

Małe
epickie
PODZIEMIA

OPowieści

DZIENNIK POSZUKIWACZA PRZYGÓD



PROLOG

Bohaterowie gromadzą się w ciepłym obozowym ognisku, świadomi niebezpieczeństw w otaczającej ich kniei. Przybyli na Wybrzeże Goblinów z krain całego Aughmoor, i każde z nich ma coś do opowiedzenia nowym towarzyszom. Jedni są tu dla sławy i chwały, inni dla złota, a niektórzy mają zgoła bardziej nikczemne cele. Ale w tej chwili ci tak różni towarzysze są sojusznikami, zgodnymi razem stawić czoła przeciwnościom: wejść do podziemi, pokonać Bossów, wypełnić zadania i uratować świat.



8 arkuszy bohaterów

8 figurek bohaterów



12 kart łupów



2 karty goblinów



2 karty i znaczniki sługusów



2 arkusze Bossów



2 znaczniki

zdrowia wrogów 1 znacznik Bossa



ROZSZERZENIE W PIGUŁCE

To rozszerzenie dzieli się na dwie sekcje:

Opowieści to dodatkowe cele, które drużyna musi wypełnić, nim pokona Bossa (patrz: kolejna strona).

Epickie podziemia dodają wyzwanie w postaci 3 poziomów podziemi i dodatkowych Bossów!

Opowieści również są wykorzystywane (patrz: strona 4).



8 kart opowieści



2 znaczniki celów



5 kart podziemi

OPowieści

Oprócz pokonania Bossa, wasza drużyna ma zadanie do wykonania! Dla dodatkowego wyzwania, dodaj do waszej rozgrywki opowieść. Chcecie jeszcze więcej zabawy? Dodaj 2 opowieści!

ELEMENTY:



8 kart opowieści



2 znaczniki celów



4 karty podziemi z opowieści

PRZYGOTOWANIE

Przed przygotowaniem **talii podziemi**:

- Potasuj pod stołem **karty opowieści** i dobrać jedną (*lub dwie, dla większego poziomu trudności). Umieść ją/je na stole i odłóż niewykorzystane karty do pudełka.
- Umieść **znacznik celu A** obok karty opowieści po lewej i znacznik B obok kolejnej, jeśli dobrałeś dwie karty.
- Przeczytaj przód i tył kart opowieści na głos wszystkim grającym i wykonaj opisane instrukcje przygotowania. Zazwyczaj będzie to umieszczenie konkretnej karty podziemi w talii lub umieszczenie znacznika celu w konkretnym pomieszczeniu początkowym.



*dla 2 kart opowieści

Po przygotowaniu *Opowieści*, kontynuuj przygotowanie gry zgodnie z normalnymi zasadami.

PRZYGOTOWANIE TALII PODZIEMI

Jeśli opowieść wymaga konkretnej karty podziemi (wymienionej na karcie opowieści), odłóż ją na bok, a później włóż do talii jak poinstruowano na karcie opowieści. Jeśli instrukcja mówi, żeby „podzielić stos na dwie części”, nie musi to być dokładne, spróbuj być jak najbliżej połowy jak umiesz. Wtasuj wszystkie potrzebne karty.

Karta pomieszczenia z opowieści



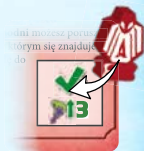


ZNACZNIKI CEŁÓW

Znaczniki celów reprezentują elementy potrzebne do ukończenia opowieści. Instrukcje ich wykorzystania są umieszczone na kartach opowieści. Gdy w grze są dwie opowieści, wykorzystaj osobne znaczniki dla każdej z nich.

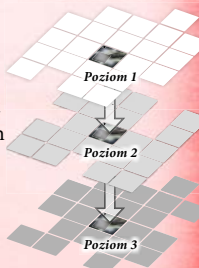
KOŃCZENIE OPOWIEŚCI

Nie możesz wejść do leża Bossa, dopóki nie ukończysz wszystkich opowieści! Gdy ukończysz opowieść, umieść jej znacznik celu w oznaczonym miejscu na karcie i, w ramach nagrody, natychmiast **przesuń pochodnię o 3 pola w górę toru**. Zwróć również uwagę na ewentualne warunki przegranej opisane na karcie opowieści.



EPICKIE PODZIEMIA

Bohaterowie, szykujcie się na Epickie podziemia! Drużyna przemierzy **3 poziomy podziemi** i pokona wielu Bossów! Poziomy są oznaczone od 1 do 3, gdzie 1 oznacza pierwszy i najwyższy, a 3 to ostatni, najniższy, zamieszkały przez dwóch Epickich Bossów poziom. Rozgrywka przebiega tak, jak w podstawowych *Małych Epickich Podziemiach*, z rozszerzeniem *Opowieści*, występują jednak pewne różnice w przygotowaniu i ukańczaniu podziemi. Schodząc **Schodami w dół** na kolejny poziom, bohaterowie mogą skorzystać z **odnowy** i zatrzymać wszystkie przedmioty, w które są wyposażeni (patrz: kolejna strona), jednocześnie resetując podziemia w przygotowaniu na kolejny poziom.



ELEMENTY:



Wszystkie elementy z gry podstawowej oraz rozszerzenia *Opowieści*.



1 czerwony znacznik Bossa



1 karta Schodów w dół

POZIOM I EPICKICH PODZIEMIE: GÓRNE PIĘTRO

By przygotować poziom 1 Epickich podziemi:

1. Dobierz **1 kartę opowieści**, połóż ją na stole razem ze **znacznikiem celu A** i odłóż na bok wszelkie potrzebne karty podziemi. Dla większego poziomu trudności możesz zamiast tego dobrać **2 karty opowieści** i użyć obu znaczników celów.
2. Przygotuj **talie podziemi** z poniższymi zmianami:
Stos A: Bez zmian, tak jak w grze podstawowej.
Stos B: Wtasuj **spotkania** odpowiednio do liczby bohaterów:
2 bohaterów – 1 karta, 3/4 bohaterów – 2 karty. Po dołożeniu kart spotkań dodaj kartę podziemi z opowieści, jeśli ma znaleźć się w grze.
Stos C: Zamiast karty Wrót do leża, wtasuj kartę **Schodów w dół**.
3. **Nie** umieszczaj zakrytego arkusza Bossa, znacznika Bossa, ani znaczników pieczęci na poziomie 1. Zamiast tego odłóż je na bok do późniejszego wykorzystania.



ZMIANY W ROZGRYWCE

Na poziomie 1 nie ma Bossa, zamiast tego musisz znaleźć **Schody w dół**. Z tego względu arkusz pochodni nie odwróci się na stronę Aktu 2, a arkusz Bossa, znacznik Bossa i znaczniki pieczęci nie są potrzebne. (A) Po ukończeniu wszystkich opowieści, (B) wszyscy gracze muszą **zejść** (patrz: kolejna strona) Schodami w dół, nim zgaśnie pochodnia. (C) Zejście umożliwia bohaterom wykonanie darmowej akcji **odnowy** (patrz: kolejna strona). Nie musisz zabijać sługusów, by zejść. Po zabiciu sługusa, odłóż jego znacznik zdrowia na bok.



ZADANIA NA POZIOMIE I

- Ukończ wszystkie aktywne opowieści.
- Znajdź Schody w dół i **zejdź** nimi (patrz: kolejna strona).





DARMOWA AKCJA: ZEJŚCIE



Po wykonaniu wszystkich zadań obecnego poziomu podziemi, możesz wykonać tę darmową akcję na **karcie Schodów w dół**. Natychmiast zdejmij swoją figurkę bohatera z podziemi i umieść ją na arkuszu bohatera, by odzwierciedlić, że nie przebywasz już na tym poziomie podziemi. Wrócisz do nich na początku kolejnego poziomu. Możesz wykonać darmową akcję odnowy (patrz poniżej). Pomiń swoją turę, jeśli kolejka dojdzie znowu do ciebie, a w podziemiach są jeszcze inni gracze (nie przesuwać pochodni).



DARMOWA AKCJA: ODNOWA


Po wykonaniu akcji zejścia, możesz się odnowić. Policz na torze pochodni, ile pól dzieli znacznik pochodni od pola z czaszką i zyskaj **1**  oraz **1**  za każde pole odległości.



Odległość 6 pól daje 6  + 6 .

POZIOM 2 EPICKICH PODZIEMI: ŚRODKOWE PIĘTRO

Gdy wszyscy bohaterowie zeszli i odnowili się, zresetuj podziemia i przygotuj ich 2 poziom:

1. Zbierz wszystkie **karty podziemi** (z samych podziemi, z talii, i wszelkie odrzucone), zostawiając na stole tylko odkrytą **kartę Wejścia do podziemi** (). Podziel karty na odpowiednie talie: **pomieszczenia, spotkania, Schody w dół**, oraz **Wrota do leża**.
2. Odłóż karty opowieści z poziomu 1 do pudełka. Z pozostałych, niewybranych wcześniej, dobierz **1 nową kartę opowieści** i odłóż ją, by była pod ręką, razem ze **znacznikiem celu A** i odpowiednią kartą podziemi (jeśli jest wymagana). Odłóż pozostałe karty opowieści do pudełka.
3. Odłóż na bok **wszystkich sługusów** zabitych na poziomie 1, nie pojawią się na poziomie 2.
4. Zbierz i potasuj wszystkie **karty goblinów**, by utworzyć nową talię. Zbierz i odłóż na bok wszystkie znaczniki goblinów obecne w podziemiach, w przygotowaniu na poziom 2.



POZIOM 2 EPICKICH PODZIEMI, KONTYNUACJA...

5. Przygotowując talię podziemi:

Stos A: Nie twórz stosu A (odłóż na bok wszystkie karty, które miałyby się w nim znaleźć).

Stos B: Wtasuj **spotkania** zgodnie z zasadami podstawowymi, **dodając po 1 karcie podziemi** na spotkanie.

Stos C: Wtasuj karty **Wrót do leża ORAZ Schodów w dół**.

6. Dobierz 1 arkusz Bossa i odłóż go zakryty na bok, razem ze znacznikiem Bossa i znacznikami pieczęci.

7. Umieść znacznik pochodni na torze, na polu oznaczonym odpowiednią liczbą bohaterów.

8. Umieść wszystkie figurki bohaterów na karcie Wejścia do podziemi. Bohater, który zszedł jako pierwszy, rozpoczyna grę.

ZMIANY W ROZGRYWKĘ

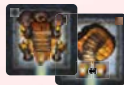
Nim wejdiesz do leża Bossa, musisz ukończyć aktywną opowieść i zabić wszystkich sługusów. Użyj normalnych zasad dla finałowej bitwy i znaczników zdrowia z zabitych sługusów. Oprócz Bossa musisz pokonać też jego Przybocznego (patrz poniżej). Po zabiciu obu możesz przejść do **Schodów w dół** i zejść na poziom 3.

PRZYBOCZNY BOSSA

Gdy tylko wejdiesz do leża i odkryjesz Bossa, dobierz niewykorzystaną kartę sługusa i połóż ją na prawo od arkusza Bossa, ze znacznikiem zdrowia na najwyższym polu toru zdrowia. Połóż znacznik tego sługusa na karcie Wejścia do podziemi. Ten **sługus musi zostać zabity, by można było zejść na kolejny poziom**. Nagrody za jego pokonanie są takie, jak za innych sługusów, z tą różnicą, że znacznik pochodni **przesuwa się o 3 pola w górę toru** zamiast o 6. Znacznika zdrowia Przybocznego nie umieszcza się na arkuszu Bossa.

Brak stosu A

+1 karta
podziemi
na



ZADANIA NA POZIOMIE 2

- Ukończ aktywną opowieść.
- Zabij wszystkich sługusów, by wejść do leża.
- Pokonaj Bossa i jego Przybocznego.
- Znajdź Schody w dół i **zejdź** nimi.



POZIOM 3 EPICKICH PODZIEMI: OSTATNIE PIĘTRO

Gdy wszyscy bohaterowie zeszedli i odnowili się, zresetuj podziemia i przygotuj ich 3 poziom:

1. Tak jak w przygotowaniu poziomu 2, zebraj wszystkie **karty podziemi**, ale zostaw kartę Wejścia do podziemi odkrytą na stole. Podziel karty na odpowiednie talie: pomieszczenia, spotkania i Wrota do leża. Usuń **Schody w dół** z gry.

2. Odłóż karty opowieści do pudełka (nie są potrzebne na poziomie 3).

3. Po raz ostatni, przygotuj talię podziemi:

Stos A: Nie twórz stosu A (odłóż na bok wszystkie karty, które miałyby się w nim znaleźć).

Stos B: Wtasuj **spotkania** zgodnie z zasadami podstawowymi, **odejmując po 1 karcie podziemi** na spotkanie.

Stos C: Wtasuj kartę **Wrót do leża** i o **1 karcie podziemi** mniej.

4. Potasuj i dobierz **2 zakryte arkusze Bossów**. Połóż **znacznik Bossa** obok każdego arkusza: lewy reprezentuje **szary znacznik**, a prawy **czerwony**. Połóż **5 znaczników pieczęci** w pobliżu.

5. Odłóż do pudełka wszystkich **ślugusów** zabitych na poziomie 2 (w grze na 4 bohaterów wybierz losowo 1 z odrzuconych ślugusów i wtasuj do talii). Zbierz i potasuj wszystkie **karty goblinów**, by utworzyć nową talię. Zbierz i odłóż na bok wszystkie znaczniki goblinów obecne w podziemiach, w przygotowaniu na poziom 3.



6. Odwróć **arkusz pochodni** na stronę Aktu 1 i połóż **znacznik pochodni** na polu toru oznaczonym odpowiednią liczbą bohaterów.

7. Umieść wszystkie **figurki bohaterów** na karcie Wejścia do podziemi. Bohater, który zszedł jako pierwszy, rozpoczyna grę.



ZADANIA NA POZIOMIE 3

- Zabij wszystkich ślugusów, by wejść do leża.
- Pokonaj obu Bossów, by **wygrać grę!**

ZMIANY W ROZGRYWKĘ

Po zabicu wszystkich sługusów możesz wejść do leży Bossów. Gdy rozpoczniesz Akt 2:

1. Odkryj **oba arkusze Bossów** i umieść **znaczniki zdrowia wroga** na polu „8” toru zdrowia każdego z Bossów, w liczbie określonej liczbą bohaterów w grze:
 - **2 bohaterów:** umieść 1 znacznik na każdym arkuszu Bossa.
 - **3 bohaterów:** umieść 2 znaczniki na każdym arkuszu Bossa.
 - **4 bohaterów:** umieść 3 znaczniki na każdym arkuszu Bossa.
2. Umieść **szary znacznik Bossa** na arkuszu po lewej, a **czerwony** na tym po prawej (reprezentują 2 różnych Bossów).
3. Umieść **znacznik pieczęci** na każdym symbolu pieczęci widocznym na kartach w podziemiach. Jeśli jakieś ci zostaną, umieść je na karcie Wejścia do podziemi (mogą się gromadzić).



WALKA Z DWOMA BOSSAMI

Użyj normalnych zasad finałowej bitwy, z poniższymi zmianami dotyczącymi walki z dwoma Bossami:

- Poruszając się na Wrota do leża, możesz wejść na dowolny arkusz Bossa. Znajdując się na arkuszu, możesz atakować (i zostać zaatakowany przez) tylko tego Bossa. Każdy Boss jest reprezentowany przez własny znacznik (szary po lewej i czerwony po prawej).
- Chcąc przemieścić się z jednego arkusza Bossa na drugi, musisz opuścić obecne leże, wrócić na kartę Wrót do leża i dopiero z niej wejść na arkusz drugiego Bossa.
- Gobliny wchodzące do leża muszą wejść tam, gdzie są bohaterowie. Jeśli bohaterowie są w obu leżach, możesz wybrać gdzie wchodzi gobliny. Bossowie nie mogą wchodzić do nieswoich leży, ale mogą przebywać w tym samym pomieszczeniu w podziemiach.
- Kiedy *Kpisz z Bossa*, możesz obrać za cel tylko jednego Bossa na raz.
- By użyć ponownie znacznika pieczęci na karcie Wejścia do podziemi, musisz najpierw poruszyć Bossa z tej karty.
- Po zabicu Bossa, **znacznik pochodni przesuwają się o 9 pól w górę toru** (nie wyżej niż pole startowe).





SKRÓT IKON Z ROZSZERZENIA

DARMOWE AKCJE POMIESZCZEŃ Z OPOWIEŚCI



Zejszcie – Po ukończeniu zadań danego poziomu, możesz **zejszć** niżej na kolejny



Odnowa – Po zejściu, zyskaj **1 zdrowia i 1 skupienia** za każde pozostałe pole na torze pochodni (licząc to z czaszką)

ZDOLNOŚCI BOSSÓW



-2  **/ -4** 

Wszyscy bohaterowie tracą 2 zdrowia **LUB** tracą 4 skupienia



Wszyscy bohaterowie w zasięgu natychmiast teleportują się na Wejście do podziemi

Projektant: Scott Almes

Ilustratorzy: Ian Rosenthaler, Nikoletta Vaszi

Opracowanie graficzne: Benjamin Shulman

Wersja polska:

GALAKTA

Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków

www.galakta.pl

Tłumaczenie oraz opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

Korekta: Łukasz Chelmecki, Aleksandra Miszta-Mars, Łukasz Tkaczyk

©2021 Gamelyn Games, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Tiny Epic Dungeons, Gamelyn Games, logo Gamelyn Games i logo TED są znakami towarowymi firmy Gamelyn Games, LLC.

IKONY ŁUPÓW



Zdolności aktywowane, których można użyć **raz na turę** (nie można ich aktywować wielokrotnie w jednej turze)



Dzieje się **przed** tym, jak wywołane zostają akcje wrogów



Nie rzucaj **kością wroga**, kiedy atakujesz



Zyskaj dodatkową kość w umiejętności (nie możesz przekroczyć 3 na umiejętność)



Może **poruszać się przez ściany** do odkrytych pomieszczeń (nie musi trzymać się ścieżek)

Producenci: Michael Coe, Sam Aho

Projektant 3D: Chad Hoverter

Redakcja: David Ladyman, Dylan Phillips

