

LEWIS TRONDHEIM - JOANN SFAR - JOACHIM THÖME - CROCOTAME

Donzon

~ NOWICJUSZE W LOCHACH ~



DEL COURT

sylex



CZACHA
GAMES

"Cztery czarne wieże, z których najwyższą widać nawet z odległości dziesięciu dni marszu...

Brama z ołowiu, ukryta w sercu cuchnących bagien...

Niekończące się korytarze, pokryte mchem i saletrą...

Drabiny, wyciągi, schody wiodące aż do wnętrza ziemi...

...To właśnie Donżon."

Wszystko byłoby pięknie, ale w dzisiejszych czasach brakuje poszukiwaczy przygód. A może boją się legendarnej skuteczności lochów? Tak czy inaczej, musimy znaleźć rozwiązanie, aby pomóc lochom wydostać się z tej niezbyt korzystnej sytuacji. Po owocnej burzy mózgów z samym sobą, w bystrym umyśle strażnika pojawia się przebłysk geniuszu. Swoją plan opracował w 4 aktach:

1. Po pierwsze, rozpuścimy plotkę, że strażnik jest już stary i chce przekazać pałeczkę dalej, co nieuchronnie przyciągnie do lochu ambitnych, początkujących strażników.
2. Wybieramy garstkę z nich, powiedzmy maksymalnie 4, uważając przy tym, aby nie byli naprawdę utalentowani, i sprawiamy, że ci idioci wierzą, że mają szansę - pod warunkiem, że się sprawdzą - na zastąpienie znakomitego Hiacynta z Cavallère.
3. Dostają fragment lochu, kilka potworów i po prostu czekamy, aż wieści się rozejdą.
4. Dzięki temu poszukiwacze przygód z pewnością powrócą w większej liczbie, pewni przewidywanego zdobycia lochu i wspaniałych, słabo bronionych skarbów, które na nich czekają. Czterech naszych drogich strażników nowicjuszy pójdzie w zapomnienie, a my odzyskamy kontrolę nad Donżonem!

Opis i cel gry

- Tak więc, chciałbyś przejąć obowiązki Strażnika?

- OK, na początek damy ci kilka potworów i część lochu do pracy...

Możesz rekrutować innych i przenosić ich do odpowiednich pomieszczeń, aby spełnić wymagania znakomitego Hiacynta z Cavallère. Jego najznamienitsi porucznicy, Marvin, Herbert, Horus i Alcybiades, przyjdą ci z pomocą, jeśli zgodzisz się odesłać kilka nowych potworów do Czułości Zapomnienia. A jeśli nie chcesz, aby napadali cię nieproszeni poszukiwacze przygód, pamiętaj, aby od czasu do czasu się ich pozbywać!

Jesteś gotowy na wyzwanie?

Twórcy

Projekt gry: Joachim Thôme

Ilustracje: Lewis Trondheim, Crocotame

Rozwój: Pierre Steenebruggen & Joachim Thôme

Dyrektor artystyczny: Pierre Steenebruggen & Crocotame

Projekt graficzny: Crocotame & Pierre Steenebruggen

Zasady: Pierre Steenebruggen

Dziękujemy naszym testerom i korektorom:

Audrey, Caro, Emilie, Tom, Rémi, Sylvain, Jérémie, Andy, Axel, Jimmy, Adri, Melio, Lionel, Marie, Luc, Charlot, Yann, Jérôme, Pieter, Arthur, Xavier, Marie-Line, Robin, Sylvain, oraz wszystkim pozostałym!

© 2024 Sylex Edition. All rights reserved.

sylex



Edycja polska:

Czacha Games

Tłumaczenie: Ewelina Lasota

Korekta i DTP: Jakub Ciesiołka



CZACHA
GAMES

© 2025 Czacha Games.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

KOMPONENTY



24 Karty Zagrożenia
podzielone na
3 rodzaje:



1 Znacznik
Pierwszego
Gracza



12 do rozgrywek
na 2, 3 oraz
4 graczy



6 Kafelków Strażnika



28 Żetonów
Grup Poszukiwaczy
Przygód



20 Żetonów
Kary



6 dodatkowych
do rozgrywek
na 3 i 4 graczy



6 dodatkowych
tylko do rozgrywek
na 4 graczy



7 Kart
Gospody



16 Kart Mikstur



10 Kart
VIPów



16 Kart
Nosiciela
Miecza
Przeznaczenia



4 Plansze Lochu (po 1 dla każdego gracza)

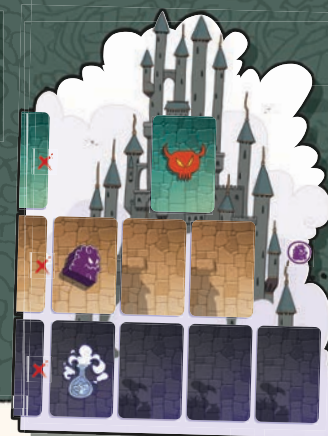
111 Meepli Potworów :

- 20 Pająków
- 20 Capcarapów
- 20 Smoków
- 20 Wampirów
- 20 Szkieletów
- 11 VIPów



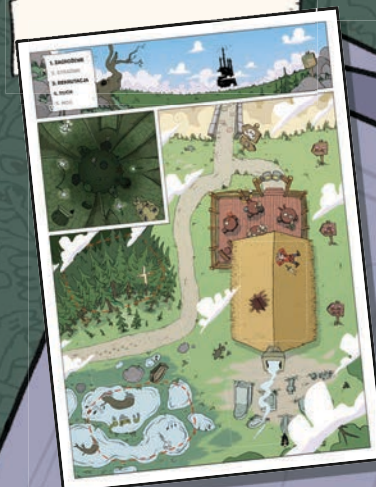
8 Kafelków
Celu

1 Notes
Punktacji



1 Plansza Mocy

1 Plansza Terra Amata



1 Plansza Biura

~ PRZYGOTOWANIE ~

OGÓLNE PRZYGOTOWANIE

Umieść Planszę Biura **A** w miejscu widocznym dla wszystkich. Pomoże ci ona śledzić twoje cele i podliczyć punkty na koniec gry.

Umieść Planszę Terra Amata **B** i Planszę Mocy **C** na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy.
Upewnij się, że zostawiłeś wystarczająco dużo miejsca po obu stronach planszy na rezerwę z meepli i odrzucone karty.

Każdy gracz wybiera swoją Planszę Lochu **D** i kładzie ją przed sobą.

A. PLANSZA BIURA

Weź 4 Kafelki Celów bez * i umieść po 1 z nich, losowo wybierając jego stronę, na każdym z 4 przewidzianych miejsc.



PO KILKU ROZGRYWKACH

Jeżeli szukasz bardziej wymagających i zaskakujących rozgrywek, możesz dodać cele dla doświadczonych strażników, które można rozpoznać po umieszczonej na nich *.

Pomieszaj wszystkie kafelki i połóż po jednym z każdego koloru, losowo, na każdym z wyznaczonych miejsc.

Jeżeli wolisz, możesz również sam ustalić, które cele chcesz wykorzystywać w swoich grach.

C. PLANSZA MOCY

C1. Potasuj 16 Kart Nosiciela Miecza  i połóż je zakryte w odpowiednim miejscu.

C2. Potasuj 10 Kart VIPa  i połóż je zakryte w odpowiednim miejscu. Następnie odkryj pierwsze 2 karty z tej talii w przeznaczonych na nie miejscach.

C3. Przygotuj rezerwę ze wszystkich meepli VIPa  po prawej stronie kart VIPa.

C4. Potasuj 16 Kart Mikstury  i połóż je zakryte w odpowiednim miejscu. Następnie odkryj pierwsze 3 karty z tej talii w przeznaczonych na nie miejscach.



B. PLANSZA TERRA AMATA

B1. Stwórz ogólną rezerwę Potworów złożoną z pajaków (🐜), capcarapów (🐞), smoków (🐉), wampirów (🧛) i szkieletów (💀), po lewej stronie planszy.

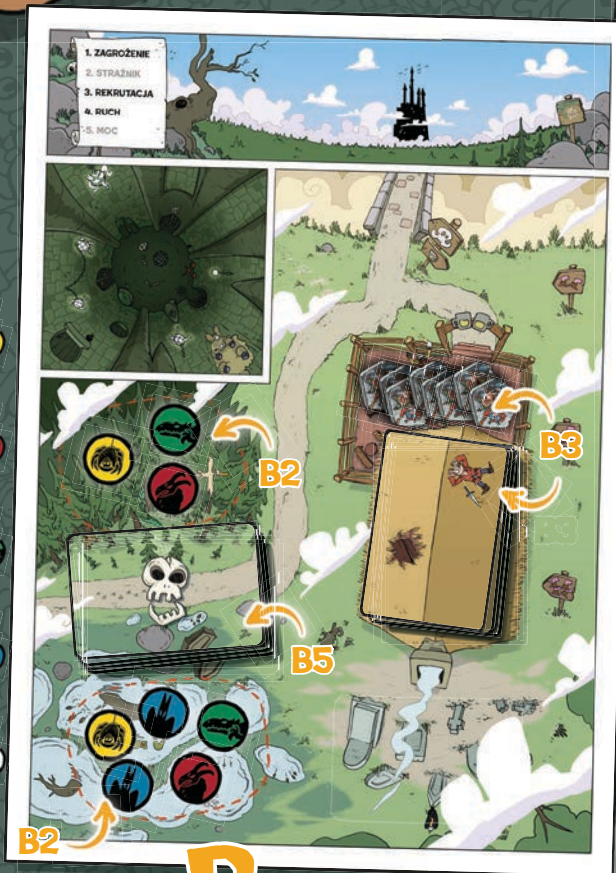
B2. Weź 2 🐜, 2 🐞, 2 🐉 i 2 🧛, a następnie umieść losowo 3 z tych Potworów (🎲) w lesie i 5 na bagnach.

B3. Potasuj 7 Kart Gospody (🏠) i połóż je wszystkie zakryte na dachu gospody. Utwórz rezerwę ze wszystkich Żetonów Grupy Poszukiwaczy Przygód (🧭) i połóż je na tarasie gospody.

B4. W zależności od liczby graczy, weź Karty Zagrożenia (👁️) wymienione poniżej i potasuj je:

- 2 i więcej graczy: 12 kart dla 2-3-4 graczy (zielonkawe)
 - 3-4 graczy: dodaj 6 kart dla 3-4 graczy (żółtawe)
 - 4 graczy: dodaj 6 kart dla 4 graczy (niebieskawe)
- W przypadku 2 lub 3 graczy odłóż niewykorzystane karty do pudełka.

B5. Na koniec utwórz zakryty stos Kart Zagrożenia (👁️), które będziesz wykorzystywać w swojej grze i umieść je na przeznaczonym do tego miejscu (ścieżce między lasem a bagnem).



B

D. PLANSZE LOCHU

D1. Przy wejściu (🚪) do każdego lochu, czekają 4 potwory (🐜, 🐞, 🐉, 🧛, lub 💀). Każdy gracz bierze z rezerwy Potwory, o których mowa i umieszcza je w wejściu do swojego lochu.

D2. Każdy gracz umieszcza Żeton Grupy Poszukiwaczy Przygód (🧭) w komnacie (🛏️) na swojej planszy.

D3. Każdy gracz bierze zestaw Żetonów Kary (📋) ponumerowanych od 1 do 5, aby utworzyć z nich rezerwę obok swojego lochu.

D4. Potasuj zakryte Kafelki Strażnika (👁️) i rozdaj po 1 każdemu graczowi, który trzyma je zakryte w miejscu po prawej stronie swojego lochu.



D

~ SYMBOLE ~

TWÓJ LOCH

Składa się z:

1 WEJŚCIA



To tutaj pojawiają się wszystkie twoje Potwory .

5 KORYTARZY



To one łączą wszystkie twoje komnaty.

5 KOMNAT



Ponumerowane, są kluczowe, jeżeli chodzi o wykorzystanie twoich mocy i dla twoich punktów zwycięstwa na końcu gry.



CZELUŚCIE ZAPOMNIENIA

Znajdują się na Planszy Terra Amata, to tutaj odsyłaj swoje Potwory , aby używać mocy twoich komnat .

Jest to również obszar rekrutacji, podobnie jak las lub bagna.



POTWORY

Symbol zawsze wskazuje wybranego przez ciebie Potwora. Ponadto każdy Potwór ma swój własny symbol:

szkielety , pająki , capcarapy , smoki , wampiry i VIPy .



RUCH POTWORÓW

Każdy krok pozwala ci na poruszanie dowolnego Potwora w twoim lochu o jedno miejsce:

- z wejścia do korytarza
- z korytarza do komnaty
- z komnaty do korytarza

UMIESZCZANIE I NOWE PRZEDMIOTY

Symbol wskazuje umieszczenie Potworów lub Grupy Poszukiwaczy Przygód w danym miejscu lub z niego. Jeśli poprzedza symbol albo , oznacza to, że otrzymujesz to co przedstawia.

• Umieszczanie może dotyczyć twojego wejścia albo Czeluści Zapomnienia . Na przykład:



Weź 2 wybrane Potwory z Czeluści Zapomnienia i umieść je w twoim wejściu .



Weź 2 Potwory z ogólnej rezerwy i umieść je w twoim wejściu .

• Albo komnaty , jak wskazano w prawym dolnym rogu symbolu. Na przykład:



Weź jednego z twojej komnaty o najwyższym numerze i umieść go w twoim wejściu .



Weź 3 z twojego i umieść je w komnacie , w której właśnie umieściłeś swojego (zobacz VIPy, strona 11).



GRUPY POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Poruszają się z komnaty do komnaty, abyś stracił swoje punkty zwycięstwa .



NOWE GRUPY POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Weź 1 z gospody. Umieść go w swoim lochu, we wskazanej komnacie.



POSTĘP GRUPY POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Weź 1 obecny w komnacie z najniższym numerem. Porusz go do przodu o wskazaną liczbę komnat (, , lub).



TELEPORTACJA POTWORA

Każdy pozwala ci zabrać 1 z dowolnego miejsca w twoim lochu i umieścić go w dowolnym miejscu w twoim lochu.



ELIMINACJA GRUPY POSZUKIWACZY PRZYGÓD

Wybierz dowolny w swoim lochu i odeślij go z powrotem na taras gospody.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Każda tura gracza składa się z 5 faz, z których 3 są obowiązkowe:

- 1 ZAGROŻENIE str. 7
- 2 STRAŻNIK (opcjonalna) str. 8
- 3 REKRUTACJA str. 8
- 4 RUCH str. 8
- 5 MOC (opcjonalna) str. 9

Pierwszy gracz wykonuje te 5 faz w kolejności, następnie kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara robi to samo i tak dalej.

Tury są kontynuowane w ten sposób, aż podczas fazy 1 zostanie odkryta ostatnia Karta Zagrożenia.

Po odkryciu tej karty, dokończ grę dookoła stołu, do gracza siedzącego po prawej stronie pierwszego gracza, a następnie podlicz punkty (strona 14), aby wyłonić zwycięzcę.



1. ZAGROŻENIE

➔ Jeżeli w lesie ORAZ na bagnach jest co najmniej po 5 Potworów (👾), przejdź bezpośrednio do następnej fazy.

Jeżeli w lesie ALBO na bagnach jest mniej niż 5 Potworów (👾), odkryj następną Kartę Zagrożenia (👾), a następnie wykonaj poniższe kroki w podanej kolejności:



A. Jeżeli po lewej stronie znajduje się symbol, dotyczy to **wszystkich** graczy:



Weź 1 (👾) z gospody i umieść go w komnacie 1 (👾) w twoim lochu..



Weź 1 (👾) znajdujący się w twojej komnacie o najniższym numerze. Przesuń go do przodu o liczbę wskazanych komnat (👾 lub 👾).



D. Gdy po prawej stronie planszy Terra Amata znajduje się tyle samo kart (👾), ile jest graczy, odwróć pierwszą Kartę Gospody (👾) i zastosuj jej efekt do wszystkich graczy, których dotyczy:



do gracza (graczy) z **największą** liczbą (👾) w swoim lochu.

do gracza (graczy) z **najmniejszą** liczbą (👾) w swoim lochu.



ALBO

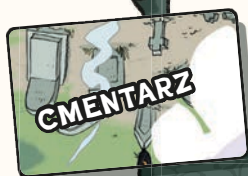


Nie chcę Poszukiwaczy Przygód w moim biurze!

W dowolnym momencie, jeżeli 1 (👾) dotrze do twojej komnaty (👾), weź ze swojej rezerwy żeton (👾) o najniższej wartości kary i umieść go po lewej stronie swojej komnaty (👾). Na końcu gry każdy żeton (👾) w twoim lochu zmniejszy liczbę twoich punktów o swoją wartość.

B. Weź z rezerwy 2 (👾) przedstawione na karcie i umieść je na obszarze (las lub bagno), w którym jest mniej niż 5 (👾).

C. Jeśli na dobranej karcie znajduje się 1 symbol Zagrożenia (👾), odwróć kartę awerssem do dołu i połóż ją po prawej stronie planszy Terra Amata. W przeciwnym wypadku odrzuć ją na cmentarz.



E. Za każdym razem, gdy Karta Gospody zostanie odkryta i zostanie zastosowany jej efekt, odrzuć ją na cmentarz wraz ze wszystkimi Kartami Zagrożenia (👾) pozostałymi obok planszy Terra Amata.



2. STRAŻNIK

Na początku twój Kafelek Strażnika leży zakryty obok twojego lochu. Później, gdy uda Ci się doprowadzić 5 Potworów do komnaty 5, czyli biura Strażnika, kafelek ten zostanie odkryty, dając ci 3 moce, których możesz użyć w tej fazie.



Jeżeli twój Kafelek Strażnika nie został jeszcze odkryty, przejdź od razu do kolejnej fazy.

Jeżeli twój Kafelek Strażnika został odkryty, możesz użyć **JEDNEJ** z jego trzech mocy:

A. Weź Żeton Kary o najniższej wartości kary, dostępny obok twojego lochu i umieść go na mocy, z której chcesz skorzystać.

B. Zastosuj efekt mocy, na którą położyłeś żeton.

Więcej szczegółów na temat Kafelków Strażnika i ich efektów znajdziesz na stronie 14.



Jak widzisz, żetony znajdujące się na twojej planszy spowodują, że stracisz punkty na końcu gry.

Ponieważ każdy nowy żeton umieszczony na twojej planszy powoduje, że tracisz więcej punktów niż poprzedni, zastanów się dokładnie, zanim użyjesz którejś z mocy twojego Kafelka Strażnika.

3. REKRUTACJA

Porządne lochy potrzebują świeżej krwi! Las i bagno dobrze ci zaopatrzą, ale jeśli to ci nie wystarczy, zawsze możesz wydobyć kilka starych truchel z Czułści Zapomnienia.

1. Z **jednego** z 3 obszarów rekrutacji na planszy (Czułści Zapomnienia, las albo bagno) weź maksymalnie 2 Potwory tego samego rodzaju (koloru).

2. Umieść wszystkie zrekrutowane Potwory :



w wejściu do twojego lochu

ALBO



w dowolnym miejscu w twoim lochu, gdzie znajduje się już przynajmniej 1 tego samego rodzaju (koloru).

W każdym razie, wszystkie , które zrekrutowałeś, muszą zostać umieszczone w tym samym miejscu.

Przykład: Adam właśnie zabrał z lasu 2 pajaki .

Ma już po 1 w komnacie swojego lochu i na korytarzu.

Może więc umieścić **oba** w tej komnacie **A**, w korytarzu **B** lub po prostu w wejściu **C**.



4. RUCH

1. Po zrekrutowaniu, policz **wszystkie** Potwory , których rodzaj właśnie zrekrutowałeś, będące w twoim lochu.

2. Otrzymujesz 1 krok za każdego tego rodzaju, który znajduje się w całym twoim lochu.

3. Każdy pozwala Ci przesunąć **dowolnego** Potwora w twoim lochu o jedno pole:

- z wejścia do korytarza
- z korytarza do komnaty
- z komnaty do korytarza

4. Używaj , rozdzielając je swobodnie pomiędzy Potworami w swoim lochu, a następnie przejdź do kolejnej fazy.

PAMIĘTAJ!

• Twoje ruchy mogą być rozdzielone pomiędzy wszystkie w twoim lochu, nie tylko te będące tego samego rodzaju (koloru), który wybrałeś w fazie 3. - Rekrutacji.

• Przy pomocy możesz poruszać tylko swoje , nigdy Grupy Poszukiwaczy Przygód .

~ 5. MOC ~

W pierwszych 4 komnatach swojego lochu możesz zostać wsparty przez potężnych sojuszników. Nie przegap tego!

Po poruszeniu twoich ☑, możesz odesłać 1, **i tylko 1**, do Czułości Zapomnienia ☑, aby aktywować moc komnaty, z której go wzięłeś.

Komnaty ☑ od 1 do 4 w twoim lochu oferują różną moc, co opisano na stronach 10-13.



PORADA STRAŻNIKA

Rozstanie z nieszczęsnym stworzeniem może wydawać się okrutne, a nawet kosztowne. Na początku możesz to robić niechętnie. Ale uwierz mojemu doświadczeniu, w większości przypadków korzyści, które uzyskasz, będą warte poświęcenia!

~ PRZYKŁADOWA TURA ~

1. Zagrożenie: Na bagnach jest mniej niż 5 ☑, więc Anna rozpoczyna od odwrócenia Karty Zagrożenia ☑. Postępując zgodnie z instrukcją na tej karcie, każdy gracz bierze 1 ☑ z gospody i umieszcza go w komnacie ☑ w swoim lochu. Dodaj 1 ☑ oraz 1 ☑ do bagna. Karta nie ma symbolu ☑ po swojej prawej stronie, więc zostaje odrzucona na cmentarz.

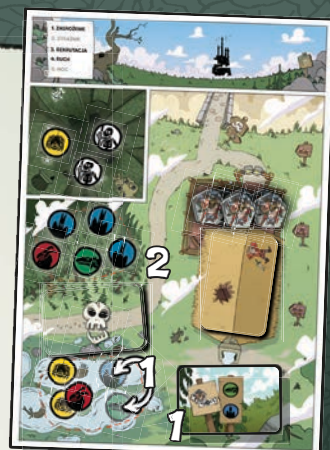
2. Strażnik: w poprzedniej turze Annie udało się doprowadzić 5 ☑ do komnaty ☑, więc ma do dyspozycji moce swojego Kafelka Strażnika. Wykorzystuje 2. pole swojego Kafelka Strażnika, umieszczając na nim 1 Żeton Kary ☑, co pozwala jej usunąć 2 ☑ ze swojego lochu (patrz strona 14).

3. Rekrutacja: Anna postanawia teraz wziąć 2 ☑ z lasu. Ponieważ ma już 1 ☑ w komnacie ☑ oraz 2 ☑ na korytarzach ☑, może umieścić je w jednym z tych miejsc, zamiast przy wejściu ☑. Decyduje się umieścić je w swojej komnacie ☑.

4. Ruch: Anna ma w sumie 5 ☑ w swoim lochu i w ten sposób zyskuje 5 kroków ☑. Przesuwa swojego ☑ oraz ☑ z wejścia do pierwszego korytarza, a następnie ☑ do komnaty 1. Pozostają jej 2 ☑, których używa, aby przesunąć 1 ☑ z ☑ do ☑ przez łączący je korytarz.



5. Moc: Teraz może wykorzystać moc komnaty ☑, w której ma ☑, odsyłając go do Czułości Zapomnienia ☑. Wybiera ☑ w ☑ i wysyła go do ☑. Z dostępnych Kart VIPa wybiera Kadmiona (patrz strona 11), co pozwala jej umieścić 1 ☑ w dowolnym miejscu, razem z jednym wybranym ☑, wziętym z ☑. Umieszcza oba w ☑, co kończy jej turę.



OD RAZU DO SEDNA?

Poza zdobywaniem punktów wiesz już wszystko, co musisz wiedzieć, żeby móc zacząć grać.

Na stronach od 10 do 14 znajdziesz opis efektów mocy każdej komnaty oraz opis wszystkich kart. Nie musisz czytać tego szczegółowo, aby rozpocząć zarządzanie lochami. Możesz do nich zajrzeć dopiero, gdy zaczniesz korzystać z mocy danej komnaty. Możesz zatem przejść bezpośrednio do strony 14, jeżeli chcesz zacząć już teraz.

Oczywiście, jeżeli chcesz zapoznać się ze wszystkimi zasadami przed rozpoczęciem gry, nie wahaj się i czytaj dalej!

~ LABORATORIUM HORUSA ~



MIKSTURY

Dobry nekromanta zawsze ma pod ręką coś, by móc igrać z życiem i śmiercią.

Każda z mikstur Horusa ma 1 lub 2 korzystne efekty dla gracza, który ich używa.

Wybierz jedną z 3 odkrytych mikstur, zastosuj jej efekty, odrzuć ją i odkryj nową miksturę w miejsce tamtej.

Jeśli nie masz wystarczającej liczby Kart Mikstur, aby odświeżyć rynek, potasuj stos kart odrzuconych i ponownie utwórz talię.



Weź 2 wskazane Potwory ☑ z rezerwy ogólnej i umieść je w wejściu 🏠 do twojego lochu.



Weź wskazanego Potwora ☑ z rezerwy ogólnej i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.



Weź 1 szkielet ☠️ i 1 innego, wybranego Potwora ☑ z rezerwy ogólnej i umieść je oba w wejściu 🏠 do twojego lochu.



Weź z Czułści Zapomnienia 🗺️ 1 wybranego Potwora ☑ i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.



Weź z Czułści Zapomnienia 🗺️ 2 wybrane Potwory ☑ i umieść je w wejściu 🏠 do twojego lochu.



Weź 2 szkielety ☠️ z rezerwy ogólnej i umieść KAŻDEGO z nich w dowolnym miejscu w twoim lochu.



Weź z Czułści Zapomnienia 🗺️ 1 wybranego Potwora ☑ i umieść go w wejściu 🏠 do twojego lochu.

ORAZ

Usuń 1 Żeton Grupy Poszukiwaczy Przygód 🗺️ z dowolnej komnaty 🏠 w twoim lochu.



Weź 1 szkielet ☠️ z rezerwy ogólnej i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.

ORAZ

Usuń 1 Żeton Grupy Poszukiwaczy Przygód 🗺️ z dowolnej komnaty 🏠 w twoim lochu.



Zyskaj 4 🐾, aby poruszyć Potwory w twoim lochu.

ORAZ

Usuń 1 Żeton Grupy Poszukiwaczy Przygód 🗺️ z dowolnej komnaty 🏠 w twoim lochu.



Weź 1 ☑ z dowolnego miejsca w twoim lochu i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.

ORAZ

Usuń 1 Żeton Grupy Poszukiwaczy Przygód 🗺️ z dowolnej komnaty 🏠 w twoim lochu.

REFEKTARZ MARVINA



VIPy (bardzo ważne osoby)

Gdy potrzebujemy specjalisty do konkretnego zadania, Marvin zawsze podpowie nam kogo wysłać.



1. Weź 1 z Planszy Mocy i umieść go w wybranej komnacie w twoim lochu.

2. Weź odkrytą kartę VIPa z Planszy Mocy i skorzystaj z jej efektu. Następnie odrzuć tę kartę i odkryj nową, która ją zastąpi.

UWAGA: Jeżeli nie ma już dostępnych kart VIPa do odświeżenia rynku, muszą wystarczyć ci te, które zostały, **liczba VIPów jest ograniczona.**



Ten symbol przypomina, że efekty VIPa odnoszą się zawsze do komnaty, w której pojawia się VIP. Wybierz więc mądrze swojego VIPa i komnatę, w którym będzie umieszczony.

Wszystkie VIPy mają pozytywne efekty, które dotyczą tylko Ciebie. Niektóre mają również negatywne efekty, wpływające na wszystkich innych graczy.

Kolor dymku, w którym pojawiają się efekty, wskazuje, do kogo się one odnoszą:



Ten efekt odnosi się tylko do ciebie.



Ten efekt odnosi się do **wszystkich innych graczy.**



Ty: Weź 1 z rezerwy ogólnej i umieść go w , w której właśnie umieściłeś swojego .

Wszyscy inni gracze: Weź 1 ze swojej z najniższym numerem i przesun go do przodu o 3 .



Ty: Weź dowolnego z Czułości Zapomnienia i umieść go w , w której właśnie umieściłeś swojego .



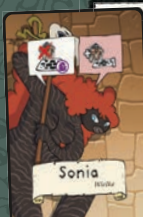
Ty: Weź do 3 z wejścia i umieść je w , w której właśnie umieściłeś swojego .



Ty: Weź do 2 z dowolnego miejsca w twoim lochu i umieść je w , w której właśnie umieściłeś swojego .



Ty: Usuń 2 z , w której właśnie umieściłeś swojego .



Ty: Usuń 1 z , w której właśnie umieściłeś swojego .

Wszyscy inni gracze: Weź 1 z gospody i umieść go w komnacie 1 w twoim lochu.



Ty: Weź 2 z rezerwy ogólnej i umieść je w , w której właśnie umieściłeś swojego .



Ty: Weź 1 z rezerwy ogólnej i umieść go w , w której właśnie umieściłeś swojego .

ORAZ

Usuń 1 z , w której właśnie umieściłeś swojego .



Ty: Weź 1 dodatkowego z rezerwy ogólnej i umieść go w , w której właśnie umieściłeś swojego .



Ty: Weź do 3 z , w której właśnie umieściłeś swojego i umieść każdego w dowolnym miejscu w twoim lochu.

~ SALA KRYSZTAŁOWYCH KUL ~ ALCYBIADESA



TAM I Z POWROTEM

Przyglądając się swoim kulom i oku olbrzyma, gnomonista lochów ma wszystko, co potrzebne, aby poruszać tłumy Potworów.

Zyskujesz 7 kroków . Możesz ich używać dokładnie w ten sam sposób, jak opisano w fazie 4. Ruch (strona 8). Możesz więc swobodnie dzielić je pomiędzy wszystkie w swoim lochu.



~ SYPIALNIA HERBERTA ~



NOSICIEL MIECZA PRZEZNACZENIA

Klamra pasa Miecza Przeznaczenia noszonego przez Herberta przywołuje na ratunek dawnych Nosicieli! Wszyscy są potężnymi wojownikami... albo prawie wszyscy...

Dobierz pierwszą kartę z talii Nosiciela Miecza, aby dowiedzieć się, kto przyjdzie ci z pomocą i zastosuj jej efekty. Następnie odrzuć dobraną kartę. Jeśli w talii nie ma już żadnych kart, potasuj stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

Każdy Nosiciel Miecza pozwala ci usunąć od 1 do 3 z twojego lochu. Czasami mają też inne efekty, które dotyczą tylko Ciebie. Niektórzy mają również wpływ na wszystkich innych graczy. Kolor dymku, w którym opisane są efekty, wskazuje, do kogo mają one zastosowanie:



Ten efekt odnosi się tylko do ciebie.



Ten efekt odnosi się do **wszystkich innych graczy.**



Ty: Usuń 3 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

ORAZ

Odeślij dowolnego z twojego lochu do .



Ty: Usuń 3 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

Wszyscy inni gracze: Weź 1 szkielet z rezerwy ogólnej i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.



Ty: Usuń 2 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

ORAZ

Weź 1 z dowolnego miejsca w twoim lochu i umieść go w dowolnym miejscu.

Wszyscy inni gracze: Weź 1 z dowolnego miejsca w twoim lochu i umieść go w dowolnym miejscu.



Ty: Usuń 1 z dowolnej komnaty w twoim lochu.

ORAZ

Weź 1 z dowolnego miejsca w twoim lochu i umieść go w dowolnym miejscu.

Wszyscy inni gracze: Weź 1 z gospody i umieść go w komnacie 1 w twoim lochu.



Ty: Usuń 2 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

ORAZ

Weź 1 ze swojej komnaty z najwyższym numerem i umieść go w twoim wejściu .

Wszyscy inni gracze: Weź 1 z gospody i umieść go w komnacie w twoim lochu.



Ty: Usuń 2 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.



Ty: Usuń 2 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

ORAZ

Weź 1 szkielet z rezerwy ogólnej i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.

Wszyscy inni gracze: Weź 1 szkielet z rezerwy ogólnej i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.



Ty: Usuń 2 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

ORAZ

Weź 1 ze swojej komnaty z najwyższym numerem i umieść go w twoim wejściu .

Wszyscy inni gracze: Weź 1 ze swojej komnaty z najwyższym numerem i umieść go w twoim wejściu .



Ty: Usuń 1 z dowolnej komnaty w twoim lochu.

Wszyscy inni gracze: Odeślij dowolnego z twojego lochu do .



Ty: Usuń 1 z dowolnej komnaty w twoim lochu.

Wszyscy inni gracze: Weź 1 ze swojej komnaty z najniższym numerem i porusz go do przodu o 3 .



Ty: Usuń 3 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

ORAZ

Weź 1 ze swojej komnaty z najwyższym numerem i umieść go w twoim wejściu .



Ty: Usuń 3 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

Wszyscy inni gracze: Usuń 1 z dowolnej komnaty w twoim lochu.



Ty: Usuń 2 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

ORAZ

Weź dowolnego z rezerwy ogólnej i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.

Wszyscy inni gracze: Weź dowolnego z rezerwy ogólnej i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.



Ty: Usuń 1 z dowolnej komnaty w twoim lochu.

ORAZ

Weź 1 szkielet z rezerwy ogólnej i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.

Wszyscy inni gracze: Weź 1 ze swojej komnaty z najniższym numerem i porusz go do przodu o 1 .



Ty: Usuń 2 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

ORAZ

Zyskaj 3 dla swoich .

Wszyscy inni gracze: Zyskaj 3 dla swoich .



Ty: Usuń 1 z dowolnej komnaty w twoim lochu.

ORAZ

Weź 1 dowolnego z rezerwy ogólnej i umieść go w dowolnym miejscu w twoim lochu.

~ BIURO STRAŻNIKA ~

Potwory w całym biurze zawsze wprawiają Strażnika w dobry nastrój!

Gdy tylko będziesz mieć 5  w biurze Strażnika (komnata 5), odwróć kafelek  po prawej stronie tej komnaty, aby odkryć jego 3 moce. Od tej pory, podczas każdej twojej 2. fazy - Strażnika, możesz użyć jednej z 3 mocy dostępnych na tym kafelku w następujący sposób:

A. Weź Żeton Kary o najniższej wartości kary , znajdujący się obok twojego lochu i umieść go na mocy, z której chcesz skorzystać (pod koniec gry stracisz tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi jego wartość).

B. Zastosuj efekt mocy, którą właśnie nakryłeś.

OSTRZEŻENIE: moc jest dostępna tylko wtedy, gdy nie jest przykryta żadnym żetonem .



Przykład: Adam już użył jednej z mocy Strażnika w poprzedniej turze, umieszczając na niej swój żeton . W tej turze chce użyć mocy po prawej stronie, więc umieszcza swój żeton  na tym miejscu.



Weź do 3 , które już są w twoim lochu i umieść je gdziekolwiek chcesz.

Weź 1 wybranego  oraz 1  z rezerwy. Umieść oba w komnacie 3.

Zyskaj 5  i rozdziel je pomiędzy swoimi , aby je poruszyć.

Weź 1 wybranego  z . Umieść go w wybranym, dowolnym miejscu.

Weź 2 wybrane  z . Umieść je oba w twojego lochu.

Wyeliminuj 2 z dowolnej komnaty (komnat) w twoim lochu.

~ KONIEC GRY ~

Gdy zostanie dobrana ostatnia Karta Zagrożenia , dokończ grę dookoła stołu, do gracza po prawej stronie Pierwszego Gracza, a następnie przejdź do podliczenia punktów.

Jeśli potrzebujesz nowych kart , aby dokończyć tę ostatnią rundę, zbierz karty  z cmentarza i potasuj je, aby utworzyć nowy stos  i umieść go na przeznaczonym do tego miejscu.

Przykład: Anna dobiera ostatnią Kartę Zagrożenia  na początku swojej tury, co powoduje koniec gry. Następnie zbieramy wszystkie karty  z cmentarza, tasujemy je, aby odtworzyć talie i kontynuujemy grę, aż Adam, siedzący po prawej stronie Joanny (która zaczęła grę), zakończy swoją turę. Wtedy nadchodzi czas na podliczenie punktów.

~ PUNKTACJA ~

Teraz użyjcie notesu punktacji, by zapisać punkty każdego gracza .

- Podlicz punkty zwycięstwa z 4 Kafelków Celu użytych podczas gry. Jeśli masz jakiegokolwiek wątpliwości, wszystkie są wyjaśnione obok.
- Zdobywasz 7 punktów zwycięstwa za każdą komnatę, w której masz co najmniej 4  różnego rodzaju (koloru).
- Tracisz tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi suma  w twoim lochu (po lewej stronie komnaty  i na Kafelku Strażnika).
- Na koniec, za każdy żeton  znajdujący się w twoim lochu, tracisz tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi numer komnaty, w której się on znajduje.

Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa! Jest on najbardziej godnym następcą Strażnika (nawet, jeśli ostatecznie nie jest jasne, czy Strażnik jest naprawdę gotowy ustąpić ze swojego stanowiska...). W przypadku remisu nikt nie zasługuje na uwagę Strażnika... czas na kolejną grę!!!

~ CELE ~



W każdej komnacie 4 PZ, jeżeli jest przynajmniej 1 pajak 🕷️ i 1 capcarap 🐸.



W każdej komnacie 4 PZ, jeżeli jest przynajmniej 1 pajak 🕷️ i 1 smok 🐉.



W każdej komnacie:
1 pojedynczy capcarap 🐸 = 2 PZ
co najmniej 2 capcarapy 🐸 = 5 PZ



W każdej komnacie 4 PZ, jeżeli są przynajmniej 2 capcarapy 🐸.



W każdej komnacie 4 PZ, jeżeli jest przynajmniej 1 pajak 🕷️ i 1 wampir 🧛.



W każdej komnacie 4 PZ, jeżeli jest przynajmniej 1 pajak 🕷️ i 1 szkielet 🦴.



Jeżeli jest co najmniej 1 capcarap 🐸 w:
4 komnatach = 13 PZ
5 komnatach = 20 PZ



Razem we wszystkich komnatach:
3 capcarapy 🐸 = 5 PZ
6 capcarapów 🐸 = 13 PZ
9 capcarapów 🐸 = 24 PZ



15 PZ, jeżeli razem we wszystkich komnatach jest przynajmniej 6 wampirów 🧛.



Przynajmniej 1 🧛 w:

1 korytarzu = 2 PZ
2 korytarzach = 6 PZ
3 korytarzach = 12 PZ
4 korytarzach = 20 PZ
5 korytarzach = 30 PZ



3 PZ za 🐉 na 1 🗿.



Za komnatę z 1 🐉 na wszystkich 🗿:

0 komnat = -12 PZ
1 komnata = -5 PZ
2 komnaty = 0 PZ
3 komnaty = 7 PZ
4 komnaty = 15 PZ



12 PZ dla gracza (graczy) z największą liczbą 🧛 we wszystkich komnatach razem.



4 PZ za każdy korytarz, jeżeli znajduje się w nim przynajmniej 1 wampir 🧛.



Za komnatę z 1 🐉 na każdym 🗿:

1 komnata = 1 PZ
2 komnaty = 6 PZ
3 komnaty = 15 PZ
4 komnaty = 24 PZ



Za komnatę z:

1 🐉 na jednym 🗿 = 2 PZ
1 🐉 na obu 🗿 = 8 PZ

Smoki kochają stosy złota i nie dzielą się nimi:

Tylko 1 🐉 na 🗿.

~ PRZYKŁADOWA PUNKTACJA ~

Na koniec gry Anna zdobywa łącznie 39 punktów zwycięstwa PZ:

- 6 punktów za 2 komnaty (🗿4 i 🗿5), w których są 🐉 na wszystkich stosach złota.
- 4 punkty za komnaty z tylko 1 🐉 (🗿2 i 🗿4), oraz 10 punktów za 2 komnaty z przynajmniej 2 🐉 (🗿1 i 🗿5).
- 0 punktów za 🧛: jest ich 6 w lochu, ale niestety nie wszystkie z nich są w komnatach (tylko 4).
 - 12 punktów za 3 pary 🕷️ i 🧛 w 🗿2, 🗿3, oraz 🗿4.
 - 21 punktów za 3 grupy 4 różnych 🗯️ w 🗿2, 🗿3, oraz 🗿4.
 - -6 punktów za 3 żetony 🗯️ (-1, -2, oraz -3) będące w lochu.
 - -8 punktów za 🗯️ obecne w 🗿1, 🗿2, oraz 🗿5.



~ PODSUMOWANIE TURY ~

Tura każdego gracza składa się z 5 faz:

- 1 **ZAGROŻENIE**: jeżeli w lesie lub na bagnach jest mniej niż 5 , dobierz kartę  i rozpatrz wszystkie jej efekty..... strona 7
- 2 **STRAŻNIK** (opcjonalnie): umieść 1  na swoim Kafelku Strażnika  (jeżeli jest odkryty), aby aktywować jedną z jego 3 moc..... strony 8 i 14
- 3 **REKRUTACJA**: z Czułości Zapomnienia, lasu lub bagna, weź do 2  tego samego rodzaju. Umieść je w swoim , lub w dowolnym  albo  z co najmniej 1  tego samego rodzaju co zrekrutowany..... strona 8
- 4 **RUCH**: 1  za  tego rodzaju co zrekrutowany, do swobodnego rozdysponowania pomiędzy wszystkie twoje ..... strona 8
- 5 **MOC** (opcjonalnie): odeślij 1 ze swoich  do , aby aktywować moc jego komnaty  (oprócz )..... strony 9 i 10 do 13

~ SYMBOLE ~

WEJŚCIE



KOMNATA



KORYTARZ



POTWORY

Wybrane przez ciebie, albo:

-  : pająk
-  : capcarap
-  : smok
-  : wampir
-  : szkielet
-  : VIP

GRUPA POSZUKIWACZY PRZYGÓD



POSTĘP GRUPY POSZUKIWACZY PRZYGÓD



NOWA GRUPA POSZUKIWACZY PRZYGÓD



ELIMINACJA GRUPY POSZUKIWACZY PRZYGÓD



CZELUŚCIE ZAPOMNIENIA

Możesz odeśłać tu twoje , aby użyć mocy swoich . Jest to również obszar rekrutacyjny dla .



UMIESZCZENIE

Wskazuje umieszczenie  lub  do lub z lokalizacji.



RUCH POTWORÓW

Każdy krok  pozwala ci przesunąć dowolnego Potwora  w twoim lochu o jedno pole:

- z wejścia  do korytarza 
- z korytarza  do komnaty 
- z komnaty  do korytarza 



TELEPORTUJ POTWORA

Każdy  pozwala ci wziąć 1  z dowolnego miejsca w twoim lochu i umieścić go w dowolnym miejscu w twoim lochu.



NOWE ELEMENTY

Jeżeli  poprzedza symbol  lub , zdobywasz ten element.