

DUNGEONEER



INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

W grze **Dungeons** wcielasz się w bohatera, wykonującego szereg niebezpiecznych zadań. W poszukiwaniu przygody przemierzysz śmiertelnie niebezpieczne krainy Tarnu, od piekielnie gorących piasków Folornii po lodowe rubieże Chalizaru. Na twej drodze staną zarówno dzikie bestie i straszliwe potwory, jak i inni śmiałkowie, chcący cię wyprzedzić w drodze po sławę. Każdy sukces wzmocni cię i przybliży do zwycięstwa... ale pamiętaj, twoi przeciwnicy nie śpią!

Seria gier Dungeons

Świat Dungeons jest cały czas rozbudowywany o nowe zestawy kart. Każdy zestaw Dungeons to samodzielna gra. Można je ze sobą dowolnie mieszać (patrz zasady w dalszej części tej instrukcji). Gra z serii Dungeons zawiera najczęściej* dwie talie kart (110 szt.). W skład pojedynczej talii wchodzi: 30 kart Przygody, 11 kart Mapy, 7 kart Zadań, 3 karty Bohaterów, 3 karty Punktowe i 1 karta "żetony". W pudełku oprócz kart znajduje się: kostka sześcienna, tekturowe żetony Życia, Chwały, Groźby itp., żetony bohaterów, plastikowe podstawki, instrukcja. Instrukcja jest jednakowa dla wszystkich gier z tej serii, dlatego może zawierać sformułowania i sytuacje nie wykorzystywane w konkretnym zestawie.

* istnieją małe zestawy gier Dungeons składające się tylko z jednej talii kart (55 kart) i nie zawierające, dodatkowych elementów oprócz instrukcji. W takim przypadku jest to wyraźnie zaznaczone na pudełku.

Elementy gry

Ostrożnie wyjąć żetony Chwały, Groźby, Życia, Specjalne, Ruchu, Znaczniki i posegregowane położyć w zasięgu graczy. Żetony z postaciami umieszczone w plastikowych podstawkach reprezentują poszczególnych bohaterów na mapie. Dwa jednakowe żetony Znaczniki z np. literami A, mogą być położone na danym obszarze mapy i odpowiedniej karcie, tak aby oznaczyć miejsce położenia danego przedmiotu.



Żeton Życia
/o różnej wartości/



Żeton Chwały



Żeton Groźby



Żeton Ruchu



Żeton Specjalny
/fioletowy/



Znacznik

Karty należy podzielić według różnych koszulek na odpowiednie talie, a następnie je potasować i odłożyć zakryte na odpowiednie stopy.



Karta
Przygody

Karta
Mapy

Karta
Zadania



Karta "Żetony"

Karta
Punktów



Karta
Bohatera

Kartę "Żetony" należy odłożyć do pudełka. Nie będzie potrzebna w czasie gry. Jest ona używana w małych zestawach "Dungeons", w których nie ma żetonów postaci i podstawek.

KARTY

W pierwszej kolejności należy zapoznać się z opisem kart występujących w grze oraz ich parametrami. W dalszej części instrukcji opisany jest dokładnie przebieg gry.

KARTA PUNKTÓW

Karta Punktów służy do zaznaczania posiadanych punktów Chwały i Groźby. Punkty te zdowrywa się i wydaje w czasie trwania całej gry.

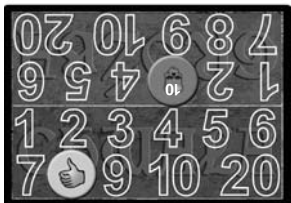


Chwała: Gracz w swojej turze, podczas Fazy Bohatera, wydaje zebrane przez siebie punkty Chwały, aby zagrać dobroczynne karty Przygody, zwane Darami Losu i Skarbami.



Groźba: Gracz w swojej turze, podczas Fazy Władcy Lochu, wydaje punkty Groźby zebrane przez dowolnego przeciwnika, aby zagrać przeciwko niemu, szkodliwe karty Przygody, nazywane Nieszczęściami i Spotkaniami.

Na karcie Punktów, każdy gracz kładzie po jednym żetonie Chwały i Groźby w taki sposób aby odzwierciedlały stan posiadania tych punktów przez gracza, w każdym momencie gry. Żetony te na początku kładziemy tak, aby widoczne były tylko same symbole. Podczas gry, gdy liczba punktów zacznie się zmieniać, żetony przesuwa się, aby odzwierciedlały bieżący stan posiadania tych punktów.



Przykład: Tomek posiada 9 punktów Groźby. W swojej turze zbiera dodatkowe 4 pkt Groźby. Aby to zaznaczyć, obraca żeton Groźby tak aby odkryta była na nim cyfra 10 i przesuwa go na karcie punktowej na cyfrę 3. W ten sposób każdy z graczy widzi, że posiada on 13 pkt Groźby. Na przykładzie zaznaczono także, że gracz posiada 8 punktów Chwały.

Ważne: W momencie rozpoczęcia gry, każdy gracz kładzie swoje żetony Chwały i Groźby na cyfrach 1.

KARTA BOHATERA

Karta bohatera reprezentuje postać danego gracza podczas gry. Zawiera następujące informacje:



Atrybuty: Określają wysokość Siły, Magii i Szybkości/Zręczności danego bohatera. Atrybuty zostały szczegółowo opisane przy okazji omawiania Fazy Władcy Lochu.

Specjalna Zdolność: Specjalną Zdolność bohatera traktuje się jak Dar Losu, który może być użyty w każdym czasie (podobnie jak karty Zawsze). Tej zdolności nie zalicza się do limitu Darów Losu bohatera.

Limity Darów Losu/Skarbów: Mówią nam ile używanych, trwałych Darów Losu i Skarbów może maksymalnie posiadać dany bohater.

Punkty Życia: Gdy liczba punktów Życia spadnie do 0, bohater zostaje pokonany. Gracz, który go prowadził odrzuca wszystkie swoje karty i opuszcza grę.

Poziom: Określa Poziom doświadczenia bohatera. Im wyższy Poziom doświadczenia tym wyższe Atrybuty. Wykonanie Zadania zwykle podnosi Poziom bohatera o 1.

KARTY MAPY

Karty Mapy tworzą planszę, po której podróżują bohaterowie. Dostarczają bohaterom punktów Chwały i Groźby, w momencie gdy na nie wkroczą. Karta Mapy może także, wywoływać specjalny efekt, który jest na niej opisany. Zestaw Dungeoneer zawiera karty Mapy Lochu (czarna obwódka) lub karty Mapy Dżiczy (biała obwódka). Mapa ułożona z kart Mapy Lochu może być traktowana jako 'podziemie' krainy, a ułożona z kart Mapy Dżiczy jako 'powierzchnia'. Układa się je oddzielnie i z reguły nie stykają się. Są za to połączone Portalem.



Wyjścia: Każda karta Mapy ma do czterech możliwych wyjść (po jednym wyjściu z każdej ze stron), które mogą się łączyć z innymi kartami Mapy. Wyjścia mogą być Otwarte, Zamknięte/Zagubione, Zabezpieczone Pułapką/Zdradliwe lub Ścianą/Nieprzekraczalne. Podczas poruszania się z jednego obszaru do drugiego, dla bohatera znaczenie ma **wyłącznie Wyjście** z obszaru, który opuszcza, a nie Wyjście do, którego wkracza. Dlatego, Wyjście może być z jednej strony Otwarte, a z drugiej Zamknięte. Wyjścia rozpatruje się jak Zagrożenia. Raz otwarte, Wyjścia pozostają otwarte przez całą turę, dopóki nie zostaną ponownie zamknięte podczas Fazy Przywracania następnego gracza.



Otwarte: Przez otwarte wyjście można się swobodnie poruszać.



Zabezpieczone Pułapką/Zdradliwe: Aby przejść przez Zabezpieczone Pułapką/Zdradliwe wyjście musisz przezwyciężyć Zagrożenie. Jeśli ci się powiedzie, wyjście będzie otwarte do końca twojej tury. Jeśli ci się nie powiedzie, przejście również zostanie otwarte, ale ty otrzymasz 1 ranę. Ważny odnotowania jest fakt, że Zabezpieczone Pułapką/Zdradliwe wyjścia traktowane są jako Przeszkody, a nie Pułapki.



Zamknięte/Zagubione: Działają podobnie do wyjść Zabezpieczonych Pułapką/Zdradliwych, z tą różnicą, że bohater, któremu rzut się nie powiedzie, traci 1 punkt Ruchu (a nie 'otrzymuje 1 ranę'). Jeśli do otwarcia Wyjścia zużył swój ostatni punkt Ruchu i nie posiada już punktów, żeby wkroczyć na nowy obszar, należy postawić żeton tego bohatera na Wyjściu (nadal przebywa na poprzednim obszarze); jest teraz na 'progu', co oznacza, że Wyjście jest otwarte w obie strony dla wszystkich, do chwili, w której podczas swojej tury gracz będzie mógł wydać 1 punktu Ruchu, aby przesunąć bohatera do następnego obszaru.



Ściana/Nieprzekraczalne: Nie możesz przechodzić przez Ścianę/Nieprzekraczalne wyjście z którejkolwiek strony.

Przeszkody

Gdy pokonasz już wyjście, bohater może natrafić na kolejną Przeszkodę, opisaną na środku karty Mapy. Bohater aktywuje ją tylko wtedy, gdy wkracza na dany obszar podczas swojej tury. Jeżeli bohater trafi tam poza swoją turą (np. pod wpływem karty Nieszczęścia) Przeszkoda nie ulega uaktywnieniu. Do Przeszkód należą:



Doły: Gdy bohater wkracza na obszar z Dołem, musi przezwyciężyć Zagrożenie lub 'wpaść'. Gdy to nastąpi, należy przewrócić bohatera, aby oznaczyć jego upadek. Aby go podnieść, należy wydać 1 punkt Ruchu.



Ostrza: Gdy tylko bohater wkraczy na obszar z Ostrzami, musi przezwyciężyć Zagrożenie, albo 'wpaść na nie'. Gdy to nastąpi, bohater otrzymuje z tego powodu 1 ranę.



Ryzyko: Ryzyko dodaje wskazany na karcie Mapy modyfikator do wszystkich Pułapek zagranych na tym obszarze.



Kanał: Jeśli bohater znajduje się na obszarze Dżiczy posiadającym kanał, może, wydając 1 punkt Ruchu, przemieścić się na obszar, który odpowiada danemu Kanałowi (A:A, B:B itd.)



Teren: Karty Map Dzikiej posiadają symbole terenu, takiego jak Arktyczny, Pustynny, Leśny, Górski, Równinny, Bagnisty, Miejski lub Wodny. Zamiast przypisanych zasad, teren aktywuje specjalne efekty innych kart.



Portal: Jeśli łączy się zestawy Dungeoneer, portal na karcie Mapy Dzikiej może być połączony z Wejściem do Lochu. Bohater może podróżować z Dzikiej do Lochu (lub z Lochu do Dzikiej) wydając tu 1 punkt Ruchu.



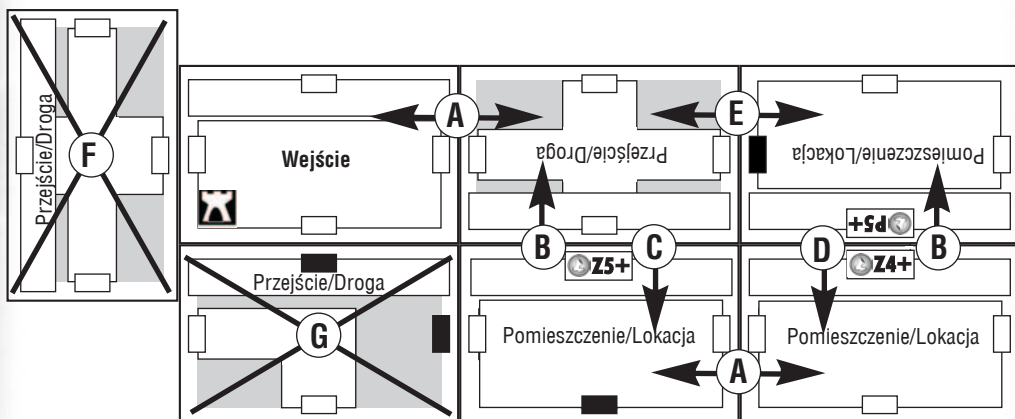
Wejście: Wejście to obszar, z którego bohater rozpoczyna grę.

Układanie kart Mapy

Poniższe zasady dotyczą układania wszystkich kart Mapy.

- Każda karta Mapy musi być ułożona równolegle, bądź w linii z kartą Wejścia.
- Do Wejścia mogą przylegać tylko przejścia/drogi, chyba że nie da się inaczej położyć karty
- Każda karta Mapy musi tworzyć połączenie z kartą Wejścia. Tworzenie izolowanych obszarów lub sekcji Mapy jest niedozwolone.
- Nigdy nie można tworzyć zamkniętej mapy, do której nie można by przyłączyć nowych kart Mapy.

Ten diagram pokazuje, jak powinieneś układać karty Mapy.



Przykład A: To wejście jest otwarte w dwie strony. Można poruszać się przez nie swobodnie, wydając tylko 1 punkt Ruchu.

Przykład B: Wejście jest Zamknięte/Zagubione. Bohater musi przezwyciężyć Zagrożenie aby je przekroczyć.

Przykład C: Wejście z obszaru jest otwarte i bohater porusza się swobodnie wydając tylko 1 pkt Ruchu.

Przykład D: Wejście z Pomieszczenia/Lokacji jest Zabezpieczone Pułapką/Zdradliwe. Bohater musi przezwyciężyć Zagrożenie Pułapką aby je przekroczyć.

Przykład E: Przejście w obie strony jest niedozwolone. Nie można przejść go w żadną stronę ponieważ jedno z Wyjść jest oznaczone jako Ściana/Nieprzekraczalne

Przykład G: Ta karta Mapy jest położona nieprawidłowo, ponieważ powstaje obszar odizolowany. Nie ma drogi wyjścia lub wejścia na pozostałą część mapy. Oba wyjścia blokują Ściany/Nieprzekraczalne Wejścia.

Przykład F: Karta Mapy została położona nieprawidłowo, ponieważ znajduje się pod niewłaściwym kątem do Wejścia.

Ważne: Wszystkie karty Mapy muszą być układane równolegle do Wejścia. Oznacza to, że układa się karty krótkimi bokami do siebie i dłuższymi do siebie. Karty mogą być odwrócone w dowolną stronę napisami (także do góry nogami).

KARTY PRZYGODY

Każda karta Przygody posiada (w lewym górnym rogu karty) **koszt jej zagrania w punktach Chwały lub Groźby**. Opisuje czas zagrania, okres działania, kategorię, pasek statystyk, efekt karty i efekt trafienia. Karty Przygody wykładasz do swojego Inwentarza (obszaru stołu znajdującego się przed tobą). Od tej chwili, dla potrzeb gry, są one uznawane za używane.

Ilość punktów Chwały lub Groźby potrzebnych do zagrania danej karty.



Znaczek tali

Czas Zagrania: Określa w którym momencie można zagrać daną Kartę Przygody (Faza Władcy Lochu, Faza Bohatera, jako Reakcję lub Zawsze).

Okres Działania: Karty Przygody posiadają różny okres działania, określający jak

- długo karta pozostaje w grze. Wyróżnia się następujące okresy działania:

- **Trwały:** Raz zagrane, trwałe karty Przygody pozostają w twoim Inwentarzu.

Natychmiastowy: Karty Natychmiastowe, ponieważ ich efekt trwa tylko podczas tury, w której zostaną zagrane, są odrzucane zaraz po ich

- zagranium.

Potwór: Potwór atakuje raz na turę swoim zwykłym atakiem, a następnie wraca do twojej Hordy (jeśli został zraniony) albo do twojej ręki lub Hordy (jeśli nie został zraniony). W razie pokonania (sprowadzenia do 0 punktów

- Życia), potwór zostaje odrzucony.

Dodatek: Pewne karty Przygody mogą być dołączone do innych kart, aby modyfikować ich efekt. Karta Dodatku zostaje odrzucona, jeśli karta główna podlega odrzuceniu lub powrotowi do ręki. Dodatku nie bierze się pod uwagę podczas obliczania limitu Darów Losu, Skarbów lub Hordy. Nie

wpływa też na koszt zagrania potworów z Hordy.

Kategoria: Karty podzielone są na różne kategorie np. Czar, Broń, Nieumarty, Czart.

Pasek Statystyk: Obszar po lewej stronie karty, gdzie są zaznaczone punkty życia Potwora oraz wielkość jego Atrybutów. Mogą być także tam zaznaczone efekty danej karty np. ilość punktów Zagrożenia.

Efekt Karty: Ten tekst opisuje działanie karty.

Efekt Trafienia: Mówi nam, jaki efekt wywiera udany atak określonym atrybutem.

Karty Przygody dzielą się na 4 rodzaje: Dary Losu, Skarby, Nieszczęścia i Spotkania.



Karty Darów Losu: Te otoczone niebieską obwódką karty opisują zdolności, które może osiągnąć bohater, np. umiejętności i czary które poznał. Każdy bohater posiada limit co do ilości używanych Darów Losu, które może posiadać w Inwentarzu (może natomiast posiadać kilka używanych kopii tego samego Daru Losu). Dary Losu nie mogą być dobrowolnie odrzucane z Inwentarza. Jeśli gracz zostanie zmuszony do odrzucenia Daru Losu przez efekt innej karty, Dar Losu niezwłocznie przestaje działać. Natychmiastowy Dar Losu nie jest trzymany w Inwentarzu (po zagranium ulega odrzuceniu) i nie zalicza się do limitu Darów Losu.



Karty Skarbów: Te otoczone złotą obwódką karty opisują przedmioty, które posiada dany bohater. Każdy bohater posiada limit co do ilości używanych Skarbów, które może trzymać w Inwentarzu. Gracz podczas swojej Fazy Odrzucania/Dobierania, może odrzucić 1 kartę Skarbu. Nie może posiadać używanych kart Skarbów tej samej kategorii, np. w swoim Inwentarzu nie może posiadać 2 tarcz. Karta Skarbu, która się 'zużyła' (taka, która nie wywiera już żadnego efektu) powinna być odrzucona z chwilą, w której straci efekt. Karta Skarbu, która ulega niezwłocznemu odrzuceniu zaraz po użyciu, nie zalicza się do limitu Skarbów, jeśli zostanie użyta z chwilą jej zagrania. Karty Skarbów, służące do przechowywania innych przedmiotów (np. Plecak), same zajmują 1 miejsce w Inwentarzu. Takie Skarby pozwalają bohaterowi posiadać więcej

używanych przedmiotów. Efekty kart zaczynają działać z chwilą ich zagrania. Dlatego przedmioty z kategorii "Torba", można wyłożyć nawet wówczas, gdy wszystkie miejsca w Inwentarzu są już zajęte (np. Plecak wchodzi na miejsce jednego z przedmiotów w Inwentarzu, a przedmiot ten trafia do Plecaka). Jeśli "Torba" zostanie odrzucona, bohater może zachować tylko przedmiotów, na ile pozwala mu jego limit Skarbów. Gracz wybiera, które przedmioty zostaną odrzucone.



Karty Nieszczęść: Te otoczone szarą obwódką karty zawierają różne negatywne rzeczy, które mogą przytrafić się bohaterowi. Aby je zagrać, gracz wydaje punkty Groźby innym graczom. Jeśli Nieszczęście nie dotyka konkretnego bohatera, możesz wydać Groźbę któregokolwiek innego gracza. Nigdy nie możesz wydawać własnej Groźby lub dzielić kosztu karty pomiędzy dwóch lub więcej graczy. Własnymi kartami Nieszczęść możesz też objąć swojego bohatera, o ile nie wydajesz własnej Groźby. Karty Nieszczęść mogą być zagrane w dowolnej chwili podczas Fazy Władcy Lochu, po lub przed zagranieniem Spotkań.



Karty Spotkań: Te otoczone czerwoną obwódką karty to złowrogie siły, takie jak Potwory czy Pułapki, których celem jest powstrzymanie dokuczliwych bohaterów. Karta Spotkania zagrywana jest na obszar Mapy, na którym znajduje się atakowany bohater i, jeśli karta nie stanowi inaczej, może wpływać tylko na bohaterów znajdujących się na tym obszarze. Spotkania-Potwory atakują jednego bohatera, Spotkania-Pułapki wpływają na wszystkich bohaterów na danym obszarze. Jeśli w jakiś sposób bohater opuści ten obszar zanim dojdzie do obliczenia Wyniku walki, karta Spotkania nie może zaatakować lub w jakikolwiek inny sposób wpłynąć na bohatera. Karta Spotkania pozostaje na danym obszarze do końca Fazy Władcy Lochu, ale jej położenie nie jest w żaden inny sposób śledzone; to oznacza, że bohater może jej następnie rzucić Wyzwanie (jeśli spełnia warunki tego działania).

KARTY ZADAŃ

Aby zwyciężyć, możesz wykonywać Zadania Osobiste lub Zadanie Ogólne (dostępne dla wszystkich graczy). Gdy wykonasz Zadanie, otrzymujesz wyszczególnioną na karcie nagrodę (opisaną na karcie Zadania w sekcji nagrody). Nagrody różnią się, zależnie od Zadania. Nagrodą może być:

- Podniesienie Poziomu o 1
- Odzyskanie lub zyskanie 1 punktu Życia.
- Zebranie Chwały
- Zebranie Groźby (za 'mroczne' Zadania).

Zadania mogą należeć do jednego z poniższych Typów Zadań:



Wpływ: Niektóre Zadania, jeśli znajdują się w grze, wywierają na twojego bohatera wpływ. Ten wpływ został opisany na karcie Zadania tekstem, tuż po warunkach wykonania Zadania. Zadanie Ogólne może wpływać na wszystkich bohaterów, natomiast nagroda przypada tylko temu, kto Zadanie wykona.

Artefakt: Niektóre Zadania przyznają jako nagrodę Artefakt; Zadania tego typu, po ich wykonaniu, zostają obrócone o 180 stopni, zamieniając się z karty Zadania w Artefakt. Takie Zadanie zapewnia bohaterowi trwałą zdolność, ale zazwyczaj nie podnosi Poziomu. Artefakty to nie karty Skarbów; to ukończone Zadania.

Poszukiwanie: W przypadku Zadań Poszukiwania, aby odnaleźć cel, musisz przezwyciężyć określone Zagrożenie. Dopiero gdy cel zostanie odnaleziony, będziesz mógł podjąć się wykonania Zadania, co zazwyczaj sprowadza się do pokonania potwora. Jeśli nie uda ci się wykonać Zadania podczas swojej tury, w następnej będziesz musiał ponownie prowadzić poszukiwania celu.

Ze względu na kryterium wykonania, Zadania dzielą się na następujące typy:

Szansa: Aby wypełnić takie Zadanie, potrzebne będzie wykonanie specjalnego rzutu. Każda próba wykonania Zadania Szansy zużywa 1 punkt Ruchu. Podczas swojej tury, gracz może podjąć tyle prób ile posiada punktów Ruchu. Jeśli jest podany koszt poprawienia szansy bohatera, gracz może go zapłacić i dodać wymienioną na karcie premię. Może to robić przy każdej próbie wykonania Zadania (za każdym razem opłaca koszt premii).

Eskorta: Zadania Eskorty wymagają, aby bohater dotarł na wskazany obszar, wzięć określony element, a następnie przeniósł go na inny obszar i odrzucił. Jeśli jest to Zadanie Ogólne, staje się Zadaniem Osobistym z chwilą, gdy zabierzesz element. W tym momencie wylosuj nowe Zadanie Ogólne. Oznacz element znaczkiem. Jego podniesienie i odłożenie to darmowy Ruch. Może go dokonać każdy, kto znajduje się na tym samym obszarze co odłożony znaczek. Aby odebrać już podniesiony element, inny, znajdujący się na tym samym obszarze bohatera może podczas swojej tury rzucić posiadaczowi elementu Wyzwanie. Jeśli powiedzie mu się zwykły atak, nie zadaje ran, ale w zamian zabiera element, a Zadanie Eskorty dołącza do swoich Osobistych Zadań (nawet jeśli ma już 2).

Poświęcenie: Te Zadania należą do najłatwiejszych, ale i do najbardziej bolesnych. Zadaniom Poświęcenia często towarzyszy mroczny, anti-heroiczny motyw. Generalnie, za takie Zadania bohater, oprócz podniesienia Poziomu, otrzymuje w nagrodę punkty Groźby. Aby wykonać takie Zadanie, bohater dociera po prostu na wskazany obszar i płaci cenę wymienioną na karcie.

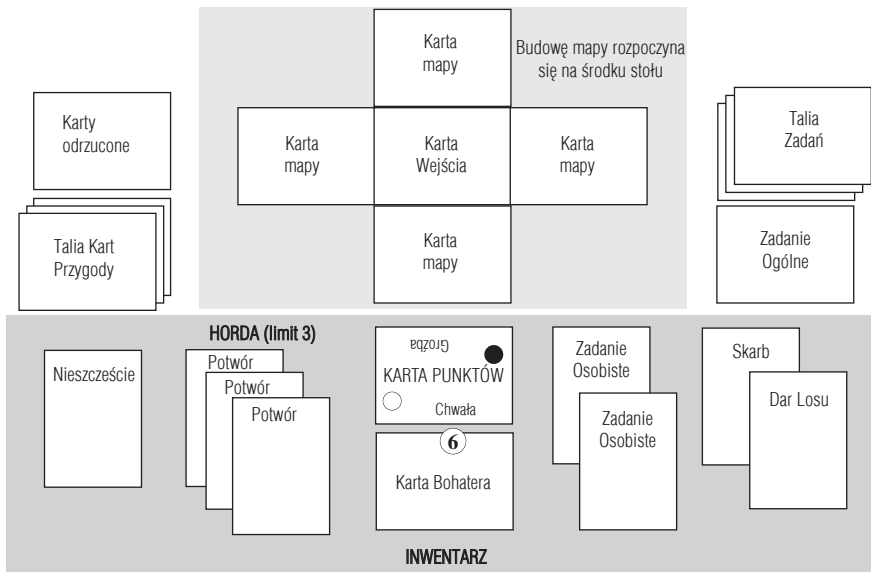
Zgładzenie: Aby wykonać Zadanie Zgładzenia np. Potwora, bohater musi najpierw dotrzeć na obszar (wskazany na karcie Zadania), na którym on przebywa. Gdy gracz próbuje wykonać to zadanie, pierwszy atakuje potwór (gracz nie wydaje na to żadnego punktu Ruchu) - kontrolę nad nim obejmuje gracz po jego lewej stronie. Potwór może wykonywać tylko 1 zwykły atak na turę. Jeśli posiada więcej niż 1 punkt Życia, to w przypadku gdy zostanie zraniony należy na jego karcie zaznaczyć pozostałą mu ilość punktów Życia. Po zakończeniu ataku potwora, wydając 1 punkt Ruchu, możesz rzucić mu Wyzwanie (jeśli nie zużyłeś jeszcze swojego ataku na tę turę). Więcej o Wyzwaniach, w części instrukcji dotyczącej Fazy Bohatera.

Ważne: W każdej turze, w której gracz zdecyduje się wykonać to zadanie, potwór atakuje pierwszy.

Zagrozenie: Zadania Zagrożeń są podobne do Zadań Zgładzenia, ale tu zamiast walczyć z potworem, bohater, po dotarciu na wskazany obszar, stara się przezwyciężyć Zagrozenie. Pierwsza próba przezwyciężenia Zagrozenia to darmowy Ruch. Każda następna kosztuje 1 punkt Ruchu. Te dodatkowe próby nie są traktowane jak Wyzwania, dlatego możesz podjąć ich tyle w turze, na ile tylko starczy bohaterowi punktów Ruchu. Nieudana próba wykonania tego zadania powoduje, że wszyscy bohaterowie przebywający na tym obszarze muszą przezwyciężyć to Zagrozenie, zupełnie jak w przypadku Pułapek. Zadanie może jednak wykonać tylko ten gracz, który posiada to Zagrozenie jako Zadanie Osobiste lub w przypadku gdy jest to Zadania Ogólne i akurat trwa jego tura.

Początek rozgrywki

- **Kolejność graczy;** Aby ustalić kolejność graczy, każdy z nich rzuca jeden raz kością. Gracz z najwyższym wynikiem zdobywa inicjatywę i rozpoczyna grę (pierwsza tura należy do niego). W przypadku remisu, należy powtórzyć rzut.
- **Losowanie bohaterów;** Gracz posiadający inicjatywę jako pierwszy losuje kartę swojego bohatera. Po nim czynią to kolejni gracze, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
- **Inwentarz;** Każdy z graczy układa kartę swojego bohatera na stole bezpośrednio przed sobą. Obok karty swojego bohatera, gracz będzie zagrywał karty Przygody. Ta część stołu każdego z graczy w dalszej części instrukcji będzie nazywana jego Inwentarzem.
- **Bohater;** Aby zaznaczyć aktualny poziom doświadczenia i ilość punktów życia swojego bohatera należy ułożyć na jego karcie żeton Życia z odpowiednią wartością liczbową. Przykładowo, kładąc żeton Życia z odkrytą cyfrą 6 na napisie „Poziom 1” zaznaczamy, że dany bohater posiada 6 pkt życia i jest na pierwszym poziomie doświadczenia.
- **Zadania osobiste;** W tej samej kolejności jak odbywało się losowanie bohaterów, każdy z graczy losuje po 2 karty Zadań. Są to ich Osobiste Zadania do wykonania. Układa się je odkryte obok karty swojego bohatera.
- **Zadanie ogólne;** Gracz posiadający inicjatywę losuje 1 kartę Zadania i kładzie ją odkrytą, obok talii kart Zadań. To jest Zadanie Ogólne, którego wykonania może się podjąć każdy.
- **Układanie mapy;** Z talii Mapy należy wyciągnąć kartę **Wejścia** (jest na niej symbol wieży) i położyć ją odkrytą na środku stołu. Z tej samej talii gracz posiadający Inicjatywę losuje 4 przejścia/drogi i kładzie po 1 karcie z każdej strony karty Wejścia, tak aby łączyły się z nim w dozwolony sposób. Każdy gracz stawia swój żeton postaci na karcie Wejścia. Następnie należy potasować talię Mapy i położyć ją z boku. O szczegółach łączenia kart Mapy dowiesz się więcej z punktu Karty Mapy i Diagramu Ułożenia Mapy.
- **Początkowe punkty Chwały/Groźby;** Każdy gracz bierze jedną kartę Punktową i kładzie na niej po jednym żetonie Chwały i Groźby. Żetony kładzie się na polach z numerami 1.
- **Karty Przygód;** Każdy z graczy losuje do ręki (pobierając kolejno z talii) 5 kart Przygody. Tych kart gracz nie pokazuje przeciwnikom.



PRZEBIEG GRY

Gra rozgrywana jest w serii rund. Runda składa się z jednej tury dla każdego gracza.

Każda tura gracza składa się z 5 faz:

1. Faza Przywracania
2. Faza Władcy Lochu
3. Faza Budowy
4. Faza Bohatera
- 5 Faza Odrzucania/Dobierania

Oprócz tego gracz w każdym momencie, także poza swoją turą może podjąć pewne Specjalne Działania.

Zwycięstwo

Grę wygrywa ten gracz, którego bohater:

- jako pierwszy wykona 3 zadania
lub
- pozostanie jedynym żywym bohaterem

Fazy tury gracza

1. FAZA PRZYWRACANIA

Wyjścia są przywracane do stanu pierwotnego (zamykane). Karty, których można użyć tylko raz podczas tury, mogą być ponownie użyte a efekty kart z poprzedniej tury trwające tylko jedną turę przestają działać. Zagrane przez gracza karty posiadające Koszt Utrzymania wracają na jego rękę, jeżeli nie poniesie ponownie tego kosztu. Bohater ma znów tyle punktów Ruchu ile wynosi jego Atrybut Szybkości.

2. FAZA WŁADCY LOCHU

Gracz podczas swojej Fazy Władcy Lochu, zarządza wrogimi siłami gry. Wykorzystuje punkty Groźby swoich przeciwników, aby zagrać przeciwko nim negatywne karty Przygody ze swojej ręki lub Hordy. Do negatywnych kart Przygody zalicza się Nieszczęścia i Spotkania. Najczęściej, celem danej karty jest gracz, którego punkty Groźby zostają użyte. Są także karty Nieszczęścia, których celem nie jest konkretny gracz i mogą one być zagrane za punkty Groźby dowolnego gracza. Nie można jednak łączyć punktów Groźby od różnych graczy, aby zagrać jedną kartę. Nie można też wydawać własnych punktów Groźby. Wszystkie Spotkania muszą zostać zagrane równocześnie, tak aby przeciwnik mógł przygotować na nie stosowną reakcję. Karty Nieszczęść gracz może zagrywać w dowolnym momencie trwania własnej Fazy Władcy Lochu, przed lub po rozpatrzeniu Spotkań. Zagrywając Spotkania należy określić ich cele i ustalić kolejność.

Rozpatrywanie ataków

Podczas fazy Władcy Lochu, każdy potwór może wykonać 1 zwykły atak na turę. Atak ten wykonuje przeciwko bohaterowi, którego Groźby użyto, aby aktywować tego potwora. W dowolnej chwili rundy (czyli nie tylko podczas własnej tury!), za 1 punkt Ruchu, bohater może wykonać 1 zwykły atak, nazywany Wyzwaniem (zobacz: Specjalne Działania).



Walka wręcz: Pomarańczowa pięść reprezentuje siłę bohatera lub potwora. Ten atrybut wykorzystuje się podczas ataków fizycznych; jeśli atak się powiedzie (trafi), zazwyczaj zadaje 1 bądź więcej ran.





Magia: Purpurowa dłoń reprezentuje magiczną moc bohatera lub potwora. Tego atrybutu używa się podczas ataków magicznych, jeśli atak się powiedzie (trafi), prócz zadawania ran, często wywołuje też jakiś specjalny efekt.




Szybkość: Niebieski but reprezentuje Szybkość bohatera lub potwora. Od Szybkości zależy ilość punktów Ruchu i zdolność do przekraczania wyjść Mapy. Używa się jej także, aby uniknąć większości Zagrożeń, takich jak Pułapki czy Przeszkody. Rzadkością jest korzystanie z tego atrybutu podczas ataków.

Symbol atrybutu może mieścić się na tle w kształcie okręgu bądź rombu. Tło określa typ atrybutu:

-  **Zwykły Atak:** Okrągły symbol ataku oznacza zwykły atak. Gracz, który zagrał tę kartę może inicjować atak tym atrybutem, bądź bronić się nim przed atakiem przeciwnika. Jeśli wygra walkę (uzyska wyższy wynik w rzucie ataku), zadaje ranę.
-  **Kontratak:** Symbol w kształcie rombu oznacza kontratak. Gracz, który zagrał tę kartę nie może inicjować ataku tym atrybutem, ale jeśli zostanie zaatakowany, może się nim bronić. Jeśli wygra walkę (uzyska wyższy wynik rzucając kostką), zadaje 1 ranę.

Wyjątkowo gracz, może inicjować atak danym atrybutem w kształcie rombu, jeżeli w momencie ataku, działają dodatkowe karty, z tym samym atrybutem w kształcie koła a dotyczące atakującego. Dotyczy to zarówno bohaterów jak i potworów. W takim przypadku te atrybuty są sumowane

$$\diamond 2 + \circ 1 = \circ 3$$

Przykład: Potwór posiada następujące atrybuty:  2,  2,  1 Oznacza to, że może inicjować atak jedynie atrybutem siły. Została jednak zagrana karta, która w danej turze podnosi wszystkim potworom atrybut **+1** 

W takim przypadku potwór może inicjować atak atrybutem magii **3** 

ETAPY WALKI

A. Atak

Wybór atrybutu ataku

Gracz atakujący (kartą Spotkanie lub swoim bohaterem) wybiera atrybut ataku: Walkę Wręcz, Magię lub Szybkość. Może wybrać tylko taki atrybut ataku, który karta atakująca posiada w trybie zwykłego ataku (atrybut na okrągłym tle).

Gracz nie może zaatakować atrybutem, który posiada jedynie w typie kontrataku (atrybut na tle rombu). W przypadku ataku np. większą ilością potworów, należy określić ich kolejność. Każdy atak jest rozpatrywany oddzielnie.

B. Reakcja

Zaatakowany gracz może zagrać karty Reakcji lub przydzielić inne ostony.

C. Wynik Walki

Rzut kostkami

Podczas każdej walki, obaj - atakujący i jego przeciwnik, rzucają 1 raz kostką. Każdy z graczy dodaje do własnego rzutu wysokość swojego atrybutu (w zależności od rodzaju ataku: Walki Wręcz, Magii lub Szybkości). Gracze dodają także swoje dodatkowe punkty tego atrybutu wynikające z używanych przez nich kart.

Porównanie i zastosowanie efektu trafienia

Wyniki porównuje się i gracz z wyższym wynikiem zadaje 1 ranę przeciwnikowi, chyba że karta ma opisany dodatkowy efekt trafienia. W przypadku remisu, zakłada się, że obu walczącym udało się pomyślnie obronić i żadna ze stron nie otrzymuje rany. Wszystkie rzuty dla tego samego ataku są rozpatrywane jednocześnie.

Efekt Trafienia:

Symbol rozbłysku gwiazdy na karcie wskazuje, jaki był Efekt Trafienia. Jest to całkowity efekt, do którego nie dolicza się wspomnianej wyżej podstawowej rany. Mogą, być opisane także dodatkowe efekty udanego trafienia. W takim przypadku dodatkowy efekt, wprowadza się natychmiast w życie.

Przykład: Potwór atakuje bohatera atrybutem siły. Atak się powiódł i należy zastosować się do napisu na karcie Potwora

 : zadaje 1 ranę.

Zraniony musi dodatkowo odrzucić wybraną używaną kartę



Oznacza to, że bohater otrzymał 1 ranę (zmniejsza się jego życie o 1 punkt), a oprócz tego musi wybrać jedną kartę ze Skarbem, którą używa i ją odrzucić.

Po walce

Horda

Po rozliczeniu efektów trafienia, wedle woli gracza, niezranione potwory mogą wrócić z powrotem do jego ręki bądź też zasilić Hordę (część jego Inwentarza). Zranione potwory, po umieszczeniu na nich żetonów ran, zawsze zasilają Hordę gracza albo zostają odrzucone w chwili pokonania (pozostało im 0 punktów Życia). Gracz w swojej Hordzie może trzymać do 3 potworów. Można odrzucić niechciane potwory (gracz wybiera, które potwory mają zostać odrzucone).

Potwory z Hordy zagrywasz tak samo jak te z ręki (poprzez wydanie punktów Groźby przeciwnika), ale nie liczą się one do limitu kart w ręku.

Bohater

Bohater którego punkty Życia spadną do 0 jest usuwany z gry. Oznacza to, że gracz, który nim sterował wypada z gry.

Nagroda

Gracz, za każdą ranę, którą jego potwór zadał zaatakowanemu bohaterowi, dodaje **dowolnemu** graczowi 1 punkt Groźby. Za każdą ranę, którą bohater zadał potworowi, gracz otrzymuje 1 punkt Chwały. Niezależnie od ilości zadanych ran, nagrody Chwały/Groźby nie mogą przekroczyć ilości punktów Życia bohatera lub potwora, któremu je zadano.

Przykład: Podczas walki [walki wręcz], Mrugacz zadał Roderykowi 2 rany. Roderyk posiadał jedynie 1 punkt Życia, dlatego gracz zagrywający kartą Mrugacza otrzyma do przydzielenia jedynie 1 punkt Groźby.

Ważne: Dla potworów z kart Zadań bądź kart Mapy, Władcą Lochu (to on rzuca kostką za Potwora podczas walki) jest gracz siedzący po lewej stronie gracza, który z nimi walczy. Te potwory nie trafiają do ręki żadnego gracza ani Hordy. Nie są też warte nagrody w punktach Chwały/Groźby, ponieważ niosą ze sobą własną, specjalną nagrodę.

Przykład Zagrywania Spotkań/Ataku

Marek gra Raką, Nekrowojownikiem na Poziomie 1, Tomek prowadzi Roderyka Talusa również na Poziomie 1. Roderyk posiada dodatkowo Drewnianą Tarczę.

Podczas swojej Fazy Władcy Lochu, Marek zagrywa na Tomka dwie karty Spotkań (musi je zagrać razem, żeby Tomek mógł na nie stosownie odpowiedzieć). Te karty to, Zatrute Igły i Nietoperz z Krypty. Marek postanawia, że Spotkania zostaną rozegrane właśnie w tej kolejności. Zatrute Igły to Zagrożenie, dlatego rzuca tylko Tomek. Wypadło '3'. Szybkość Roderyka wynosi 2, dlatego ostateczny wynik to '5'. 'Pięć' to mniej niż docelowe '7+' Zatrutych Igieł. Roderyk otrzymuje ranę! Tomek nie chce się z tym pogodzić. Odrzuca Drewnianą Tarczę i tym samym niweluje otrzymaną ranę. W związku z tym, że ostatecznie nie zadano żadnej rany, nikt nie otrzymuje nagrody. Przychodzi czas na Nietoperza z Krypty.

Nietoperz atakuje za pomocą atrybutu [Magii], ponieważ to jedyny atrybut, który posiada w trybie zwykłego ataku. Obaj gracze rzucają kośćmi. Marek uzyskuje '3', Tomek '4'. Teraz Marek dodaje 2 do swojego wyniku (wielkość atrybutu Magii Nietoperza). Ostatecznie, Marek ma '5', a Tomek '4'. Roderyk otrzymuje ranę, ale tym razem nie ma jak jej uniknąć!

Tomek nie daje za wygraną. Pozostawił wcześniej Roderykowi 1 punkt Ruchu, a podczas swojej tury nie rzucił Wyzwania. Dlatego postanawia teraz zaatakować Nietoperza z Krypty (który do końca tury Marka znajduje się na obszarze, na który został zagrany) i rzuca mu Wyzwanie. Roderyk posiada w trybie zwykłego ataku atrybuty [Walki Wręcz] i [Magii]. Wybiera wyższy atrybut, czyli Walkę Wręcz. Obaj gracze rzucają kostkami. Marek otrzymuje wynik '3'. Na kości Tomka wypada '6'! Po dodaniu atrybutów, Marek ma nadal '3', a Tomek '7'. Roderyk zadaje 1 ranę Nietoperzowi, a ponieważ ten posiada tylko 1 punkt Życia, zostaje natychmiast odrzucony. Tomek otrzymuje za zadaną

ranę 1 punkt Chwały. Marek, za ranę, którą Nietoperz zadał Roderykowi otrzymuje natomiast 1 punkt Groźby, który może przekazać jakiemukolwiek innemu graczowi. Marek, z uśmiechem, daje ten punkt Tomkowi.

3. FAZA BUDOWY

Wylosuj 1 kartę Mapy i połóż ją w jakimkolwiek dozwolonym miejscu (patrz: Diagram Ułożenia Mapy). Gdy talia Mapy wyczerpie się, pomiń tę Fazę.

4. FAZA BOHATERA

Podczas tej fazy gracz kieruje swoim bohaterem. Może wydawać swoje punkty Chwały na pozytywne karty Przygody, zwane Darami Losu i Skarbami. Karty te zagrywa się z ręki do swojego Inwentarza w dowolnej chwili podczas Fazy Bohatera. Karty znajdujące się w Inwentarzu nazywane są 'używanymi'. Podczas Fazy Bohatera można wykonać poniższe działania (w dowolnej kolejności). Każde z tych działań kosztuje odpowiednią ilość punktów Ruchu.

Ruch: Bohatera można przesuwac w którymkolwiek możliwym kierunku. Każde wejście na nowy obszar (pojedyncza karta Mapy) kosztuje 1 punkt Ruchu. Za każdy obszar, na który bohater wkroczy po raz pierwszy w danej turze otrzymuje wyszczególnioną na karcie Mapy ilość punktów Chwały i Groźby. Nie zbiera natomiast punktów za obszar na, który wkroczył po raz drugi w tej samej turze.

Bohater aby opuścić dany obszar przez Wyjście Zamknięte/Zagubione, Zabezpieczone Pułapką/Zdradliwe musi przezwyciężyć odpowiednie Zagrożenie. Po wkroczeniu na nowy obszar, zbiera punkty Chwały i Groźby, a także aktywuje specjalne efekty lub Przeszkody danej karty Mapy. Nie dzieje się tak w przypadku, gdy na nowy obszar bohater wkracza poza swoją turą (gdy działanie jakiejś karty go do tego zmusza, np. karta Translokacja). Chyba, że karta wyraźnie mówi inaczej.

Rozpatrywanie Zagrożeń

Zagrożeniami są **Pułapki** (także i te zagrane jako karty przez graczy) i **Przeszkody**. Ich rozpatrywanie nie jest traktowane jako atak. Każde Zagrożenie posiada liczbę docelową, której bohater musi dorównać lub ją przekroczyć. Jeśli nie jest napisane inaczej, Pułapki wpływają na wszystkich bohaterów na tym samym obszarze.

Aby rozpatrzyć Zagrożenie, gracz, którego ono dotyczy rzuca 1 kością i dodaje wysokość swojego odpowiedniego atrybutu (tego, który wskazuje karta Zagrożenia, najczęściej Szybkości). Gracz dodaje także wszystkie swoje dodatkowe punkty tego atrybutu wynikające z innych kart. Jeśli suma jest równa lub przewyższa docelową liczbę Zagrożenia, to bohater uniknął Zagrożenia i stosuje się zapisany na karcie efekt Sukcesu. W przeciwnym razie stosuje się efekt Porażki. Zagrożenia mogą dotyczyć którejkolwiek z cech: Walki Wręcz, Magii, Szybkości, a nawet Życia lub obecnego Poziomu danego bohatera. Dla przykładu,

Zagrożenie 🎲 **4+**, **Sukces:** otrzymujesz 1 👍, **Porażka:** otrzymujesz 1 ranę.

Ta karta wymaga, aby gracz rzucił 1 kością i do wyniku dodał wysokość swojego atrybutu Magii. Jeśli suma będzie równa 4 lub wyższa, otrzyma 1 punkt Chwały, w przeciwnym razie otrzyma 1 ranę.

Przeszukiwanie: Gracz może zużyć 1 punkt Ruchu, aby wylosować i wyłożyć kolejną kartę Mapy. Może to robić wielokrotnie podczas swojej tury o ile posiada wystarczającą ilość punktów Ruchu.

Podjęcie się wykonania zadania: W dowolnej chwili, podczas trwania swojej Fazy Bohatera dany gracz znajdując się na obszarze wskazanym przez kartę Zadania, może podjąć się jego wykonania. Gdy wykona Zadanie, odkłada kartę Zadania, pobiera wskazaną nagrodę i przechodzi od razu do Fazy Odrzucania/Dobierania. Wykonane Zadanie nie znajduje się już w grze. Jeśli wykonanym Zadaniem było Zadanie Ogólne, losuje nowe Zadanie Ogólne. Nie można wykonać więcej niż 1 Zadanie na turę. Pierwsza próba wykonania Zadania w danej turze jest darmowa, czyli nie kosztuje żadnych punktów

Ruchu (chyba, że karta Zadania mówi co innego). Każda dodatkowa próba zużywa 1 punkt Ruchu. Jeśli gracz odrzuci Zadanie, należy je położyć na dno talii Zadań - w ten sposób talia nigdy się nie wyczerpie.

5. FAZA ODRZUCANIA/DOBIERANIA

Gracz, który **nie poruszył** się w swojej turze pobiera punkty Chwały i Groźby za obszar, na którym pozostaje, nie aktywuje natomiast specjalnego efektu bądź Przeszkody danej karty Mapy. Jeśli zostały mu jakieś punkty Ruchu, może zachować 1 punkt, aby użyć go poza własną turą (np. aby wykonać Specjalne Działanie). Aby zaznaczyć ten fakt, połóż na karcie Bohatera żeton Ruchu. Usuń go, kiedy go użyjesz. Ten punkt nie podlega kumulacji; nieużyty, zostaje odrzucony gdy gracz jest w trakcie swojej Fazy Przywracania.

Jeśli w ręku, gracz posiada jakiegokolwiek karty, musi odrzucić 1 kartę (tylko 1 kartę). To może być 1 karta z ręki, 1 Skarb z Inwentarza lub 1 Spotkanie z Hordy (nadaj może skończyć z więcej niż 5 kartami w ręku). Jeśli nie ma kart w ręku, nie musi odrzucać żadnej karty. Jeśli ma mniej niż 5 kart, dobiera tyle kart Przygody, aby znów miał 5.

Na tym kończy się tura gracza. Jeśli talia Przygody się wyczerpała, należy przetasować stos kart odrzuconych. Teraz turę zaczyna następny gracz.

Specjalne Działania /w trakcie lub poza swoją turą/

Każdy gracz może podjąć pewne Specjalne Działania, o ile może za nie zapłacić swoimi zasobami Chwały/Groźby lub punktami Ruchu. Może je podjąć w dowolnym momencie (podczas lub poza swoją turą).

- Zagrać kartę Zawsze (niektóre Dary Losu i Nieszczęścia są kartami Zawsze; w ten sam sposób traktuje się Specjalne Zdolności bohaterów)
- Jeśli inny gracz zagra na niego kartą Spotkanie lub Nieszczęście, może w reakcji zagrać odpowiednią kartę Daru Losu
- Wykorzystać efekt używanej karty z Inwentarza, o ile posiada do tego wymagane zasoby (np. Chwałę lub punkty Ruchu)
- Gracz może 'podnieść' swojego bohatera. Przewrócony bohater nie może się ruszać, dopóki gracz nie zapłaci 1 punktu Ruchu, aby go podnieść.
- **Rzucić Wyzwanie** potworowi lub innemu bohaterowi. Bohater może wykonać tylko 1 zwykły atak na turę (płacąc 1 punkt Ruchu). Aby rzucić Wyzwanie bohater musi znajdować się na tym samym obszarze co potwór lub bohater, którego chce zaatakować. Gracz wybiera dowolny atrybut ataku (który musi posiadać w trybie zwykłego ataku). Wyzwanie rozstrzyga się jak walkę (patrz: Faza Władcy Lochu). Wyzwanie może zostać rzucone, aby zaatakować potwora już po jego własnym ataku, aby odebrać innemu bohaterowi jego Zadanie Eskorty (patrz Eskorta w opisie kart Zadań) lub po prostu zaatakować innego bohatera (bohater, który wygra zdobywa 1 punkt Chwały za każdą ranę, którą zadał). Rozpatruj Wyzwanie tak, jak atak, opisany w Fazie Władcy Lochu.

ZASADY UNIWERSALNE

Pamiętaj:

Tekst poszczególnych kart może wyłączyć działanie jakiegokolwiek zasady znajdującej się w tej instrukcji, gdyż karty częściej są zaprojektowane właśnie po to, aby 'łamać' zasady.

Modyfikatory do rzutów zawsze muszą być wyszczególnione przed dokonaniem rzutu.

Jeśli zaistnieje konflikt, odwołaj się do poniższego łańcucha kolejności:

Dar Losu, specjalna zdolność bohatera, Skarb, Nieszczęście, wyjście, wydany Ruch, bohater wkracza na obszar, zbieranie zasobów Chwały i Groźby, efekty obszaru Mapy, takie jak Przeszkody, Spotkanie, rzut ataku, rzut obrony, Zadanie, gracz, którego tura trwa, gracz, którego tura jest następna i tak dalej, według kolejności.

OPCJONALNE ZASADY ZAAWANSOWANE

Jeśli chcesz skorzystać z zaawansowanych zasad, skonsultuj to przed grą z innymi graczami. Więcej wariantów, w tym Przygody Kampanijne, są dostępne na www.galakta.pl lub www.atlas-games.com.

Odkryta Mapa: Buduj-w-trakcie to dobry sposób na naukę gry, ale tylko wtedy tylko gracze zaznajomią się z kartami i mechaniką, można zaprzagnąć gry bardziej strategicznej, uczciwszej i szybszej. Do tego służą zasady Odkrytej Mapy. Likwidują one całkowicie Fazę Budowy. W zamian, cała mapa jest układana przed grą, eliminując szczęśliwe wygrane graczy, których karty Map potrzebne do wykonania ich Zadań zostały wyciągnięte wcześniej niż innych graczy. Po wylosowaniu Zadań, należy rozdać graczom wszystkie karty Mapy, koszulkami do góry. Jeśli gracz posiada Karty Mapy, które są wymagane do wykonania jego Zadań, musi je przekazać graczowi z lewej strony. Gracz, który otrzymał kartę Wejścia, zdobywa Inicjatywę (Jeśli łączy się zestawy Dungeoneer, przed rozdaniem kart Mapy należy wybrać, które z Wejść dają Inicjatywę, a dodatkowo, każdy gracz wybiera, z którego Wejścia startować będzie jego bohater). Gracz ten układa Wejście na środku stołu; następnie, poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz dokłada po jednej karcie Mapy w dozwolonym miejscu, postępując tak do czasu, aż wszystkie karty Mapy zostaną wyłożone. Grę zaczyna gracz, który zdobył Inicjatywę. Ta zasada wprowadza do gry równowagę i pewien aspekt strategiczny, ale odbiera jej atmosferę 'odkrywania'.

Łączenie zestawów: Najłatwiejszym sposobem połączenia zestawów Dungeoneer jest wymieszanie wszystkich kart i postępowanie według poniższych wskazówek (zwróć uwagę, że każda karta ma w lewym dolnym rogu symbol zestawu, tak, aby można było je łatwo rozdzielić). Gdy łączysz zestawy kart Lochu i Dzikich, połóż na stole oddzielne Wejście dla każdego z zestawów. Każdy gracz decyduje, z którego Wejścia zaczyna grę. Każdemu z graczy rozdaj po 1 Zadaniu Osobistym z zestawu dzikich i z zestawu lochu, następnie wymieszaj oba zestawy Zadań, przetasuj je i wyciągnij Zadanie Ogólne. Możesz też urozmaicić swoją grę, wybierając poszczególne karty do talii; pamiętaj, aby uwzględnić karty Mapy potrzebne do wykonania wybranych Zadań.

SŁOWNICZEK

#: Symbol 'liczby' - oznacza zmienną, której dokładna wartość wynosi 0 plus ilość dodatkowych punktów Chwały lub Groźby wydanych w momencie uaktywnienia się efektu karty (zgodnie z wymaganiami karty).

Cel: Cel to określenie dla adresata efektu karty. Osoba, która kontroluje kartę, wybiera cel.

Horda: O potworach w twoim Inwentarzu mówi się, że znajdują się w twojej Hordzie. Aby zaatakować tymi potworami, musisz wydać Groźbę przeciwnika. W swojej Hordzie możesz trzymać do 3 potworów. W czasie swojej Fazy Odrzucania/Dobierania, możesz odrzucić jednego potwora z Hordy.

Inwentarz: Na Inwentarz składają się: karta Bohatera, karta Punktów, Zadania Osobiste, Dary Losu, trwałe Nieszczęścia, Skarby i Potwory z Hordy.

Kontratak: To nic innego jak obrona w momencie gdy bohater lub potwór jest atakowany. W grach Dungeoneer obrona została nazwana kontratakiem ponieważ w przypadku gdy się powiedzie zadaje przeciwnikowi 1 ranę. Kontratak, nie jest w żadnym przypadku dodatkowym ruchem.

Możliwe Wyjście: Możliwym wyjściem jest takie, które łączy się z wyjściem sąsiedniej karty Mapy i nie jest zablokowane przez Ścianę/Nieprzekraczalne wyjście.

Natychmiastowy: Karta, która po zagranium wywołuje efekt natychmiastowy i zostaje odrzucona. Nie pozostaje trwale w grze.

Obszar: Obszar równy jest 1 karcie Mapy. Przestrzeń pomiędzy kartami map nigdy nie jest traktowana jak obszar.

Przewrócony/Nieprzewrócony: Efekty pewnych kart mogą sprawić, że twój bohater zostanie unieruchomiony. Aby to zaznaczyć, przewróć żeton twojego bohatera. Przewróceni bohaterowie nie mogą wykorzystywać punktów Ruchu, chyba że w celu podniesienia się. Podniesienie się kosztuje 1 punkt Ruchu, a czasem można być też zmuszonym do przezwyciężenia Zagrożenia, które było przyczyną przewrócenia.

Raz na Turę: Pewne efekty lub umiejętności mogą być użyte tylko raz podczas tury gracza. Użyte, nie będą mogły być ponownie wykorzystane do początku następnej tury danego gracza.

Rzut 1 kością: Oznacza jeden rzut kostką sześcienną, a rzut 2 kośćmi oznacza, że należy rzucić dwa razy kostką.

Sąsiedni: Obszar połączony wyjściem z innym obszarem (ale nie po przekątnej), nawet Ścianą/Nieprzekraczalnym wyjściem, jest nazywany sąsiednim.

Trafienie: Podczas walki, o stronie, która posiada wyższy wynik mówi się, że zadała trafienie lub, że jej atak był udany. Podstawowy efekt trafienia to 'zadanie przeciwnikowi 1 rany'. W przypadku remisu, żadna ze stron nie zadaje ran

Ty: Kiedy karta używa zwrotu 'Ty' lub 'Twój', odnosi się do gracza, który kontroluje kartę.

Używane: Podczas Fazy Bohatera, wydajesz Chwałę, aby ze swojej ręki zagrać do Inwentarza Dary Losu i Skarby. Gdy ma to miejsce, te karty nazywane są 'używanymi', ponieważ ich efekty są aktywne.

Wymuszone Odrzucenie: Gdy efekt karty zmusza cię do odrzucenia karty, jest to tzw. wymuszone odrzucenie.

Zawsze: Karta Zawsze może zostać zagrana podczas i poza czyjąkolwiek turą, jeśli tylko zasoby na to pozwalają. Jeśli karta Zawsze modyfikuje rzut, musi zostać zagrana przed tym rzutem.

Znaczniki: Żetony z oznaczeniem literowymi, które są używane do oznaczania miejsc położenia przedmiotów na mapie. Połów Znacznik na karcie i odpowiedni Znacznik (A:A, B:B) na obszarze, na którym znajduje się przedmiot. Znaczniki służą też do łączenia map Dzicy i Lochu Portalem.

Zwykły Atak: Każdy bohater może przeprowadzić 1 zwykły atak na rundę (w formie Wyzwania). Każdy potwór może przeprowadzić 1 zwykły atak na turę. Ataku dokonuje się atrybutem oznaczonym symbolem zwykłego ataku (kółka). Tym atrybutem można się również bronić.

Żeton: Teksturowe okrągłe żetony, reprezentujące jakiś element gry. Żetony Bohaterów umieszczone w plastikowych podstawkach określają ich pozycję na mapie, żetony Znaczniki służą do zaznaczania miejsca położenia przedmiotów, żetony Chwały i Grozby służą do śledzenia tych punktów na karcie Punktów, żetony Życia do oznaczania ilości życia na kartach Bohaterów i Potworów. Żetony specjalne służą do zaznaczenia ile razy niektóre karty mogą zostać jeszcze wykorzystane, zanim się je odrzuci.

Żetony Życia: Teksturowe, żetony mają po obu stronach różne cyfry. Służą do oznaczania ilości punktów życia na kartach Bohaterów i (na ich kartach umieszcza się odpowiednie żetony życia w taki sposób, aby widoczna na nich była cyfra określająca ich aktualną ilość punktów życia) i Potworów (jeśli Potwór ma swoją swoją maksymalną ilość punktów nie kładzie się na nim żadnego żetona życia. Dopiero kiedy zostanie zraniony, kładzie się na nim, taki żeton Życia, który będzie informował ile danemu Potworowi pozostało jeszcze punktów życia).

Projekt i Grafika: Thomas Denmark

Współpraca: Morgan Gray

Konsultant graficzny: Molly Mendoza

Dodatkowa grafika: Ben Van Dyken, James Kei i Chris Mangum

Główny tester: Lukman "Lucky" Shih

Wydawca: John Nephew

Redaktor: Michelle Nephew

Specjalne podziękowania: Dla załogi z Citizen Games! Michaelowi J. Eckertowi, W. Jasonowi Peckowi i Scottowi Bagleyowi. Jak również dla wielu testerów gry i fanów, którzy tak wiele wnieśli do świata Dungeoneer!

Polska wersja: GALAKTA 2005

Specjalne podziękowania: Dla wszystkich osób, które przyczyniły się do powstania kolejnych części gry Dungeoneer w polskiej wersji językowej.

Testerzy: Douglas Andrews, Evan Birkby, Simon "Biz" Bisley, Richard Bretschneider, Michael J. Brisbois, Jason "Lone Jedi" Buchanan, Matthew Budde, Joko Budiono, Chung Wai Chan, Jim Clapperton, Siddhartha S. Deb, Mike Eckert, Sam Fortner, Jeff Fournier, Ron Hopkins, Brent Jay Andaya Jalipa II, Curtis Kinoshita, Thijs Krijger, Greg Krywusha, Darren S. Layne, Mike Little, Robert Lowry, Albert Mack, Steve Maisch, Mike Mayfield, James McLellan, Molly Mendoza, Leandro Ng, Greg Peck, Morgan Peck, James Ramsey, Tim Ramsey, Mark M. Smith, Erin Smyth, Mathew Smyth, Sean Staples, Christina Stiles, Rob Stone, Skye Van Dyken, John Wick, Lee Williams, Darlene Young, Tommy Young.

Dungeoneer © 2003, 2004 Thomas Denmark. Dungeoneer, the Dungeoneer logo, Tomb of the Lich Lord, Vault of the Fiends, Haunted Woods of Malthorin, and Den of the Wererats are trademarks of Thomas Denmark, used under license by Trident, Inc., d/b/a Atlas Games. All rights reserved. This work is protected by international copyright law and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of the publisher.



Więcej informacji o grze i świecie Dungeoneer na stronie www.galakta.pl oraz www.atlas-games.com



GALAKTA
ul. Trawniki 4
30-660 KRAKÓW
tel/fax 012 425 57 87
[Http://www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)
Email: firma@galakta.pl