TAJEMNICZE PODZIEMIA

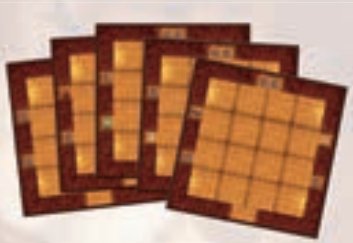


Wiek graczy: 6+
Liczba graczy: 1–5
Czas gry: 20 min

INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

5 plansz graczy



100 płytek podziemi
(po 20 dla każdego gracza)



instrukcja



60 żółtych znaczników punktów



15 czerwonych znaczników punktów



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. Rozgrywka toczy się w ten sposób do momentu wyłożenia 16 płytek na planszę każdego gracza.

PODLICZANIE PUNKTÓW

Po zapełnieniu 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.

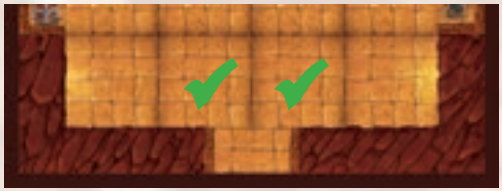
Gracze mogą umówić się na **kilka rozgrywek** pod rząd. Po zakończeniu każdej z nich zapisują zdobyte punkty. Zwycięży gracz, który w sumie zdobędzie najwięcej punktów.

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 wariancie 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

TREFL SA, ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska
www.trefl.com

Autor gry: Reiner Knizia
Ilustracje: Tomek Larek
Opracowanie merytoryczne: Jarosław Basałyga, Adam Bukowski
Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki, Tatsiana Korbut
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

© 2022 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.