

# PAPIEROWE PODZIEMIA

PRZYGODA NA JEDNEJ KARTCE



 meeplebr

## INSTRUKCJA

-  1-8
-  10+
-  30'















W grze **Papierowe podziemia** każdy gracz prowadzi własną drużynę śmiałków przez podziemia pełne pułapek i wrogów. W trakcie 8 rund gracze będą ulepszać swoje umiejętności, walczyć z potworami i potężnymi bossami oraz zdobywać skarby.

Na koniec gry drużyny graczy wracają do wioski, by w karczmie chęłpic się swoimi bohaterskimi czynami. Gracz, którego drużyna przeżyła najwspanialszą przygodę i zdobyła najwięcej punktów chwały, zostaje zwycięzcą.

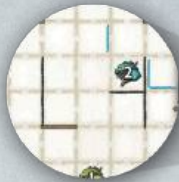
## ELEMENTY GRY

	6 kości (3 białe i 3 czarne)
	12 kart podziemi
	12 kart bossów
	16 kart misji
	16 kart mocy
	16 kart celu
	100 arkuszy gracza
	8 ołówków

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Każdy gracz otrzymuje  **arkusz gracza** oraz **ołówek**. Na arkuszu będą zaznaczane wszystkie istotne dla gry informacje.
2. Przetasujcie  **karty podziemi** i odkryjcie jedną z nich. Ta karta zawiera schemat **podziemi**, w których będzie toczyć się gra. Każdy gracz nanosi na swoim arkuszu informacje z  karty podziemi: zaznacza komnaty, w których są bossowie (zakreślając w kółku liczby 1, 2 i 3) oraz rysuje dodatkowe ściany. Następnie odkryjcie 3  **karty bossów** wymienione na rewersie karty podziemi.  
 *Wszyscy gracze badają te same podziemia. Chociaż robią to osobno, niektóre ich akcje będą miały wpływ na pozostałych graczy.*
3. Umieśćcie 6  **kości** obok kart bossów.
4. Wylusujcie 3  **karty misji** i umieśćcie je obok 3  **kart bossów**.  
 *Sugerujemy, by pierwszą grę rozegrać bez  kart misji.*
5. Przetasujcie i rozdajcie każdemu graczowi po 2  **karty mocy** i 2  **karty celu**. Każdy gracz zostawia sobie po 1 karcie mocy i celu, pozostałe odrzuca.
6. Odlóżcie do pudełka wszystkie niewykorzystane i odrzucone karty.
7. Każdy gracz wypełnia na swoim  **arkuszu** 2 wskazane przez jego  **kartę celu** pola stylu treningu (obok ikon właściwych bohaterów).





2



3



2



5



4



1



7



## OPIS ARKUSZA GRACZA

Klasy bohaterów  
oraz ich poziomy  
(str. 7).

Tor **rund** z przypomnieniem  
o walce z **bossem** na końcu  
każdego **sezonu** (str. 11).

To jest **sezon**.

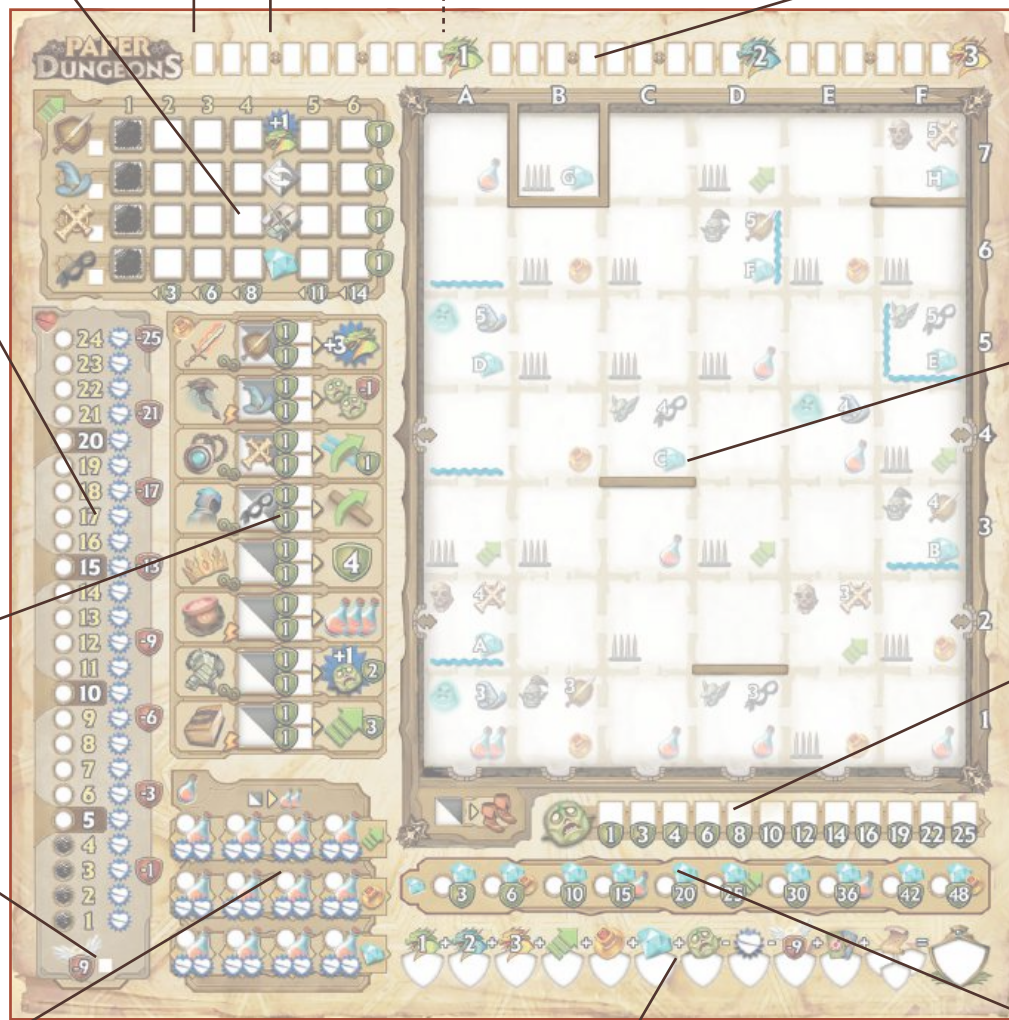
To jest **runda**.

Kolumna  
zdrowia  
oraz kolumna  
**obrażeń**  
gracza (str. 6).

Obszar  
wzbrojenia  
na **magiczne**  
**przedmioty**  
(str. 8, 15).

Kara za  
skorzystanie ze  
**wskreszenia**  
(str. 6).

Obszar ze  
zdobytymi  
i zużytymi  
**miksturami**.



**Podziemia.**

Tor **pokonanych**  
**potworów** (str. 10).


Tor **złupionych**  
**klejnotów** (str. 11).

Tor **punktów chwały**. Chwała może być  
zdobywana podczas gry (str. 11) lub na  
jej koniec (str. 14).






## KARTY MISJI

Na początku każdej rozgrywki losowane są widoczne dla wszystkich 3  karty misji. Są one **wspólne** dla wszystkich graczy.

**Na końcu rundy** gracz może ogłosić wypełnienie misji. Natychmiast zaznacza zdobyte punkty na swoim arkuszu, a następnie usuwa kartę wypełnionej misji z gry. Tej misji nie będzie można już zrealizować w kolejnych rundach. Jeśli kilkoro graczy wypełniło tę samą misję w jednej rundzie, wszyscy otrzymują za nią punkty.




## KARTY CELU

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1  kartą celu. Ta karta wyznacza indywidualne zadanie, które może zrealizować tylko posiadający tę kartę gracz. Realizacja zadania jest opcjonalna – zadanie można zrealizować w całości, częściowo albo całkowicie zignorować.

Karta celu wskazuje również styl treningu (kolor kości) bohaterów gracza. Styl powinien być zaznaczony na arkuszu podczas przygotowania gry.



## KARTY MOCY

Każdy gracz rozpoczyna grę z 1  kartą mocy. Ta karta umożliwia graczowi skorzystanie ze specjalnej umiejętności. Karty mocy dzielą się na 3 typy: używane tylko raz podczas przygotowania do gry, używane za każdym razem, gdy zostanie spełnione wymaganie oraz używane raz w ciągu rundy. Niektóre karty mocy wpłyną również na punkty chwały na koniec gry.

Wszystkie karty mocy są opisane na stronie 15 i 16.

## KOŚCI

Symbole na kościach są używane do wypełniania pól na **arkuszu gracza**. Umożliwiają **awansowanie**, tworzenie **magicznych przedmiotów** i badanie **podziemi**.

Jest 7 symboli na kościach. 4 symbole bohaterów: **miecz z tarczą** (wojownik), **kapelusz** (mag), **krzyż** (kleryk), **maska** (łotr). 3 specjalne symbole: **koniczyna** (dżoker, tylko na białej kości), **3 buty** (potrójny ruch, tylko na czarnej kości) oraz **czaszka**.

Na każdej ścianie (oprócz czaszki) obok symbolu znajduje się mała cyfra. Służy ona do przypomnienia, która kość została wybrana w każdej rundzie.

Za każdy wyrzucony symbol **czaszki** każdy gracz otrzymuje 1 obrażenie. Kości z symbolem czaszki nie używa się do żadnej akcji.

Symbol **koniczynny** to dżoker i można go użyć jako dowolnego symbolu bohatera, dowolnego koloru. Koniczyny nie można użyć jako symbolu 3 butów czy czaszki.

Symbol **3 butów** może być użyty jedynie do akcji ruchu (daje 3 pkt. ruchu).



## ROZGRYWKA

Gra trwa 8 rund pogrupowanych w 3 sezony (1. i 2. sezon trwają po 3 rundy, 3. sezon – 2 rundy). Na końcu każdego sezonu (po 3., 6. oraz 8. rundzie) gracze zmierzą się z potężnymi bossami, konkurując ze sobą o to, kto zada bossowi więcej obrażeń i zdobędzie tym samym więcej **punktów chwały**.

Gra kończy się po walce z ostatnim bossem. Gracze sumują swoje punkty chwały i wyłaniany jest zwycięzca.

Każda runda ma 2 etapy:

1. Rzut kośćmi.
2. Wybór kości.

### 1. RZUT KOŚĆMI

Jeden z graczy rzuca 6 **kośćmi**, tworząc wspólną pulę kości, z której wszyscy gracze będą korzystali w tej rundzie.

Jeśli na kościach wypadły co najmniej 3 **czaszki** lub 3 **koniczyny**, należy przerzucić wszystkie kości. Powtarzać do skutku.



## OTRZYMYWANIE OBRAŻEŃ

Gracze otrzymują obrażenia z wyrzuczonych na kościach **czaszek**, podczas **walki** z potworami i bossami oraz od **pułapek** w podziemiach.



Po otrzymaniu obrażenia gracz musi wypełnić najniższe puste serce w **kolumnie obrażeń** po lewej stronie arkusza. Jeśli gracz ma mikstury, może zaznaczyć obrażenia na **obszarze mikstur** zamiast w kolumnie obrażeń.

**Kolumna zdrowia** to suma wszystkich poziomów każdego bohatera gracza i musi być aktualizowana przy każdym **awansie** bohatera. Jeśli w dowolnym momencie kolumna obrażeń będzie zapełniona wyżej niż kolumna zdrowia, gracz na koniec gry otrzyma karę (patrz **wskrzeszenie** poniżej).

Otrzymane obrażenia wpływają negatywnie na końcowy wynik punktów chwały.



## WSKRZESZENIE

Jeśli kolumna obrażeń zostanie zapełniona wyżej niż kolumna zdrowia, gracz nie jest wyeliminowany – nadal bierze udział w grze, ale musi wypełnić na arkuszu pole **wskrzeszenia**. Na koniec gry gracz traci **9 punktów chwały**.

Jeśli kolumna obrażeń znów zostanie zapełniona wyżej niż kolumna zdrowia – nic się nie dzieje. Jednak więcej obrażeń oznacza mniej punktów chwały na koniec gry.

## 2. WYBÓR KOŚCI

Za każdy wyrzucony symbol **czaszki** wszyscy gracze otrzymują **obrażenie** (patrz „Otrzymywanie obrażeń” na stronie 6). Kości z czaszką nie będą już używane w trakcie tej rundy. Następnie wszyscy gracze **jednocześnie** i **niezależnie** wybierają 3 **kości** i wykorzystują je na swoim **arkuszu**.

Każda kość może być wybrana przez dowolną liczbę graczy.

Każdej kości gracz może użyć tylko raz w rundzie, ale może skorzystać z tego samego symbolu wielokrotnie, o ile takowy wypadł na kilku kościach.

Przed skorzystaniem z kości gracz musi wpisać cyfrę widniejącą obok symbolu do **toru rundy** na górze swojego arkusza.

Symbole są używane do wypełniania pól na **obszarach akcji** (pola w ciemnych ramkach, patrz obok) lub do wykonywania akcji **ruchu** (albo jego części, patrz strona 9).

## AKCJE

Na **arkuszu** znajdują się 3 obszary akcji ( **awansu**, **wypożyczenia** i **mikstur**) oraz mapa podziemi. Dostępne akcje:

- Awansowanie
- Tworzenie magicznego przedmiotu
- Warzenie 2 mikstur
- Ruch

### 1. AWANSOWANIE

Każdy gracz dysponuje 4 różnymi bohaterami: **wojownikiem**, **magiem**, **klerykiem** oraz **łotrem**. W górnej części arkusza jest obszar, gdzie zaznacza się osiągnięte poziomy bohaterów.

Aby awansować bohatera na kolejny poziom, gracz musi wybrać **kość** z odpowiednim symbolem bohatera i w odpowiednim kolorze (pasującym do jego stylu treningu ustalonego podczas przygotowania do gry) lub z koniczyną. Następnie wypełnia pierwsze wolne pole od lewej w rzędzie tego bohatera. Tym samym gracz podnosi swoją siłę, która jest sumą poziomów wszystkich jego bohaterów. Dodatkowo gracz wypełnia kolejne pole w kolumnie zdrowia.

Poziom bohaterów jest ważny podczas walki z **potworami** oraz **bossami**.

W tym przykładzie gracz chce awansować swojego wojownika na 2. poziom. Wybiera więc czarną kość z symbolem wojownika (miecz i tarcza) i wypełnia pierwsze od lewej wolne pole poziomu wojownika. Zwiększa to siłę i punkty zdrowia gracza o 1 (z początkowych 4 do 5), co zaznacza w **kolumnie zdrowia**.





Wszyscy bohaterowie rozpoczynają grę na **1. poziomie** (właściwe pola są od razu wypełnione na **arkuszu**). To oznacza, że początkowe **siła** gracza i **zdrowie** to 4.

Gdy bohater awansuje na **4. poziom**, gracz uzyskuje dostęp do specjalnej zdolności:

**Wojownik:** Gracz ma **+1 do siły** podczas walk z **bossami**.

**Mag:** Gracz może używać **białej** kości zamiast **czarnej** i odwrotnie.

**Kleryk:** Gracz nie otrzymuje **obrażeń** z **czaszek**.

**Łotr:** Gracz natychmiast **łupi** dodatkowy **klejnot** (patrz str. 9).

Na koniec gry gracz otrzyma **punkty chwały** w liczbie zależnej od poziomu **najsłabszego** bohatera. Poniżej każdej kolumny poziomów znajduje się tarcza wskazująca, ile punktów chwały otrzyma gracz, jeśli jego najslabszy bohater osiągnął dany poziom. Dodatkowo każdy bohater, który awansował na 6. poziom, przynosi 1 punkt chwały.

**!** *Jeśli na końcu gry najslabszy bohater będzie na 3. poziomie, gracz zdobędzie 6 punktów chwały.*



Powyżej pokazano wypełnione pola **stylu treningu** bohaterów. Wszyscy bohaterowie zaczynają na **1. poziomie**. W tym przykładzie, by awansować **wojownika** i **kleryka**, gracz musi skorzystać z **czarnej** kości. Aby awansować **maga** i **łotra**, gracz musi użyć **białej** kości.

## 2. TWORZENIE MAGICZNEGO PRZEDMIOTU

Magiczne przedmioty przydadzą się w trakcie przygody, jak również przyniosą **punkty chwały** na koniec gry. Każdy magiczny przedmiot składa się z 2 części.

W przykładzie po prawej widać, że gracz ukończył już **Płomienny miecz** oraz **Zbroję bohaterów**, jak również zakreślił po 1 części **Płaszcz przenikania** i **Kociołka alchemika**. Na ten moment za wypełnione pola przedmiotów otrzymałby na koniec gry 6 punktów chwały. Miecz dodaje +3 do siły gracza podczas walki z bossami. Zbroja dodaje +1 do poziomu bohatera podczas walki z potworami oraz przynosi dodatkowe 2 punkty chwały na koniec gry. Pozostałe przedmioty nie są ukończone i nie dają na razie żadnych dodatkowych możliwości.

Aby stworzyć 1 część przedmiotu, gracz musi wybrać **kość** z symbolem bohatera. 4 górne przedmioty wymagają konkretnych symboli, 4 dolne nie mają takich wymagań. Kolor kości nie ma znaczenia. Gracz może użyć symbolu koniczyny do stworzenia 1 części dowolnego przedmiotu.

Kiedy **2. pole** (część) zostanie wypełnione, przedmiot jest ukończony. Od teraz gracz może korzystać z jego specjalnych możliwości. Te dzielą się na 2 typy: **jednorazowe** o natychmiastowym efekcie oraz **stałe**, działające do końca gry.



Każde wypełnione pole części magicznych przedmiotów przynosi na koniec gry 1 punkt chwały. Niektóre przedmioty, o ile zostały w pełni ukończone, mogą przynieść dodatkowe punkty lub je odebrać.


**!** *Pełna lista magicznych przedmiotów i ich efektów znajduje się na stronie 15.*








### 3. WARZENIE 2 MIKSTUR

Aby uwarzyć 2  mikstury, gracz musi wybrać  kość z dowolnym symbolem bohatera lub koniczyny. Kolor nie ma znaczenia.



Gracz wypełnia w obszarze mikstur na swoim  arkuszu 2 pierwsze wolne okręgi (od lewej do prawej, z góry do dołu). Jeśli będzie mieć wszystkie mikstury w rzędzie, natychmiast otrzymuje widoczną po prawej stronie rzędu nagrodę.

 mikstury zapobiegają otrzymaniowi dowolnych obrażeń – zamiast zaznaczyć obrażenie w  kolumnie obrażeń, gracz wypełnia serce pod 1 z posiadanych mikstur. Każda mikstura zapobiega 2  obrażeniom. Jeśli liczba otrzymanych obrażeń jest wyższa niż liczba pustych serc pod posiadanyimi miksturami, nadliczbowe obrażenia muszą być zaznaczone w kolumnie obrażeń. Liczba mikstur, jakie może mieć gracz, jest ograniczona. Każda mikstura ponad limit widoczny na arkuszu przepada.



W przykładzie po lewej gracz zdobył 6 mikstur. Po zdobyciu 4. mikstury otrzymał nagrodę za ukończenie 1. rzędu (natychmiastowy awans o 1 poziom jednego z bohaterów). Do tej pory zapobiegł 3 obrażeniom i może zapobiec dalszym 3.

### 4. RUCH

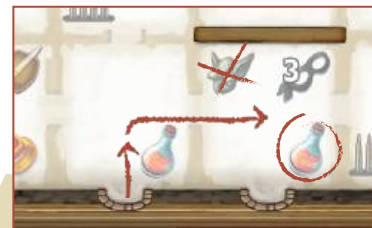
Aby  poruszyć się po podziemiach, gracz musi wybrać  kość dowolnego koloru i z dowolnym symbolem (oprócz czaszki).

Każda użyta kość z symbolem bohatera lub koniczyny daje 2 punkty ruchu, natomiast kość z 3 butami – 3 punkty ruchu.

Podziemia podzielone są na kwadratowe komnaty, a każdy punkt ruchu pozwala się poruszyć z aktualnej pozycji do sąsiadującej w pionie lub poziomie komnaty.


Zanim gracz wejdzie do podziemi, zużywa 1 punkt ruchu na wybór 1 z 6 wejściowych komnat w dolnym rzędzie podziemi.

Wydając punkt ruchu, gracz rysuje linię łączącą środek komnaty, w której się znajdował do tej pory, w której się znajdował do tej pory, ze środkiem sąsiedniej komnaty, do której się porusza.



W tym przykładzie gracz rozpoczyna swój ruch w komnacie wejściowej C1, a kończy go w komnacie D1, gdzie czeka na niego goblin 3. poziomu. Przeciwnikiem goblina musi być łotr, ale jest on zaledwie na 2. poziomie. Goblin i tak został pokonany, ale gracz otrzymuje 1 obrażenie. Nagrodą w tej komnacie jest 1 mikstura.

Nie można poruszać się przez ściany (zarówno podstawowe, jak i narysowane podczas przygotowania) ani przez wodę.

Komnaty na krawędziach podziemi, na których widnieje symbol , są połączone z komnatami na przeciwległych krawędziach (np. gracz w komnacie F2 może wydać 1 punkt ruchu, by poruszyć się do komnaty A2).

Po wejściu do komnaty gracz ją bada, rozpatrując **wszystkie wydarzenia**.

Do jednej komnaty można wchodzić wielokrotnie. W takim przypadku nie rozpatruje się **wydarzeń** ponownie (z wyjątkiem pułapek).

Kolejność rozpatrywania wydarzeń:

1. Walka z potworami albo uruchomienie pułapki.
2. Otrzymanie nagrody w postaci części magicznego przedmiotu, awansu bohatera, mikstury albo klejnotu.

Dla zachowania czytelności mapy, należy ✗ przekreślić każdego pokonanego 🐉 potwora. Zdobyte w komnacie nagrody w postaci 🍷 **magicznego przedmiotu**, 📈 **awansu**, 🧪 **mikstury** albo 💎 **klejnotu** należy ○ zakreślić. Klejnoty, których nie da się już złupić, należy ✗ przekreślić (patrz „Łupienie klejnotów” str. 11).

## WALKA Z POTWORAMI

Po wejściu do komnaty z 🐉 **potworem** trzeba stoczyć z nim walkę. W podziemiach można spotkać: 🧛 **duchy**, 🐉 **gobliny**, 🐉 **orków** i 🧟 **zombie**. Każdy rodzaj potwora wymaga **bohatera** innej klasy, wskazanej przez symbol obok tego potwora.

Jeśli poziom potwora jest równy bądź niższy od poziomu wymaganego bohatera, gracz zwycięża bez otrzymania obrażeń. Jeśli poziom potwora jest wyższy, gracz nadal zwycięża, ale otrzymuje 🧨 **obrażenia** w liczbie równej różnicy pomiędzy **poziomami bohatera i potwora**.

Po walce należy ✗ skreślić pokonanego potwora i wypełnić kolejne pole na torze potworów.

## URUCHAMIANIE PUŁAPEK

Za każdym razem gdy gracz wchodzi do komnaty z 🕸 **pułapką**, musi otrzymać 1 🧨 **obrażenie** (nawet jeśli badał tę komnatę już wcześniej).



## ZDOBYWANIE MIKSTUR I INNYCH NAGRÓD

Niektóre komnaty zawierają symbole 🧪 **mikstury**, 🍷 **magicznego przedmiotu** albo 📈 **awansu**. Po rozpatrzeniu walki z potworami i pułapek (o ile są), gracz może zdobyć nagrody.


🧪 **Mikstura**: Jeśli gracz zdobywa miksturę, wypełnia pierwsze wolne pole na obszarze mikstur, tak jakby ją właśnie uwarzył (str. 9). Zdobyte mikstury ○ zakreśla na mapie podziemi.

**Magiczny przedmiot lub awans**:


Jeśli gracz zdobywa 🍷 **magiczny przedmiot** lub 📈 **awans bohatera**, wypełnia wybrane pole na odpowiednim obszarze arkusza, ignorując wymagania dotyczące symbolu i koloru kości. Zdobyte nagrody ○ zakreśla na mapie podziemi.





W przykładzie po lewej gracz wykonuje akcję **ruchu**. Wydaje swój pierwszy punkt ruchu na wybór startowej komnaty (F1). Od razu zdobywa w niej **miksturę**. Drugi punkt ruchu wydaje na ruch do komnaty E1, gdzie wprawdzie otrzymuje 1 obrażenie od **pułapki**, a następnie zdobywa 1 część **magicznego przedmiotu**.

## ŁUPIENIE KLEJNOTÓW

Na mapie podziemi na śmiałków czeka 8  klejnotów. Każdy z nich ma przypisaną literę. W przeciwieństwie do innych skarbów klejnoty znikają z podziemi wszystkich graczy na końcu rundy, w której zostały złupione.


Gracz, który wejdzie do komnaty z dostępnym klejnotem, może go **złupić** po rozpatrzeniu walki z potworami i uruchomieniu pułapki (jeśli są). Gracz wypełnia pierwsze wolne pole na **torze klejnotów** i otrzymuje dodatkową **nagrodę** (o ile jest).




Na końcu każdej **rundy** wszyscy gracze muszą podać litery klejnotów, które **złupili** w tej rundzie. Gracze, którzy nie złupili tych klejnotów,  przekreślają je na swoich mapach podziemi. To oznacza, że nawet jeśli w przyszłości wejdą do tej komnaty, nie będą mogli ich złupić. Kilku graczy może złupić ten sam klejnot w jednej rundzie.



Gracze mogą zdobyć 2 dodatkowe  klejnoty,  awansując  łotra na 4. poziom oraz zdobywając 12.  miksturę. Te klejnoty są zawsze dostępne.

Gracz zakończył 3. rundę (1. sezonu) w komnacie z duchem i miksturą. Wcześniej jednak przeszedł przez komnatę ① z bossem, dzięki czemu może z nim walczyć, nawet jeśli teraz znajduje się gdzie indziej.

## WALKA Z BOSSAMI

Walka z  bossami to kulminacyjny moment gry.



Na końcu każdego sezonu gracze walczą ze wskazanym bossem. Na koniec 3. rundy gracze walczą z , na koniec 6. walczą z , a na koniec 8. – z .

Tylko gracze, którzy w rundach poprzedzających walkę zbadali komnatę, w której ukrywał się boss, będą w niej uczestniczyć. Nie jest konieczne, by gracz w chwili walki znajdował się w komnacie z bossem. Gracze będą ze sobą konkrować w liczbie zadanych bossowi  obrażeń, licząc na zdobycie  punktów chwały, a czasem i dodatkowych nagród.

Wszyscy gracze walczą z bossem **jednocześnie**, ale **niezależnie od siebie**. Oznacza to, że walka jednego



gracza nie ma wpływu na obrażenia zadawane przez pozostałych.

Na dole karty bossa widnieją 3 grupy symboli, które określają przedziały zadawanych przez graczy obrażeń i ich konsekwencje. Im więcej gracz zada obrażeń, tym więcej zdobędzie  chwały i tym mniej  obrażeń otrzyma.

Każdy **boss** ma **słabość** – jest wrażliwy na obrażenia zadawane przez daną klasę bohatera (wskazaną na karcie bossa). Na potrzeby tej walki poziom tego bohatera liczony jest podwójnie.



Każdy gracz sumuje poziomy swoich bohaterów (podwójnie dla słabości) oraz ewentualne bonusy (🏹 wojownik 4. poziomu, 🗡️ Płonący miecz), otrzymując **wartość siły**, którą porównuje z przedziałem obrażeń na karcie bossa. Gracz zadaje tyle obrażeń, ile ma siły.

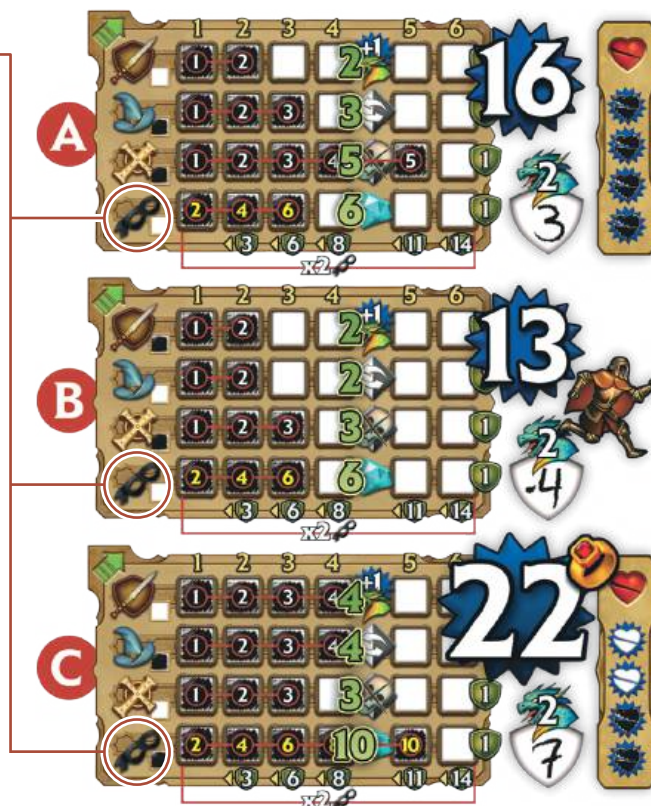
Jeśli gracz nie zbadał przed walką komnaty bossa, z którym walczy lub jeśli wartość jego siły nie osiągnęła nawet 1. przedziału, musi ratować się 🏃 **ucieczką**, tracąc przy tym **wskazane na karcie** 🍄 bossa 📍 punkty chwały (pkt IV przykładu na str. 13).

Gracze, którzy uciekli przed walką, nie otrzymują obrażeń od bossa.

Gracze, którzy zadali obrażenia bossowi, zapisują na swoich 📄 **arkuszach** liczbę punktów chwały (pkt VII przykładu na str. 13) oraz otrzymanych obrażeń (pkt VIII przykładu) właściwe dla osiągniętego przedziału.

## CHIMERA

W tym przykładzie gracze walczą z Chimerą. Słabością tego bossa są ataki lotra – jego poziom liczy się do siły gracza dwukrotnie. Gracz A ma 16 siły, co mieści się w przedziale od 14 (minimalna siła potrzebna do walki) do 18 (od 18 rozpoczyna się drugi przedział). Gracz A zdobywa 3 punkty chwały i otrzymuje 4 obrażenia. Gracz B ma tylko 13 siły, czyli poniżej minimum. Gracz B musi więc uciekać i traci 4 punkty chwały. Gracz C ma 22 siły, co pozwala zdobyć 7 punktów chwały i otrzymać jedynie 2 obrażenia. Ponieważ gracz C ma najwięcej siły, dodatkowo w nagrodę otrzymuje część dowolnego magicznego przedmiotu.





**I.** Kolor i litera identyfikujące bossa.

**II.** Słabość bossa. Poziom wskazanego bohatera liczy się dwukrotnie do siły gracza.

**III.** Nagroda za pokonanie bossa. Zdobędzie ją jedynie gracz, który zadał najwięcej obrażeń (bez remisu). W grze 1-osobowej nagród nie ma.

**IV.** Kara za ucieczkę. Gracz traci tyle punktów chwały, jeśli nie zbadał komnaty bossa lub nie osiągnął minimalnej siły.


**V.** Znikające klejnoty. W wariancie ze znikającymi klejnotami (obowiązkowym w grze 1-osobowej), po walce z tym bossem klejnoty o wskazanych literach muszą być wykreślone z mapy podziemi.

**VI.** Przedziały obrażeń. Poziomy siły wymagane do walki z bossem.


**VII.** Punkty chwały zdobywane na koniec walki, w zależności od osiągniętego przedziału obrażeń.

**VIII.** Obrażenia otrzymane przez gracza na koniec walki, w zależności od osiągniętego przedziału obrażeń.


Gracz, który zadał najwięcej obrażeń (miał najwięcej siły), otrzymuje dodatkową nagrodę (pkt III przykładu). W przypadku remisu nikt nie otrzymuje nagrody.

 *W grze 1-osobowej pokonanie bossa nie przynosi dodatkowej nagrody.*

## KONIEC GRY




Gra kończy się po walce z  bossem na końcu 8. rundy.










## PUNKTACJA

Każdy gracz sumuje  zdobyte punkty chwały. Zwycięża gracz, który zdobył ich najwięcej.







W przypadku **remisu** zwycięża ten z remisujących graczy, który zbadał **więcej komnat w podziemiach**.

Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, gracze wspólnie cieszą się ze zwycięstwa.

Na dole  arkusza znajduje się miejsce na wpisanie wszystkich punktów chwały. Wszystkie punkty wpisuje się dopiero na koniec gry z wyjątkiem punktów za walkę z  **bossami** i punktów za wypełnienie  **misji** (uzupełnia się je w trakcie gry).

- A. Punkty za walkę z bossem 
- B. Punkty za walkę z bossem 
- C. Punkty za walkę z bossem 
- D. Punkty za  awansowanie: Gracz zdobywa punkty w zależności od poziomu swojego najsłabszego bohatera (patrz str. 7). Dodatkowo otrzymuje 1 punkt za każdego bohatera, który awansował na 6. poziom.
- E. Punkty za  magiczne przedmioty: Gracz zdobywa 1 punkt za każde wypełnione pole wyposażenia. Niektóre przedmioty dodatkowo przynoszą albo odejmują punkty (np.  zbroja bohaterów przynosi 2 dodatkowe punkty).
- F. Punkty za złupione  klejnoty: Gracz zdobywa punkty w liczbie widocznej pod ostatnim wypełnionym polem na torze klejnotów (np. za złupienie 7 klejnotów gracz zdobywa 30 punktów).
- G. Punkty za pokonane  potwory: Gracz zdobywa punkty w zależności od liczby pokonanych  potworów pokazane





pod ostatnim wypełnionym polem na torze potworów (np. za pokonanie 9 potworów gracz zdobywa 16 punktów).

- H. Punkty stracone za  obrażenia: Gracz traci punkty w zależności od tego, ile otrzymał obrażeń. Liczy się ostatni osiągnięty próg (np. przy 11 obrażeniach gracz traci 6 punktów). Gracz nie traci punktów za obrażenia zapobiegzone  miksturami.
- I. Punkty stracone za  wskreszenie: Jeśli gracz skończył ze wskreszenia, traci 9 punktów.
- J. Punkty za cele i moce: Jeśli graczowi udało się zrealizować swój  cel (częściowo lub w całości), otrzymuje wskazaną na karcie celu liczbę punktów. Niektóre karty  mocy przynoszą albo odejmują punkty.
- K. Punkty za wypełnione misje: Gracz zdobywa 4 punkty za każdą wypełnioną  misję.
- L. Suma.

## WARIANTY

Przed rozpoczęciem gry gracze wspólnie ustalają, czy i z jakich wariantów chcą skorzystać. W grze solo wariant „Znikające klejnoty” jest obowiązkowy. Zalecamy rozegrać kilka pierwszych gier bez wariantów.

## ZNIKAJĄCE KLEJNOTY

Po walce z bossami  i , niektóre  klejnoty znikną z podziemi. Klejnoty te są wskazane na karcie bossa. O ile nie zostały złupione wcześniej, wszyscy gracze muszą je  skreślić z mapy swoich podziemi.

## TRYB KAMPANII

Świat **Papierowych podziemi** jest pełen historii i legend. W trybie kampanii gracze rozegrają serię gier, a tylko jeden z nich dostąpi nieśmiertelnej sławy!

Do wyboru są 4 historie. Wszystkie karty podziemi w prawym dolnym rogu rewersu są oznaczone literą. Aby rozegrać kampanię, gracze wspólnie wybierają jedną z historii i przygotowują 3 scenariusze, które należy rozegrać w podanej kolejności:





**Bohaterowie miasta:**

A, B i C.

**Mumia z Hamnapty:**

D, E i F.

**Wieża śmierci:**

G, H i I.

**Wokół królestwa:**

J, K i L.

Na końcu każdego scenariusza gracze zapisują swoje wyniki i sumują je po rozegraniu całej kampanii. Gracz, który zdobył najwięcej punktów chwały, zapisuje się złotymi zgłoskami w hali sławy!

## TRYB SOLO

Chwały można poszukiwać również samemu.


Przygotowanie do gry (strona 2) pozostaje bez zmian.




W rozgrywce następują 2 zmiany.





Musisz skorzystać z wariantu „**Znikające klejnoty**” (patrz str. 14) oraz rozpatrywać karty misji w alternatywny sposób. Po lewej stronie każdej karty misji widnieją dwie kolumny: lewa to runda, prawa to punkty chwały.




W trybie solo liczba punktów chwały za wypełnienie misji zależy od rundy, w której tego dokonałeś – im szybciej wypełnisz misję, tym więcej zdobędziesz punktów.



## MAGICZNE PRZEDMIOTY

 **Płonący miecz:** Podczas walki z  **bosssem** masz +3 do siły.




 **Kosa żniwiarza:** Natychmiast pokonaj 2  **potwory** w swoich podziemiach (przekreśl je i wypełnij 2 pola na torze potworów). Ten przedmiot jest przeklęty, więc na koniec gry tracisz 1  punkt chwały.




 **Medalion Khar:** Możesz  poruszać się przez  wodę. Na koniec gry zdobywasz 1  punkt chwały.

 **Płaszcz przenikania:** Możesz  poruszać się przez  ściany.




 **Korona jedynego króla:** Na koniec gry zdobywasz 4  punkty chwały.

 **Kociołek alchemika:** Natychmiast zdobywasz 3  mikstury.



 **Zbroja bohaterów:** Podczas walki z  **potworami** masz +1 do poziomu bohatera. Na koniec gry zdobywasz 2  punkty chwały.



 **Księga mądrości:** Natychmiast  awansuj jednego ze swoich bohaterów. Na koniec gry zdobywasz 3  punkty chwały.



## KARTY MOCY


**Alchemik:** Gdy korzystasz z dowolnej kości, by uwarzyć 2  **miksturę**, zdobądź 1 dodatkową  **miksturę**. Na koniec gry tracisz 1  punkt chwały.



**Barbarzyńca:** Nie otrzymujesz **obrażeń** podczas walki z  **bossami**.





**Berserker:** Masz +2 do siły podczas walki z  **bossami**. Na koniec gry tracisz 2  punkty chwały.

**Jasnowidz:** Na początku każdej rundy otrzymujesz 1 obrażenie mniej z  **czaszek**. Na koniec gry zdobywasz 2  punkty chwały.


**Kupiec:** Zdobądź  **miksturę** za każdym razem, gdy łupisz  **klejnot** (2 klejnoty poza mapą podziemi też się liczą).




**Łowca skarbów:** Podczas przygotowania do gry złup 1  **klejnot** o dowolnej literze. Ten klejnot nie znika z podziemi innych graczy – nadal mogą go złupić.



**Medyk:** Podczas przygotowania do gry zdobądź 2  **mikstury**. Na koniec gry zdobywasz 2  punkty chwały.



**Odkrywca:** Za każdym razem, gdy  poruszasz się przez  wodę (dzięki medalionowi Khar), zdobywasz 1  **punkt ruchu**. Na koniec gry tracisz 1  punkt chwały.




**Psionik:** Raz na rundę możesz użyć 1 białej kości jako czarnej albo odwrotnie.


**Rzemieślnik:** Podczas przygotowania gry zdobądź po 1 części dwóch różnych  **magicznych przedmiotów**. Na koniec gry tracisz 3  punkty chwały.



**Szaman:** Zdobądź  **miksturę za każde 3 pokonane**  **potwory**. Na koniec gry zdobywasz 3  punkty chwały.

**Szlachcic:** Zdobądź część  **magicznego przedmiotu** za każdym razem, gdy jeden z twoich bohaterów awansuje na 5. poziom. Na koniec gry tracisz 1  punkt chwały.

**Weteran:** Podczas przygotowania do gry  **awansuj 2 różnych bohaterów**. Na koniec gry tracisz 3  punkty chwały.

**Władca bestii:** Zdobądź część  **magicznego przedmiotu** za każde 3 pokonane  **potwory**. Na koniec gry tracisz 2  punkty chwały.

**Zabójca:** Podczas przygotowania gry **pokonaj 2**  **potwory** w swoich podziemiach (przekreśl je i wypełnij 2 pola na **torze potworów**).

**Zwiadowca:** Nie otrzymujesz obrazów od  **pułapek**. Na koniec gry tracisz 2  punkty chwały.

## PODZIĘKOWANIA

Autor chciałby podziękować wszystkim, którzy brali udział w pracach nad tym projektem, a w szczególności kolektywowi Mansão das Peças.

## TWÓRCY

Projekt gry: **Leandro Pires**

Ilustracje: **Dan Ramos**

Fabula: **Márcio Botelho**

Produkcja: **Diego Bianchini**

Opracowanie: **Gerson Lopes**

Redakcja: **Márcio Botelho**

Instrukcja: **Thiago Leite**



## EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie i opracowanie graficzne:  
**Marek Baranowski**

Korekta: **Renata Skrucha**

Redakcja: **Patryk Blok**

Wydawca: **Michał Herman**

