

Jeśli potwór pokona bohatera, wówczas należy położyć kartę tego potwora (rewersiem do góry) obok bohaterów gracza, który doznał porażki. Na końcu gry, podczas podliczania zdobytego złota, odejmijcie od uzyskanego wyniku złoto widniejące na rewersach kart potworów, które pokonały Waszych bohaterów. Karty potworów, które przynoszą Wam złoto, ale nie podnoszą umiejętności Waszych bohaterów (np. Jednorożec), możecie położyć w tym samym miejscu (awersiem do góry) co karty potworów, które pokonały bohatera.

**UWAGA: Na końcu rundy potwory, które nie zostały zaatakowane, uciekają. Innymi słowy – usuwacie ze stołu wszystkie karty potworów, na których nikt nie położył dłoni w tej rundzie.**

Teraz możecie rozpocząć kolejną rundę.

### KONIEC GRY I PODLICZENIE ZDOBYTEGO ZŁOTA

Po zakończeniu 9 rundy **każdy z Was próbuje pokonać Władcę Podziemi ALBO Smoka** (nigdy obydwu). W tym momencie nie musicie się już spieszyć. Każdy samodzielnie **sumuje umiejętności OBU swoich bohaterów** i porównuje je z Obroną Władcy Podziemi albo Smoka. Jeżeli Wasi bohaterowie posiadają umiejętności wymagane (lub większe) od Obrony wybranego wroga, wówczas otrzymujecie bonus w złocie o wartości wskazanej na wybranej przez Was karcie. Kilku graczy może otrzymać ten sam bonus za pokonanie tego samego Władcy Podziemi albo Smoka.

Teraz **podliczcie złoto** zdobyte i stracone podczas całej gry:

1. Zsumujcie złoto zdobyte za SKLEPANIĘ wszystkich potworów w trakcie gry. W tym celu wysuńcie wszystkie karty potworów spod swoich kart bohaterów. Nagroda lub kara (np. Krwio pijca) za sklepanie potwora jest wskazana na jego karcie. Pamiętajcie również o kartach potworów, które SKLEPALIŚCIE, ale położyliście obok kart bohaterów (awersiem do góry).
2. Odejmijcie 1 złoto za każdego potwora, który pokonał Waszych bohaterów (karty zwrócone rewersiem do góry obok kart Waszych bohaterów).
3. Dodajcie bonus w złocie, jeśli pokonał Władcę Podziemi albo Smoka.

Suma złota policzonego w powyższy sposób wyłoni **zwycięzcę**. Zostanie nim oczywiście **gracz, który zebrał najwięcej złota!** Jeżeli kilku graczy osiągnęło identyczne wyniki, chwała zwycięzcy przypada im wszystkim. Nie znosicie remisów? Zwycięzcą jest ten spośród Was, kto pokonał Władcę Podziemi. Jeśli nadal jest remis, wygrywa gracz, który sklepał większą liczbę potworów. Jeśli i to nie pomoże, zagrajcie po prostu jeszcze raz!

**WY UBIJACIE SMOKI,  
MY ROZDAJEMY TROFEA!  
ODWIEDŹ NASZ SUPER FANPAGE!  
KONKURSY, NEWSY, WYZWANIA!  
F/LUCRUMGAMES**

facebook



### WARIANT DWUOSOBOWY

*Gorączka Podziemnej Mocy* dedykowana jest większym grupom śmiałków. Jeżeli jednak tylko chcecie, możecie spróbować stoczyć pojedynek na 4 śmigające dłonie. Gra w 2 osoby toczy się według standardowych zasad (opisanych powyżej) z poniższymi zmianami:

- W fazie **ODKRYWANIA KART POTWORÓW** obydwaj gracze otrzymują po 3 zakryte karty potworów (zamiast 2).
- Jeżeli w fazie **KLEPANIA POTWORÓW** jeden z graczy zaatakuje **dwa różne** potwory (czyli położy swoje dłonie na dwóch różnych kartach) zanim **drugi** gracz zaatakuje przynajmniej **jednego** potwora, wówczas **drugi** (spóźniony) gracz może zaatakować tylko **jednego** z pozostałych na stole potworów (może oczywiście wykorzystać do tego ataku obu swoich bohaterów).

**UWAGA:** W sytuacjach, w których ciężko jest Wam ustalić, kto z Was wcześniej zaatakował potwora, nie stosujcie powyższej zasady.

**Ilustracje:** Tuuli Hypen  
**Projekt graficzny:** Lauri Bremer,  
Jere Kasanen  
**Szczególne podziękowania:**  
Toni Niittymäki, Oskari Westerholm.

**Tłumaczenie:** Marian Dudek,  
Łukasz Gralak  
**Skład:** Łukasz Kempniński  
**Konsultacje:** Tomasz Międzick,  
Bartosz Chlebicki, Mariusz Dettlaff  
**Redakcja:** Krzysztof Wasyliszyn

**Dystrybucja:** Wydawnictwo Lucrum  
**Zamówienia hurtowe:** [lucrum@lucrum.pl](mailto:lucrum@lucrum.pl),  
tel. 33 812 69 90 • © 2017 Lautapelit.fi

Dołącz do nas:  
[f/lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)



# Gorączka Podziemnej Mocy

AUTORZY GRY: RUSTAN I ELI HÅKANSSON

GRA DLA 2-5 GRACZY W WIEKU OD 8 LAT. CZAS GRY: 15 MINUT.



Zobacz instrukcję  
video na YouTube  
na kanale  
Lucrum Games!

### WPROWADZENIE

Są gry, w których wcielasz się w dzielnego bohatera heroicznie gromiącego hordy potworów. Czy może być coś lepszego? Owszem, wcielenie się w dwóch bohaterów jednocześnie i gromienie jeszcze większych hord potworów!

Zejdźcie do mrocznych podziemi i zmierzcie się z kolejnymi falami przebrzydłych monstrów oraz Władcą Podziemi albo jego Smokiem. Zbierajcie doświadczenie i ogoławajcie truchła wrogów ze złota. I bądźcie czujni, bo niewidzialna ręka łomotu niejednokrotnie rzuci Was w sam wir tej straszliwej jatki!

Niech Gorączka Potwornej Mocy będzie z Wami!

### ELEMENTY GRY:

- instrukcja • 10 kart bohaterów • 110 kart potworów, w tym: 4 Smoki, 4 Władców Podziemi, 34 potwory I poziomu, 34 potwory II poziomu, 34 potwory III poziomu

### PRZYGOTOWANIE GRY:

- 1 Wylosujcie jednego **Władcę Podziemi** oraz jednego **Smoka** i połóżcie obie karty (odkryte) na stole.
- 2 Połóżcie **10 kart bohaterów** na środku stołu.
- 3 Gracz, którego najbardziej świerzbzi ręka, by chwycić za miecz, zostaje **Liderem** rozgrywki.
- 4 **Lider** rozgrywki pierwszy wybiera kartę bohatera i kładzie ją przed sobą. To samo robią kolejni gracze (w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara).
- 5 Następnie, w **odwrotnej kolejności** (tj. rozpoczynając od gracza, który wybrał kartę bohatera jako ostatni), każdy z graczy wybiera kolejną (drugą) kartę bohatera i kładzie ją obok wcześniej wybranej karty. Jeżeli na środku stołu pozostały jakiegokolwiek karty bohaterów, należy odłożyć je do pudełka.
- 6 Talie potworów I, II i III poziomu należy potasować (każdą talię osobno) i położyć na stole.







Teraz jesteście już gotowi, by rozpocząć przygodę i... dosłownie sklepać potwory!



## KARTY I SYMBOLE

### KARTY BOHATERÓW

Każdy bohater rozpoczyna grę z pewnymi umiejętnościami, które są oznaczone na krawędziach kart za pomocą specjalnych symboli (patrzcie rysunek obok):

- ① Walka wręcz 
- ② Walka na odległość 
- ③ Magia 
- ④ Podstęp 

Jeżeli bohater nie posiada pewnych umiejętności na początku gry, wówczas ikony tych umiejętności są zaciemnione (patrzcie punkty ② i ④ na rysunku obok).

W trakcie gry bohaterowie będą rozwijać swoje umiejętności, co wyjaśniamy w dalszej części instrukcji.



Na początku gry Zaklinaczka posiada poziom 1 Walki wręcz i poziom 1 Magii.

### KARTY POTWORÓW

Każda karta potwora posiada 4 atrybuty:

- ① Nazwa potwora
- ② Obrona, która określa, jakie umiejętności są potrzebne do sklepania potwora.
- ③ Umiejętność, którą po sklepaniu tego potwora rozwinie jeden z Waszych bohaterów.
- ④ Łupy, czyli złoto zdobyte za sklepanie potwora. Ten gracz, który zgromadzi najwięcej złota, zostanie zwycięzcą gry.



### WŁADCY PODZIEMI I SMOKI

Karty Władców Podziemi i Smoków mają 3 atrybuty:

- ① Nazwa
- ② Obrona, która określa, jakie umiejętności są potrzebne do pokonania Władcy Podziemi albo Smoka w finałowym starciu.
- ③ Łupy, czyli złoto zdobyte za pokonanie Władcy Podziemi albo Smoka. Jak już wiecie, ten gracz, który zgromadzi najwięcej złota, zostanie zwycięzcą gry.



## PRZEBIEG ROZGRYWKI

### RUNDA

Każda gra składa się z 9 rund: 3 na poziomie I, 3 na poziomie II i 3 na poziomie III.

W finale gracze będą mieli okazję zmierzyć się jeszcze z Władcą Podziemi albo jego Smokiem, po czym podliczą zdobyte łupy.

Gra składa się z 3 faz:

- Odkrywania kart potworów
- Klepania potworów
- Sprawdzenia wyniku walki oraz zbierania łupów

### ODKRYWANIE KART POTWORÓW

Każdy z Was otrzymuje 2 zakryte karty potworów z odpowiedniego poziomu (patrzcie tabela poniżej). Połóżcie je na środku stołu tak, aby Wasi przeciwnicy byli w stanie sięgnąć do dowolnej karty potwora. Następnie Lider rozgrywki liczy do trzech, po czym wszyscy RÓWNOCZEŚNIE odkrywacie karty potworów. Róbcie to w taki sposób, aby rewers kart, jako pierwsi, mogli zobaczyć inni gracze (patrzcie rysunek obok).



w rundach 1-3 potwory I poziomu	w rundach 4-6 potwory II poziomu	w rundach 7-9 potwory III poziomu

UWAGA: Sugerujemy, aby w pierwszych rozgrywkach każdy z Was położył lewą dłoń na karcie bohatera, która leży po lewej stronie, a prawą dłoń na karcie bohatera po prawej stronie. Odtąd Wasze dłonie reprezentują bohaterów, których zakrywają.

### KLEPANIE POTWORÓW

Gdy tylko karty potworów zostaną odkryte, możecie rzucić się na monstra z gołymi rękami! By zaatakować wybranego potwora, musicie go jak najprędzej zakryć dłonią reprezentującą danego bohatera.

PRZYKŁAD: Asasyn (prawa dłoń) atakuje Kościeja, a Czarodziejka (lewa dłoń) atakuje Słodką Chwilę!

Kiedy dłoń gracza zostanie położona na karcie potwora, atak nie może zostać cofnięty, a jego efekt będzie rozpatrzony ku radości lub rozpaczyci atakującego. Gracz może zrezygnować z ataku jednym z bohaterów (nie kładzie jednej dłoni na żadnej karcie potwora), może również nie atakować żadnym bohaterem (wówczas nie kładzie obu dłoni na karcie/kartach potworów).

UWAGA: Nie wolno łapać przeciwników za ręce lub w jakikolwiek inny sposób utrudniać im ataku.

Dozwolone jest atakowanie potwora przez gracza dwójką bohaterów! W takim przypadku musi on położyć obie dłonie na karcie potwora (może również zakryć jedną dłoń drugą). W tej sytuacji umiejętności bohaterów zostaną zsumowane podczas sprawdzenia, czy potwór został skutecznie sklepany!



UWAGA: Dwóch i więcej graczy nie może sklepać tego samego potwora. Ten, kto pierwszy położy dłoń na karcie potwora, walczy z nim. Jeżeli dwóch lub więcej graczy położy dłonie na tej samej karcie równocześnie (zakrywają fragment karty), wówczas sprawdźcie, który z nich zakrył jej większą powierzchnię. To właśnie on zmierzy się z potworem widniejącym na takiej karcie.

### SPRAWDZENIE WYNIKU WALKI ORAZ ZBIERANIE ŁUPÓW

Gdy wszyscy wykonacie ataki (ewentualnie zrezygnujecie z ich wykonania), przejdźcie do sprawdzenia wyników walk. W tym celu porównajcie Obronę atakowanego potwora z poziomami umiejętności atakującego go bohatera. Jeżeli bohater posiada umiejętności większe lub równe Obronie potwora, wówczas potwór zostaje SKLEPANY! W przeciwnym razie to potwór POKONUJE bohatera.

UWAGA: Jeżeli atakujecie jednego potwora dwoma bohaterami, sumujecie ich poziomy umiejętności.




Jeśli udało Ci się SKLEPAĆ potwora, zdobywasz nowy poziom umiejętności! Wsuwasz kartę potwora pod kartę wybranego bohatera (z odpowiedniej strony) w taki sposób, aby widoczna była jedynie ikona umiejętności. W ten sposób zwiększasz umiejętność wybranego bohatera o 1 poziom. Karty należy wsuwać w miejsca przyporządkowane danym umiejętnościom (czyli np. kartę zwiększającą poziom Walki wręcz wsuwasz pod górną krawędź karty bohatera, a kartę zwiększającą poziom Magii pod prawą krawędź).

Czarodziejka, w przykładzie przedstawionym na tej stronie, po sklepaniu Słodkiej Chwili zyskuje 1 poziom Walki wręcz – wsuwa zatem kartę pokonanego potwora pod górną krawędź tak, aby widoczny był jedynie symbol miecza.

WAŻNE: Umiejętności zdobyte w walce nie muszą być przypisane bohaterowi, który SKLEPAŁ potwora. Gracz, po udanej walce, może podnieść poziom umiejętności dowolnego bohatera (wsuwa zdobytą kartę pokonanego potwora pod kartę bohatera, którego umiejętności chce w tym momencie podwyższyć).

UWAGA: Karta potwora wsunięta pod kartę bohatera pozostaje tam do końca rozgrywki. W żadnym momencie gry nie wolno jej przenosić.

Runiczny znak  umieszczony na niektórych kartach potworów, podnosi poziom dowolnej umiejętności bohatera. Jeżeli gracz zdobędzie kartę z takim znakiem, wówczas sam decyduje, pod którą krawędź karty bohatera ją wsunie. Należy jednak pamiętać, że runiczny znak, raz przypisany do wybranej umiejętności, nie może być nigdy przełożony w inne miejsce.

