




DUNGEONEER

Jak grać

Poza zestawem do gry Dungeoneer, warto zaopatrzyć się w dodatkowe kostki sześciocienne tak aby każdy z graczy otrzymał po jednej. Nie są one niezbędne, lecz zwiększy to wygodę graczy, a tym samym radość z samej gry. Kostki są łatwo dostępne w większości sklepów z grami, można się na nie natknąć również w pobliskim kiosku.

Posługując się przykładem, użyjemy kostki czarnej do ataku, kostki białej do obrony oraz żetonów  jako punkty Życia.

W grze istnieją 2 wartości: Chwała (dobro) oraz Groźba (zło). Zielonych żetonów  użyjemy dla oznaczenia Chwały, a jednocześnie wszystkich pozytywnych losów. Czerwonych żetonów  jako symbol Groźby, a zarazem negatywnych zdarzeń.



Najpierw wyciągnij 2 różne karty służące do wycięcia (*patrz: po lewej*). Nie będą ci one potrzebne. Polskie wydanie gry zawiera zastępcze dla nich elementy: pionki i żetony (*patrz: u dołu*). Pionków (włożonych w podstawki) możesz użyć aby określić w którym miejscu na mapie znajduje się twój bohater, natomiast żetonów oznaczonych literką aby zaznaczyć miejsce usytuowania różnych rzeczy na mapie (na przykład umieszczenie "C" na karcie Skarbu i odpowiedniego "C" na Karcie Mapy oznacza miejsce położenia tego Skarbu). W razie zniszczenia się owych elementów w wyniku długiego ich użytkowania możesz zastąpić je kartami (*po lewej*). W tym celu należy pociąć karty wzdłuż niebieskich przerywanych linii i zgiąć je w miejscu czerwonych linii.



Dungeoneer składa się ze 110 kart. Karty te posiadają pięć różnych rewersów. Podziel talie według ich rewersów.

Karta Punktów

Podczas gry możesz umieścić swoje żetony oznaczające Chwałę i Groźbę na Karcie. Połóż zieloną (Chwała) część Karty przodem do siebie. Możesz używać swojej Chwały by zagrywać karty ze swojej ręki. Inni gracze mogą używać twojej Groźby by zagrać karty z ich ręki przeciw tobie. Przykłady na obrazkach u dołu przedstawiają (na 2 sposoby) 3 punkty Groźby i 12 punktów Chwały.

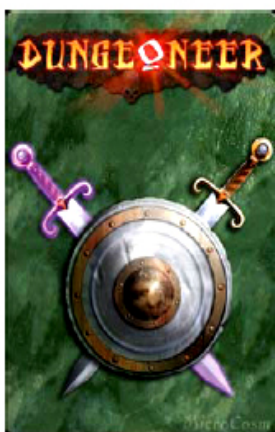


Zauważ, że rewersy Kart Punktów zawierają wiele przydatnych w grze informacji. Każdy zestaw zawiera 6 Kart Punktów, można zatem nieużywane z nich wykorzystać w grze jako karty pomocy.

Karta Bohatera

Każdy gracz otrzymuje 1 Kartę Bohatera. Rozdaj je losowo.

Możesz umieścić żeton Życia na Karcie, na liczbie przedstawiającej obecny Poziom twojego bohatera, aby określić ile pozostało mu jeszcze punktów Życia. Każdy bohater zaczyna grę na pierwszym Poziomie, mając 6 punktów Życia (patrz: u dołu). Za każdym razem zdobywając wyższy Poziom bohater staje się silniejszy, zwiększa się wysokość jego/jej Siły, Magii i Szybkości.



Zauważ, że każdy bohater posiada unikalną Specjalną Zdolność. Nie zapomnij o jej używaniu, nie raz może ocalić twego bohatera! Na przykład: Elfia Czarodziejka (powyżej), może zapłacić 1 Chwały by, podczas magicznego ataku który przeprowadza, móc powtórzyć rzut kostką.

Zadania


Każdy gracz otrzymuje 2 odkryte Zadania Osobiste, następnie losowane jest 1 odkryte Zadanie Ogólne umieszczone w pobliżu stosu Zadań. Wykonywanie Zadań jest sposobem na zwiększenie Poziomu bohatera. Większość Zadań umożliwi twojemu bohaterowi przesunięcie się na wyższy Poziom po ich ukończeniu. Ukończenie Zadania kończy twoją Fazę Bohatera, zatem nie możesz ukończyć więcej niż jednego Zadania podczas twojej tury. Jeśli pierwszy ukończysz 3 Zadania, wygrasz grę.

Każde Zadanie posiada inne wymagania. Aby je wypełnić musisz udać się do miejsca na Mapie, którego nazwa zapisana jest na karcie Zadania, a następnie wykonać instrukcje Zadania. Jeśli uda ci się je wypełnić, Zadanie zostanie wykonane. Na przykład, Zadanie "Zagadka Smoovsa" jest typem zadania - Szansa. Musisz iść do Komnaty Luster i rozwiązać zagadkę. Polega ona na wypowiedzeniu jednej liczby, a następnie rzuceniu dwiema kostkami do gry. Jeśli trafisz na liczbę wcześniej przez siebie wypowiedzianą zadanie zostanie wykonane. Każda próba zużywa 1 punkt ruchu.



Zauważ, że każda Karta Zadania posiada w prawym dolnym rogu listę nagród które dostaniesz jeśli ukończysz to Zadanie.

Mapa

Karty Mapy tworzą przestrzeń przygód do odkrycia przez twojego bohatera. Istnieją dwa rodzaje Kart Mapy; Pomieszczenia i Przejścia. Za każdym razem kiedy twój bohater, wchodzi do nowego miejsca podczas twojej tury, zbierasz Chwałę i Groźbę oznaczone w górnych rogach tego miejsca. Jeśli w czasie twojej kolejki wcale nie poruszasz się, zbierasz Chwałę i Groźbę za miejsce w którym się znajdujesz, na końcu swojej tury. W czasie układania Kart Mapy podczas Fazy Budowy możesz kłaść je tylko równoległe do siebie. Mogą być ułożone do góry nogami. Weź teraz jedną kartę oznaczającą Wejście i 4 dowolne Przejścia. Umieść kartę z Wejściem na środku stołu i dołącz karty Przejść z każdej strony Wejścia. (karta z Wejściem oznaczona jest symbolem )



Pomieszczenie (to jest także Wejście)



Przejście

Zauważ, że podczas układania Mapy musisz upewnić się czy to miejsce na Mapie łączy się z innymi miejscami. Podstawową regułą jest to, aby była droga wejścia i wyjścia z miejsca na Mapie.

Karty Przygody

Karty Przygód, które twój bohater napotka w trakcie gry, oznaczone są na rewersie poprzez czaszkę. Istnieją 4 rodzaje kart Przygody: Dary Losu i Skarby przynoszą twojemu bohaterowi korzyści w zamian za Chwałę, podczas gdy karty Spotkań i Nieszczęście zagrywasz na przeciwnika w zamian za jego Groźbę. Koszt zagrania karty Przygody (w Chwale lub Groźbie) podany jest na każdej karcie w lewym górnym rogu.



Dar Losu (niebieski) Skarb (złoty) Spotkanie (czerwony) Nieszczęście (szary)

Ok, gdy już zapoznałeś się z elementami gry, czas przystąpić do pierwszej rozgrywki.

Na początek należy ustalić kolejność. Każdy gracz rzuca 1 kostką, ten który wyrzuci najwyższą liczbę oczek rozpoczyna grę (w przypadku remisu ci gracze których on dotyczy ponownie rzucają kostką), a następnie gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy z graczy ustawia pionka reprezentującego swojego bohatera na Wejściu i zbiera od razu za tą kartę Mapy po 1 punkcie Chwały i Groźby (tak jak zaznaczone na karcie Wejścia).



Zwracaj uwagę na to co jest napisane na każdej karcie w miejscu, w którym aktualnie się znajdujesz. Wejście mówi iż nie wolno rzucać Wyzwań (atakować innego bohatera) w tym miejscu. Możesz natomiast, w zamian płacąc 2 punkty Chwały, odrzucić jedno Osobiste Zadanie, które z jakiegoś powodu ci nie odpowiada, i pociągnąć 1 nowe.

Każdy gracz zaczyna swoją turę po tym jak poprzedni gracz zakończy swoją.

Fazy tury gracza

1. **Faza Przywracania** - oznacza to, że wszystkie przeszkody jak drzwi, pułapki, są anulowane, tak więc nie musisz pamiętać czegokolwiek, co wydarzyło się podczas poprzedniej tury. Drzwi są zamknięte, pułapki założone, itd. Karty, których można użyć tylko raz podczas tury mogą być ponownie użyte, a efekty kart trwające 1 turę przestają działać.

2. **Faza Władcy Lochu** - oznacza to, że możesz rzucić na innego gracza kartę Spotkania lub Nieszczęścia, płacąc za to jego punktami Groźby. Nigdy nie możesz płacić własnymi punktami Groźby.

Na przykład gracz 1 jest Czarodziejką, gracz 2 to Paladyn. Gracz 1 pełni funkcję Władcy Lochu, nie Czarodziejki, podczas Fazy Władcy Lochu. Tak więc płacąc Groźbą gracza 2 zagrywa na Paladyna kartę Nietoperz z Krypty. Nazywamy to atakiem. Każdy potwór może zaatakować *tylko raz* podczas całej tury (nie możesz więc zapłacić więcej Groźby, by ponownie nim zaatakować w tej turze). Najprostszym sposobem aby przeprowadzić kilka ataków jest zagranie wszystkich potworów jakie zamierzałeś użyć podczas jednej tury, w tym samym czasie.

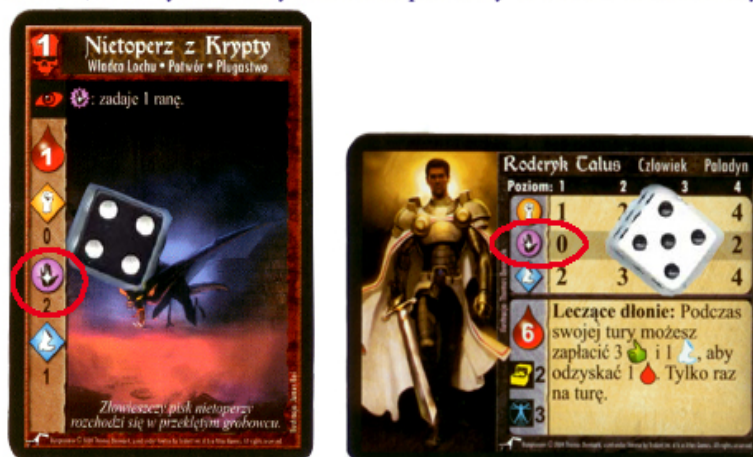
Gracz 2 może w reakcji (w odpowiedzi) na atak Nietoperza z Krypty użyć kart Reakcji. Są nimi rozmaite karty Darów Losu i Skarbów oznaczone jako Reakcja lub Zawsze. Niektóre z nich powodują odrzucenie kart potworów zanim zaatakują, albo też wywołują inne efekty. W naszym przykładzie, gracz 2 nie posiada żadnych kart Reakcji, zatem możemy przejść do kolejnego etapu walki, zwanego Wynikiem Walki.

Aby obliczyć Wynik Walki, każdy z graczy rzuca 1 kostką oraz dodaje do własnego rzutu wysokość swojego odpowiedniego atrybutu (w zależności od rodzaju ataku: Walki Wręcz, Magii lub Szybkości), włącznie z dodawanym przez karty. Wyniki końcowe są ze sobą porównywane, a gracz z wyższym wynikiem wygrywa i zadaje 1 ranę przeciwnikowi. Zwróć uwagę na kolumnę po lewej stronie karty Nietoperz z Krypty. Mówi nam ona, że Nietoperz ma 1 Życie, 0 Siły dla kontrataku (romb) w postaci Walki Wręcz, 2 Magii dla zwykłego Magicznego Ataku (okrąg), 1 Szybkości dla kontrataku. Nietoperz (jako atakujący) może przeprowadzić jeden z dostępnych mu zwykłych ataków. Jest to Atak Magiczny. Przeprowadźmy zatem ten atak.

Nietoperz z Krypty wyrzuca 4 + 2 (Magia) razem = 6

Paladyn wyrzuca 5 + 0 (Magia - poziom 1) razem = 5

Nietoperz z Krypty wygrywa i zadaje 1 ranę Paladynowi (tak jak jest to napisane w Opisie Efektu Trafienia Atakiem Magicznym pod Nazwą karty). Jeśli byłby remis żadna ze stron nie zadałaby rany swojemu przeciwnikowi. Omówiliśmy już atak, należy teraz wykonać etap zwany Powrotem do Hordy.



Podczas tego etapu, gracz 1 musi zdecydować co zrobić ze swoim potworem. Jeśli potwór nie został ranny, gracz może wybrać aby wrócił on do jego ręki albo by zasilil jego Hordę. Jest to przestrzeń po lewej stronie Karty Bohatera na stole. Przestrzeń środkowa, gdzie trzymasz swoje karty na stole zwana jest Inwentarzem. Nasz gracz 1 decyduje się, żeby Nietoperz zasilil Hordę, zyska w ten sposób wolne miejsce w ręce na więcej kart które wyciągnie w późniejszej fazie Odrzucania/Dobierania. Jeśli Nietoperz z Krypty zostałby pokonany,

należałoby wtedy odłożyć jego kartę na stos kart zużytych. Jeśli potwór posiadałby więcej niż 1 Życie, po zadaniu mu rany należałoby umieścić na jego karcie odpowiedni żeton Życia, a następnie kartą zasilić Horde lub odłożyć ją na stos kart zużytych.

Ostatnią rzeczą o której należy pamiętać są Nagrody. Za każdą 1 ranę jaką twój potwór zada bohaterowi należy przydzielić *dowolnemu* z graczy (niekoniecznie graczowi 2) 1 punkt Groźby. Gracz 1 przekazuje 1 punkt Groźby Paladynowi. Każda rana jaką bohater zada potworowi, daje graczowi który go prowadzi 1 punkt Chwały. Jeśli gracz 2 grający Paladynem wygrałby walkę, otrzymałby 1 Chwały.

3. Faza Budowy - wylosuj i umieść 1 kartę Mapy

Gracz 1 wylosował kartę Krypty i umieścił ją w dozwolonym miejscu.

4. **Faza Bohatera** - oznacza to, że możesz za swoją Chwałę zagrać Dary Losu i Skarby; możesz również poruszać się po Mapie. Za każdy punkt ruchu jaki posiada twój bohater (na 1 poziomie masz 2 punkty ruchu) możesz przemieścić się o 1 pole. Kolejność czynności: zagrania Darów Losu i Skarbów oraz ruchu, jest dowolna. Przemieszczaj się o 1 lub 2 obszary by zbierać Chwałę tak potrzebną do opłacenia kosztów zagrania korzystnych kart. W tej fazie możesz także podjąć się wykonania Zadania.

Teraz gracz 1 zmienia swoją rolę z Władcy Lochu na swojego bohatera, Czarodziejkę. Jednym z jej Zadań jest Przebicie Vladimira, które wymaga jej obecności w Krypcie, zatem rusza do Krypty. Czarodziejka posiada 2 punkty ruchu, co pozwala jej przebyć 2 obszary. Za przejście każdego obszaru płaci po 1 punkcie ruchu. Mapa wygląda teraz tak:



Czarodziejka zyskuje 3 punkty Chwały za wejście na obszary Zakręt i Krypta, ale zbiera również 5 punktów Groźby. Wygląda na to, że może mieć przez to problemy, gdy przyjdzie kolej na gracza 2 i jego fazę Władcy Lochu!

Czarodziejka znajduje się teraz w Krypcie i może podjąć się wykonania Zadania Przebicia Vladimira. Ponieważ Vladimir atakuje Magicznie, Czarodziejka decyduje się na zagranie karty Czarodziejkie Skupienie ponosząc koszt 2 Chwały. Jest to Trwały Dar Losu dający jej bonus +1 do Magii. Ponieważ Czarodziejka miała wcześniej 1 punkt Magii, ma ich teraz razem 2. Daje jej to równe szanse przeciwko zwykłemu Magicznemu atakowi Vladimira wynoszącemu również 2.

Pamiętasz, że każdy potwór może *rozpocząć* 1 atak na turę? Zatem, Vladimir (pierwszy) atakuje Czarodziejkę; jeśli Czarodziejka chciałaby zaatakować potwora później, a nie teraz, nie traciłaby punktu ruchu zabieranego za podjęcie się wykonania Zadania. Gracz 2 jest chwilowo Władcą Lochów, przeprowadza atak jako Vladimir w sposób który przyniesie najlepsze efekty. Ale gracz 2 ma też asa w rękawie, może za 3 punkty Gróźby gracza 1 zagrać kartę Nieszczęścia, którą można grać Zawsze. Większa mistyczna siła daje Vladimirowi 2 dodatkowe punkty Magii, zatem ma ich teraz razem 4. Rozpocznijmy walkę!



Vladimir wyrzuca 3 + 2 (Magia) + 2 (Większa mistyczna siła) razem = 7

Czarodziejka wyrzuca 6 + 1 (Magia - 1 poziom) + 1 (Czarodziejskie skupienie) razem = 8

Czarodziejka wygrywa! Vladimir ma tylko 1 Życie zostaje więc pokonany. Ponieważ Vladimir jest potworem z Zadania, lista nagród dla bohatera znajduje się w prawym dolnym rogu karty Zadania. Standardowo Czarodziejka zyskuje 1 Chwały za zadanie 1 rany oraz (w nagrodzie) podnosi 1 poziom, zyskuje 2 Chwały i odzyskuje 1 punkt Życia (chyba, że wciąż ma 6 Życia - czyli jest całkowicie zdrowa). Po wykonaniu Zadania kończy się tura gracza 1, musi on teraz przejść do fazy Odrzucania/Dobierania.

5. Faza Odrzucania/Dobierania – musisz odrzucić 1 kartę z ręki. Czasem wybór, którą kartę odrzucić jest dosyć trudny i wymaga od gracza nieco planowania. Uzupełnij teraz do 5 swoją rękę kartami ze stosu kart Przygody. Gdy to zrobisz inni gracze będą wiedzieli, że twoja tura właśnie minęła.

Teraz gracz 2, kierujący Paladynem, rozpoczyna swoją turę.

Powyższy poradnik uczy podstaw gry w Dungeoneer. Wszystkich zasad jest o wiele więcej, lecz poznając podstawy powinieneś sobie graczowi z nimi poradzić. Jednak każda rozgrywka jest inna. Jeśli pojawią się jakieś pytania, instrukcja na nie odpowie (warto zajrzeć szczególnie do kwestii Wyzwań s. 14 oraz ataku atrybutem w formie kontrataku, w rombie s. 11). Jest też wiele grup dyskusyjnych w internecie, zrzeszających graczy z całego świata. Z radością powitają cię w swoim gronie i odpowiedzą na twoje pytania.

Jeśli chcesz znaleźć więcej informacji, zajrzyj na oficjalną stronę www.atlas-games.com i wybierz dział Dungeoneer. Warto też zajrzeć na stronę polskiego wydawcy www.galakta.pl/dzial_10.html oraz na polskie forum gry www.forum.galakta.pl/index.php dział Dungeoneer.

Poradnik jest tłumaczeniem tekstu dostępnego pod adresem www.atlas-games.com/pdf_storage/HowtoPlayDgr.pdf