

# PODZIEMNE KRÓLESTWA

## INSTRUKCJA

Graczy: 2-4

Wiek: od 10 lat

Czas: 30-45 min.

Autorzy: A. Shklyarov, A. Konnov, A. Paltsev

Grafika: O. Kalashnik

### WSTĘP

Każdy gracz kontroluje jedną z ras walczących o skarby ukryte w górach. Chodzi o to aby zająć najbogatsze kopalnie. Jeśli są w pełni obsadzone, dają graczom punkty zwycięstwa. Za niewystarczającą liczbę górników, dostaje się punkty karne.

### KARTY

W pudełku znajdują się 84 karty:

#### 4 karty królów



Awers



Rewers

#### 80 kart jednostek/kopalni

Jednostki różnią się od siebie rasą i siłą (numer w rogu karty od 0 do 9).



Krasnoludy



Orkowie



Gobliny



Olbrzymy

Rewersy kart jednostek przedstawiają kopalnie.

#### WIELKOŚĆ KOPALNI

Ilu potrzeba niewolników, aby ją obsadzić.

#### OBRONA KOPALNI

Ile musi być jednostek, żeby zająć kopalnię.

#### SYMBOL NADZORCY

Informacja czy kopalnia potrzebuje nadzorca.

#### WARTOŚĆ KOPALNI

Liczba punktów zwycięstwa i/lub punktów karnych.



### PRZYGOTOWANIE

1. **Grający wybierają rasy.** Należy wziąć 4 karty królów i potasować je zakryte. Każdy z graczy bierze jedną z tych kart i kładzie odkrytą przed sobą. Jeśli w grze uczestniczą 2 lub 3 gracze, niewybrane karty królów odkłada się do pudełka.
2. Pozostałe karty trzeba potasować i umieścić na środku stołu w formie talii stroną kopalni do góry. Cztery wierzchnie karty z tej talii kładzie się odkryte obok talii również stroną kopalni do góry. Są to kopalnie, o które gracze będą ze sobą walczyć.
4. Następne 4 karty należy położyć obok stosu stroną z jednostką do góry. Stanowią obozowisko górników. Karty tej samej rasy kładzie się na jednym stosie. Obok talii mogą być tylko 4 stosy ras.
5. Gracze dostają po 6 kart z talii. Trzymają swoje karty jednostek na ręce, tak aby inni nie widzieli ich jednostek (rewers kopalni może być widoczny).

Gracz który jako ostatni był w jaskini lub kopalni, rozpoczyna grę.



## TURA GRACZA

W swojej turze gracz musi zagrać kartę jednostki z ręki:

– na jedną z kopalń na środku stołu

**lub**

– na jedną z zajętych już przez siebie kopalń.

Jeśli w kopalni nie ma żadnej jednostki, każdy gracz może zagrać tam dowolną jednostkę z ręki; jeśli już jakieś są, **zagrywana jednostka musi być silniejsza od jednostki tam się znajdującej**. Karty zagrywane mogą być innej rasy niż te w kopalni. Na przykład, jednostkę o sile 2 można zakryć każdą jednostką o sile od 3 do 9. **Jednostki o sile 0 mogą zostać zagrane tylko na jednostki o sile 9**. Na jednostki o sile 0 można zagrać dowolną jednostkę o wyższej sile.

Reguły dotyczące zagrywania jednostek na własną kopalnię znajdują się poniżej (patrz: „Obsadzanie kopalni”).

### Zajmowanie kopalni

Gracze próbują zająć kopalnie, umieszczone na środku stołu. Jeśli na karcie kopalni znajdują się jednostki w liczbie (liczy się ilość kart, a nie ich wartość) równej wartości obrony kopalni lub większej, kopalnię uważa się za zajętą. Niektóre kopalnie można zająć tylko jedną jednostką, podczas gdy inne wymagają dwóch lub nawet trzech jednostek. Jeśli na karcie kopalni znajduje się wystarczająca liczba jednostek aby ją zająć, obowiązują następujące zasady:

1. *Wszystkie jednostki (karty) z kopalni przenosi się do obozowiska górników i kładzie na odpowiadające im stopy ras w odwrotnej kolejności niż ta, w jakiej leżały na karcie kopalni. Jeśli w kopalni była więcej niż 1 karta danej rasy, karty zagrywane na tę kopalnię później będą znajdowały się niżej niż karty zagrane wcześniej.*

2. *Ostatnia karta zagrana na kopalnię określa, kto ją dostanie. Zajęta kopalnia zostaje położona obok gracza, który ją zajął. Na przykład, jeśli ostatnią kartą była karta Orków, zwycięża gracz będący królem Orków, bez względu na to, kto zagrał tę kartę. Może się zdarzyć że ostatnia karta będzie reprezentowała rasę, nieuczestniczącą w grze. W tym wypadku kopalnię zajmuje gracz, który ostatni zagrał na nią kartę.*

3. *Nową kartę kopalni bierze się z talii i kładzie na miejscu zajętej kopalni.*

### Obsadzanie kopalni

Aby dostać punkty zwycięstwa, nie wystarczy zająć kopalnię. Gracze potrzebują jej bogactw – złota i diamentów. Muszą więc wysłać odpowiednią liczbę górników.

**Uwaga:** *Górnicy nie mogą należeć do rasy, którą gra gracz! „Wielkość kopalni” pokazuje ilu górników potrzeba, aby obsadzić kopalnię.*

Jeśli na kopalni znajduje się symbol nadzorczy, to po umieszczeniu odpowiedniej liczby kart górników gracz będzie musiał zagrać jeszcze jedną jednostkę – nadzorcę. Nadzorca musi należeć do rasy gracza. Reguła stawiania jednostek również obowiązuje: karta nadzorczy musi mieć wyższą wartość niż ostatnia zagrana na tę kopalnię karta górnika.

Po zagranii wszystkich niezbędnych do obsadzenia kopalni jednostek, karty umieszcza się w pudełku – nie biorą już udziału w grze. Kartę kopalni kładzie się pod królem: wartość kopalni wskazuje teraz liczbę punktów zwycięstwa.

Gracz może przeglądać swoje karty kopalń umieszczone pod królem, ale nie wolno mu pokazywać ich pozostałym graczom. Wszyscy gracze mogą w dowolnej chwili przeglądać karty znajdujące się w stosie kart odrzuconych.

### Dociąganie kart

Po zagranii karty jednostki z ręki gracz dociąga karty z talii, tak aby mieć ich 6 na ręce. **Może pobrać kartę z wierzchu talii bądź z wierzchu dowolnego stosu w obozie górników**. Tura gracza dobiega końca gdy dociągnie on kartę. Po tym, swoją turę zaczyna gracz po lewej.

**Uwaga:** Trzeba zagrać kartę w swojej turze, nawet jeśli się na tym nie skorzysta! Niezwykle rzadko zdarza się, żeby gracz nie miał na ręce żadnej karty, którą mógłby zagrać zgodnie z regułami. Gdyby się tak złożyło, pokazuje swoje karty innym graczom, odrzuca je wszystkie na stos kart odrzuconych i dobiera 6 nowych, a następnie kontynuuje swoją turę.

## PODLICZANIE PUNKTÓW I WYGRANA

Gra kończy się gdy zabraknie kart w talii do dobierania. Następuje podliczanie punktów. Każda zajęta i w pełni obsadzona kopalnia daje graczowi punkty zwycięstwa równe wartości tej kopalni. Wartości różnych kopalń należy zsumować po czym odjąć wartości kopalń które zostały zajęte ale nie w pełni obsadzone, czyli nie było w nich wystarczającej liczby jednostek. Gracz który zdobył najwięcej punktów, wygrywa. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.



Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!

Wydawca i dystrybutor:

G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Spółka komandytowa  
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 3, www.g3poland.com

 [www.facebook.com/G3Poland](http://www.facebook.com/G3Poland)

Wyprodukowano w Niemczech.

Wydanie 1. Rok 2014.

Wersja 1.0