

MAJOWY **PODZIEMNE  
IMPERIUM**





# AZTEKOWIE KONTRA STRASZYDŁA

Mówi się, że jeżeli ktoś kopie wystarczająco głęboko, w końcu przekopie się na drugą stronę. Chcąc przetestować tę teorię, wielu imperialnych górników chwyciło za łopaty. Kopali tak zawzięcie, aż odkryli dwie nowe Frakcje, które wpadły na ten sam pomysł:

Azteków, obdarzonych tajemną wiedzą o tym, co jeszcze się nie wydarzyło, oraz Straszydła, które zeszyły w głąb ziemi w poszukiwaniu azylu, i których życia zależą w dużej mierze od faz księżyca.

Pora wziąć się do roboty w towarzystwie nowych przyjaciół i zbudować nowe podziemne Imperia!

## KOMPONENTY:

55 kart Kopalni\*, 7 kart Frakcji ,  
5 żetonów Słońca/Księżyca , ta instrukcja

\*Od czasu premiery **PODZIEMNEGO IMPERIUM** otrzymaliśmy wiele pytań o kartę **PASTUSZKOWIE † 105**. W czasie prac nad grą zmieniliśmy jej efekt, co sprawiło, że straciła na przydatności. Wciąż jest grywalna i „mechanicznie poprawna”, ale wychodząc naprzeciw waszym wątpliwościom, zdecydowaliśmy się na dodanie nowej wersji tej karty do niniejszego dodatku. Aby włączyć ją do gry, po prostu podmieńcie tę kartę z jej starą wersją z gry podstawowej. Udanej rozgrywki!



## ZMIANY W PRZYGOTOWANIU:

Gdy przygotujecie już grę w standardowy sposób, wykonajcie te 3 dodatkowe kroki:



1. Każdy Gracz otrzymuje 1 żeton Słońca/Księżyca i kładzie go losową stroną ku górze obok swojej planszy Powierzchni.




2. Wybierzcie 2 dowolne Frakcje z gry podstawowej lub tego dodatku (oprócz **Egipcjan!**). Stają się one **Zagubionymi Frakcjami**. Możecie wspólnie ustalić, które z Frakcji zostaną Zagubionymi Frakcjami lub użyć kart Frakcji, aby je wylosować. Po podjęciu decyzji połóżcie karty Frakcji obok stosów dobierania dla przypomnienia.

3. Przejrzyjcie talie ,  oraz  i odłóżcie do pudełka wszystkie karty z co najmniej 1 ikoną Zagubionej Frakcji. Nie będą używane w grze.

**Uwaga:** Pamiętajcie, aby nigdy nie wykluczać **Egipcjan** z waszych rozgrywek - mają oni o wiele więcej kart niż inne Frakcje i to głównie od nich zależy awansowanie na planszach Postępu.

## ZMIANY W ZASADACH:

Rozgrywka przebiega jak zwykle, z następującymi zmianami:

Niektóre karty Kopalni mają dodatkową ikonę w swojej dolnej części (). Po aktywowaniu takiej karty natychmiast odwróć żeton  na drugą stronę, nawet jeśli efekt karty nie został w pełni rozpatrzony (np. nie masz wystarczająco wielu  itp.).

Kiedy jakiś efekt nakazuje ci ujawnienie kart z ręki, pokaż je pozostałym graczom (pomiń ten krok w trybie solo), a następnie kontynuuj rozpatrywanie efektu.

Reszta zasad pozostaje bez zmian.

## NOWE FRAKCJE:

**Straszydła:** Silniejsze lub słabsze, w zależności od Słońca i Księżycy.

*Straszydła to uciekinierzy z powierzchni: Wampiry, Wilkołaki i Wiedźmy, które na górze nie znalazły domu. Żyją pod ziemią i wychodzą tylko po zmroku.*

Efekty wszystkich kart **Straszyle** zależą od widocznej strony żetonu 🇵🇱. Gdy leży stroną 🌞 ku górze, rozpatrz lewy efekt karty (na jaśniejszym tle), a gdy stroną 🌙 - prawy efekt (na ciemniejszym tle). Po rozpatrzeniu karty z 🇵🇱, odwróć żeton 🇵🇱 na drugą stronę.



**Aztekowie:** Przyszłość pełna możliwości.

*Aztekowie pochodzą z ciepłych, rajskich krain. Ich niezwykle dokonania naukowe i kulturalne sprawiają, że mogą polegać nie tylko na osiągnięciach z przeszłości, ale i wizjach tego, co dopiero nadejdzie.*

Efekty większości kart **Azteków** zależą od kart na ręce gracza - ich Frakcji, kosztów, poziomów itd.



**CZY GRALIŚCIE JUŻ W ŚWIĄTECZNE SCENARIUSZE SOLO? ZNAJDZIECIE JE TUTAJ:**



**HALLOWEENOWY  
SPECJAŁ**



**BOŻONARODZE-  
NIOWY SPECJAŁ**



**WALENTYNKOWY  
SPECJAŁ**

**PROJEKT DODATKU:** Tim Armstrong, Jan Maurycy

**ILUSTRACJE:** Hanna Kuik

**PROJEKT GRAFICZNY:** Mateusz Kopacz

**PROJECT MANAGER:** Jan Maurycy

**KIEROWNIK PRODUKCJI:** Damian Mazur

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:** Rafał i Wiktor, Marcin i Stanisław,  
Paweł Gajda, Ryu, Klaudia



© 2024 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13,

44-190 Knurów

Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk i publikowanie zasad gry, elementów gry lub ilustracji bez zgody Portal Games jest zabronione.

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Nadal wspieramy nasze gry po ich pierwszym wydaniu. Chociaż nasi redaktorzy oraz współpracownicy skrupulatnie sprawdzają i dopracowują materiały do gry, czasami – nawet po miesiącach, a nawet latach po premierze – zachodzi potrzeba wprowadzenia poprawek, zmian czy usprawnień. Wprowadzamy niezbędne zmiany w materiałach gry w oparciu o opinie społeczności graczy oraz doświadczenia autorów. Najbardziej aktualną instrukcję, a czasem także dodatkowe materiały (np. mini-dodatki, promocje, FAQ, itp.) znajdziesz na naszej stronie:

<https://sklep.portalgames.pl/podziemne-imperium>