a **potem** wspomina o elemencie znajdującym się na nim*), a ty **szkicujesz je** na swojej mapie. Dopiero **po tym** przesuwasz swój znacznik.



3. Jeśli na polu znajduje się jakiś **element**, teraz będziesz musiał z nim wejść w interakcję (*patrz **Elementy***).



Przykład przejścia: *wydajesz sześcian, informujesz, że przechodzisz na wschód na E4. Pole to jest nieznane.*



Budowniczy spogląda za swoją zasłonkę.



Budowniczy mówi: „Na wschodzie znajduje się ściana, a na samym polu jest Śliska Studnia!”. Rysujesz okrąg oznaczający znane pole, ścianę oraz trójkąt oznaczający pułapkę.

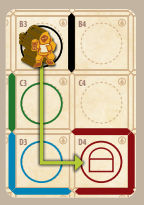


*Przesuwasz swój znacznik. Teraz musisz zmierzyć się z tym, że wszedłeś na nieznaną pułapkę (patrz: **Niebezpieczeństwa**).*

POŚPIECH ALBO

Porusz się maksymalnie 3 razy, *korzystając z zasad przejścia*. Każdy ruch rozpatrz w pełni, osobno od pozostałych. Jeśli wejdziesz na **pole, które nie jest puste**, pośpiech się kończy, a wszelkie niewykorzystane ruchy przepadają.

Nie deklarujesz od razu wszystkich 3 ruchów. Każdy kolejny ruch ogłaszasz dopiero po tym, jak rozpatrzysz w całości poprzedni. **Możesz** dobrowolnie zatrzymać się, zanim rozpatrzysz wszystkie 3 ruchy.



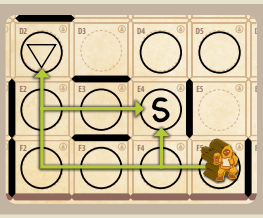
Przykład pośpiechu: *wydajesz 2 dowolne sześciany, żeby się pospieszyć. Najpierw poruszasz się na południe na **C3**. Pole jest puste. Następnie kontynuujesz ruch na **D3**. Pole to także jest puste. W swoim trzecim (i ostatnim) ruchu poruszasz się na wschód na **D4**. Na tym polu znajduje się skrzynia!*

Kolorowe oznaczenia wskazują, co narysujesz po każdym z opisanych ruchów.

WYCOFYWANIE SIĘ

Przejdź **przez** dowolną liczbę **znanych, pustych** pól sąsiadujących ze sobą i zatrzymaj się na **znanym polu** (*które może być puste, ale nie musi*).

Każde pole, które nie jest puste (*także start i wyjście*), kończy wycofywanie się.



Przykład wycofywania się: *wydaj sześcian zwinności, aby wycofać się na dowolne z pokazanych pól albo zatrzymać się na dowolnym polu po drodze. Każde pole, które nie jest puste, zatrzymuje twój ruch.*

SPRAWDZENIE ALBO

Poznaj sąsiednie, nieznane pole (*pamiętaj, że pola oddzielone ścianą **nie** sąsiadują ze sobą*). Następnie, jeśli chcesz, **możesz** (*za darmo*) się na nie poruszyć zgodnie z zasadami przejścia (*to pole jest ci **znane***).

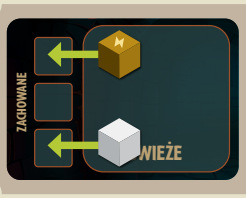
Jedną z zalet sprawdzania pól jest to, że niebezpieczeństwa są o ***wiele*** groźniejsze, gdy wejdzie się na nie, kiedy znajdują się na nieznanym polu.



Przykład sprawdzenia: *wydajesz dowolne 2 sześciany, sprawdzasz, co jest na nieznanym polu na zachód (D3). Budowniczy mówi: „Na północy, na południu i na zachodzie są ściany. To wszystko”. Szkicujesz je na swojej mapie i decydujesz się nie korzystać z darmowego przejścia, ponieważ to ślepy zaułek.*

ZACHOWAJ I-3

Wykonanie tej akcji od razu kończy twoją turę. Możesz przesunąć maksymalnie 3 sześciany ze swojej puli świeżych na **pola „Zachowane”** (*zatrzymując je na kolejną turę, kiedy możesz wykorzystać je **2 razy***).



Przykład zachowania: *masz 2 świeże sześciany, których nie chcesz wydawać. Zachowujesz je na kolejną turę i kończysz obecną.*

NIEBEZPIECZEŃSTWA POTWORY I PUŁAPKI

Potwory i pułapki to groźne *niebezpieczeństwa*. Aby oznaczyć **potwora** na mapie, na jego polu naszkicuj **kwadrat** ☐. Natomiast aby oznaczyć **pułapkę**, na jej polu narysuj **trójkąt** ▽.

W grze podstawowej wszystkie potwory to ***Wygłodniałe Bloby***, a wszystkie pułapki to ***Śliskie Studnie***. Jeśli kiedykolwiek wprowadzicie do gry jakieś nowe niebezpieczeństwa, zachęcamy, abyście ***na polu wpisywali inicjały danego elementu***. Dzięki temu będziecie pamiętać, ***jakie*** niebezpieczeństwa napotkaliście.

- Kiedy **wejdziesz na** pole z potworem albo pułapką, które przed ruchem było dla ciebie **nieznane**, znajdujące się tam niebezpieczeństwo od razu cię **atakuje**. Musisz ponieść *efekt ataku* opisany na odpowiedniej karcie. Dopiero po tym znajdziesz się **na** odpowiednim polu (*patrz niżej*).

To, jak zachowa się niebezpieczeństwo, zależy od tego, czy **pole, na którym się znajduje**, jest ci znane czy nie. Niebezpieczeństwo **zlokalizowane** na nieznanym polu **zaatakuje** cię, gdy wejdziesz na jego pole.

- Kiedy **wejdziesz na** pole z potworem albo pułapką, które przed ruchem było dla ciebie **znane**, to znajdujące się tam niebezpieczeństwo nie atakuje cię od razu, ale **musisz** z nim walczyć/rozbroić je (*patrz niżej*), *nawet jeśli nie zostały ci żadne sześciany. Ta obowiązkowa walka/rozbrojenie to część rozpatrywania wejścia na pole, a nie osobna akcja.*
- Jeśli już znajdujesz się **na** polu z potworem albo pułapką, **jedyne czynności**, które możesz wykonać, to walka/rozbrojenie **albo** wykonanie dowolnej akcji, w wyniku której opuścisz to pole, **albo** zakończenie tury. *Potwór i pułapka **nie blokują** cię przed opuszczeniem pola, jeśli ich karta wprost o tym nie informuje. Jeśli postanowisz opuścić pole za pomocą **sprawdzenia**, musisz z niego wyjść, nawet jeśli nie podoba ci się to, co znalazłeś na sprawdzonym polu.*

WALKA Z POTWORAMI

Aby walczyć z potworem, musisz wykonać test, którego wynik odpowiada *wartości* docelowej potwora.

- Jeśli test będzie **nieudany**, potwór zaatakuje cię (*musisz ponieść efekt ataku opisany na jego karcie*). **Rany** zadane potworowi oznaczasz, **odejmując** wynik swojego rzutu od wartości docelowej przeciwnika, a nową wartość wpisujesz **w** oznaczeniu potwora ☐ na arkuszu. *Kiedy ponownie będziesz z nim walczyć, ta zapisana wartość będzie jego wartością docelową.* Po nieudanym teście znajdujesz się **na** polu z potworem (*patrz wyżej*).
- Jeśli test będzie **udany**, pokonujesz potwora! Weź jego znacznik i umieść go na pierwszym od lewej polu na potwora na swoim **torze z osiągnięciami**. Jeśli na karcie potwora widnieją jakieś **nagrody**, to zdobywasz je od razu. **Zamaluj** ☐ na swojej mapie, aby oznaczyć, że dane pole jest **puste**.



Wygłodniały Blob to popychadło, a na jego karcie nie widnieją **żadne** nagrody. Potwory z *Zestawu Poszukiwacza Przygód* są bardziej zadziorne, a za ich pokonanie można zdobyć nagrody.

ROZBRAJANIE PUŁAPEK

Aby rozbroić pułapkę, musisz wykonać test, którego wartość odpowiada jej wartości docelowej.

- Jeśli test będzie **nieudany**, pułapka się odpala (*musisz ponieść efekt ataku opisany na jej karcie*). Następnie **usuń z gry** żeton danej pułapki.
- Jeśli test będzie **udany**, weź jej żeton i umieść go na polu na rozbrojoną pułapkę na swoim **torze z osiągnięciami**.

Niezależnie od tego, czy test był udany, czy nieudany, **zamaluj** ▽ na swojej mapie, aby oznaczyć, że dane pole jest **puste**.



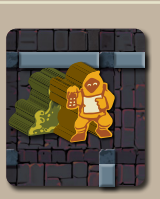


Przykład niebezpieczeństwa: *przechodzisz na nieznane pole. Okazuje się, że jest na nim Wygłodniały Blob! Od razu cię atakuje i musisz wyczerpać 2 **dowolne** sześciany.*

*Później, ponieważ nadal jesteś **na** polu z Blobem, **musisz** z nim walczyć, zejść z tego pola albo zakończyć swoją turę.*

Zostały ci tylko 2 sześciany, za które możesz kupić kości, a wartość docelowa Bloba wynosi 6... czujesz, że szczęście ci sprzyja i postanawiasz z nim walczyć!

Oto, co może cię spotkać w trakcie walki...









Przykład nieudanej walki: *suma twojego rzutu wynosi **4**. Wartość docelowa Bloba wynosi 6, Potwór przetrwał atak i atakuje cię (znowu), dlatego musisz wyczerpać kolejne 2 sześciany. 4 rany, które mu zadałeś, zmniejszają jego wartość docelową do 2 – wpisujesz ją na swoją mapę. Następnym razem walka z tym potworem będzie dużo łatwiejsza!*







Przykład udanej walki: *suma twojego rzutu wynosi **7**. Wartość docelowa Bloba wynosi 6, więc potwór zostaje pokonany! Jego znacznik umieszczasz na swoim torze osiągnięć. Na karcie Bloba nie ma wskazanych żadnych innych nagród. Na swojej mapie zamalowujesz kwadrat symbolizujący potwora, aby oznaczyć, że dane pole jest puste.*

Przykład rozbrojenia pułapki: *wchodzisz na znane pole z pułapką, dlatego **musisz** ją rozbroić.*

*Kupujesz 3 kości. Suma twojego rzutu wynosi **8**, wartość docelowa pułapki wynosi 5, więc udało ci się ją rozbroić!*

Żeton rozbrojonej pułapki umieszczasz na swoim torze z osiągnięciami i zamalowujesz trójkąt symbolizujący pułapkę na swojej mapie, aby oznaczyć, że dane pole jest puste.







FANTY

SKRZYNIE I SKARBY

Skrzynie to fanty ukryte w lochu. Aby oznaczyć skrzynię na mapie, na jej polu naszkicuj **zarys skrzyni**.

- Kiedy wejdziesz na pole ze skrzynią, **możesz** ją otworzyć.

OTWIERANIE SKRZYŃ

Weź znacznik skrzyni i umieść go na pierwszym od lewej polu na skrzynię na swoim **torze z osiągnięciami**. Po otwarciu skrzyni zdobywasz 2 znajdujące się w niej skarby (*na polu na skrzynie znajduje się odpowiednie przypomnienie*). Przebiega to następująco:

1. Dobierz kartę skarbu z wierzchu **talii**, obejrzyj ją i bez pokazywania przeciwnikowi dołóż ją do swojej **kolekcji** (*patrz niżej*).
2. Wybierz jedną kartę skarbu z **wystawki** i dodaj ją do swojej kolekcji. Na koniec odkryj z talii skarbów nową kartę, aby uzupełnić wolne miejsce.

Zamaluj na swojej mapie, aby oznaczyć, że dane pole jest puste.

Jeśli z dowolnego powodu musisz **odrzucić** skarb, odkładasz go **zakrytego** na wspólny stos odrzuconych skarbów. Gracze **nie mogą** przeglądać tego stosu. Jeśli talia skarbów będzie pusta, przetasujcie stos odrzuconych skarbów, aby przygotować nową talię.

Przykład otwierania skrzyni: *otwierasz swoją pierwszą skrzynię. Znacznik skrzyni umieszczasz na swoim torze osiągnięć.*





Najpierw dobierasz kartę skarbu z talii – to ***Czara Spokoju*** *1.*

Następnie patrzysz, co jest na wystawce. ***Zwój Harmonii*** *2 zapewnia dodatkowe punkty za każdy przedmiot zawierający słowo kluczowe „Harmonia" – a Czara ma właśnie takie słowo kluczowe! Zabierasz więc Zwój do swojej kolekcji i uzupełniasz wystawkę.*

Na koniec zamalowujesz skrzynię na swojej mapie, aby oznaczyć, że dane pole jest puste.



TWOJA KOLEKCJA SKARBÓW

Zgromadzona przez ciebie kolekcja skarbów często stanowi znaczną część ostatecznego wyniku.

- Nie ma limitu skarbów, które możesz mieć w swojej kolekcji, ale **na koniec gry** możesz wybrać (*maksymalnie*) **4** z nich, które pozostaną odkryte i w pełni zapewnią ci punkty. Wszelkie pozostałe skarby musisz zakryć – za każdy zakryty skarb zdobędziesz 1 punkt.
- Swoją kolekcję skarbów trzymaj tak, aby przeciwnik nie mógł zobaczyć, co kolekcjonujesz. *Możesz w dowolnym momencie przeglądać swoje karty skarbów.*
- Niektóre karty mają specjalne zdolności. Treść karty dokładnie opisuje jej działanie wraz z kosztami oraz wszelkimi ograniczeniami. Jeśli tekst nie stanowi inaczej, danej umiejętności możesz użyć dowolną liczbę razy (*pod warunkiem, że chcesz to zrobić i cię na to stać*). *Kiedy używasz zdolności z karty skarbu, musisz ujawnić ją przeciwnikowi, aby mógł zapoznać się z jej treścią.*

Przykłady dodatkowych skarbów: *otwierasz swoją trzecią skrzynię, co sprawia, że w swojej kolekcji masz już 6 skarbów. Na koniec gry musisz wybrać 2 z nich, które zakryjesz.*



WYJŚCIE

Wyjście to droga prowadząca na zewnątrz lochu i skorzystanie z niej powoduje koniec gry. Aby oznaczyć wyjście na swojej mapie, zanotuj W na odpowiednim polu.

Nie możesz opuścić lochu, dopóki nie spełnisz (*albo przekroczysz*) co najmniej jednego z trzech warunków **„aby wyjść"**, wskazanych na twojej planszetce (*patrz tabelka po prawej*). Jeśli nie spełniasz określonych wymagań, musisz dalej przemierzać lochy i potem wrócić do wyjścia.

Aby wyjść, musisz znaleźć się **na** polu wyjścia. Wyjście z lochu nie kosztuje niczego – po prostu oznajmiasz, że wychodzisz. Kiedy to zrobisz, twoja tura od razu się kończy. Jeśli wyjdziesz z lochu jako **pierwszy**, przeciwnik **ma jeszcze jedną turę**, po której gra się kończy.

- Możesz zdecydować, że **nie** wychodzisz z lochu, nawet jeśli spełniasz wskazane wymagania.

Gracz, który pierwszy wyjdzie z lochu, otrzymuje 4 **oraz** wygrywa remisy, dlatego na ogół warto pospieszyć się do wyjścia, jeśli ma się taką możliwość.



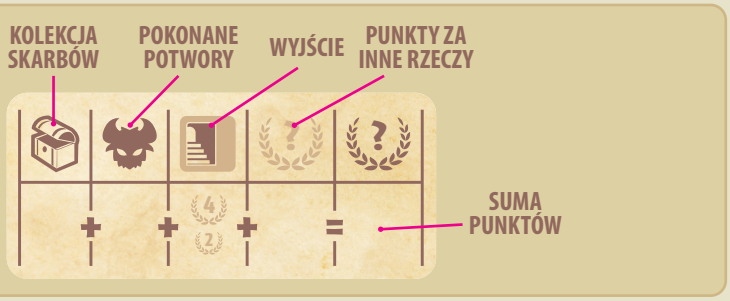
Otwórz 3 skrzynie.
Pokonaj 3 potwory.
Otwórz 2 skrzynie i pokonaj 2 potwory.

Przykład wyjścia: *udało ci się znaleźć wyjście. Na swojej planszetce masz 2 otwarte skrzynie i 2 pokonane potwory.* ***Możesz*** *zdecydować się wyjść z lochu, czym spowodujesz koniec gry. Otrzymasz za to niezłą premię. Możesz też kontynuować przemierzanie lochu, aby poprawić swój wynik.*



KONIEC GRY

Każdy gracz podlicza swój wynik, korzystając z tabelki punktacji w górnej części arkusza mapy. Punkty są przyznawane za:



KOLEKCJA SKARBÓW

Każda karta skarbu w twojej kolekcji ma podstawową wartość PZ. Wiele z nich ma także dodatkowe warunki punktacji, które odnoszą się do **rodzajów** skarbów, **słów kluczowych** na skarbach albo **różnych innych osiągnięć**, dzięki którym możesz poprawić swój wynik.

Zestawienie rodzajów skarbów znajduje się na ostatniej stronie instrukcji.

Wyłóż wszystkie swoje karty skarbów odkryte (*z wyjątkiem tych, które zostały zakryte na stałe przez jakiś efekt gry*). **Maksymalnie 4** z nich pozostawiasz odkryte (*ty wybierasz które*), a resztę musisz **zakryć**.

- Każda **odkryta** karta zapewnia punkty zgodnie ze swoją podstawową liczbą PZ **powiększoną** o ewentualną premię na niej opisaną.
- Każda **zakryta** karta zapewnia 1. *Wszystkie cechy zakrytej karty, takie jak jej rodzaj i słowo kluczowe, są ignorowane.*

POKONANE POTWORY

Zgodnie z tym, co pokazano na twoim rzędzie z osiągnięciami, **drugi** pokonany potwór zapewnia 2, a **trzeci – dodatkowe** 4.

WYJŚCIE

Pierwszy gracz, który wyszedł z lochu, otrzymuje 4. **Jeśli** drugi gracz także wyszedł z lochu (*co nie zawsze ma miejsce*), to otrzymuje 2.

PUNKTY ZA INNE RZECZY

W podstawowej wersji gry nie ma żadnych innych sposobów na zdobycie PZ. Zostają one wprowadzone w ***Pakiecie Poszukiwacza Przygód*** oraz w innych dodatkach.

Po wprowadzeniu do gry dodatkowych elementów zapewniających PZ do zanotowania odpowiednich wartości użyjcie miejsca na notatki po lewej stronie arkusza mapy.



Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa! *W przypadku remisu wygrywa gracz, który jako pierwszy wyszedł z lochu.*

Przykład punktacji: *masz 6 skarbów, więc 2 z nich musisz zakryć. Za każdy zakryty skarb otrzymujesz 1, więc łącznie masz za nie 2.*





- ***Czara Spokoju*** *zapewnia 1. Jej premia nie działa, ponieważ nie masz żadnych innych Naczyń.*
- ***Zwój Harmonii*** *zapewnia podstawowo 3 plus 2 za każdy przedmiot ze słowem kluczowym Harmonia, który posiadasz. Łącznie zdobywasz za niego 5.*
- ***Księżycowy Odłamek*** *zapewnia podstawowo 1 plus 2 za każdy inny odłamek, który posiadasz. Łącznie zdobywasz za niego 3.*
- ***Słoneczny odłamek*** *zapewnia punkty tak samo jak Księżycowy odłamek, dlatego za niego też otrzymujesz 3.*

Twój wynik za kolekcję skarbów wynosi 14.



Udało ci się pokonać 3 potwory, więc otrzymujesz za nie 6.

Przeciwnik wyszedł z lochu jako pierwszy, ale tobie także się to udało w ostatniej turze, więc otrzymujesz 2.

W podstawowej wersji gry nie przyznaje się punktów za inne rzeczy.



Twój ostateczny wynik to 22 – czy wystarczy do wygranej?

RADY DOTYCZĄCE MAPOWANIA

Posiadanie dokładnej mapy jest **kluczowe** dla obojga graczy. Jeśli ktoś popełni błąd, może to spowodować zamieszanie i problemy, które potem trudno będzie wyprostować. Dlatego mamy dla was kilka rad, które mogą wam w tym pomóc:

Jako poszukiwacz **trzymaj swoją mapę w widocznym miejscu**, aby przeciwnik mógł sprawdzić, czy dobrze szkicujesz to, o czym wspomina. Jako budowniczy **sprawdzaj, co przeciwnik szkicuje** na swojej mapie.

Nie musicie wspominać o **zewnętrznych ścianach**. Wszyscy wiedzą, że one tam są.

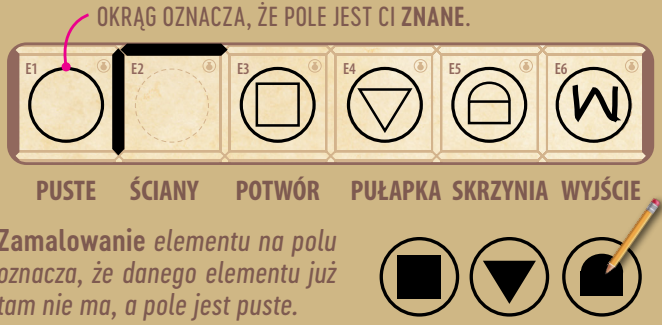
Kiedy wykonujesz akcję, która sprawi, że poznasz jakieś pole (*przejście, pośpiech, sprawdzenie itd.*), **zanim budowniczy powie ci cokolwiek o polu, narysuj okrąg oznaczający znane pole**. Pole to będzie dla ciebie znane niezależnie od tego, co budowniczy o nim wspomni.

Kiedy opisujesz nieznane pole, ***najpierw opisz ściany, a dopiero potem elementy znajdujące się na nim***. Łatwo ucieszyć się z tego, że przeciwnik wpadł do *Śliskiej Studni* i w emocjach zapomnieć o ścianach, które ją otaczają.

W drugą stronę to też działa – jeśli wejdziesz na nieznane pole (*zwłaszcza takie, na którym znajduje się element*), a budowniczy nie wspomni o żadnych ścianach, warto zapytać ***„A ściany?”***, gdyby za bardzo ucieszył się, że właśnie wpadłeś do *Śliskiej Studni*.

Róża wiatrów, wydrukowana zarówno na planszy lochu, jak i na arkuszu mapy, służy jako punkt odniesienia, jeśli gracze nie są pewni, jak używać kierunków świata. Niektórzy gracze wolą zamiast nich używać określeń „na górze”, „na dole”, „po prawej” i „po lewej”.

Używajcie zarówno kierunków świata, JAK I współrzędnych pól. *„Sprawdzam na zachód, na pole B3”* zapewnia budowniczemu wiele informacji, dzięki którym łatwiej wyłapać potencjalny błąd.



Zamalowanie *elementu na polu oznacza, że danego elementu już tam nie ma, a pole jest puste.*

Jeśli musisz oznaczyć na mapie coś, dla czego nie ma w grze określonego symbolu (*np. jeśli zlokalizujesz fant, ale nie wiesz, co to dokładnie jest*), użyj **?** albo dowolnego innego symbolu.

RODZAJE SKARBÓW



TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY
CHRIS WESTMAAS
oraz JOSH CAPPEL

ROZWÓJ PROJEKTU
SEAN JACQUEMAIN
JOSH CAPPEL

ILUSTRACJE
JOSH NELSON
CLAIRE LIN
JEAN WALTER

ILUSTRACJE I INSTRUKCJA
JOSH CAPPEL

KIEROWNIK DS. KOMUNIKACJI
SEAN JACQUEMAIN

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM
HELAINA CAPPEL

Wydane z miłością
przez KTBG
www.kidstablebg.com

©2026 All rights reserved

Podziękowania od Chrisa dla: Gillian Berry, Susan Conliffe, Matthew Tinkler, John Lyras, C.E. Francisco, Eumir Fernandez, Ash & Jake Ainsworth, Morgan Nasmith, Travis von Bulow, Julian Walton, Dennis Lee, Cameron Jones, Adam & Kyle Holmes, Ada Diemer, Mark Westmaas, Matt & Jon Sufrin, Mike Yuen, Dejan Radic, Carrie Hughes, John Coutts, Ed Hillier, and Steph & Steve Ellery.

WERSJA POLSKA

KIEROWNIK WYDAWNICTWA
OLEKSANDR RUCHKA

KIEROWNIK PROJEKTU
MICHAŁ ZWIERZYŃSKI

KOORDYNATORKA PROJEKTU
LISA SHYLINA

KIEROWNIK MARKETINGU
ALBERT KSIĄŻEK

TŁUMACZENIE
GAME BAKERY

KOREKTA I REDAKCJA
WIOLETA ŻYŁOWSKA

SKŁAD GRAFICZNY I DTP
ARTUR PATRIHALKO

Wersja polska:

© 2027 Geekach™

JDG Oleksandr Ruchka
ul. Jana Twardowskiego 19
35-302 Rzeszów, Polska
www.geekach.pl