

Witaj, wędrowcze. Zapraszamy do **Kieszonkowych podziemi!**

Czeka na Ciebie unikalna przygoda. Weź w dłoń swój ołówek K6 i wybierz miejsce gry. Może to być w pobliżu strumienia, w pociągu albo na wygodnym fotelu przy kominku...

Otwórz swój notes

Pierwsze co ujrzysz, to skrót zasad. Zawiera on wszystkie niezbędne zasady, które szczegółowo zostały opisane w tym przewodniku. Żywimy nadzieję, że przewodnik rozjaśni większość wątpliwości, jakie mogą pojawić się podczas gry.

Udekoruj swojego bohatera

Ta część nie jest niezbędna do gry, ale można dać się ponieść fantazji. Użyj kolorowych kredek, pisaków lub innych przyborów, by ożywić swoją postać. Nazwij ją.

Miejsce startu

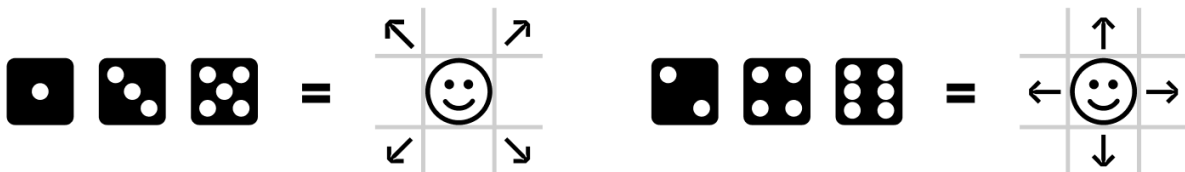


Wkroczyłeś do podziemi, ot tak. Brawo za odwagę. Teraz szukaj się na najgorsze, ale z uśmiechem na twarzy.

Najpierw odnajdź symbol uśmiechniętej buzi. Z tego pola zaczynasz. Nie stój tak, czas się ruszyć!

Ruch

Aby się ruszyć, rzuć ołówkiem K6. Wynik określi kierunek i odległość ruchu. Nieparzysty wynik (1,3,5) oznacza ruch na ukos. Parzysty wynik natomiast (2,4,6) pozwoli ci się ruszyć pionowo albo poziomo.

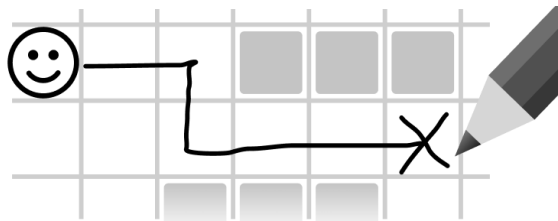


Wybierz kierunek i poruszaj się po jednym polu naraz.

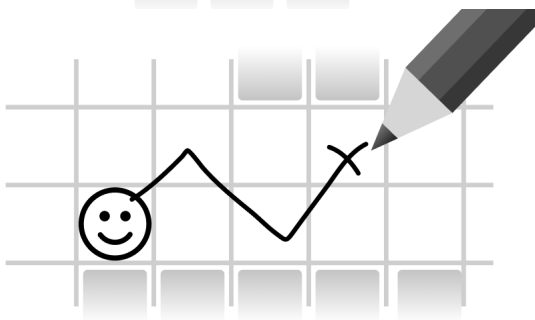
WAŻNE!

Kiedy już wybierzesz kierunek, musisz nim podążać, skręcając tylko przy napotkaniu ściany. Nie wolno ci zmienić kierunku, by ominąć potwora (auć!), zdobyć skarb czy z jakiegoś innego powodu. Jeśli to możliwe, musisz wybrać inny kierunek niż ten, z którego przyszedłeś w poprzedniej turze.

Wariant bardziej bolesny: Jeśli jest kilka kierunków do wyboru, musisz wybrać taki, który pozwoli ci wykonać pełny ruch bez odbicia się od ściany. W tym wariantcie jeśli masz tylko do wyboru odbicie się od ściany i wrócenie pełnym ruchem z kierunku, z którego przyszedłeś – musisz wybrać ścianę.



Pewien śmiałek wyrzucił „6” i postanowił udać się na wschód. Po natrafieniu na ścianę zwrócił się na południe, a przy kolejnej ścianie znowu na wschód.



Innym razem ów śmiałek wyrzucił „3”, ruszając się na północny wschód. Napotkał ścianę, więc kontynuował w kierunku południowo-wschodnim, by znowu się odbić na północny wschód.

Zaznaczaj swoją ścieżkę linią lub kropkami. Narysuj „x” na polu, na którym skończyłeś ruch. Stąd rozpoczniesz swoją następną turę.

Interakcja z obiektami

Na swojej drodze natrafisz na monety, potwory, serca i inne obiekty. Musisz wejść w interakcje z każdym obiektem w kolejności ich napotykania. Wyjątkiem są obiekty wykorzystane w poprzednich turach.

SCHODY



To jest wyjście z każdego poziomu. Możesz wyjść, jeśli zakończysz ruch na schodach lub polu z nimi sąsiadującym.

Możesz wyjść także, jeśli przejdiesz przez schody w trakcie ruchu. Nie musisz jednak tego robić, jeśli nie jesteś gotowy – skorzystanie ze schodów jest opcjonalne.

Uwaga: Schody to jedyny obiekt, z którym interakcja jest opcjonalna.

MONETA



Monety są porzucane po całych podziemiach (może gubili je śmiałkowie pospiesznie uciekający na powierzchnię?). Za każdą monetę dopisz w notesie +1 w polu +**¢**.

SKRZYNIA Z MONETAMI



Skrzynie zawierają od 1 do 6 monet. Za każdą napotkaną skrzynię rzuć dodatkowo ołówkiem K6, by określić, ile monet zawiera. Zapisz ten wynik w notesie w polu +**¢**.

STANDARDOWY POTWÓR



etc

Siła tego potwora jest zapisana na jego tułowiu. Zadaje ci tyle obrażeń. Zapisz tę wartość w notesie w polu -**PŻ**.

TAJEMNICZY POTWÓR



Siła tego potwora nie jest znana. Wykonaj rzut ołówkiem K6, by określić jego siłę. Zapisz wynik w polu **-PŻ**.

Uwaga: Nie ma nagłej śmierci w grze. Sumujesz swoje PŻ dopiero po wyjściu z poziomu. To oznacza, że nawet gdy suma obrażeń będzie większa od twoich PŻ, nadal możesz się uratować, odnajdując serca (patrz niżej).



STANDARDOWE SERCE

Zdobywasz tyle PŻ, ile wskazuje liczba w sercu. Zapisz tę wartość w notesie w polu **+PŻ**.



TAJEMNICZE SERCE

Kocha, lubi, szanuje... Wykonaj rzut ołówkiem K6, by określić, ile PŻ zdobywasz. Zapisz ten wynik w polu **+PŻ**.

PAJĘCZA SIEĆ



Ta podstępna pułapka natychmiast kończy twój ruch. Dodatkowo wykonaj rzut ołówkiem K6, by określić, ile monet tracisz. Zapisz wynik w notesie w polu **-Φ**.

KLUCZ I ZAMEK



Musisz najpierw mieć klucz (przejsć przez pole z kluczem), by móc przejść przez zamknięte drzwi na tym samym poziomie.

TELEPORT



Kiedy wejdiesz na pole z teleportem, przenosisz się na pole z innym teleportem na tym samym poziomie. Kontynuujesz ruch w tym samym kierunku, w którym wchodziłeś do teleportu.

Uwaga: Teleport to jedyny obiekt w grze wielokrotnego użytku. Kiedy wejdiesz na teleport po raz pierwszy, musisz z niego skorzystać, ale kolejne użycia są już opcjonalne.

Ukończenie poziomu

Kiedy dotrzesz do schodów i postanowisz wyjść z aktualnego poziomu, podlicz swoje PŻ i Φ :

- Dodaj wartości z pól „+” do startowych.
- Odejmij od tego wartości z pól „-”.
- Zapisz otrzymane wyniki w końcowych statystykach.

Uwaga: Jeśli twoje końcowe PŻ mają większą wartość, niż wynosi limit, obniż je do limitu (**10 PŻ** na początku gry – które można zwiększyć przedmiotami).

Uwaga: Nie możesz mieć ujemnych Φ . W przypadku ujemnego wyniku, zapisz po prostu „0”.

Śmierć

W tej grze śmierć nie jest taka straszna. Jeśli twoje PŻ podczas podliczenia poziomu będą mniejsze od 1, udaj się na koniec notesu na stronę statystyk, by zapisać swój zgon na nagrobku. Rozpocznij następny poziom z **10 PŻ** oraz **0 Φ** .

Nowy poziom

Przepisz swoje końcowe PŻ i Φ do startowych statystyk kolejnego poziomu. Rozpoczynasz nowy poziom od symbolu uśmiechniętej buzi.

Sklepy

Podczas swojej przygody napotkasz na sklepy, w których będziesz mógł wydać swoje ciężko zarobowane € . Przy każdym przedmiocie jest opis jego efektu. Zapisz wydane monety w polu $-\text{€}$.

Zapisz zdobyte dzięki przedmiotom punkty życia w polu $+\text{PŻ}$.

Jednorazowe przedmioty

Niektórych przedmiotów można użyć tylko raz, ale sam wybierasz kiedy. Takie przedmioty mają ramkę „użyto” przy opisie. Odznacz ją po użyciu tego przedmiotu.

Ukończenie gry

Po ukończeniu wszystkich poziomów notesu docierasz do komnaty skarbów. Przybij sobie piątkę i pokoloruj, jeśli masz ochotę, swoją cenną zdobycz. Każdy notes ma unikalny skarb, zarówno grafikę jak i nazwę.

Teraz przejdź do strony z końcowymi statystykami.

Zsumuj swoje zgony oraz zapisz finalne wartości € oraz PŻ .

Wpisz daty rozpoczęcia i zakończenia wyprawy. Możesz się także podpisać – ku swojej chwale i dla potomnych!

Od autora:

Dziękuję za granie w **Kieszonkowe podziemia**. Mam nadzieję, że było fajnie. Do następnego razu!

-Tom Brinton

gladden

