



**W**strzymując oddech siedział w mierzającym napięciu starając się przebić wzrokiem otaczające go ciemności. Na krawędzi doliny, po stronie przeciwległej do stoku, raczej wyczuł niż dostrzegł jakiś cień. Wyteżył wzrok i wydało mu się, że cień rośnie z każdą sekundą. Po chwili pozbył się wszelkich wątpliwości, olbrzymia postać, czarniejsza niż otaczające ją skały, spoglądała wprost na niego! Elf usłyszał ciężki, przejmujący dreszczem oddech, a jego ręka sama sięgnęła po miecz !!!

# MAGIA I MIECZ W JASKINII

# MAGIA i MIECZ

# JASKINIA

**W**kraczając do mrocznych korytarzy Jaskini, pełnych różnego rodzaju niebezpieczeństw i istot, których pochodzenie na zawsze pozostanie zagadką wszechświata, pragnąłeś zwiększyć swoje szanse na zdobycie Korony Władzy, umożliwiającej panowanie nad światem. Twoim postępowaniem nie kierowała jednak zwykła brawura, przejawiana w ignorowaniu trwogi, ani też zbytne zamiłowanie do przygód, których sporo oczekiwało Cię w tej krainie, tylko... chłodna kalkulacja – ponieważ doskonale zdawałeś sobie sprawę, jak bardzo odnalezienie Magicznego Kryształu przybliży osiągnięcie najważniejszego celu Twojej wyprawy...

## ★★★★★ WSTĘP ★★★★★

Gra „Jaskinia” jest kolejnym uzupełnieniem „Magii i Miecza”, które w przeciwieństwie do poprzednich stanowi również grę samoistną, co oznacza, iż można w nią grać nie mając głównej planszy. Co więcej, w grze tej można wykorzystać Karty Przygód, Czarów i Poszukiwaczy zawarte w pozostałych rozszerzeniach podstawowej wersji i tym samym uatrakcyjnić przebieg rozgrywki.

W zależności jednak od tego, czy gra się z wykorzystaniem głównej planszy czy też jedynie używając elementów wyposażenia samej „Jaskini”, różny jest cel gry i sposoby jego osiągnięcia. Dlatego też reguły gry są zaprojektowane w ten sposób, iż dotyczą samej gry „Jaskinia”, natomiast w przypadku rozgrywki z wykorzystaniem pierwszej części „Magii i Miecza” podstawę stanowią przepisy w niej zawarte, a poniższe stają się wówczas jedynie ich uzupełnieniem, odnoszącym się w szczególności do rozszerzenia w postaci gry „Jaskinia”.

## ★★★★★ WYPOSAŻENIE ★★★★★ PLANSZA

Jest to graficzny obraz Krainy, po której odbywa się wędrówka Poszukiwaczy. Są tu dwa rodzaje Obszarów: fragmenty korytarza Jaskini oraz Komnaty.

### 30 KART PRZYGÓD

Na Kartach Przygód opisane są niezwykle Miejsca, które Poszukiwacze odwiedzą w trakcie rozgrywki, Zdarzenia, których będą świadkami lub uczestnikami, zwykłe i magiczne Przedmioty, które znajdują; są też scharakteryzowani Wrogowie, Przyjaciele i Nieznajomi, których spotkają.

### 10 KART CZARÓW

Opisano na nich Czary, których można używać w trakcie gry.

### 60 KART JASKINI

Karty te, zaprojektowane identycznie jak Karty Przygód, zastępują je lub uzupełniają na terenie Jaskini.

### 12 KART PODZIEMI

Są one wykorzystywane na tych samych zasadach, jak Karty Przygód, tyle że w Podziemiach.

### 8 KART POSZUKIWACZY

Karty Poszukiwaczy są podwójne: karta większa oprócz ilustracji zawiera informacje na temat Poszukiwacza, zaś karta mniejsza, po osadzeniu w plastikowej podstawie będzie stanowić graficzną reprezentację Poszukiwacza na planszy (pionek). W dalszej części instrukcji zwrot „Karta Poszukiwacza” będzie oznaczał tylko kartę większą (opisaną), zaś zwrot „Poszukiwacz” – samą postać (pionek).

### 160 ŻETONÓW POMOCNICZYCH

Żetony należy podzielić według kolorów. Używane są one do oznaczania indywidualnych cech Poszukiwacza: Siły (Czerwone), Mocy (Niebieskie), Wytrzymałości (Zielone), oraz liczby posiadanych przez niego mieszkańców złota (Żółte).

### KOSTKA

Kostki używa się przy wykonywaniu Ruchów, przy rozstrzyganiu obu rodzajów Walki (opisane są one dokładniej dalej), jak również przy określaniu skutków wykonywania niektórych instrukcji. Jeżeli wymaga się użycia więcej niż jednej kostki, należy rzucić kostką kilkakrotnie i dodać wyniki.

## ★★ PRZYGOTOWANIE DO GRY ★★

Karty Poszukiwaczy należy potasować, a następnie jedną, wybraną losowo, położyć przed każdym z grających. Jeżeli wszyscy gracze się zgodzą, dopuszczalne jest zrezygnowanie z losowego wyboru i wówczas każdy z graczy może wybrać



**POCZĄTKOWA SIŁA POSZUKIWACZA**  
W tym miejscu należy umieszczać czerwone żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała bieżącą Siłę Poszukiwacza.

**POCZĄTKOWA MOC POSZUKIWACZA**  
W tym miejscu należy umieszczać niebieskie żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała bieżącą Moc Poszukiwacza.

**POSZUKIWACZ**

**Charakter Poszukiwacza**

**Miejsce rozpoczęcia gry**

**Opis specjalnych zdolności**

**ZŁODZIEJ**

Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

**SPECJALNE ZDOLNOŚCI**

- Każdemu napotkanemu Poszukiwaczowi możesz ukraść dowolny Przedmiot lub mieszek złota.
- Możesz również ukraść jeden Przedmiot, ilekroć trafisz na Targowisko. Rzucić kostką, żeby ustalić co ukraść:

- Miecz
- Helm
- Butelkę
- Tarczę
- Mula
- Trąbę

**SIŁA 3**

**MOC 3**

**ZŁOTO**

**WYTRZYMAŁOŚĆ**

**PRZEDMIOTY**


**PRZYJACIELE**

W tym miejscu należy umieszczać w trakcie gry żółte żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała ilość posiadanych przez Poszukiwacza mieszków ze złotem. Jeden żeton reprezentuje jeden mieszek.

W tym miejscu, należy umieszczać w trakcie gry zielone żetony, tak, żeby ich suma odzwierciedlała bieżącą Wytrzymałość Poszukiwacza.

MAGICZNY S PRZEDMIOT

**RÓŻDZKA**



W tym miejscu należy umieszczać wszystkie znalezione przez Poszukiwacza Przedmioty.

Moc zawarta w Różdżce zapewnia jej właścicielowi posiadanie co najmniej 1

PRZEDMIOT S PRZEDMIOT


**ZBROJA**



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi zbroję straci w walce 1 punkt Wytrzymałości.

PRZYJACIEL S PRZYJACIEL


**SKRZAT**



Dzięki skrzatowi jesteś zawsze bezpieczny w Lesie i nie musisz tam rzucać kostki.

PRZYJACIEL S PRZYJACIEL

**KSIEŻNICZKA**



Dzięki księżniczce podczas każdej wizyty w Zamku możesz odzyskać do 2 upiór.

tego Poszukiwacza, który mu najbardziej odpowiada (oczywiście każdy innego).

Na rysunku obok wyjaśniono znaczenie poszczególnych informacji, jakie można znaleźć na Karcie Poszukiwacza, a także pokazano, jak podczas gry należy rejestrować zmiany cech i stan posiadania Poszukiwacza. Miejsce startu podane na Kartach Poszukiwaczy w przypadku gry w samą „Jaskinię” należy zignorować, ustawiając wszystkich Poszukiwaczy na Obszarze Wejścia do Jaskini, umieszczonego na planszy gry, natomiast przy wykorzystaniu wersji podstawowej gry „Magia i Miecz” miejsca startu są zgodne z informacjami umieszczonymi na Kartach Poszukiwaczy.

Każdy z graczy odnajduje swego Poszukiwacza, tzn. jego wizerunek (karta mniejsza) i umocowuje go w plastikowej podstawie. Następnie umieszcza Poszukiwacza na planszy. Wokół leżącej przed nim Karty Poszukiwacza (karta większa) każdy z graczy rozmieszcza odpowiednie żetony (patrz rysunek). Większość Poszukiwaczy (poza tymi, na których Kartach znajdują się inne informacje) rozpoczyna grę z 1 mieszkem złota i 4 punktami Wytrzymałości.

Z zestawu Kart Przygód należy odłożyć Karty: Minerał, Pokuta, Deszcz Meteorów, Mapa Podziemi, Pikt, Werbunek, Porwanie. Natomiast pozostałe Karty powinny być potasowane i ułożone obrazkiem z opisem do dołu (tzn. powinny być zakryte). Utworzony zostanie w ten sposób stos Kart Przygód. Podobnie postępujemy z Kartami Czarów, odkładając Czary: Opatrzność i Hulaszczy Żywot. Z kolei z Kart Jaskini wyciągamy Kartę symbolizującą Magiczny Kryształ i kładziemy ją z boku, gdyż będzie jeszcze potrzebna w trakcie gry. Wszystkie Karty Podziemi są niepotrzebne w przypadku gry jedynie w „Jaskinię”.

Każdy Poszukiwacz dysponujący już na początku gry Czarami ciągnie ze stosu odpowiednią liczbę Kart Czarów. Nie powinien ich jednak pokazywać pozostałym graczom.

Gdy już wszystkie Karty zostały odpowiednio rozmieszczone, gracze rzucają kostką lub w dowolny inny sposób ustalają, który z nich rozpocznie grę jako pierwszy. Jako następny, Ruch wykona gracz siedzący po jego lewej stronie, itd. zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W przypadku gry z użyciem wersji podstawowej „Magii i Miecza” wraz z rozszerzeniami, graczy odkładają jedynie te Karty, która symbolizuje Magiczny Kryształ, natomiast reszta Kart jest normalnie wykorzystywana w grze.

★★★★★

**CEL GRY**

★★★★★

Celem gry jest dotarcie do Komnaty z Magicznym Kryształem i zdobycie go po pomyślnym zakończeniu prób: siły, mocy i zasobności. W przypadku gry z użyciem planszy oraz rekwizytów z „Magii i Miecza” celem jest zdobycie Korony Władzy, a posiadanie Magicznego Kryształu jedynie zbliża Poszukiwacza do jego osiągnięcia.

★★★

**ZASADY DOTYCZĄCE POSZUKIWACZY**

★★★

### 1. SIŁA

Ta cecha obrazuje zarówno siłę fizyczną Poszukiwacza, jak i jego kondycję oraz umiejętności bojowe. Jest używana podczas Walki, może też zostać wykorzystana do pokonywania różnych przeszkód, pojawiających się w trakcie wędrówki. Siłę oznacza się przez umieszczenie czerwonych żetonów obok Karty Poszukiwacza.

- Tylko początkowa Siła Poszukiwacza i ewentualny jej wzrost w trakcie gry są oznaczane za pomocą żetonów. Siły uzyskanej dzięki Przedmiotom, Magicznym Przedmiotom i Przyjaciółom w ten sposób się nie oznacza, jednak dodaje się ją, gdy jest to wymagane lub dozwolone.
- Każda utrata Siły musi spowodować usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.
- Siła Poszukiwacza nie może spaść poniżej poziomu z jakim rozpoczął on grę.
- Powiększenie Siły może nastąpić w wyniku zwycięskich walk ze Zwierzętami lub Potworami. Karty zabitych Wrogów są zatrzymywane i mogą w dowolnym momencie być wymienione na dodatkowe punkty Siły. Poszukiwacz zyskuje 1 punkt Siły za każde 7 punktów Siły pokonanych Wrogów, które są oznaczone na ich Kartach. Punkty ponad wielokrotność 7 są stracone. Po takiej wymianie, Karty pokonanych Wrogów należy odłożyć.
- Siła może zostać powiększona także w wyniku spotkań lub Badania Obszaru, na którym Poszukiwacz się znalazł.
- Całkowita Siła Poszukiwacza w każdym momencie gry składa się z jego własnej Siły, czyli tej, która jest oznaczona

na żetonami, oraz Siły dodatkowej, zyskanej dzięki posiadaniu odpowiednich Przyjaciół, Przedmiotów zwykłych i Magicznych.

## 2. MOC

Moc Poszukiwacza to zbiorcze określenie takich cech, jak inteligencja, wiedza i zdolności magiczne. Moc ma podstawowe znaczenie w czasie Walki Psychiczej, warunkuje również liczbę Czarów, które dany Poszukiwacz może posiadać. Moc, oznacza się przez umieszczenie niebieskich żetonów obok Karty Poszukiwacza, w przeznaczonym do tego miejscu.

- 2.1. Tylko początkowa Moc Poszukiwacza i ewentualny jej wzrost w trakcie gry są oznaczane za pomocą żetonów. Mocy zyskanej dzięki Przedmiotom, Magicznym Przedmiotom i Przyjaciółom w ten sposób się nie oznacza, jednak dodaje się ją, gdy jest to wymagane lub dozwolone.
- 2.2. Każda utrata Mocy musi spowodować usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.
- 2.3. Moc Poszukiwacza nie może spaść poniżej poziomu z jakim rozpoczynał on grę.
- 2.4. Zwiększenie Mocy może nastąpić w wyniku Spotkań lub badania Obszaru, na którym Poszukiwacz się znalazł. Może także ulec zwiększeniu (ale tylko w przypadku gry w samą „Jaskinię”) przez ciągnięcie kolejnych Kart Jaskini. Za każde wyciągnięcie wtedy przez gracza (podczas badania Obszaru) 7 Kart Jaskini otrzymuje on dodatkowo 1 punkt Mocy, zyskany dzięki doświadczeniu nabytemu w czasie trwania niebezpiecznej wędrowki.
- 2.5. Całkowita Moc Poszukiwacza w każdym momencie gry składa się z jego własnej Mocy, czyli tej, która jest oznaczona żetonami, oraz Mocy dodatkowej, zyskanej dzięki posiadaniu odpowiednich Przyjaciół, Przedmiotów zwykłych lub Magicznych.
- 2.6. Liczba Czarów, które Poszukiwacz może mieć w danym momencie jest ograniczona przez jego Moc w następujący sposób:  
Całkowita Moc Poszukiwacza: 1 2 3 4 5 6 i więcej  
Maksymalna liczba Czarów: 0 0 1 2 2 3
- 2.7. Czarami może się posługiwać każdy Poszukiwacz, który ma wystarczająco dużą Moc (z wyjątkiem Kanibala)
- 2.8. Jeżeli w jakimkolwiek momencie gry Poszukiwacz ma więcej Czarów niż wynosi podany limit, nadwyżkę musi natychmiast odłożyć.

## 3. ZŁOTO

Złoto pozwala Poszukiwaczom nabywać Przedmioty i wносить różnego typu opłaty. Zamożność Poszukiwacza oznacza się przez umieszczenie złotych żetonów, symbolizujących mieszki złota w odpowiednim miejscu obok jego Karty. Każdy żeton odpowiada 1 mieszkowi złota. Poszukiwacze zwykle zdobywają złoto podczas Spotkań lub badania Obszaru, na którym się znaleźli.

- 3.1. Każdy Poszukiwacz na początku gry ma 1 mieszek złota, chyba że na jego Karcie jest napisane inaczej.
- 3.2. Wszystkie ceny w grze są podane w mieszkach złota. Tak więc 3 mz oznacza trzy żetony.
- 3.3. Płatności za wszelkie zakupy czy też usługi są odkładane do zapasu nie użytych żetonów.
- 3.4. Zdobyte złoto (poza tym, które otrzymało się od innego Poszukiwacza) należy pobierać z zapasu nie użytych żetonów.
- 3.5. Mieszki złota nie są wliczane do limitu liczby Przedmiotów, które może posiadać jeden Poszukiwacz.

## 4. WYTRZYMAŁOŚĆ

Wytrzymałość Poszukiwacza może być tracona w Walce (obu jej rodzajach), a także przy okazji napotykania na rozliczne niebezpieczeństwa, które cychają na niego w trakcie wędrowki. Wytrzymałość oznacza się przez umieszczenie zielonych żetonów przy Karcie Poszukiwacza.

- 4.1. Każdy Poszukiwacz rozpoczyna grę mając 4 punkty Wytrzymałości.
- 4.2. Każde zmniejszenie Wytrzymałości musi spowodować usunięcie żetonów o odpowiednim nominale.
- 4.3. Poszukiwacz, który stracił wszystkie punkty Wytrzymałości jest uważany za zmarłego. Reprezentujący go obrazek usuwa się z planszy, zaś jego Karta wraca do Kart tych Poszukiwaczy, którzy nie biorą udziału w grze. Wszystko co posiadał, tzn. Przedmioty obu rodzajów, złoto, Przyjaciół, umieszcza się na Obszarze, na którym zginął. Żetony określające jego Siłę i Moc są zwracane do żetonów zapasowych, zaś Karty Czarów są umieszczane

wśród tych, które zostały już użyte. Gracz, który prowadził takiego niefortunnego Poszukiwacza może losowo wybrać sobie nowego i rozpocząć z nim grę z Obszaru Wejścia do Jaskini, ale tylko wtedy kiedy nie została jeszcze odnaleziona Komnata z Magicznym Kryształem. Jeżeli to już nastąpiło, gracz, którego Poszukiwacz zginął zostaje wyeliminowany z gry. W przypadku gry z użyciem głównej planszy „Magii i Miecza” przepisy te ulegają zmianie i wówczas faktem decydującym o pozostawieniu w dalszej grze danego gracza jest przebywanie jakiegokolwiek Poszukiwacza na terenie Obszaru Korony Władzy.

- 4.4. Zwiększenie Wytrzymałości może nastąpić w wyniku Spotkania, badania Obszaru, na którym Poszukiwacz się znalazł lub przez Uzdrawienie. Żetony służące oznaczeniu tej zmiany są pobierane spośród żetonów zapasowych.
- 4.5. Każdy Poszukiwacz może mieć dowolnie dużą Wytrzymałość.
- 4.6. Uzdrawienie może przywrócić Poszukiwaczowi tylko te punkty Wytrzymałości, które miał on na początku gry (czyli do poziomu 4 punktów). Specyficznym sposobem Uzdrawienia istniejącym tylko w przypadku gry w samą „Jaskinię” jest możliwość opuszczenia tej Krainy i udania się na Obszar symbolizujący Wejście do Jaskini w celu wyleczenia wszystkich swoich ran (tzn. odzyskania Wytrzymałości z początku gry). Za każdą wyleczoną ranę (odzyskany punkt Wytrzymałości) Poszukiwacz musi wtedy zapłacić jeden mieszek złota, a ponadto pozostać na tym Obszarze przez jedną turę (czas trwania leczenia). Przykładowo, Poszukiwacz, który chce wyleczyć dwie rany musi pozostać na Obszarze Wejścia do Jaskini dwie tury i zapłacić 2 mieszki złota. Tego rodzaju leczenie można stosować dowolną liczbę razy w czasie jednej gry.

## 5. PRZEDMIOTY

W niniejszej części instrukcji, a także tam gdzie nie jest to zaznaczone inaczej, zarówno „zwykłe”, jak i Magiczne Przedmioty określane są po prostu jako Przedmioty. Poszukiwacze wchodzi w posiadanie Przedmiotów w wyniku Spotkań lub badań Obszaru, na którym się znaleźli. Karty posiadanych Przedmiotów układa się u dołu Karty Poszukiwacza.

- 5.1. Karty wszystkich należących do Poszukiwacza Przedmiotów należy ułożyć obrazkiem z opisem do góry, tak żeby były one widoczne dla każdego, kto bierze udział w grze.
- 5.2. Żaden Poszukiwacz nie może mieć Przedmiotu, którego z mocy zasad gry nie wolno mu używać. Kartę takiego Przedmiotu należy położyć odkrytą na Obszarze, na którym ten Przedmiot został znaleziony.
- 5.3. Liczba posiadanych Przedmiotów jest ograniczona. Żaden Poszukiwacz nie może mieć więcej niż 4 Przedmioty naraz. Do tej liczby nie wlicza się mieszków złota.
- 5.4. Poszukiwacz może w każdej chwili wyrzucić posiadany Przedmiot, zostawiając jego odkrytą Kartę na Obszarze, na którym właśnie się znajduje.
- 5.5. Poszukiwacz, który zdobywa więcej niż 4 Przedmioty, musi natychmiast zdecydować się, które z nich zatrzymać, a które wyrzucić.

## 6. PRYJACIELE

Poszukiwacze będą zdobywali Przyjaciół w wyniku Spotkań lub badania Obszaru, na którym się znaleźli. Karty posiadanych Przyjaciół układa się u dołu Karty Poszukiwacza.

- 6.1. Karty Przyjaciół, towarzyszących Poszukiwaczowi muszą być ułożone obrazkiem z opisem do góry, tak żeby każdy mógł zobaczyć kogo przedstawiają.
- 6.2. Poszukiwacz może mieć dowolną liczbę Przyjaciół.
- 6.3. Karty wszystkich utraconych Przyjaciół, którzy zostali zabici lub którzy muszą być odrzuceni z jakiegóż innej przyczyny, muszą być odłożone na stos użytych Kart Przygód lub Kart Jaskini.
- 6.4. Poszukiwacz w każdej chwili może pozbyć się posiadanego Przyjaciela zostawiając jego odkrytą Kartę na Obszarze, na którym właśnie się znajduje.

## 7. CHARAKTER

Każdy Poszukiwacz ma określony Charakter: Dobry, Zły lub Neutralny. Z określonym Charakterem wiążą się różne korzyści i różne zagrożenia.



## 8. SPECJALNE ZDOLNOŚCI

Każdy z Poszukiwaczy ma Specjalne Zdolności opisane na jego Karcie wraz z ewentualnymi ograniczeniami, którym ten Poszukiwacz podlega. Specjalne zdolności niemożliwe do zastosowania przy grze jedynie w „JASKINIE” uważa się za nieistniejące.

## 9. CZARY

Efekt użycia danego Czaru jest opisany na jego Karcie. Karta zawiera również informację kiedy ten Czar może zostać użyty.

- 9.1. Każdy z Poszukiwaczy może posiadać Czary, oczywiście pod warunkiem, że pozwala mu na to jego Moc.
- 9.2. Karty Czarów posiadanych przez Poszukiwacza powinny być zakryte, tak żeby inni gracze nie mogli ich zobaczyć.
- 9.3. Poszukiwacz nie może pozbywać się Czarów, chyba że ma ich więcej niż pozwala mu na to jego Moc.
- 9.4. Zdobyte Czary może nastąpić w wyniku Spotkań lub badania Obszaru, na którym Poszukiwacz się znajduje. Niektórzy Poszukiwacze mają Czary już w chwili rozpoczęcia gry.
- 9.5. Karty Czarów należy brać z wierzchu stosu. Jeżeli stos się skończy, należy potasować Karty Czarów już rzuconych i utworzyć nowy stos.
- 9.6. Czar może zostać użyty (rzucony) tylko w sposób zgodny ze wskazówkami umieszczonymi na jego Karcie. Po rzuceniu Czarowi i po wygaśnięciu jego efektu, reprezentującą go Kartę trzeba odłożyć na stos Kart już użytych.
- 9.7. Czary działające na Poszukiwaczy czy skierowane przeciwko nim, dosięgają swe ofiary bez względu na to, w którym miejscu planszy się one znajdują. Uwaga: W przypadku gry z użyciem wersji podstawowej „Magii i Miecza” wraz z pozostałymi rozszerzeniami, w Jaskini nie wolno używać Czarów: Teleportacja, Przyzwanie Burzy, Podmuch Wiatru i Błyskawica. Poszukiwacze znajdujący się w Jaskini nie podlegają również działaniu tych Czarów.

## ★★★★★ PRZEBIEG GRY ★★★★★

### 10. TURY

Czas gry jest dzielony na tury. Podczas każdej tury Poszukiwacze wykonują:

- a) Ruch,
  - b) Spotkania i badanie Obszaru, na którym się znaleźli.
- Czynności te Poszukiwacze wykonują w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

### 11. RUCH

- 11.1. Wejście do Jaskini. W przypadku gry z wykorzystaniem samej planszy „Jaskini” wszyscy Poszukiwacze rozpoczynający grę z Obszaru Wejścia do Jaskini docierają bezpośrednio do jej wnętrza już na początku gry. Natomiast z głównej planszy „Magii i Miecza” do Jaskini można trafić stając na Obszarze Skał i nie wypełniając ich instrukcji, tzn. nie rzucając kostką (wówczas w następnej turze Poszukiwacz jest przenoszony na Obszar Wejścia do Jaskini), bądź dzięki Karcie Przygody Jaskini, zatrzymując się na Obszarze, na którym się ona znajduje i również nie rzucając kostką (podobnie jak w poprzednim przypadku pozwala to w kolejnej turze przesunąć sylwetkę Poszukiwacza na Obszar Wejścia do Jaskini).
- 11.2. Ruch Poszukiwaczy w Jaskini odbywa się w dowolnym kierunku, z tym jednak, że w jednej turze nie wolno dwukrotnie przekraczać tego samego Obszaru. Ruch jest uzależniony bezpośrednio od całkowitej Mocy posiadanej przez Poszukiwacza. Poszukiwacze o Mocy całkowitej równej 6 i większej przesuwają się o tyle Obszarów, ile oczek uzyskali w wyniku rzutu kostką, skracając dowolnie na rozwidleniach korytarza (chyba że korzystają ze Specjalnych Zdolności, Czarów bądź Kart Przygód lub Jaskini, modyfikujących ten rezultat). Poszukiwacze o Mocy mniejszej od 6 mają do wyboru dwie możliwości ruchu:
  - a) rzucić kostkę i poruszać się do przodu skracając na rozwidleniach w sposób następujący:
    - przy dwóch odnogach:
      - 1, 2, 3 oczka – skret w lewo,

- 4, 5, 6 oczek – skret w prawo,
- przy trzech rozwidleniach:
  - 1, 2 oczka – skret w lewo,
  - 3, 4 oczka – prosto,
  - 5, 6 oczek – skret w prawo,

- b) poruszać się o jeden Obszar w każdej turze bez rzucania kostką.

- 11.3. Jeżeli w trakcie ruchu Poszukiwacz natknie się na Potężne Wrota musi natychmiast się zatrzymać, a w kolejnej turze (o ile będzie chciał kontynuować wędrówkę w tym samym kierunku) podjąć próbę otwarcia Wrót dowolnym sposobem.
- 11.4. Jeżeli na trasie wykonywanego ruchu znajdzie się Komnata, Poszukiwacz musi rzucić dodatkowo kostką. Rezultat od 1 do 4 oczek oznacza, że jego ruch nie uległ zakłóceniu i Poszukiwacz zatrzymuje się na tym Obszarze, na którym miał się zatrzymać. Natomiast po wyrzuceniu 5 lub 6 oczek ruch Poszukiwacza zostaje zakończony na Obszarze Komnaty, a gracz powinien jeszcze w tej samej turze sprawdzić rodzaj Komnaty i zastosować się do instrukcji opisującej jej wnętrze.

## 12. SPOTKANIA I BADANIE OBSZARU W JASKINI

- 12.1. Poszukiwacze mogą mieć Spotkania tylko na Obszarze, na którym zakończyli swój ruch lub na Obszarze, na który zostali przeniesieni w wyniku Spotkania. Mogą badać również tylko te Obszary. W żadnym wypadku nie mogą nikogo Spotkać ani w ogóle nic robić na Obszarze, z którego rozpoczynają ruch.

Poszukiwacz musi wybrać między Spotkaniem z innym Poszukiwaczem, znajdującym się na tym samym Obszarze a badaniem samego Obszaru.
- 12.2. Spotkanie z innym Poszukiwaczem może przebiegać dwojako, gdyż Poszukiwacz, który właśnie wszedł na dany Obszar może:
  - a) zaatakować znajdującego się już tam kolecę,
  - b) użyć w stosunku do niego jednej ze swoich Specjalnych Zdolności.
- 12.3. Wśród badanych Obszarów wyróżnić można te, które posiadają odsyłacze do Instrukcji Obszarów oraz takie, których badanie polega na wyciągnięciu odpowiedniej ilości Kart Przygód lub Jaskini. W pierwszym przypadku gracz stojący na danym Obszarze stosuje się do Instrukcji danego Obszaru, natomiast w drugim ciągnie wskazaną ilość Kart Przygód lub Jaskini (z odpowiednich stosów). Przy wyciąganiu większej niż jedna karty możliwa jest również sytuacja, w której Poszukiwacz wyciągnie przykładowo jedną kartę ze stosu Kart Przygód i jedną ze stosu Kart Jaskini (pamiętać należy przy tym, że za wyciągnięcie podczas badania kolejnych Obszarów Kart Jaskini przysługuje graczowi dodatkowa nagroda w postaci 1 punktu Mocy za każde wyciągnięcie i zrealizowanie 7 Kart Jaskini. Dlatego też gracze powinni pamiętać ilość Kart Jaskini, z których korzystali i w odpowiednim momencie zaznaczyć wzrost Mocy swojego Poszukiwacza).
- Jednakże w czasie gry z użyciem głównej planszy „Magii i Miecza” na Obszarach Jaskini ciągnąć można wyłącznie Karty Jaskini. Ciągnie się je z wierzchu odpowiedniego stosu. Jeżeli na danym Obszarze leżą już jakieś Karty, ciągnie się ich tylko tyle, żeby ich suma równała się liczbie Kart, które według instrukcji powinny być na tym Obszarze wyciągnięte. Ciągnięcie Kart i zapoznanie się z nimi to właśnie badanie danego Obszaru.
- 12.4. Komnata. Po zatrzymaniu się Poszukiwacza na Obszarze symbolizującym Komnatę musi on za pomocą rzutu kostką określić jej rodzaj, a następnie zastosować się do instrukcji opisującej odnaniezoną Komnatę. Czynności te wykonuje każdy Poszukiwacz docierający na Obszar danej Komnaty, nawet wówczas, gdy poprzednio była ona penetrowana przez innego Poszukiwacza, ponieważ rodzaj Komnaty może przy każdej wizycie być inny. Poszukiwacze mogą bowiem mieć różne wyniki rzutu kostką. Zasada ta nie dotyczy jednak Komnaty zawierającej Magiczny Kryształ, która po odnalezieniu (w jakikolwiek sposób) do końca gry pozostaje w tym samym miejscu.
- 12.5. Komnata z Magicznym Kryształem. Identyfikacja tej Komnaty może odbywać się dwoma sposobami:
  - a) można określić to miejsce na podstawie znalezio-



nego Przedmiotu, wskazówek od napotkanego Nieznajomego lub przez penetrację niektórych Miejsc,

- b) po dotarciu do dowolnej Komnaty zamiast rzutu jedną kostką można rzucać dwiema; Komnata zostaje zidentyfikowana na tym Obszarze wtedy, gdy:
  - przy Mocy Poszukiwacza równej 6 wyrzuci on 12 oczek,
  - przy Mocy Poszukiwacza równej 7 wyrzuci on 11 lub 12 oczek,
  - przy Mocy Poszukiwacza równej 8 wyrzuci on 10, 11 lub 12 oczek,
  - przy większej Mocy Poszukiwacza (cały czas chodzi oczywiście o całkowitą Moc Poszukiwacza) wyrzuci powyżej 6 oczek.

W przypadku nieudanej próby odnalezienia Komnaty z Magicznym Kryształem za pomocą rzutu dwiema kostkami podejmujący ją Poszukiwacz traci 1 punkt Mocy.

Po odnalezieniu Komnaty z Magicznym Kryształem, aby go zdobyć Poszukiwacz musi przejść pomyślnie trzy następujące próby:

- a) próbę Siły – walczyć z Bestią o Siłę 10 (Walka toczy się do momentu pokonania Bestii lub do utraty przez Poszukiwacza takiej liczby punktów Siły, aby wskaźnik ten osiągnął wielkość z początku rozgrywki; po każdej przegranej walce Poszukiwacz traci zamiast 1 punktu Wytrzymałości 1 punkt Siły),
- b) próbę Mocy – starając się pokonać w walce psychicznej odrażającą Zjawę o Mocy 8, która w przypadku zwycięskiej Walki zabiera Poszukiwaczowi 1 punkt Mocy i dodaje do własnego potencjału tej cechy (Walka toczy się do momentu pokonania Zjawy lub utraty Mocy przez Poszukiwacza do wartości z początku rozgrywki),
- c) próbę zasobności – polegającą na przekupieniu kapryśnego Gnoma, który strzeże Magicznego Kryształu (wysokość należnej opłaty wnoszonej łącznie jako suma mieszkań złota, Przedmiotów i Przyjaciół, ustala się przez rzut trzema kostkami; jeżeli Poszukiwacz nie dysponuje taką liczbą Przedmiotów, Przyjaciół i mieszkań złota próbę uznaje się za nieudaną).

Po nieudanej próbie odnalezienia Magicznego Kryształu w kolejnej turze Poszukiwacz musi opuścić Komnatę, w której znajduje się ten Magiczny Przedmiot i nie wracać do niej przez trzy najbliższe tury.

- 12.5. Badanie pozostałych Obszarów. Poszukiwacz stosuje się do instrukcji wydrukowanej na Obszarze, na którym się znalazł. Jeżeli są tam jacyś Wrogowie, muszą oni najpierw zostać pokonani. Następnie Poszukiwacz może odwiedzić Nieznajomych, zabrać złoto, Przedmioty i Przyjaciół. Do niektórych instrukcji Poszukiwacz musi się dostosować, do innych tylko może (jeśli tego chce).

### 13. KARTY PRZYGÓD I JASKINI

- 13.1. W pierwszej kolejności należy położyć na właściwe miejsca Karty, których instrukcja nakazuje położenie ich na Obszarze innym, niż ten, na którym zostały wyciągnięte. Nie mają one wpływu na Poszukiwacza, który je wyciągnął, oczywiście tylko podczas tej tury. Następnie są rozdawane (wykonuje się zawarte na nich instrukcje) pozostałe Karty Przygód lub Jaskini, znajdujące się lub wyciągnięte na danym Obszarze. Odbywa się to ściśle według kolejności numerów, znajdujących się u góry każdej Karty.
- 13.2. Karty Przygód i Jaskini rozpatrywane są w następującej kolejności:
  - 1. Zdarzenia,
  - 2. Wrogowie – Zwierzęta lub Potwory,
  - 3. Wrogowie – Duchy,
  - 4. Nieznajomi,
  - 5. Przedmioty, Magiczne Przedmioty, Przyjaciele,
  - 6. Miejsca.

Dopiero po poradzeniu sobie z efektami wszelkich Zdarzeń oraz po pokonaniu wszystkich Wrogów, znajdujących się na danym Obszarze (w Jaskini Wrogom nie można się wymykać) Poszukiwacz może rozpatrywać pozostałe Karty Przygód lub Jaskini.

- 13.3. Karty Zdarzeń. Musi zostać wykonana zawarta w Karcie instrukcja. Jeżeli powoduje to stratę tury przez Poszuki-

wacza, który tę Kartę wyciągnął, Poszukiwacz ten już nic więcej nie robi i to właśnie liczy się jako stracona tura. W Jaskini ignoruje się następujące Karty Zdarzeń występujące w pierwszej części „Magii i Miecza” oraz w pozostałych rozszerzeniach tej gry: Burza, Wulkan, Zamięć, Trąba Powietrzna, Przekleństwo (Wiedźma opuszcza wszystkich Poszukiwaczy po ich wejściu do Jaskini).

- 13.4. Karty Wrogów – Zwierząt lub Potworów. Spotkana istota natychmiast atakuje Poszukiwacza, który wyciągnął przedstawiającą ją Kartę. Karty pokonanych Wrogów tego rodzaju mogą być zachowane w celu późniejszej wymiany na punkty Siły.
- 13.5. Karty Wrogów – Duchów. Duch natychmiast atakuje Poszukiwacza, który wyciągnął przedstawiającą go Kartę. Toczona w tym przypadku Walka jest Walką Psychiczną.
- 13.6. Karty Nieznajomych. Musi zostać wykonana wydrukowana na Karcie instrukcja. Grając z rekwizytami podstawowej wersji „Magii i Miecza” na terenie Jaskini ignoruje się Kartę symbolizującą Pegaza.
- 13.7. Karty Przedmiotów, Magicznych Przedmiotów i Przyjaciół. Poszukiwacz może te Karty zabrać ze sobą, jeżeli wolno mu to zrobić. Do Jaskini nie wolno jednak zabierać: Rumaka, Konia, Konia i wozu oraz Muła. Ponadto mając w Jaskini Pancierz Bojowy Poszukiwacz nie odnosi obrażeń (nie traci punktów Wytrzymałości), gdy jest atakowany za pomocą Sztyletu, Włóczni, Magicznej Kuszy oraz Zatrutych Strzał.
- 13.8. Karty Miejsc. Musi zostać wykonana wydrukowana na Karcie instrukcja. W Jaskini nie może występować Karta symbolizująca Bagna (po wyciągnięciu tej Karty trzeba odłożyć ją na bok).
- 13.9. Karty Przygód lub Jaskini pozostające na planszy. Karty, które stoją na danym Obszarze po zakończeniu przez Poszukiwacza wszystkich, związanych z tym Obszarem czynności muszą być odkryte i widoczne dla wszystkich graczy.

### 14. WALKA

- 14.1. Walka ma miejsce wtedy, gdy:
  - a) Poszukiwacz został zaatakowany przez Wroga albo przez jakąkolwiek inną istotę, która ma określoną Siłę,
  - b) Poszukiwacz zdecydował się zaatakować innego Poszukiwacza, chyba że może użyć Specjalnych Zdolności i przeprowadzić atak Psychiczny.
- 14.2. Rozstrzyganie Walki z Wrogami i innymi istotami. Jeżeli Poszukiwacz chce posłużyć się Czarami musi ich użyć przed rzutem kostką. Następnie Poszukiwacz rzuca jeden raz kostką. Jego skuteczność w tym momencie równa się sumie wyrzuconych oczek oraz całkowitej Siły (można używać tylko jednej broni). Inny z graczy rzuca teraz kostką za przeciwnika i w podobny sposób oblicza jego skuteczność. Jeżeli skuteczność Poszukiwacza była mniejsza, Poszukiwacz traci punkt lub punkty Wytrzymałości (użycie Przedmiotu lub Czaru może temu zapobiec) i na tym Walka się kończy. Jeżeli obie skuteczności były równe, rezultatem Walki jest remis.
- 14.3. Więcej niż jeden przeciwnik. W takim przypadku Siły wszystkich atakujących istot są sumowane i do tej sumy dodaje się rezultat rzutu kostką. Wynik tego obliczenia stanowi skuteczność, z jaką jest atakowany Poszukiwacz.
- 14.4. Rozstrzyganie Walki między Poszukiwaczami. Przed rzutem obaj Poszukiwacze mogą używać Czarów. Następnie oblicza się skuteczność atakującego Poszukiwacza, a następnie Poszukiwacza zaatakowanego. Poszukiwacz, który ma większą skuteczność wygrywa Walkę. Jeżeli obie skuteczności były równe, rezultatem Walki jest remis.

Zwycięzca może zmusić pokonanego do utraty 1 punktu Wytrzymałości (pokonany może temu zapobiec używając odpowiednich Przedmiotów lub Czarów) lub zabrać mu jeden Przedmiot (także Magiczny) albo mieszek złota. Na tym Walka i cała tura się kończą.

W przypadku remisu żadna z walczących stron nie ponosi strat i na tym Walka i tura się kończą.

### 15. WALKĄ PSYCHICZNĄ

- 15.1. Walka Psychiczna ma miejsce wtedy, gdy:
  - a) Poszukiwacz został zaatakowany przez Ducha lub inną istotę, która ma określoną Moc,

- b) Poszukiwacz, któremu pozwalają na to jego Specjalne Zdolności atakuje Psychicznie innego Poszukiwacza.

15.2. Walka Psychiczna jest rozstrzygana identycznie jak Walka zwykła, tyle że:

- a) zamiast Siły jest używana Moc,  
b) żaden Przedmiot nie może zapobiec utracie punktu Wytrzymałości.

## 16. ROPUCHY

Poszukiwacze zamienieni w Ropuchy nie mogą przedostawać się (w jakikolwiek sposób) na planszę Jaskini, a w tej Krainie nie można zamieniać nikogo w Ropuche. Oczywiście uwagi te dotyczą sytuacji, gdy gra jest prowadzona z użyciem głównej planszy „Magii i Miecza”.

## 17. ZWYCIĘSTWO W GRZE

Zwycięzcą w grze zostaje ten z Poszukiwaczy, który zdobędzie Magiczny Kryształ. Może się zdarzyć sytuacja, w której zwycięzcy gry nie będzie, gdyż wszyscy Poszukiwacze odpadną z gry zanim ktokolwiek zdobędzie Magiczny Kryształ. Natomiast w przypadku gry z wykorzystaniem planszy „Magii i Miecza” wygrywa Poszukiwacz, który jako ostatni pozostanie w grze.

## ★★ INSTRUKCJE OBSZARÓW ★★

### Siedlisko Nietoperzy

Musisz rzucić kostką:

- 1-4 – przechodzisz ostrożnie nie wywołując poruszenia u zwierząt,  
5-6 – spłoszone Nietoperze zrywają się gwałtownie do lotu wywołując u Ciebie uczucie niepokoju, więc uciekasz na sąsiedni Obszar.

### Podziemne źródło

Możesz rzucić kostką:

- 1-2 – źródłana woda, której się napiłeś zawierała domieszkę substancji wpływającej ujemnie na Twoją kondycję, przez trzy następne tury przesuwasz się każdorazowo tylko o jeden Obszar,

- 3-4 – po wypiciu wody nic się nie dzieje,  
5-6 – pochylając się nad lustrem źródłanej wody w jej toni dostrzegasz złote monety, które zabierasz (równowartość 2 mieszkań złota).

### Zwężenie korytarza

Musisz rzucić kostką:

- 1-4 – szczęśliwie pokonujesz to miejsce,  
5-6 – podczas przejścia ściany korytarza zaczynają gwałtownie się ścieśniać, więc chcąc uniknąć zagłady uciekasz w pośpiechu porzucając wszystkie Przedmioty i całe złoto (Przedmioty i złoto są zdejmowane z planszy).

### Ściana ognia

Musisz rzucić kostką:

- 1-3 – płomienie okazują się iluzją,  
4-5 – niebieskawe płomienie boleśnie Cię poparzyły, więc jeżeli nie jesteś Cyborgiem tracisz 1 punkt Wytrzymałości (nie Cię przed tym nie chroni),  
6 – niezwykle płomień hartuje Twoje ciało i zyskujesz 1 punkt Siły (nie dotyczy to Cyborga).

### Prastara Siłownia

Musisz rzucić kostką:

- 1-3 – Twoje Przedmioty ulegają dezintegracji (tracisz je odkładając poza obszar planszy; dla Cyborga oznacza to koniec gry),  
4-6 – uruchomiłeś tajemnicze źródło energii wywołującej zmianę struktury Twojego ciała i zyskujesz 2 punkty Wytrzymałości (nie dotyczy to Cyborga).

### Ofiarny Ołtarz.

Możesz rzucić kostką:

- 1-3 zabierasz złoto złożone na Ołtarzu (równowartość 3 mieszkań złota),  
4-5 – mając złe przeczucie pozostawiasz tu jeden z posiadanych Przedmiotów lub mieszek złota,  
6 – negatywne oddziaływanie tego miejsca na Twą psychikę powoduje utratę 1 punktu Mocy.



pomysł i opracowanie gry – Romuald Boniecki  
czarno-białe projekty graficzne – Piotr Pucek  
kolorowe projekty graficzne i projekt pudełka – Piotr Łukaszewski  
redakcja merytoryczna – Krzysztof Szolginia  
redakcja techniczna – Andrzej Kamiński  
korekta – Wojciech Sodoś

Wydawca: BPIRF SFERA Sp. z o.o. 02-513 Warszawa, ul. Madalińskiego 21/37, tel./fax 49-71-21

 **sfera**

wszelkie prawa zastrzeżone



## KOMNATY

Aby określić w jakiej komnacie znalazł się Poszukiwacz należy rzucić kostką i wynik zinterpretować wg powyższej zasady:

1 oczko – Komnata Grozy (1)

2 oczka – Świątynia Melkarta (2)

i analogicznie dalej.

### KOMNATA GROZY (1)

Jeżeli stojąc na tym Obszarze masz całkowitą Moc mniejszą od 8, musisz natychmiast odjąć 1 punkt od własnej Wytrzymałości.

### ŚWIĄTYNIA MELKARTA (2)

Przebywając tu, w miejscu czci Złego Bóstwa, musisz pozostawić 2 dowolne Przedmioty lub stracić 1 punkt Wytrzymałości.

### CUDOWNA GROTA (3)

Musisz rzucić kostką:

1 – zyskujesz 1 mieszek złota,

2 – zyskujesz 2 mieszki złota,

3 – zyskujesz 3 mieszki złota,

4 – zyskujesz 1 punkt Wytrzymałości,

5 – zyskujesz 2 punkty Wytrzymałości,

6 – zyskujesz 1 Czar.

### PIECZARA DEMONÓW (4)

Musisz rzucić kostką:

1-3 – przemykasz przez nią niepostrzeżenie,

4-6 – atakują Cię Demony o łącznej Mocy równej 12.

### SIEDZIBA GLADIATORÓW (5)

Musisz wybrać sobie przeciwnika rzucając kostką:

1-2 – Ork (Siła 8),

3-4 – Troll (Siła 6),

5-6 – Hobgoblin (Siła 4).

### OTCHŁAŃ NICOŚCI (6)

Musisz rzucić kostką:

1-2 – tracisz wszystkie posiadane Przedmioty,

3-4 – tracisz wszystkich Przyjaciół,

5-6 – tracisz trzy następne tury.