

 MASATO UESUGI | ANTOINE BAUZA

 PAUL MAFAYON



ZASADY GRY

Słońce świeci wysoko na niebie, gdy z bronią u boku, marząc o wielkich przygodach, beztrudnie przechodzisz się po Ustronnej Kniei. Zatrzymujesz się, gdy na swojej ścieżce napotykasz podniszczone, prowadzące do lochu wrota. Wydaje się, że niegdyś miały tam miejsce wielkie bitwy, a to znak, że gdzieś w środku znajduje się ukryty skarb.

To jest ten Loch, o którym śpiewano ballady w twojej wiosce! Jednak pomimo znaków ostrzegawczych zostawionych przed wejściem przez innych śmiałków, nie tylko ty jesteś zainteresowany jego zbadaniem. Zdołasz zebrać się na odwagę, by wyważyć drzwi czy raczej pozwolisz swoim przeciwnikom, by to oni stawili czoła potworom czyhającym w środku? Niech rozpocznie się przygoda!



OPIS I CEL GRY

Gra **Zapraszamy ponownie do podziemi** toczy się przez kilka rund, w trakcie których jeden z Bohaterów wchodzi do Lochu z zestawem Ekwipunku. Podczas każdej rundy zdecyduj, czy chcesz dodać Potwory do Lochu, usunąć jeden z żetonów Ekwipunku Bohatera, czy spasować. Ostatnia osoba, która nie spasuje w fazie Decyzji, musi wejść do Lochu i stawić czoła potworom umieszczonym w nim podczas rundy, mając do dyspozycji tylko ten Ekwipunek, który pozostał niewykorzystany.

Dwukrotnie przeżyj zejście do Lochu lub pozostań ostatnim graczem przy stole, aby wygrać grę.



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

13 KART POTWORÓW

Te karty reprezentują Potwory, które możecie dołożyć do Lochu i z nimi walczyć. Na każdej karcie znajduje się numer odpowiadający sile Potwora oraz Ekwipunek, dzięki któremu można go pokonać.



6 KART POTWORÓW SPECJALNYCH

Te karty reprezentują Potwory Specjalne, które możecie dołożyć do Lochu i z nimi walczyć. Na każdej karcie znajduje się efekt Potwora lub numer odpowiadający sile Potwora.



4 ŻETONY BOHATERÓW

Te żetony reprezentują Bohaterów, których wysyłacie do Lochu. Znajdują się na nich ich nazwy i Punkty Życia (PŻ).

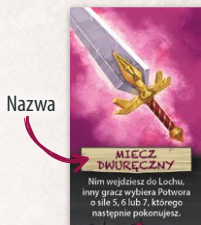


24 ŻETONY EKWIPUNKU

Te żetony reprezentują Ekwipunek noszony przez Bohatera, którego wysyłacie do Lochu. Znajdują się na nich ich nazwy i efekty.



Niektóre z żetonów Ekwipunku posiadają tę ikonę ⚡. Oznacza ona, że po wykorzystaniu go w Lochu, taki żeton trzeba odrzucić.



Efekt

1 PLANSZA PUNKTÓW ŻYCIA I 1 SMOCZY ZNACZNIK

Na tej planszy możecie śledzić zmiany poziomu Punktów Życia podczas walki z Potworami w Lochu. Odpowiednio przesuwasz Smoczy znacznik, aby zaznaczyć bieżącą wartość PŻ.



5 KART SUKCESU

Przeżyj zejście do Lochu, aby otrzymać kartę Sukcesu. Gracz, który zdobędzie dwie karty Sukcesu, automatycznie wygrywa grę.



8 KART POMOCY

Karty pomocy przypominają graczom o sile lub efekcie każdego z Potworów, o tym, ile razy Potwór może pojawić się w grze, a także o tym, jaki Ekwipunek pozwala na pokonanie go. W grze są dwa rodzaje kart pomocy: dotyczące Potworów i Potworów Specjalnych.

• KARTA POMOCY „POTWORY”



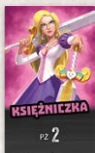
• KARTA POMOCY „POTWORY SPECJALNE”





PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Wybierzcie lub wylosujcie Bohatera i połóżcie jego żeton na środku stołu.



8 Połóżcie karty Sukcesu w zasięgu wszystkich graczy. Będą potrzebne w późniejszym etapie rozgrywki.

7 Przygotujcie miejsce na talię Lochu. W trakcie gry użyjecie kart Potworów, aby ją utworzyć.



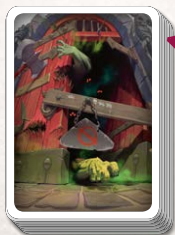
6 Rozdajcie każdemu graczowi po jednej karcie pomocy każdego rodzaju. Gracze kładą te karty przed sobą, białą stroną ku górze.

2 Poniżej żetonu Bohatera rozłóżcie w jednej linii należące do niego żetony Ekwipunku.



5 Połóżcie planszę Punktów Życia pod żetonami Ekwipunku, a Smoczy znacznik obok tej planszy.

3 Potasujcie karty Potworów Specjalnych i wylosujcie dwie z nich. Odłóżcie resztę Potworów Specjalnych do pudełka – nie będą używane w tej grze.



4 Potasujcie karty Potworów razem z dwiema kartami Potworów Specjalnych, po czym ułóżcie je w zakrytym stosie obok Bohatera.





ZASADY GRY

Gra przebiega w rundach, podczas których gracze wyłaniają spośród siebie tego, kto wcieli się w rolę Bohatera wkraczającego do Lochu. W zależności od wydarzeń w Lochu, gracz odniesie sukces albo porażkę, tym samym przybliżając się do zwycięstwa w grze lub odpadnięcia z niej.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się z **dwóch faz**:

- Faza Decyzji
- Faza Lochu

FAZA DECYZJI

Rozgrywka przebiega zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W swojej turze musisz wybrać jedną z akcji: **dobrać kartę** albo **spasować**.

• DOBRANIE KARTY

Jeśli zdecydujesz się dobrać kartę, to pociągnij wierzchnią kartę z talii Potworów i obejrzyj ją tak, aby pozostali gracze jej nie widzieli. Następnie wybierz jedną z dwóch opcji:

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

Uwaga! W każdej chwili można policzyć, ile kart znajduje się w Lochu, ale nie wolno ich oglądać.



2. Połóż zakrytego Potwora przed sobą. W tym wypadku musisz także wybrać jeden z żetonów Ekwipunku należących do Bohatera i umieścić go na karcie Potwora. Do końca rundy ten Potwór i ten Ekwipunek są uważane za odrzucone.

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

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

Uwaga! Gdy talia potworów jest pusta, musisz spasować.

• PAS

Kiedy spasujesz, nie bierzesz już udziału w tej rundzie, będziesz jednak mógł wziąć udział w następnej.

Kiedy **wszyscy gracze z wyjątkiem jednego spasują**, Faza Decyzji dobiega końca. Gracz, który pozostał w grze musi wejść do Lochu i dysponuje całym Ekwipunkiem, który pozostał Bohaterowi. Gracz ten przechodzi do fazy Lochu.

FAZA LOCHU


Jedynie gracz, który nie spasował, rozgrywa tę fazę.

Na początku policz swoje Punkty Życia (PŻ). Dodaj wartość PŻ z żetonu Bohatera do wartości wynikającej z Ekwipunku, jakim gracz dysponuje. Umieść Smoczy znacznik w odpowiednim miejscu na planszy Punktów Życia.



Następnie zacznij odkrywać karty Potworów jedna po drugiej, zaczynając od tej, która została umieszczona w Lochu jako ostatnia.

- Jeżeli odkryjesz Potwora, który może zostać pokonany za pomocą posiadanego Ekwipunku, to odrzuć kartę Potwora bez utraty PŻ.

Uwaga! Jeśli na żetonie Ekwipunku użytym do pokonania Potwora widnieje ikona , to odrzuć ten żeton po wykorzystaniu. Nie będziesz mógł użyć go ponownie.

- Jeżeli odkryjesz Potwora, którego nie możesz pokonać za pomocą posiadanego Ekwipunku, tracisz PŻ równe sile Potwora. Przesuń Smoczy znacznik na planszy Punktów Życia, by odjąć odpowiednią liczbę PŻ, po czym odrzuć kartę Potwora.



Uwaga! Pokonanie niektórych Potworów może dodać ci PŻ. Kiedy to się stanie, odpowiednio przesuń Smoczy znacznik w stronę wyższych liczb na planszy.

- Jeżeli odkryjesz Potwora Specjalnego, rozpatrz jego efekt, jeśli trzeba, to przesuń Smoczy znacznik na odpowiednie pole na planszy PŻ, a następnie odrzuć kartę Potwora Specjalnego.

Uwaga! Opisy wszystkich Potworów Specjalnych znajdziesz na końcu tej instrukcji.



Faza Lochu kończy się, jeśli spełniony zostanie jeden z poniższych warunków:

- Po pokonaniu wszystkich Potworów w Lochu liczba twoich PŻ jest większa od 0. **Weź kartę Sukcesu.** Jeśli to Twoja druga karta Sukcesu, wygrywasz grę!
- Smoczy znacznik osiągnął pole 0 na planszy PŻ, a żaden z posiadanych żetonów Ekwipunku nie pozwala na przywrócenie Punktów Życia. **Obróć swoją kartę Pomocy na bordową stronę.** Jeśli na tym etapie twoja karta była już obrócona bordową stroną ku górze, odpadasz z gry. Jeśli wszyscy gracze prócz jednego zostali wyeliminowani, to ten ostatni gracz zostaje zwycięzcą.

Teraz możecie odkryć wszystkie Potwory, które zostały odrzucone z gry. Runda dobiega końca. Jeśli nikt nie wygrał, rozpocznijcie nową rundę.

NOWA RUNDA

Potasujcie wszystkie Potwory i ułóżcie je w zakrytym stosie. Gracz, który był przed chwilą w Lochu, wybiera Bohatera, który zostanie użyty w następnej rundzie (Nekromanta, Księżniczka, Ninja lub Bard). Wyłóżcie żeton Bohatera i żetony jego Ekwipunku na środku stołu. Wszystko już gotowe. Nową rundę rozpoczyna gracz, który przed chwilą był w Lochu.



KONIEC GRY



Zwycięstwo w grze można odnieść na dowolny z dwóch sposobów:

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



OBJAŚNIENIA ŻETONÓW



KOŚCI WSKRZESZENIA: Kości Wskrzeszenia mogą zostać użyte wielokrotnie. Jeśli zdobędziesz PŻ (dzięki Krwawej Różdźce i/lub Zwojowi Opętania), możesz ponownie użyć Kości Wskrzeszenia, jeśli twój Bohater umrze. Nie możesz użyć Kości Wskrzeszenia, jeżeli w momencie śmierci bohater miał tylko 1 PŻ.



BOMBA DYMNA: Bomby Dymnej nie można odrzucić. Jeśli jest to twój jedyny Ekwipunek, nie możesz go użyć.



MIECZ DWURĘCZNY: Przed wejściem do Lochu wybierz jednego z pozostałych graczy przy stole, niezależnie od tego czy gracz ten został wyeliminowany, czy nie.



RODZINNA KORONA: Zmniejsza obrażenia o 2, ale nie zmienia rodzaju Potwora.

Przykład: Wampir zadaje tylko 2 punkty obrażeń, ale pozostaje Wampirem.



KRÓLEWSKIE BERŁO: Drugi Potwór danego rodzaju zostaje pokonany. Jeśli w Lochu znajduje się trzeci Potwór (np. Potwór Specjalny) tego samego rodzaju, wtedy się go ignoruje.



CZAROWNY FLET: Pokonuje Goblina. Za każdego Goblina pokonanego w ten sposób Bard zmniejsza obrażenia zadane przez kolejne Potwory o 1. Tak jak w przypadku Rodzinnej Korony Księżniczki, rodzaj Potwora nie zmienia się.

Przykład: Wampir wciąż pozostaje Wampirem, Potworem o parzystej sile równej 4, jedynie obrażenia przez niego zadane zostają zmniejszone o 1.



ELFICKA HARFA: Dopóki masz mniej niż 5 PŻ, wszystkie potwory o nieparzystej sile zadają tylko 1 obrażenie, a wszystkie potwory o parzystej sile zadają 2 obrażenia.



SZCZĘŚLIWA MONETA: Jeśli zdecydujesz się jej użyć, pokonaj Potwora o parzystej sile i zatrzymaj Monetę. Jeśli kolejny Potwór może być pokonany za pomocą innego Ekwipunku, zrób to. Jeśli nie może: w przypadku Potwora o parzystej sile - zignoruj go i zatrzymaj Monetę; w przypadku Potwora o nieparzystej sile - odrzuć Monetę.

Przykład: Stajesz naprzeciw Wampira o sile 4.

Wykorzystując zdolność Szczęśliwej Monety, decydujesz się go zignorować. Następnie napotykasz Demona o sile 7 i wykorzystujesz Tańczące Ostrze, aby go pokonać. Nadal możesz używać Monety. Jeśli Siła kolejnego Potwora jest numerem parzystym, pokonaj tego Potwora. Jednak jeśli jest numerem nieparzystym, a ty nie możesz użyć żadnego innego Ekwipunku do jego pokonania, wówczas Szczęśliwą Monetę należy odrzucić.

Uwaga! Jeśli siła Potwora nie jest ani parzysta, ani nieparzysta, musisz poddać się działaniu Potwora, ale nie odrzucasz Monety.

OPIS POTWORÓW SPECJALNYCH



WRÓŻKA: Jej Siła wynosi 0. Traktuje się ją jak Potwora o sile parzystej. Nie ma żadnego efektu.



SOJUSZNIK: Nie ma żadnej siły (ani parzystej, ani nieparzystej). Pozwala na zignorowanie następnego Potwora w Lochu.



MIMIK: Jego Siła wynosi tyle, ile masz żetonów Ekwipunku w chwili napotkania go. Jego siła może zmieniać się od 0 (nie pozostał ci już żaden Ekwipunek) do 6 (masz jeszcze cały Ekwipunek).



GALARETOWATY KLOC: Nie ma żadnej siły (ani parzystej, ani nieparzystej). Sprawia, że musisz odrzucić jeden wybrany żeton Ekwipunku.

Jeśli nie masz żadnego Ekwipunku w chwili napotkania Galaretowatego Kloca, zignoruj ten efekt.

Jeśli zdecydujesz się odrzucić Ekwipunek, który podnosi PŻ, automatycznie tracisz tyle PŻ, jaką dawał odrzucany żeton. Przesuń Smoczy znacznik na odpowiednie miejsce planszy Punktów Życia.



HRABIA: Jeśli nie masz karty Sukcesu, Hrabia staje się Wampirem o sile 4. Jeśli masz już kartę Sukcesu, traci on rodzaj Wampira a zdobywa siłę 8.



ZMIENNOKSZTAŁTNY:

- Siła Zmiennokształtnego jest równa jego położeniu w Lochu:
na przykład jeśli jest czwartym Potworem, którego spotykasz, jego siła wynosi 4; jeśli jest siódmym Potworem, to jego Siła wynosi 7 itd.
- Zmiennokształtny przybiera rodzaj odpowiedniego Potwora:
na przykład jeśli jest czwartym Potworem, którego spotykasz, zmienia się on w Wampira o sile 4.

Uwaga! Jeśli Zmiennokształtny wystąpi jako Potwór dalszy niż 9 w kolejce, jego siła będzie równa jego położeniu w Lochu, ale nie będzie miał żadnego rodzaju.

Przykład: Jeśli spotkasz Zmiennokształtnego jako dziesiątego Potwora w Lochu, będzie on miał siłę 10, lecz nie będzie miał rodzaju.

WARIANT

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



POTWORY W GRZE



GOBLIN
Siła 1



WAMPIR
Siła 4



DEMON
Siła 7



SZKIELET
Siła 2



GOLEM
Siła 5



SMOK
Siła 9



ORK
Siła 3



LICZ
Siła 6



„Zapraszamy z powrotem do podziemi” jest tematycznie powiązana z grą autorstwa Masato Uesugi pt. „Zapraszamy do podziemi”.

Nie potrzebujesz egzemplarza „Zapraszamy do podziemi”, aby zagrać w niniejszą grę - „Zapraszamy ponownie do podziemi” jest grą samowystarczalną. Możesz jednak użyć ich obu i połączyć znajdujące się w nich komponenty.



TWÓRCY

AUTORZY GRY: Masato Uesugi i Antoine Bauza

ILUSTRACJE: Paul Mafayon

KIEROWNIK PROJEKTU: Virginie Gilson

KIEROWNIK SERII: Ludovic Papaïs

WERSJA POLSKA: Portal Games

© 2017 PORTAL GAMES
Wszelkie prawa zastrzeżone.

PORTAL GAMES
UL. ŚW. URBANA 15
44-100 GLIWICE
TEL./FAX +48 32 334 85 38

PORTAL@PORTALGAMES.PL
WWW.PORTALGAMES.PL

Gra, instrukcja oraz jej fragmenty nie mogą być reprodukowane w jakiegokolwiek postaci bez pisemnej zgody Wydawcy.

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: portal@portalgames.pl.

**ŚLEDŹ NAS
NA**

