

4 Ruci dwoma kostkami	3 Ruci kostką	2 Ruci dwoma kostkami	1 Ruci kostką
2-Musier walcu	1 Gratek ze	1-2 Zostajesz w miernym	1-Podwójasz złoto
Starym gospod	złotkiem, który	przez wino, który wygrasz	2-Dostajesz talizman
dopóki wygrasz	cię ze wszystkich	3-4 Potwójasz swe złoto	3-Dostajesz 4 rżony
3-6 Zyskujesz	okradli	5-Tracisz wszystkie	4-Dostajesz 10mz
7-8 Tracisz całe	2-3 Zyskujesz 5mz	magiczne przedmioty	5-Tracisz 2mz
i wszystkie	4-5 Zostajesz	6-7 Zyskujesz 20mz	6-Zostajesz
9-10 Zyskujesz 2mz	zaminionem	8-9 Tracisz całe złoto	zaminionem w

gospody

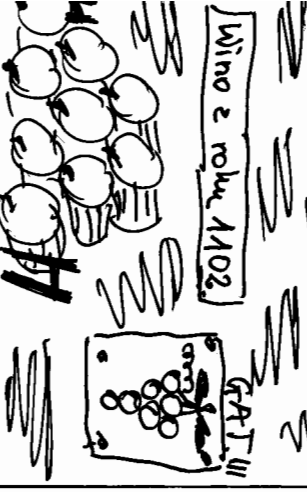
Korytarz



Wyciągnij 2 karty gospoda. Nie ciągniesz dwóch kart jeśli nie tu one znajdują się.

Strop gospody

Pianica I



Wyciągnij 1 kartę gospoda. Nie ciągniesz karty jeśli ją już tu jest.

Strop gospody

Korytarz



Wyciągnij 1 kartę gospoda. Nie ciągniesz karty jeśli ją już tu jest.

Pianica II



Wyciągnij 1 kartę gospoda. Nie ciągniesz karty jeśli ją już tu jest.

Strop gospody

Stary Gospodarz (si to w swej wędrownie napothate Gospodara. To niegdys ta gospode. Teraz zrozpa zrobił jego syn z kiedy gospoda w krainie Ma chce się zemścić a to że wiohi jest przynyma tego kogo napotha. Jeśli zgarniesz 5mz jedynym je

Strop gospody

Pianica III



Wyciągnij 2 karty gospoda. Nie ciągniesz dwóch kart jeśli już tu są.

Strop gospody

Korytarz.

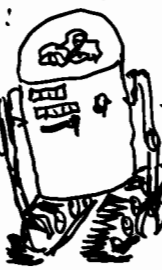


Pija
zot
Pied
spot
zotn
Ruci
1-2 pr
g
3-4 Wo
5-6 Ja
ofiaro

Zwariowany teleportal.

To zwariowane urządzenie przyblekało się tu z kosmicznej okłani i od tej pory wszystko i wszystkich teleportuje. Ruci kostka gdzie jesteś:

- 1-2 Oaza
- 3-4 Krypta
- 5-6 Teleportacyjne wrota



Ogr. Korytarz



Wyciągnij Ogr. Prosi o jalmużkę 1mz. Jeśli mu ją dasz, ci wywrzisz jeden doświadek 5mz

5 Rzuć kostką.
1-4 wygras! toper obosierany 2 mudy, 10mz, 10kizman, 2punkty sity i taraze.

6 Rzuć kostką.
1-3 traciez 3 punkty wygras! 2-3 traciez usyatho i zostajesz telepor- tawo do zamku. 3-4 dostajesz 5mz 5-6 wygras!

Strop

Korytarz Lemsty.

Wyciągnij 2 karty gospoda. Nie ciągniesz dwóch kart jeśli już się tu one znajdują.

Korytarz

Przez korytarz przeleciał słońce w postaci cykloru. Jeśli masz złośliwą tracię je.

Miksturami.

ny alchemik postanowił zrobić swój sklep z... Za jeden miz, możesz tu... Rzuć kostką, jak... tura zmienia cię w ropuchę... tura podwaja twoją moc... tura sprawia, iż porzucasz... miejsce wszystkie swe... dmioty oprow magicznych.

Korytarz.

Rzuć 2 razy kostką:
1-2 Za dużo wypitś traciez 2 tury
3-4 Spadłś z drabiny traciez 1 miz
5-6 Wychochłś na 1 piętro zgubiłś 2mz
7-8 Spotykałś Maga. Zyskujesz 2zary
9-10 Zgubiłś pułgiaciela.
11-12 Na 1 piętro bez powodu zawrępią cię prawie nieprzytomny (sita 1). Jeśli nie chcesz by zachłapał ci waler.

Strop gospody

Pred tobą stoi drabina. Możesz miz przejść na 1 piętro. Gospody w następnej turze.

Korytarz

Wyciągnij 1 kartę gospoda. Nie ciągniesz karty jeśli jakas tu już jest.

Gimny Zaułek

Zrozpaczony bankrutem (sita 22) niezwykłym atletem postanawia z korytarza zrobić ring bokierski. Każdy kto tu trafi musi z nim walczyć bądź wygłupić się 5mz.

III Stolik

Rzuć kostką
1-3 Stolik zajęty jest przez pielną drewnianą. Traciez 1 turę.
4-5 Stolik jest pusty. Znajdujesz przy stolek tawre, 2broję, helm i 2mz. a w maptywie naciśniesz traciez 1 turę.

Strop gospody

Teleportacyjne wrota

Za jedyne 5mz tymi wrotami możesz przejść wprost do bramy miasta.

Sulepik Wędrownego Magika

1 czar = 2 miz
1 wybrany czar spośród wszystkich czarów = 5mz

W berustanach wędrowce Magik ratnymat się tu i sprzedaje czary by zarobić na swe utrzymanie.

6-Przepraszam! wszystko idzie do mnie i stąd nr 14	Jeśli chcesz grać dalej pniej do mnie i stąd nr 14
Jeśli chcesz grać dalej pniej do mnie i stąd nr 14	Jeśli chcesz grać dalej pniej do mnie i stąd nr 14

Wybranego losowo.
Przepraszam na
podłazce
gospody.

Sklep z
Miankami
z korytarza
Miksturami
wypić mik
1-2 Mik
3-4 Mik
5-6 Mik
w tym poe

Korytarz
304
Jeśli chcesz grać
dalej pniej do
mnie i stąd nr 14

Przechodząc
korytarzem,
zauważyłeś
otworną ugrze
w podłazce.
Sprawdzi ją
rucając kostką.
1-2 w ugrze ugrze
5, 2 mż.
3-4 Wyrwa okno
i nie być zapadła.
Sprawdzi na korytarz
miej.
5-6 Złapawo ci się.

Flory tam, jeśli musisz
wyrwać kostkę 6 lub
walczyć ze strażnikiem
(siła 20).

IV Stolik
Rzuci 2 razy kostką lub 1 raz gdy nie masz złota.
1 Tracisz 3 punkty mocy.
2 Nagle zasypiasz a gdy się budzisz nie masz przyjaciela (ropuchę).
3 Tracisz 2 tury
4 Przy stoliku siedzi Mag który ziewając zamienia cię w
5 Przez zdenerwowanego olbrzymiego komara zgubiles
6 Nic
7 Przysiadasz się do stolika i tracisz 1 turę
8 W pośpiechu zgubiles 2 mż
9 Znalazłeś mufa, który spożywa resztki
10 Znalazłeś 2 mż
11 Zastajesz zaatakowany przez mysz (siła 1)
12 Od wróblej, która tu
odparzywa dostajesz
2 punkty siły.

II Stolik
Rzuci dwoma kostkami:
1-3 Stolik jest zajęty przez smoka
(siła 7). Walec.
4-6 Znalazłeś 2 mż.
7-8 Abymates' stół i pozabijates
wszystkich gości. Karciarz
wyrzuci cię z gospody na
pola i grozi pięścią.
9-10 Karciarz oferuje ci spotkanie
stolika za 6 mż. Jeśli się zgodzisz
tracisz 2 tury.
11-12 Stolik jest zajęty przez dobrego
Maga, który daje ci 2 magi.

Korytarz
Wyciągnij 2 karty gospoda. Ni
2 kart jeśli dwie się tu z
Na tym polu jesteś zawsze si

Jeśli wchodzisz do
pokoju rzuci
kostką.
1-2 Pokój jest
pusty
3-4 Pomylłeś
pokoje. Rozważasz
lucifer (siła 3)
Wyrwa cię na
podłazce.
5-6 Zastajesz
wyrwaną na korytarz
pokoju lub cagunij 1
karty. Nie cagunij karty
5 tu już jest.

Korytarz
Wyrwa cię na
podłazce.
5-6 Zastajesz
wyrwaną na korytarz
pokoju lub cagunij 1
karty. Nie cagunij karty
5 tu już jest.

I Stolik
Rzuci kostką:
1-2 Nic ci się
nie dzieje.
3 Znalazłeś
przy stoliku
2 mż.
4 Na słuch
trującego oparu
tracisz 1p
wyrwaności

Wejście do gospody
ENTER
Flory tu
wejść zapłacić.
Rzuci kostką ile
mieszkań złota.
musisz zapłacić
jeśli wyrzucisz
6 lub 5 strażnika
okazuje się być
tym samym
przeglądaniem.
za darmo.