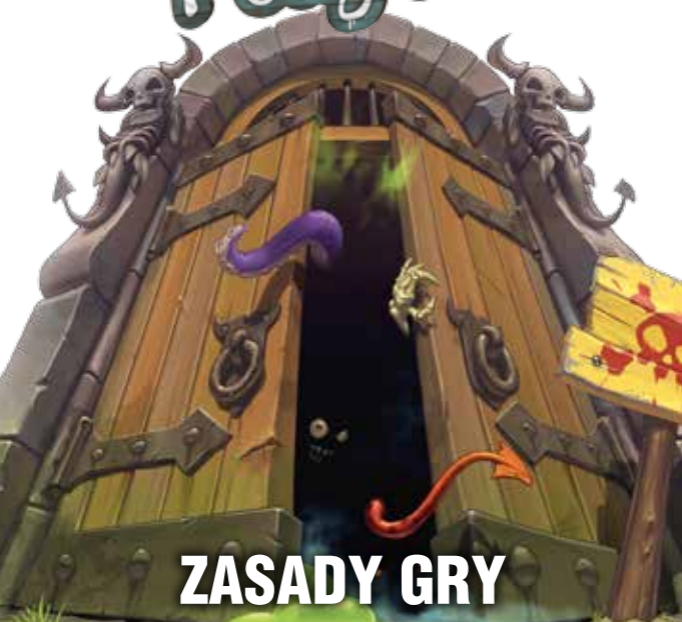




MASATO UESUGI



ZAPRASZAMY DO Podziemi



ZASADY GRY



NIE MUSISZ CZYTAĆ TEJ INSTRUKCJI!

Wejdź na naszą stronę, zobacz krótki film instruktażowy i dowiedz się, jak grać w ZAPRASZAMY DO PODZIEMI

www.portalgames.pl

Opis Gry

Stoicie u progu wejścia do lochu. Tylko jeden z was do niego wkroczy: może będzie to ten najodważniejszy, może ten najbardziej szalony, a może po prostu ten, który nie zdąży uciec!

W każdej rundzie ZAPRASZAMY DO PODZIEMI będziecie starać się wyłonić tego spośród was, który wcieli się w postać samotnego bohatera mającego za zadanie zbadać niebezpieczny loch pełen potworów.

W swojej kolejce możecie dodawać potwory do lochu, usuwać sprzęt dostępny dla bohatera albo po prostu stchórzyć, pasując. Ostatni gracz, który nie stchórzy, zostaje bohaterem. Wyposażony w resztki ekwipunku, jaki dla niego pozostał dostępny wkroczy do lochu. W lochu bohater będzie musiał zmierzyć się ze wszystkimi potworami, jakie zostały zagrane w danej rundzie.



Cel Gry

Gracz, który dwukrotnie przeżyje zejście do Lochu, wygra grę.

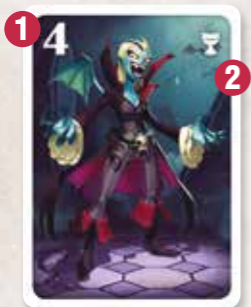
Należy jednak zwrócić uwagę, że gracz, który dwa razy zginie w Lochu, odpada z gry. Można zatem zwyciężyć również w sytuacji, kiedy pozostanie się ostatnim graczem przy stole.

Zawartość Pudełka

Pudełko z grą zawiera wszystkie elementy potrzebne do rozgrywki:

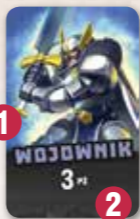
- 13 kart Potworów,
- 4 karty Pomocy,
- 4 żetony Bohaterów,
- 24 żetony Ekwipunku,
- 8 kart Sukcesu,
- instrukcję.





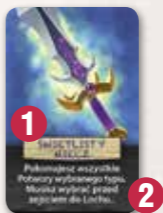
Karta Potwora

- 1 Siła Potwora
- 2 Ekwipunek, który pokonuje Potwora



Bohater

- 1 Nazwa
- 2 Punkty Życia (PŻ)



Ekwipunek

- 1 Nazwa
- 2 Efekt



Karta Pomocy

Strona biała / strona brązowa (1 porażka)



Karta Sukcesu

Przygotowanie do Gry

1. Wybierzcie albo wylosujcie Bohatera (jednego, wspólnego dla wszystkich graczy) i połóżcie go na środku stołu. Podczas pierwszej rozgrywki zalecamy użyć Wojownika.
2. Pod żetonem Bohatera wyłóżcie w jednej linii należące do niego żetony Ekwipunku. Każdy Bohater ma osobny zestaw 6 żetonów Ekwipunku w swoim kolorze, np. jeśli używacie Wojownika, to jego Ekwipunkiem są: Zbroja płytowa, Tarcza rycerska, Świetlisty miecz, Smocza włócznia, Święty Graal, Pochodnia.

Przykład przygotowania gry dla 2 graczy:



- 1 Gracz A
- 2 Talia Potworów
- 3 Bohater
- 4 Ekwipunek Bohatera

3. Potasujcie karty Potworów i ułóżcie w zakrytym stosie.
4. Rozdajcie każdemu graczowi po 1 karcie pomocy. Gracze układają te karty przed sobą, białą stroną do góry.
5. Przygotujcie również miejsce na talię Lochu. W trakcie gry użyjecie kart Potworów, aby ją utworzyć.
6. Połóżcie w pobliżu 5 kart Sukcesu - będą potrzebne w późniejszym etapie rozgrywki. Pozostałe 3 karty odłóżcie do pudełka.
7. W dowolny sposób wybierzcie gracza rozpoczynającego.

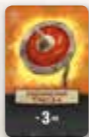
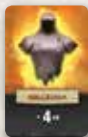
5



6



7



5 Miejsce na talię Lochu

6 Karty Sukcesu

7 Gracz B

171 Zasady Gry

Gra przebiega w rundach, podczas których gracze starają się wyłonić tego z nich, który wcieli się w rolę Bohatera wkraczającego do Lochu. W zależności od tego, co się wydarzy w Lochu, gracz odniesie sukces albo porażkę, tym samym przybliżając się do zwycięstwa w grze albo odpadnięcia z niej.

Przebieg rundy

Każda runda składa się z **2 faz**:

- Faza Decyzji
- Faza Lochu

Faza Decyzji

Rozgrywka rozpoczyna się od pierwszego gracza i przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze musisz wybrać jedną z akcji:

- **dobrać kartę z talii Potworów (szczegóły poniżej).**
- **spasować, przez co nie będziesz już brał udziału w bieżącej rundzie.** Wrócisz do gry dopiero z początkiem nowej rundy.

***Uwaga!** Jeśli przyjdzie twoja tura, a w talii Potworów nie ma już kart, to nie masz wyjścia i musisz spasować.*

DOBRANIE KARTY

Jeśli decydujesz się **dobrać kartę**, to pociągnij wierzchnią kartę z talii Potworów i obejrzyj ją tak, aby pozostali gracze nie widzieli jej treści. Następnie musisz zdecydować, co zrobić z tą kartą. Masz 2 opcje:

1. **Dodaj Potwora do Lochu.** Umieść zakrytą kartę Potwora na wierzchu talii Lochu. Talia ta zawiera wszystkie Potwory, z którymi będzie musiał się zmierzyć Bohater, kiedy zejdzie do Lochu.

***Uwaga!** Zawsze możesz policzyć, ile kart znajduje się w Lochu, ale nie wolno ci ich oglądać.*

2. **Wyłóż zakrytego Potwora przed sobą.** Aby to zrobić, musisz także zabrać jeden z żetonów Ekwipunku należących do Bohatera. Zabierz jeden z żetonów Ekwipunku leżących pod Bohaterem i połóż go na karcie Potwora. Wyłożony w ten sposób Potwór i Ekwipunek uważane są za odrzucone z gry, aż do zakończenia rundy.

***Uwaga:** Jeśli dobierzesz kartę Potwora, a Bohater nie ma już żadnego Ekwipunku, to musisz dodać Potwora do Lochu.*

Po dokonaniu wyboru twoja tura dobiega końca, następuje tura gracza po twojej lewej.

WYŁONIENIE ŚMIAŁKA

Faza Decyzji kończy się w momencie, kiedy wszyscy gracze, z wyjątkiem jednego, spasują. Gracz, który pozostał w grze, zostaje śmiałkiem, który wciela się w Bohatera wkraczającego do Lochu. Bohater dysponuje całym Ekwipunkiem, jaki mu pozostał. Następnie gracz przechodzi do fazy Lochu.

Faza Lochu

Jedynie śmiałek, który nie spasował, rozgrywa tę fazę. Na początku policz swoje Punkty Życia (PŻ): dodaj wartość PŻ Bohatera oraz wynikającą z Ekwipunku, jaki mu pozostał do dyspozycji.

Następnie odkrywaj po kolei karty z talii Lochu.

- Jeżeli Bohater posiada Ekwipunek, który zabija danego Potwora, to odrzuć kartę Potwora bez utraty PŻ.
- W przeciwnym wypadku tracisz PŻ równe sile Potwora. Następnie odrzuć kartę Potwora.

Gra toczy się w ten sposób, aż nie będzie już Potworów w Lochu.

- Jeżeli straciłeś **mniej Punktów Życia niż miałeś**, wchodząc do Lochu, to odniosłeś sukces. Przetrwaleś zejście do Lochu! Dobierz kartę Sukcesu. Jeśli jest to twoja druga karta Sukcesu, to wygrałeś grę!
- Jeżeli straciłeś **więcej Punktów Życia lub dokładnie tyle, ile miałeś**, kiedy wchodziłeś do Lochu, to poniosłeś porażkę. Jeżeli twoja karta Pomocy wskazuje białą stronę, to przewróć ją na brązową stronę. Jeśli twoja karta Pomocy wskazuje brązową stronę i znowu odniosłeś porażkę, to odpadasz z dalszej gry. Kiedy inni gracze odpadną i tylko jeden pozostanie w grze, to zostaje on zwycięzcą.

Teraz możecie odkryć wszystkie Potwory, które zostały odrzucone z gry.

Kiedy runda dobiegnie końca, a nikt nie wygrał gry, to rozegrajcie kolejną rundę.

Nowa Runda



Potasujcie wszystkie Potwory i ułóżcie w zamkniętym stosie. Gracz, który przed chwilą był w Lochu, wybiera Bohatera, który zostanie użyty w nowej rundzie (Wojownika, Barbarzyńcę, Maga albo Awanturnika). Bohatera oraz należący do niego Ekwipunek należy wyłożyć na środku stołu.

Jesteście gotowi rozegrać kolejną rundę. **Rozpoczyna ją gracz, który przed chwilą był w Lochu.**

Zakończenie Gry

Zwycięstwo w grze można odnieść na dowolny z dwóch sposobów:

- Zdobywając 2 karty Sukcesu.
- Zostając jedynym graczem, który pozostał w grze.

Potwory w Grze



GOBLIN

Siła 1



GOLEM

Siła 5



SZKIELET

Siła 2



LICZ

Siła 6



ORK

Siła 3



DEMON

Siła 7



WAMPIR

Siła 4



SMOK

Siła 9

Objaśnienia Żetonów



Pierścień Mocy: Kiedy np. napotkasz w Lochu Goblina i Szkieleta, to pokonujesz każdego z nich i dodajesz sumę ich siły (1+2) do swoich PŻ.



Świetlisty Miecz / Świetlisty Sztylet: Wybierz typ Potwora przed odkryciem pierwszej karty Lochu. Pokonujesz wszystkie Potwory wybranego typu, np. jeśli wybierzesz Szkieleta, a w Lochu będą dwa Szkielety, to pokonujesz oba.



Świetlisty Topór: Decydujesz, czy chcesz pokonać danego Potwora po odkryciu jego karty, zanim będziesz wiedział, jakie inne Potwory czyhają w Lochu.



Wszegmoc: Po dobraniu wszystkich kart Lochu sprawdź, czy każdy Potwór był inny. Jeśli tak, wygrywasz rundę, nawet jeśli poniosłeś porażkę, tracąc wszystkie PŻ.



Cyrograf: Jeżeli Demon jest ostatnim Potworem w Lochu, to i tak go pokonujesz, bez względu na to, że nie ma po nim już kolejnego Potwora.



Polimorf: Jeżeli talia Potworów się wyczerpała, to nie możesz użyć tej zdolności.



Mikstura Lecznicza: Jeżeli po rozpatrzeniu karty Potwora masz 0 albo mniej PŻ, to możesz użyć Mikstury leczniczej, aby przywrócić swój poziom PŻ do wartości określonej na żetonie Bohatera (4 w przypadku Barbarzyńcy, 3 w przypadku Awanturnika). Dzięki temu możesz dobierać kolejne Potwory.

Ikony w Grze



Pochodnia



Płaszcz niewidzialności



Święty Graal



Cyrograf



Młot bitewny



Smocza włócznia



Wariant

Autor gry zaleca rozgrywkę z następującym wariantem: W pierwszej turze fazy Decyzji musisz dołożyć dobraną kartę do Lochu.



Dungeon of Mandom

Dungeon of Mandom to tytuł pierwotnej japońskiej gry, w którą teraz gracie pod nazwą ZAPRASZAMY DO PODZIEMI. Niniejsze wydanie dodaje do oryginału 3 nowych Bohaterów, których możecie używać oprócz Wojownika.



AUTOR GRY: Masato Uesugi

ILUSTRACJE: Paul Mafayon

TŁUMACZENIE NA POLSKI: Łukasz Piechaczek

SKŁAD WERSJI POLSKIEJ: Maciej Mutwil

© 2015 IELLO. All rights reserved.

© 2015 Portal Games (edycja polska)

Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

ZAPRASZAMY DO PODZIEMI & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki – serdecznie za nie przepraszamy.

Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl.

