

# LOCHY

## GŁĘBOKIE PODZIEMIA

**TO JEST DODATEK:** do rozgrywki wymagana jest podstawowa gra ***Lochy*** oraz ***Pakiet Poszukiwacza Przygód.***

©2025 KTBG Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone

A więc mówicie, że poznaliście wszystko, co *Lochy* mają do zaoferowania? Otworzyliście wszystkie paczki, przemierzyliście skarbiec wzdłuż i wszerz, znacie wszystkie pułapki, każdego potwora i każdy sposób na stworzenie zabójczych lochów, ale i każdy trik pozwalający przetrwać wszystko, czym uraczy was przeciwnik? Widzieliście wiele... **Przynajmniej do dziś**!

***Głębokie podziemia*** to zestaw wspaniałych modułów do gry *Lochy*. Swobodnie łączcie je ze sobą i budujcie lochy swych marzeń!

**PROJEKT I ROZWINIĘCIE**
JOSH CAPPEL, CHRIS WESTMAAS
SEAN JACQUEMAIN
**ILUSTRACJE**
JEAN WALTER
**ZARZĄDZANIE PROJEKTEM**
HELAINA CAPPEL
**KOMUNIKACJA**
SEAN JACQUEMAIN
**KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE, GRAFIKI ORAZ ZASADY**
JOSH CAPPEL
**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

## GŁĘBOKIE PODZIEMIA ZAWIERAJĄ

### WIĘKSZE LOCHY
Zwiększcie rozmiary swych lochów i wypełnijcie je elementami, aby rozegrać dłuższą, bardziej satysfakcjonującą rozgrywkę.

### WYZWANIA
Każdy loch skrywa możliwości, które umiejętny bądź bystry poszukiwacz wykorzysta na swoją korzyść.

### TEREN
Nowe rodzaje niebezpieczeństw czekające na was w podziemiach – mgła, lawa, przepaście i zastoiska wody.

### DZIWNE ŚCIANY
Pełen wachlarz barier do zamontowania w lochach – zablokowane bramy, opadające kraty i zmyślnie ukryte sekretne drzwi.

### POSTACIE
Wcielcie się w bohaterów aspirujących do miana poszukiwaczy przygód. Każdy z nich ma osobiste umiejętności, dzięki którym gra się nimi inaczej.

### BOSSOWIE
Jeszcze trudniejsze potwory. Są tak niebezpieczne, że nie będziecie w stanie odblokować wyjścia, dopóki ich nie pokonacie.

### TRYB WIELOOSOBOWY
Zagrajcie w 3 albo w 4 osoby w rozgrywkę, w której jedno z was buduje dwupoziomowy megaloch, a pozostali go przemierzają.

*Całą zawartość* **Głębokich Podziemi** *powinniście zmieścić w pudełku* **Pakietu Poszukiwacza Przygód***! Jeśli z jakiegoś powodu potrzebujecie więcej miejsca, puste pudełka i koperty możecie przechowywać w pudełku od* **Głębokich Podziemi**.

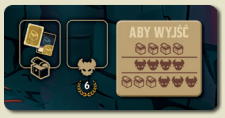


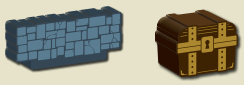
# WIĘKSZE LOCHY

*Jesteście gotowi na jeszcze więcej zabawy? Większe lochy oznaczają więcej miejsca, aby dać upust kreatywności! Więcej niebezpieczeństw, więcej fantów, więcej zabawy!*



## KOMPONENTY



- 2 plansze powiększonych lochów
- 1 notes z mapami powiększonych lochów
- 2 dostawki do planszetek
- dodatkowe ściany i skrzynie

## PRZYGOTOWANIE

Przygotujcie rozgrywkę normalnie, z następującymi zmianami:

- Obok swoich planszetek umieśćcie dostawki.
- Zamiast zwykłych plansz użyjcie powiększonych.
- W swoich lochach użyjcie dodatkowego potwora, dodatkowej pułapki i dodatkowej skrzyni (*czyli przygotujcie po 4 elementy każdego rodzaju*). W lochu wykorzystajcie 20–25 ścian.

## PRZEBIEG GRY



Rozgrywka przebiega tak jak dotychczas, z następującymi zmianami:

- **Warunki wyjścia** ulegają zwiększeniu.
- Pokonanie **czwartego** potwora jest na koniec gry warte 6 PZ.
- Podczas przyznawania punktów za skarby możesz podliczyć punkty za maksymalnie **6** skarbów (a nie za 4).




Nowe warunki wyjścia z lochu to: **wszystkie 4 skrzynie** albo **wszystkie 4 potwory** albo **po 3 skrzynie i potwory**.

# WYZWANIA

*Nie **wszystko** w lochach chce was zabić. Wyzwania to nowe okazje, by zdobyć coś ekstra!*

## KOMPONENTY

- 3 karty wyzwań (*Świszczące Błyski, Labirynt Luster oraz Mulasty Bród*)
- 6 żetonów wyzwań (*po 2 dla każdego wyzwania*)

## DODATKOWE PRZYGOTOWANIE GRY

Oboje będziecie mieć w swoich lochach takie same wyzwania. Choć nie są one niebezpieczeństwami, dodajcie je do puli, z której wybieracie niebezpieczeństwa. *W lochu normalnej wielkości użyjcie **jednego** wyzwania, a w powiększonym lochu – **dwóch**.*

Karty wybranych wyzwań połóżcie obok wystawki potworów.

Każde z was musi umieścić w swoim lochu żetony wybranych wyzwań. Wyzwania są **fantami**; wymagają przestrzegania ZON.

## PRZEBIEG GRY

Każda karta wyzwania dokładnie opisuje jego działanie oraz nagrody, które można za nie otrzymać.

Kiedy wejdziesz na pole z wyzwaniem, **nie** musisz od razu podejmować próby jego wykonania. Możesz swobodnie wchodzić na takie pole i z niego wychodzić, dopóki nie **zdecydujesz się** podjąć próby.

Każda karta wyzwania opisuje, w jakich okolicznościach usuwa się je z lochu. Po usunięciu wyzwania jego pole staje się puste.







Wyzwania oznaczajcie, rysując na mapie symbol kociołka.

# TEREN

*Na niektórych obszarach lochu działają specjalne efekty, które nie są pułapkami, ale nadal stanowią przeszkodę, którą musicie pokonać.*

## KOMPONENTY

- 4 karty terenu (*przepaść, zastoisko wody, lawa oraz mgła*)
- 16 żetonów terenu (*po 4 każdego rodzaju*)

## DODATKOWE PRZYGOTOWANIE GRY

Wszystkie karty terenu trzymajcie w wystawce terenu.

Wszystkie żetony terenu zakryjcie i wymieszajcie. Każde z was losuje z nich 3 (*4, jeśli używacie powiększonego lochu*). Pozostałe odłóżcie do pudełka bez podglądania. Żetony terenu to niebezpieczeństwa, które podczas przygotowania gry musicie umieścić odkryte w swoich lochach.

- Teren to **rodzaj niebezpieczeństwa** inny niż pułapki czy potwory. Podczas przygotowania należy przestrzegać ZON – oznacza to, że od każdego fantu do startu musicie być w stanie wyznaczyć ścieżkę, która przechodzi przez (*nie więcej niż*) 1 potwora, 1 pułapkę oraz 1 teren.
- Na sąsiednich polach **nie** mogą znajdować się **różne** rodzaje żetonów terenu. Kilka takich samych żetonów terenu (*z wyjątkiem przepaści*) **może** sąsiadować ze sobą. Na potrzeby ZON grupa sąsiadujących ze sobą żetonów terenu tego samego rodzaju jest traktowana jako **jedno niebezpieczeństwo**.







*Takie ułożenie jest **dozwolone**; ZON traktuje dwa sąsiednie zastoiska wody jako jedno niebezpieczeństwo.*

## PRZEBIEG GRY

Każdy rodzaj terenu działa inaczej. Kiedy wejdziesz na pole z terenem, sprawdź na jego karcie, co się dzieje. Każda karta terenu zawiera również informację o tym, jak oznaczać go na mapie.

- Teren jest trwałym elementem, więc jego pole nigdy nie będzie puste. Przerywa on wykonywanie akcji ***wycofywania się*** oraz ***pośpiechu***.

# DZIWNE ŚCIANY

*Zestaw przeróżnych barier, które mogą pojawić się w lochu i blokować przejścia w zupełnie nowy sposób.*

## KOMPONENTY

- 2 bramy, 2 klucze, 6 opadających krat oraz 2 sekretnych drzwi
- 3 karty zasad dziwnych ścian

## DODATKOWE PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy **rodzaj** dziwnych ścian to osobny minidodatek. Zdecydujcie, które z nich chcecie wykorzystać w swoich lochach (pamiętajcie, że **oboje** musicie korzystać z tych samych). Zasady przygotowania znajdziecie na odpowiedniej karcie dziwnych drzwi.

*Dziwne ściany są **dodawane** do ścian, które normalnie musicie wykorzystać.*

## PRZEBIEG GRY

Choć umieszcza się je we wcięciach na ściany, dziwne ściany **nie** są ścianami na potrzeby efektów działających na ściany. *Na przykład podczas **szperania** nie liczy się ich jako ściany.*

Każdy **rodzaj** dziwnej ściany ma swoje zasady opisane na osobnej karcie. W trakcie gry trzymajcie odpowiednie karty pod ręką.




*Wskazówka dla budowniczych: spróbujcie umieścić dziwne ściany dopiero po tym, jak zbudujecie pozostałą część lochu. Wówczas łatwiej wam będzie przestrzegać ZON.*

# POSTACIE

*Gildia Poszukiwaczy Przygód przyciąga przeróżnych kandydatów. Każdy z tych aspirujących poszukiwaczy ma unikalne zalety i wady, które pozwolą mu zmierzyć się z lochami w zupełnie nowy sposób!*

## KOMPONENTY

- 4 planszetki postaci
- 4 karty zasad postaci
- 8 kart sprzętu (*po 2 na postać*)
- wiele dodatkowych żetonów oraz drewnianych komponentów związanych z postaciami







## DODATKOWE PRZYGOTOWANIE GRY

Postacie możecie wybrać przed **albo** dopiero po zbudowaniu swoich lochów – w zależności od tego, co wspólnie ustalicie. Jeśli oboje chcecie korzystać z tej samej postaci, zdecydujcie po przyjacielsku, kto ją otrzyma, albo wylosujcie, kto wybierze pierwszy. **Dozwolona** jest sytuacja, w której tylko jedno z was korzysta z postaci.

Kiedy **korzystasz** z postaci:

- Zamiast standardowej planszetki użyj planszetki wybranej postaci. Z **tyłu** planszetki znajdziesz **listę powiązanych z nią komponentów oraz specjalne zasady jej przygotowania**, dlatego zapoznaj się z nimi, zanim ułożysz cokolwiek na swojej planszetce.
- Weź **kartę zasad** swojej postaci. Opisuje ona wszystkie szczególne cechy twojego bohatera.
- **Nie** wybieraj swoich początkowych sześcianów. Każda postać zaczyna grę z określoną kombinacją sześcianów.
- Odszukaj 2 **karty sprzętu** swojej postaci. Sprzęt zapewnia postaci dodatkowe zdolności (*patrz niżej*).




## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega normalnie, ale postaci mają specjalne zdolności. Sprawdź informacje na karcie zasad swojej postaci, aby upewnić się, co potrafi twoja postać.

### KARTY SPRZĘTU

Karty sprzętu to specjalne przedmioty, które postać wprowadza do gry. Trzymaj swoje karty sprzętu obok swojej planszetki. Na każdej karcie znajduje się opis działania danego sprzętu.

- Każda postać ma jedną kartę sprzętu, którą należy odrzucić po wykorzystaniu, oraz drugą, która działa przez całą grę.
- Karty sprzętu **nie** są szpejami... nie zajmują miejsca wliczanego do limitu kart szpejów.
- **Jeśli chcesz**, możesz potraktować karty sprzętu jako karty szpejów, aby opłacić koszt kary albo inny wymagający karty szpejów. Jednak to twoja osobista decyzja.



# POTWORY BOSSOWIE

*Czasami w lochu można znaleźć wyjątkowego mieszkańca, który jest tak niebezpieczny, że wymaga osobnej klasyfikacji. Kiedy w twoim lochu znajduje się boss, wyjście pozostaje magicznie zablokowane do momentu, aż zostanie pokonany... Każdy boss ma swój własny zestaw forteli, które uczynią to jeszcze trudniejszym!*

## KOMPONENTY

Każdy boss ma swoją kartę potwora, kartę zasad oraz inne specjalne elementy (*wymienione na karcie zasad*).

## DODATKOWE PRZYGOTOWANIE GRY

Po tym, jak wspólnie zdecydujecie się korzystać z bossa w trakcie gry, oboje będziecie używać tego samego bossa. Wybór bossa staje się wówczas częścią procesu wyboru niebezpieczeństw. Kartę potwora i kartę zasad wybranego bossa trzymajcie obok wystawki potworów. Każdy boss posiada specjalne zasady związane z przygotowaniem, opisane na karcie zasad.

- Boss jest **dodatkiem** do pozostałych potworów, z których korzystacie podczas gry. **Nie** zastępuje jednego z nich.
- Boss liczy się **zarówno** jako niebezpieczeństwo (*potwór*), jak **i** fant. Ma to znaczenie podczas przygotowania gry w odniesieniu do ZON **oraz** w odniesieniu do innych efektów działających na niebezpieczeństwa i fanty.

## OGÓLNE ZASADY ZWIĄZANE Z BOSSAMI

- **Nie możesz wyjść z lochu, dopóki nie pokonasz bossa**. Pokonanie bossa jest **dodatkowym** obowiązkowym warunkiem wyjścia, działającym poza normalnie obowiązującymi warunkami.
- **Na potrzeby realizacji warunków wyjścia** pokonanie bossa **nie** liczy się jako pokonanie potwora. Kiedy pokonasz bossa, połóż jego znacznik koło swojej planszetki, a **nie** w rzędzie z osiągnięciami.
- Na potrzeby wszystkich efektów związanych z potworami boss **liczy się** jako potwór, a walka z bossem przebiega tak samo jak walka ze zwykłym potworem (*pod warunkiem, że jego osobiste zasady nie mówią inaczej*).
- Boss **nigdy nie może być poruszany** przez żaden efekt sprawiający, że potwór jest przestawiany (*pod warunkiem, że jego osobiste zasady nie mówią inaczej*).

## BOSSOWIE W ROZGRYWCE WIELOOSOBOWEJ

W lochu umieszcza się tylko jednego bossa. Kiedy zostanie pokonany przez dowolnego poszukiwacza, wyjście zostanie odblokowane dla wszystkich.

### ELEMENTY BOSSA W ROZGRYWCE WIELOOSOBOWEJ

- Budowniczy używa wszystkich elementów, które zwykle umieszcza w swoim lochu. **Może** je rozmieścić na różnych poziomach lochu, pod warunkiem że wszystkie zasady przygotowania oraz reguły gry są przestrzegane (*na przykład koła zębate **Czasoniszcza** mogą być ukryte na różnych poziomach lochu*).
- Wszelkie komponenty, które byłyby wspólne dla obu graczy (*takie jak karty dodawane do talii szpejów*) nadal pozostają wspólne dla graczy.
- Korzystajcie **tylko** z jednego zestawu komponentów, które podczas zwykłej rozgrywki do dyspozycji miałby tylko jeden gracz (*na przykład 1 pokrętła **Czasoniszcza**, 2 wskaźników i 1 żetonu przypominającego*). Każdy gracz w trakcie swojej tury traktuje te komponenty jako swoje.



# ROZGRYWKA WIELOOSOBOWA

*Jeden gracz przejmuje rolę budowniczego, który tworzy dwupoziomowy loch, przemierzany przez pozostałych. Ponadto używa kart zwrotów akcji, aby rzucać im kłody pod nogi!*

Poszukiwacze przygód wygrywają, gdy **wszyscy** uciekną z lochu w określonym czasie, a ich łączny wynik spełni lub przekroczy wskazany próg. Budowniczy wygrywa, jeśli poszukiwaczom nie uda się uciec na czas albo jeśli uciekną, ale nie uda im się uzyskać minimalnego wymaganego wyniku.

Rozgrywka wieloosobowa trwa dłużej niż dwuosobowa, zwłaszcza podczas rozgrywki z trzema poszukiwaczami przygód.

## DODATKOWE KOMPONENTY

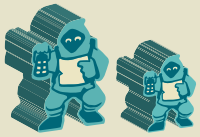
- 1 plansza klepsydry z 16 sześcianami czasu
- 20 kart zwrotów akcji
- 4 żetony drabiny
- 1 żeton wytchnienia
- komponenty dla trzeciego gracza: planszetka, pionek, znacznik, ołówek, dodatkowe skrzynie oraz sześciany



ŻETON WYTCHNIENIA



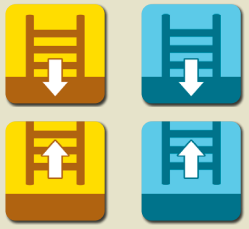
KARTY ZWROTÓW AKCJI



PIONEK I ZNACZNIK DLA 3. GRACZA



SZEŚCIANY CZASU



ŻETONY DRABINY

## OGÓLNE PRZYGOTOWANIE GRY

Poszukiwacze używają do swojego przygotowania tych komponentów co zwykle. Głównymi różnicami są te, że nie budują lochu, a **każdy** z graczy otrzymuje **2** arkusze mapy odpowiedniego rozmiaru.

Dla **trzeciego poszukiwacza** dostępne są: dodatkowa planszetka, ołówek, pionek, znacznik oraz sześciany. Gdy budowniczy skończy przygotowywać loch, poszukiwacze wybierają swoje początkowe sześciany – mogą przedyskutować ten wybór.

Budowniczy bierze **planszę klepsydry**, w górnej jej części umieszcza **sześciany czasu** w liczbie odpowiedniej do poziomu trudności (*patrz tabelka po prawej*) wybranego wspólnie przez wszystkich graczy. Budowniczy kładzie w pobliżu zakrytą i potasowaną **talię zwrotów akcji** oraz **żeton wytchnienia**.

Budowniczy stawia przed sobą **obie** zasłonki tak, aby oba piętra lochu były ukryte przed poszukiwaczami. **Wszyscy** poszukiwacze siadają razem naprzeciw budowniczego. Jedną z zasłonek należy **obrócić w stronę poszukiwaczy**, aby obie grupy mogły korzystać z informacji dostępnych na zasłonce.



KLEPSYDRA

| Poziom trudności | Liczba sześcianów czasu |
|---|---|
| Łatwy | 16 |
| Normalny | 14 |
| Trudny | 12 |
| Bardzo trudny | 10 |

## BUDOWANIE LOCHU

Budowanie dwupiętrowego lochu jest bardziej skomplikowane i zajmuje więcej czasu. *Dlatego najlepiej, aby budowniczym był najbardziej doświadczony z graczy*. W trakcie budowy lochu korzysta z normalnych zasad budowy lochu z następującymi zmianami:

### DUPLIKATY

W związku z tym, że w puli są po dwa żetony identycznych potworów i takich samych pułapek, budowniczy może umieścić w lochu po 2 takie same potwory albo pułapki (jeśli chce).

### ZACHOWANIE TAJEMNICY

Aby podkręcić zabawę, budowniczy nie powinien pokazywać poszukiwaczom żadnej karty niebezpieczeństwa (z wyjątkiem bossa) ani fantu, dopóki poszukiwacze nie napotkają w lochu danego elementu.

| Ile szt. każdego elementu możesz wykorzystać | ...przy 2 poszukiwaczach | ...przy 3 poszukiwaczach |
|---|---|---|
| Ściany | 34 - 40 | 42 - 50 |
| Potwory | 6 | 8 |
| Pułapki | 6 | 8 |
| Skrzynie | 6 | 8 |
| Żetony startu | 2 | 3 |
| Żetony wyjścia | 1 | 1 |
| Moduły z *Głębokich Podziemi* są **opcjonalne**. Zdecydujcie, których chcecie użyć. | | |
| Wyzwania | 2 | 3 |
| Żetony terenu | 6 | 8 |
| Bramy i Klucze | 0 | 0 |
| Opadające kraty | 6 | 6 |
| Sekretne drzwi | 2 | 2 |
| Bossowie | 1 | 1 |

### DWA POZIOMY

Każdy loch wykorzystuje **dwie plansze** – jedna z nich to *górny poziom*, a druga to *dolny poziom*. Podczas rozgrywki z 2 poszukiwaczami użyjcie **standardowych** plansz. Podczas rozgrywki z 3 poszukiwaczami użyjcie **powiększonych** plansz.
Elementów **nie** musisz dzielić po równo pomiędzy poziomami (*na przykład możesz umieścić wszystkie potwory na jednym poziomie*).

### JEDNO WYJŚCIE – KILKA PUNKTÓW STARTU

Niezależnie od liczby poszukiwaczy użyj jednego żetonu wyjścia. Natomiast żetonów startu użyj tylu, ilu poszukiwaczy bierze udział w grze – każdy poszukiwacz zaczyna w innym miejscu. Poszukiwacze **nie** muszą zaczynać na tym samym poziomie. Poszukiwacze **nie** są informowani, na którym poziomie zaczynają grę – muszą sami to ustalić.

### DRABINY

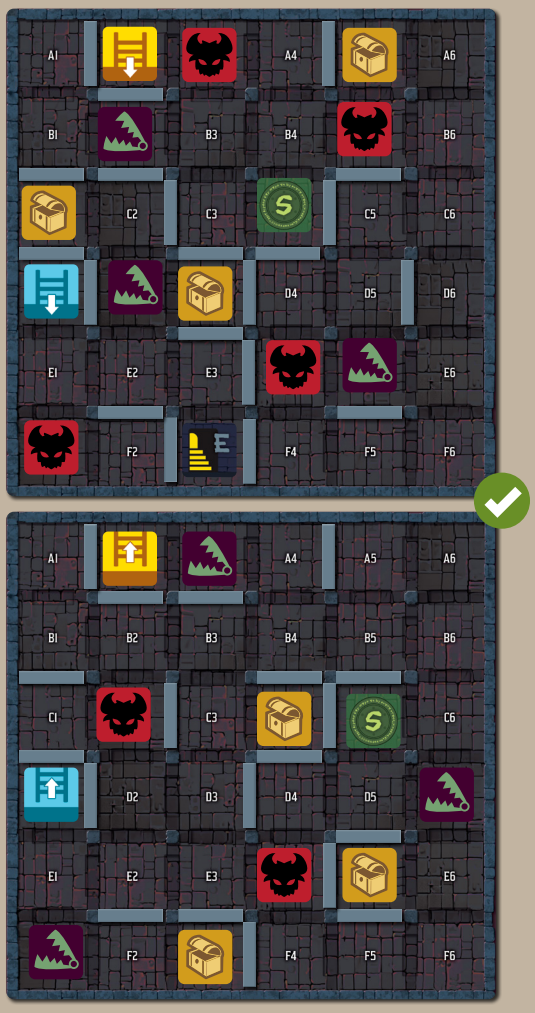
Aby połączyć oba poziomy, użyj **co najmniej jednej pary drabin**. *Pary drabin są oznaczone tym samym kolorem, aby lepiej je rozróżnić*. Drabiny to neutralne fanty, a pole, na którym się znajdują, nie jest puste.

Drabiny **prowadzące w górę** umieszcza się na **dolnym** poziomie, a drabiny **prowadzące w dół** umieszcza się na górnym poziomie. Każda para drabin musi zajmować pole o takich samych współrzędnych (*na przykład jeśli drabina prowadząca w górę znajduje się na dolnym poziomie na polu E4, pasująca do niej drabina prowadząca w dół musi znajdować się na górnym poziomie na polu E4*).

> Drabiny umożliwiają takie zbudowanie lochu, że niektóre jego części mogą wydawać się niedostępne, a tak naprawdę można do nich wejść, używając drabiny z drugiego poziomu.

### ZASADA OGRANICZONEGO NIEBEZPIECZEŃSTWA (ZON)

Od każdego fantu musi być możliwość wskazania zgodnej z zasadami ścieżki do **co najmniej jednego pola startu**, bez znaczenia którego. Ponadto z każdego pola startu musi być możliwość wyznaczenia zgodnej z zasadami ścieżki do **co najmniej jednego pola startu**. Ścieżki te mogą przechodzić przez dowolną liczbę **drabin**.




*Ten loch jest **zgodny z zasadami**. Jest skomplikowany, ale przez drabiny można wyznaczyć ścieżki i potwierdzić, że ZON jest spełniona dla każdej z 6 skrzyń, wyjścia oraz pomiędzy polami startu. Nie wierzycie? Sprawdźcie sami!*

## PRZEBIEG GRY

Rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Budowniczy jako **ostatni** wykonuje swoją turę w danej rundzie.

## TURA BUDOWNICZEGO

Przesuń 1 sześcian czasu z górnej części klepsydry do dolnej. *Jeśli nie możesz przesunąć żadnego sześcianu, gra od razu się kończy i **wygrywasz**!*

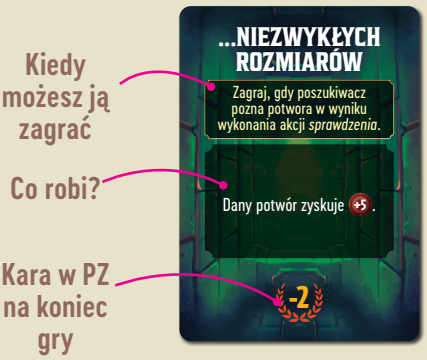
Dobierz 2 karty zwrotów akcji z talii i obejrzyj je. Jedną zachowaj, a drugą odłóż na stos odrzuconych zwrotów akcji. Karty w tym stosie pozostają odkryte, ale poszukiwacze nie mogą ich widzieć. Jeśli talia zwrotów akcji się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych w celu przygotowania nowej. Nie ma limitu liczby kart zwrotów akcji, które możesz mieć na ręce.

### ZAGRYWANIE ZWROTÓW AKCJI

Każda karta zwrotu akcji informuje, kiedy można ją zagrać. Najczęściej jest to reakcja na coś, co zrobił poszukiwacz. Kiedy zagrywasz kartę zwrotu akcji na poszukiwacza, wykonaj czynności na niej opisane, odrzuć ją, a **poszukiwaczowi, na którego działała, daj żeton wytchnienia** (zabierając go z miejsca, w którym się obecnie znajduje). Na poszukiwacza, który ma żeton wytchnienia, **nie** możesz zagrywać zwrotów akcji.







## TURA POSZUKIWACZA

Twoja tura przebiega tak jak zwykle. W swojej pierwszej turze dowiadujesz się, gdzie jest twoje pole startu, ale nie wiesz, na którym poziomie lochu się ono znajduje.

### KAŻDY MA DWIE MAPY

Każdy poszukiwacz szkicuje dwie mapy – po jednej dla każdego poziomu lochu. Możesz **pokazywać** swoje mapy innym poszukiwaczom, aby spróbować zrozumieć, gdzie znajdują się poszczególne elementy, ale nie możesz na swojej mapie **rysować** niczego, co nie jest znane ani zlokalizowane przez twojego poszukiwacza. (*Przykład: jeśli popatrzysz na mapę innego poszukiwacza i dzięki temu wiesz, że na polu obok ciebie znajduje się pułapka, to dane pole nadal pozostaje dla ciebie nieznane, tak jak znajdująca się na nim pułapka – i tak musisz je traktować*).

### TWOJA MAPA MOŻE STAĆ SIĘ NIEAKTUALNA W TURZE INNEGO GRACZA

Kiedy loch zmienia się podczas tury innego gracza, twoja mapa **nie** aktualizuje się automatycznie, aby odzwierciedlić tę zmianę. *Pamiętaj, że twoja mapa odzwierciedla to, co wie twój **poszukiwacz**, a nie to, co wiesz **ty jako gracz**.*

Zaktualizujesz swoją mapę dopiero wtedy, gdy twój poszukiwacz napotka zmienione pole lub element. Wszyscy poszukiwacze oraz budowniczy muszą wspólnie śledzić mapę (*i wskazywać innym zmiany*) oraz to, czy różni się ona od lochowej rzeczywistości. **W grze mogą wystąpić następujące anomalie**:

### ZMIANA WARTOŚCI DOCELOWEJ

**Wartość docelowa** niebezpieczeństwa może ulec zmianie (*np. potwór został zraniony, ale nie został pokonany*). Aktywny poszukiwacz (*tak jak zwykle*) musi zanotować zmienioną wartość na swojej mapie. Kiedy wejdziesz na (*albo w inny sposób poznasz*) dane pole, musisz zanotować na nim obecną wartość danego niebezpieczeństwa.

### ZNANY ELEMENT ZNIKA

Element oznaczony na twojej mapie jako znany może zniknąć (*np. ktoś pokona potwora, którego znasz*). Kiedy wejdziesz (*albo w inny sposób poznasz*) na dane pole, musisz zostać poinformowany, że jest ono puste.

- Twoja akcja **wycofywania się zostaje** przerwana, jeśli wejdziesz na pole, które na **twojej** mapie jest oznaczone jako niebędące pustym, nawet jeśli faktycznie **jest** puste.

### COŚ POJAWIA SIĘ NA POLU OZNACZONYM JAKO PUSTE

Niektóre efekty sprawiają, że element poruszy się albo pojawi się gdzieś (*np. Ponuroperz może poruszyć się na pole, które nie jest znane aktywnemu graczowi*). Może to spowodować wystąpienie anomalii, w której znane puste pole na twojej mapie **tak naprawdę nie jest** puste.

Poruszenie lub pojawienie się elementu nie jest zbyt częste. Kiedy jednak tak się dzieje, wszyscy powinni spodziewać się anomalii na mapach. Akcje takie jak ***pośpiech*** czy ***wycofywanie się*** należy wykonywać po jednym polu na raz, aby wszystko można było odpowiednio sprawdzić. Jeśli wejdziesz na (*albo w inny sposób poznasz*) pole nieprawidłowo oznaczone jako puste, rozpatrz je tak samo jak w przypadku każdego nieznanego elementu.

### SZPERANIE

Kilku poszukiwaczy **może** przeszperać to samo pole. Oznaczenie pola jako przeszperane oznacza „*przeszperane przez **ciebie***”.

### WYJAŚNIENIE EFEKTÓW

- Działanie efektów pozwalających poznać pole albo coś zlokalizować jest ograniczone do poziomu, na którym się znajdujesz.
- Efekty pozwalające na bezpośrednie przestawienie cię na dowolne pole **mogą** przenieść cię na inny poziom, nawet jeśli nie wiesz, czy jesteś na poziomie górnym, czy dolnym.
- Jeśli efekt pozwala **budowniczemu** przestawić cię na dowolne pole, to **może** on przestawić cię na inny poziom, ale musi cię o tym poinformować.

### DRABINY

Kiedy znajdziesz drabinę, budowniczy powie, czy prowadzi ona w górę czy w dół. Dzięki temu uda ci się ustalić, na którym poziomie jesteś.

Aby skorzystać z drabiny, musisz wykonać akcję ***przejścia*** – przechodzisz na pole o tych samych współrzędnych, ale znajdujące się na **drugim** poziomie, i kontynuujesz szkicowanie na drugim arkuszu. Po tym, jak ustalisz, który poziom jest górny, a który dolny, odpowiednio oznacz swoje arkusze map.

Drabina przerywa wykonywanie akcji ***wycofywania się*** oraz ***pośpiechu***, ponieważ pole, na którym się znajduje, nie jest puste.

### SPOTYKANIE INNYCH POSZUKIWACZY

Kiedy znajdziesz się na tym samym polu co inny poszukiwacz, możesz wydać dowolny sześcian, aby przekazać mu jedną kartę, którą posiadasz (*albo inny przedmiot, który niesiesz*) i którą zdobyłeś w lochu w trakcie rozgrywki. *Potwory / skrzynie / rozbrojone pułapki **nie** są przedmiotami, które niesiesz.*

### WARUNKI WYJŚCIA

Warunki wyjścia są takie same jak podczas zwykłej gry w lochu o standardowej wielkości (*nawet podczas rozgrywki na 3 poszukiwaczy, gdy gracie na powiększonym lochu*). Warunki te są liczone osobno dla każdego poszukiwacza. *Nadal **możecie** pokonywać potwory/otwierać skrzynie, nawet jeśli nie macie na nie miejsca w swoim torze z osiągnięciami. Jeśli jednak to zrobicie, odpowiedni potwór/skrzynia zostają usunięte z gry.*

### WYJŚCIE

Po wyjściu z lochu kończysz grę i nie robisz niczego – twoja tura jest pomijana. Podczas rozgrywki wieloosobowej **nie** przyznaje się PZ za wyjście z lochu.

## PODLICZANIE PUNKTÓW

Jeśli **wszystkim** poszukiwaczom uda się wyjść z lochu, zanim wyczerpie się czas, mają szansę na wygraną, o ile ich łączny wynik będzie odpowiednio wysoki. Każdy poszukiwacz **osobno** podlicza swój wynik (*w taki sam sposób jak podczas rozgrywki dwuosobowej*), a następnie wszyscy sumują swoje wyniki.

Na koniec budowniczy ujawnia karty **zwrotów akcji**, które nadal ma na ręce, odejmując od wyniku uzyskanego przez poszukiwaczy wartości pokazane na nich. Jeśli poszukiwaczom udało się osiągnąć (albo przekroczyć) wymagany próg punktów, **wygrywają**! Jeśli nie, pomimo ich udanej ucieczki z lochu **wygrywa budowniczy**.




| Próg punktów dla 2 poszukiwaczy: | Próg punktów dla 3 poszukiwaczy: |
|---|---|
| 32 | 48 |