

TAJEMNICZE

# PODZIEMIA



Wiek graczy: 6+  
Liczba graczy: 1-5  
Czas gry: 20 min

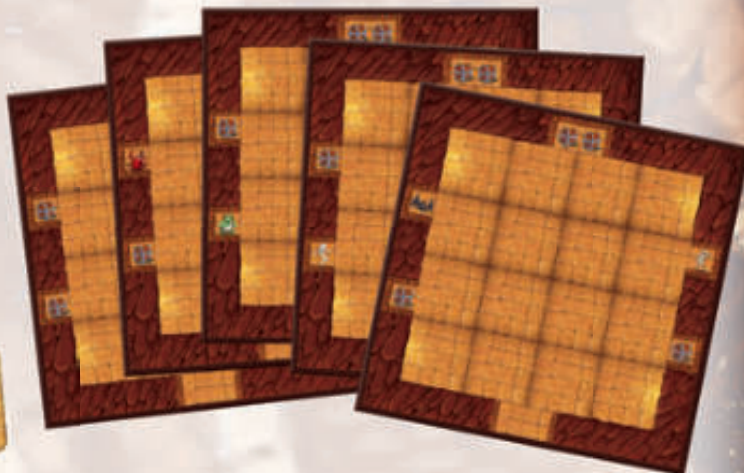
**INSTRUKCJA**



Seria **Dr Knizia poleca** zawiera gry przygotowane przez jednego z najpopularniejszych autorów – doktora matematyki Reinerja Knizię. Blisko 600 gier tego autora zostało wydanych na całym świecie w ponad 50 językach. Wiele z nich zdobyło liczne nagrody i wyróżnienia.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

5 plansz graczy



100 płytek podziemi  
(po 20 dla każdego gracza)



60 żółtych znaczników punktów



15 czerwonych znaczników punktów



instrukcja





## CEL GRY

Podczas rozgrywki gracze będą umieszczać płytki podziemi na swoich planszach. Na koniec gry każdy z nich uda się w podróż stworzonymi przez siebie podziemnymi korytarzami. Każdy skarb odnaleziony w podziemiach wart jest 1 punkt, a każda spotkana mroczna postać oznacza utratę 2 punktów. Zwycięży osoba z największą liczbą zdobytych punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Każdy gracz kładzie na stole przed sobą jedną **planszę (wejściem do podziemi w stronę gracza)**.
- B** **Znaczniki punktów** należy położyć na środku stołu.
- C** Każdy gracz bierze zestaw **20 płytek podziemi w wybranym kolorze** (zestawy różnią się kolorem rewersów). Najmłodsza osoba dokładnie tasuje swoje płytki i tworzy z nich stos, układając je obrazkami do dołu. Pozostali gracze rozkładają swoje płytki obok siebie obrazkami do góry.



## ROZGRYWKA

Najmłodszy gracz zdejmuje płytkę z góry swojego stosu i pokazuje ją innym graczom, którzy biorą taką samą płytkę ze swoich zestawów. Wszyscy gracze umieszczają płytki na swoich planszach, **na dowolnym pustym polu**. Następnie najmłodszy gracz bierze kolejną płytkę z góry swojego stosu i pokazuje ją pozostałym graczom. Rozgrzywka toczy się w ten sposób do momentu wyłożenia 16 płytek na planszę każdego gracza.

## PODLICZANIE PUNKTÓW

Po wypełnieniu plansz płytkami gracze udają się w wędrówkę po zbudowanych przez siebie korytarzach. Żółtymi znacznikami punktów zaznaczają skarby znalezione w podziemiach, a czerwonymi znacznikami – spotkane mroczne postacie.

**Uwaga!** Wędrówkę korytarzami należy rozpocząć od wejścia do podziemi.



Każdy skarb, na którym leży **żółty** znacznik, oznacza **1 punkt**, a każda mroczna postać, na której położono **czerwony** znacznik, to **-2 punkty**. Wygrywa gracz z największą liczbą zdobytych punktów.



przykładowe skarby:



mroczne postacie:



**Przykład:** W podziemnych korytarzach gracz odnalazł 12 skarbów (zaznaczył je żółtymi znacznikami) oraz spotkał 2 mroczne postacie (zaznaczył je czerwonymi znacznikami). Zdobył więc 8 punktów, ponieważ  $12 - 4 = 8$ .

Podczas każdej rozgrywki wykorzystywanych będzie 16 z 20 płytek podziemi. Dzięki temu każda rozgrywka będzie inna.

Gracze mogą umówić się na **kilka rozgrywek** pod rząd. Po zakończeniu każdej z nich zapisują zdobyte punkty. Zwycięży gracz, który w sumie zdobędzie najwięcej punktów.

Jeśli nie masz z kim grać, wypróbuj **rozgrywkę 1-osobową**. Postaraj się zdobyć jak najwięcej punktów.

## WARIANT „KROK PO KROKU”

Wariant ten zawiera jedną zmianę w zasadach gry, powodującą, że rozgrywka jest nieco trudniejsza niż w wariantcie podstawowym.

**Rozpoczynając grę**, najmłodsza osoba zdejmuje płytkę z góry swojego stosu i pokazuje ją innym graczom, którzy biorą taką samą płytkę ze swoich zestawów. Wszyscy gracze umieszczają płytki **na jednym z dwóch pól przylegających do wejścia** do podziemi.



Kolejne płytki muszą być dokładane w taki sposób, **aby przylegały przynajmniej jednym bokiem** do płytek leżących już na planszy. Pozostałe zasady nie ulegają zmianie.



TREFL SA, ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Polska  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

Autor gry: Reiner Knizia  
Ilustracje: Tomek Larek  
Kierownik produktu: Jarosław Basałga

Korekta: Katarzyna Wróbel  
Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki  
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

© 2015 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.





