

Podziemia



Legenda głosi, że czarnoksiężnik, który niegdyś władał krainą Magii i Miecza zbudował pod swoim królestwem rozległe podziemia – mroczne tunele, pełne pułapek korytarze, komnaty, w których jeden nierozważny krok mógł się okazać ostatnim. Jednak wszelkie niebezpieczeństwa blakły, gdy usłyszało się o nagrodzie, jaką obiecywało szczęśliwe pokonanie Podziemi – tą nagrodą było odkrycie drogi do osławionej Korony Władzy. Teraz, po wielu wiekach, zostało odnalezione wejście (...)

SPIIS TREŚCI

1. Wstęp
2. Wyposażenie
3. Przygotowanie do gry
4. Odnalezienie Wejścia
5. Wkroczenie do Podziemi
6. Poruszanie się po Podziemiach
7. Spotkania w Podziemiach
8. Wyjście z Podziemi
9. Ucieczka z Podziemi
0. Czary w Podziemiach
1. Zdarzenia w Podziemiach
2. Specjalne Zdolności w Podziemiach
3. Alternatywne zasady gry
4. Skrócona rozgrywka w Podziemiach

1. WSTĘP

„Podziemia” zostały zaprojektowane jako uzupełnienie i rozszerzenie gry „Magia i Miecz” i nie stanowią gry samoistnej, tzn. mogą być używane tylko w połączeniu z „Magią i Mieczem”. W czasie podróży po Krainach znajdujących się na głównej planszy (tzn. na planszy „Magii i Miecza”) gracze mogą odnaleźć wejście do Podziemi. Ci, którzy zdecydują się z niego skorzystać przenoszą swoich Poszukiwaczy na planszę przedstawiającą Podziemia i poruszają się po niej do czasu ponownego wyjścia na światło słoneczne, tzn. na planszę główną. Podziemia mogą zaprowadzić Poszukiwaczy prosto do Korony Władzy albo też, co bardziej prawdopodobne, stać się dla nich miejscem wiecznego spoczynku (jakże odpowiednim!).

Poza planszą i Kartami, będącymi bezpośrednio częściami składowymi „Podziemi” niniejszy pakiet zawiera również rozszerzenie klasycznej, pierwotnej gry „Magia

i Miecz” o nowych Poszukiwaczy, nowe Karty Przygód, Czary, itd.

2. WYPOSAŻENIE

„Podziemia” powinny zawierać następujące części składowe:

- 1 Planszę Podziemi
- 32 Kart Podziemi
- 40 Kart Przygód
- 18 Kart Poszukiwaczy
- 12 Kart Czarów
- 1 Instrukcję

Wszelkie braki prosimy zgłaszać do naszej firmy, a postaramy się jak najszybciej uzupełnić wyposażenie gry.

3. PRZYGOTOWANIE DO GRY

3.1 Po normalnym rozłożeniu planszy głównej „Magii i Miecza”, należy dołączyć do starych Kart wszystkie nowe Karty, poza Kartami Podziemi.

3.2 Obok planszy głównej należy rozłożyć planszę Podziemi.

3.3 Karty Podziemi należy potasować i położyć obok planszy Podziemi.

4. ODNALEZIENIE WEJŚCIA

4.1 Jeżeli ze stosu Kart Przygód zostanie wyciągnięta Karta „Wejście do Podziemi”, należy ją traktować jako Miejsce i położyć odkrytą na obszarze, na którym została odnaleziona. Gdy na planszy znajdują się dwa Wejścia, każde następne należy ignorować, odkładając na stos Kart użytych i ciągnąć w zamian następną Kartę Przygód.

4.2 Wejścia do Podziemi nie mogą zostać usunięte Czarem „Zniszczenie”, nie działa

na nie również Trzęsienie Ziemi – w każdym z tych przypadków pozostają na planszy.

5. WKROCZENIE DO PODZIEMI

5.1 Żeby wkroczyć do Podziemi Poszukiwacz musi zakończyć swój Ruch na obszarze, na którym znajduje się Karta „Wejście do Podziemi”.

5.2 W czasie swego następnego Ruchu Poszukiwacz może przemieścić się na obszar „Wejście” planszy Podziemi. Musi się na nim zatrzymać – dalszą drogę po Podziemiach może rozpocząć dopiero w swoim kolejnym Ruchu. Wkroczenie do Podziemi nie jest obowiązkowe i Poszukiwacz może kontynuować wędrowkę po głównej planszy.

5.3 Poszukiwacz nie może zabrać ze sobą do Podziemi Konia, Rumaka ani Wozu. W chwili wkroczenia do Podziemi ich Karty muszą zostać odłożone na stos Kart użytych.

6. PORUSZANIE SIĘ PO PODZIEMIACH

6.1 Droga przez Podziemia wiedzie po spirali, której jeden koniec stanowi Wejście, a drugi, będący celem wędrowki, położony w centrum planszy Skarbiec.

6.2 Poszukiwacze poruszają się po podziemiach w taki sam sposób, jak po Krainach Zewnętrznej i Środkowej głównej planszy, tzn. rzucając jedną kostką w celu określenia liczby obszarów, które mogą przejść podczas tego Ruchu. Różnica polega na tym, że w Podziemiach możliwy jest ruch tylko w jedną stronę – ku centrum. Poza pewnymi wyjątkami, które zostaną wymienione niżej, nie można wracać ku Wejściu.

6.3 Poszukiwacze muszą iść wzdłuż spiral-

nej ścieżki – nie mogą przechodzić przez ściany.

6.4 Poszukiwacz może cofnąć się, tzn. pójść w stronę Wejścia tylko w następujących przypadkach:

- jeżeli wymagają tego zasady, wyszczególnione na Karcie Przygody lub na obszarze, na który wkroczył;

- gdy Poszukiwacz zostanie pokonany w Walce (niezależnie od jej rodzaju) musi pójść w stronę Wyjścia podczas swego następnego Ruchu (tylko jeden raz);

- gdy Poszukiwacz ucieka z Podziemi – patrz niżej – punkt 9.

6.5 Specjalne Zdolności niektórych Poszukiwaczy, wpływające na sposób ich poruszania się w świecie zewnętrznym, w Podziemiach ulegają pewnym modyfikacjom – patrz punkt 12.

7. SPOTKANIA W PODZIEMIACH

7.1. Spotkania w Podziemiach są rozgrywane dokładnie tak samo, jak Spotkania na głównej planszy.

7.2. Specjalne Zdolności niektórych Poszukiwaczy, wpływające na Walkę i rzucanie Czarów w świecie zewnętrznym, w Podziemiach ulegają pewnym modyfikacjom – patrz punkt 12.

7.3 Gdy Poszukiwacz zostanie pokonany w Walce, niezależnie od jej rodzaju, musi w czasie swego następnego Ruchu cofnąć się w stronę Wyjścia. Normalnie rzuca kostką, jednak porusza się, jak to już zostało napisane, wstecz. Musi się zatrzymać, jeżeli w trakcie takiego „karnego” Ruchu dotrze do Wejścia.

8. WYJŚCIE Z PODZIEMI

8.1 Po dotarciu do Skarbcza Poszukiwacz musi się zatrzymać. Podczas swego następnego Ruchu rzuca kostką i w zestawieniu wydrukowanym na planszy (na obszarze Skarbcza) sprawdza, w którym miejscu zewnętrznego świata znajdzie się po wyjściu z Podziemi. Dodaje jeden do wyniku rzutu kostką za każdego Poszukiwacza, znajdującego się na obszarze Korony Władzy, licząc wyniki powyżej 6 jako 6. Wyjście z Podziemi w ten sposób uważane jest za cały Ruch – normalną wędrówkę Poszukiwacz może rozpocząć dopiero w następnej turze.

8.2 Poszukiwacz nie może wejść do Podziemi i natychmiast, w następnej turze, je opuścić. Musi wykonać Ruch według zasad, opisanych w punkcie 6.2. Jednakże znalazłszy się ponownie, w jakiegokolwiek następnej turze, na obszarze Wejścia (choćby wskutek przypadków, wymienionych w punkcie 6.4) może wyjść z Podziemi w następnym Ruchu, przenosząc się do któregośkolwiek Wejścia do Podziemi na głównej planszy i traktując to

jako cały Ruch w tej turze. Po opuszczeniu Podziemi w ten sposób musi chociaż przez jedną turę wędrować po świecie zewnętrznym.

8.3 Poszukiwacz może wydostać się z Podziemi Tunelem, jeżeli trafi na obszar, na którym leży ta Karta Podziemi.

9. UCIECZKA Z PODZIEMI

9.1 W każdej chwili po opuszczeniu obszaru Wejścia, gracz może zadeklarować, że prowadzony przez niego Poszukiwacz ucieka z Podziemi. Od tej chwili Poszukiwacz wykonuje swoje Ruchy normalnie, jednak w drugą stronę, ku Wyjściu. Nie można odwołać ucieczki – raz zadeklarowana, musi się dokonać (według zasad opisanych w punkcie 8.2).

9.2 Przegrana w Walce podczas ucieczki nie zmienia kierunku poruszania się Poszukiwacza.

10. CZARY W PODZIEMIACH

Przebywając w Podziemiach Poszukiwacz może rzucać Czary na innych Poszukiwaczy, Karty i obszary na obu planszach – również na tej głównej. I odwrotnie – Poszukiwacze z planszy głównej mogą oddziaływać czarami na swych konkurentów, Karty i obszary w Podziemiach. Pewną pomocą mogą tu służyć poniższe wyjaśnienia:

10.1 Czary „Zniszczenie”, „Przemieszczenie”, „Zamiana” i „Objawienie” mogą być używane w stosunku do Kart Podziemi.

10.2 Czary „Bariera” i „Pułapka” mogą być umieszczane na obszarach Podziemi.

10.3 Czar „Zmylenie kierunku” może być użyty przeciw Poszukiwaczowi znajdującemu się w Podziemiach.

10.4 Czar „Teleportacja” nie może używać Poszukiwacz znajdujący się w Podziemiach.

W innych przypadkach Podziemia traktowane są jak jedna Kraina.

11. ZDARZENIA W PODZIEMIACH

11.1 Następujące Zdarzenia mają wpływ na Poszukiwaczy, znajdujących się w Podziemiach: Zła Ciemność, Dzień Duchów, Magiczny Cyklon, Podatek.

11.2 Zameć, Burza i Trąba Powietrzna nie wpływają na Poszukiwaczy, znajdujących się w Podziemiach.

11.3 Konjunkcja oddziałuje na Duchy, znajdujące się w Podziemiach.

W innych przypadkach Podziemia traktowane są jak jedna Kraina.

12. SPECJALNE ZDOLNOŚCI W PODZIEMIACH

12.1 Amazonka, Centaur: nie możecie używać w Podziemiach Specjalnej Zdolności, dotyczącej Ruchu.

12.2 Zabojca: nie możecie zaszytytować Strażnika w Strażnicy.

12.3 Inkwizytor: przebywając w Podziemiach nie możecie nikogo uwięzić za herezję.

12.4 Kobold: w Podziemiach nie możecie się teleportować.

12.5 Ninja: w Podziemiach musicie w normalny sposób zbadać wszystkie obszary, na których się znajdziecie oraz nie możecie wyzykać się Wrogom.

12.6 Ork: wilk w żaden sposób nie wpływa na twoją szybkość poruszania się po Podziemiach.

12.7 Karateka: nie możecie zadać śmiertelnego uderzenia Strażnikowi w Strażnicy.

12.8 Wroźka: możecie wziąć tylko jedną, gorącą Kartę ze stosu Kart Podziemi.

12.9 Zulus: przepędzając pokonanego przez siebie Poszukiwacza, w Podziemiach możecie przesunąć go w którymkolwiek kierunku, jednak podczas następnej tury (jednej) taki Poszukiwacz musi pójść w stronę Wejścia.

12.10 Filozof: w Podziemiach możecie wyłączyć **obejrzeć** następną Kartę Podziemi. Na głównej planszy możecie wyłącznie **obejrzeć** następną Kartę Przygod.

13. ALTERNATYWNE ZASADY GRY

Jeżeli zgodzą się na to wszyscy uczestnicy gry każda z poniższych zasad może zastąpić te, które normalnie rządzą zachowaniem się w Skarbcu.

13.1 Wykaz wyjść ze Skarbcza, wydrukowany na planszy jest ignorowany. Poszukiwacz, który dotrze do Skarbcza otrzymuje Talizman i w następnej turze wychodzi na obszarze „Tajemne Wrota”. Jeżeli ta zasada jest stosowana należy wyjąć wszystkie Talizmany spośród Kart Przygod i umieścić je na bok. Poszukiwacz, który już posiada Talizman nie może w Skarbcu otrzymać drugiego.

13.2 Wykaz wyjść ze Skarbcza jest używany w normalny sposób do chwili, w której jeden z Poszukiwaczy dotrze do Korony Władzy. Od tego momentu każdy, kto znajdzie się w Skarbcu automatycznie zostaje przeniesiony na obszar Korony Władzy.

14. SKRÓCONA ROZGRYWKA W PODZIEMIACH

Jest to wariant, pozwalający na grę przy użyciu wyłącznie planszy Podziemi. Główna plansza i Karty Przygod nie są używane. Wszyscy Poszukiwacze są wybierani i przygotowywani w normalny sposób, jednak rozpoczynają wędrówkę na obszarze Wejścia. Gra toczy się według zasad obowiązujących w Podziemiach, zaś zwycięzcą zostaje ten Poszukiwacz, który jako pierwszy dotrze do Skarbcza.

AUTORZY:

Opracowanie gry: **Bob Harris**

Polska wersja: **Darosław Jerzy Toruń**

Rysunki: **Grzegorz Komorowski**

Opracowanie graficzno-techniczne: **Maciej Makowski**

Projekt obwoluty: **Andrzej Brzezicki**

© COPYRIGHT 1987 GAMES WORKSHOP LTD

