

OSADNICY PODZIYMNE IMPERIUM

ŚLŌNSKO WERSYJO

Zasiedlŏłeś ziemia, budowŏł imperia... Aże zaczoł ci sie mierznońc. Przeżołeś juź bezmała wszystko, ale ino na wiyrchu, pra?

Godajołm, iże twojim sŏmsiadŏm tyż sie juź trocha mierzło i dali sie do fedrowanio głymboko pod ziymiŏm. Ődkryli niysamowite rzeczy: jaskinie połne cudŏw, rzodłke skarby i bogajstwo niy do wystowiynio.

Twoje imperium je juź fertich, prziszŏł czas na nowo przigoda!

CYL GRACZKI:

Twŏj cyl to stworzić nojszumniysze Podziymne Imperium. Coby to szafnońc, musisz zdobyć nojwiyncyj Pŏnktŏw Zwyciynstwa (💎). Szpil trwo 10 rund, po kerych wygrywŏ grocz, co mo nojwiyncyj 💎.

136 KARTŐW GRUBY

(36 kartŏw I Poziŏmu, 43 karty II Poziŏmu, 43 karty III Poziŏmu, 14 kartŏw IV Poziŏmu)



18 KARTŐW ZDARZYŃ



TA INSZTRUKCYJO



KŐMPŐNYNTA

60 ŹETŐNŐW MŐNET



42 strzybne, wert 1
18 złotych, wert 5

60 ZNACZNIKŐW PŐNKTŐW ZWYCIYNSTWA



25 modrych, wert 1 Pŏnkt Zwyciynstwa (💎)
20 zielŏnych, wert 5 Pŏnktŏw Zwyciynstwa (💎)
15 czerwŏnych, wert 10 Pŏnktŏw Zwyciynstwa (💎)

44 ŹETŐNY MASZINERYJE



24 ŹETŐNY ZAWALISKA



40 ZNACZNIKŐW WŐZKŐW (I 40 NALEPEK)



5 ZNACZNIKŐW POSTYMPU



5 TABULEK WIYRCHU



3 DWUSTRŐNNE TABULKI POSTYMPU



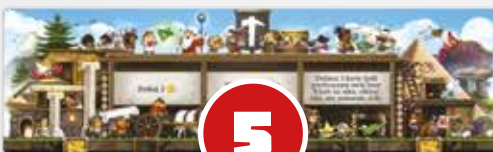
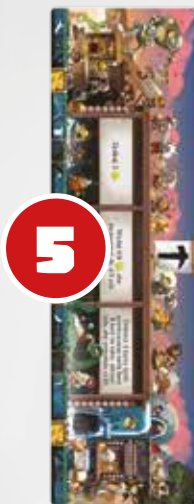
PRZIRYCHTOWANIE

1. Dejcie 3 tabulki Postympu łosowóm strónóm do gōry na postrzodek placu gry.
2. Pōmiynszajcie kōżdo talia kartōw Gruby ōsobno i dejcie je kole tabulek Postympu (wszyske karty IV Poziōmu majōm jednake efekty, tōż ny trza ich miynszać). Ōstowcie trocha placu na kupki z ōdciepanymi kartami z kōżdyj talie.
3. Pōmiynszajcie karty Zdarzŷn i pociōngnijcie 10, coby narychtować talia Zdarzŷn. Inksze karty dejcie nazod do pudolka - ny przidadzōm sie w tym szpilu. Dejcie talia Zdarzŷn kole kartōw Gruby.
4. Kole tabulek Postympu dejcie żetōny Mōnet, Zawaliska i Maszyneryje, a tyż znaczniki Wōżkōw i PZ. To sōm spōlne zasoby.

Pozōr! Kōmpōnynta ze spōlnych zasobōw sōm niyskōńczōne. Jakby ich wōm brakdo, użycie jakigo erzacu. Jak sie skōńczōm karty w jakij talii, pōmiynszajcie jeji kupka z ōdciepanymi kartami i zrychtujcie nowo talia.

5. Kōżdy grocz ōbiyro se farba i bierze ōdpowiedni znacznik Postympu i tabulka Wiyrchu. Znaczniki Postympu trza dać pod tabulka Postympu. Tabulki Wiyrchu trza dać poziōmo przed kōżdego grocza.
6. Kōżdy grocz ciōngnie 8 kartōw Gruby (2 z I Poziōmu, 3 z II Poziōmu, 3 z III Poziōmu). Potym bierze 4 ś nich, a inksze ōdciepuje.*

*Przi piyrszym szpilu pociōngnijcie po 2 karty z Poziōmōw I, II a III i ōstowcie se wszyske.



MOŻECIE DAĆ SIĘ DO FEDROWANIO!

OPIS KARTY GRUBY



- 1. Miano i koszt karty**

Karty z I Poziomu sōm za darmo.
Karty ze II Poziomu kosztujōm 2 [yellow coin].
Karty ze III Poziomu kosztujōm ōd 0 do 13 [yellow coin].
Karty ze IV Poziomu sōm za darmo.
Skuli niykerych efektōw koszt karty może być myńszy jak na karcie, ale niy śmiy być myńszy jak 0 [yellow coin].
- 2. Frakcyjo**

Wiyńkszość kartōw przinoleży do jednyj abo dwōch Frakcyjōw. Jak na karcie sōm dwa symbole Frakcyjōw, to przinoleży do ōbuch naroz. Jak karta niy mo żodnego symbolu Frakcyje, to do żodnyj niy przinoleży.
- 3. Poły Wōzkōw**

Kożdy poły Wōzek [yellow square] je wert 1 [blue gem] na kōniec gry.
- 4. Efekty**

Wiyńkszość kartōw mo 2 efekty. Jak aktywujesz karta, musisz ōbrać, kerego efektu używosz. Jak karta mo ino 1 efekt, niy podyjmujesz tyj decyzyje.
- 5. Poziom**

Pokazuje, kaj idzie zagrać karta.

SZPIL

Gro sie 10 rōnd, a kożdo rōnda skłodo sie ze dwōch fazōw: **fazy Zdarzynio** i **fazy Gruby**. Bez fazy Zdarzynio wszyscy grocze muszōm rozpatrzić Zdarzynie, a bez fazy Gruby wszyscy grocze naroz grajōm karty Gruby a rozpatrujōm efekty.

FAZA ZDARZYNIO

Jedyn grocz pokazuje karta z wyrchu talie Zdarzyn. Potym kożdy grocz rozpatruje jeji efekt. Rozpatrzoŋo karta idzie na kupka z ōdciapanymi kartami Zdarzyn i faza Zdarzyn sie kōńczy.

Sōm trzy zorty efektōw na kartach Zdarzyn:



Zaroz: po ōdkryciu karty wszyscy grocze muszōm zaroz rozpatrzić efekty z tyj karty.



W tyj rōndzie: karty, co zmiyniajōm efekty rozpatrowane ōd groczy bez fazy Gruby.



Na kōniec rōndy: na kōniec fazy Gruby wszyscy grocze muszōm rozpatrzić efekty z tyj karty.

Efekty z karty Zdarzynio trza rozpatrować do kōńca (jak niy stoi inaczyj). Jak grocz niy mo jak rozpatrzić cołkigo efektu, to mo go rozpatrzić tela, wiela idzie.




FAZA GRUBY

Bez fazy Gruby grocze przidowajom karty do swojij Gruby i je aktywujom. Faza Gruby leci podug pokozanego wykazu, a każdy krok je rozpatrowany naroz ôd wszystkich groczy:

1. Każdy grocz pokazuje karta z rynki i płaci jeji koszt, co stoi po lewyj strõnie karty.

Jak grocz niy mo jak zagrac żodnyj karty, to ciõngnie i gro karta z wyrchu talie I Poziõmu.

(Skuli tego, że grocze zaczynajom szpil bez żodnych , w piyr-szyj rõndzie muszõm grac karta I Poziõmu).


2. Każdy grocz dowo ta karta do swojij gruby podug takich prawidõw:

a. Kożdo karta trza grac na Poziõmie, co je pokozany na spodku karty: karty z I Poziõmu zaroz pod tabulkõm Wyrchu, pod nimi karty ze II Poziõmu, pod kartami ze II Poziõmu karty ze III Poziõmu, itd.

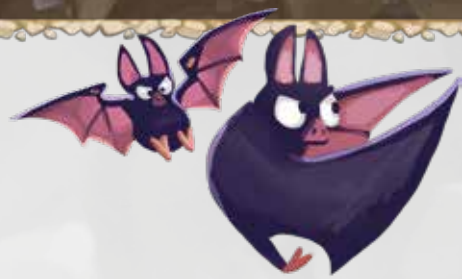
b. Niy ma ôgraniczynio wielości kartõw na jednym Poziõmie, ale kożdo karta mo miec aby jedna sõmsiednio karta zaroz nad niõm (abo tabulka Wyrchu). Na I Poziõmie idzie miec tela kartõw Gruby, wiela sie chce, chociażyby brakõ placu na karty bezpostrzednio pod tabulkõm Wyrchu.

Pozõr! Sõmsiednio karta to tako, co mo spõlny kraj. Karta moze miec nojwiyncyj sześć sõmsiednich kartõw.

c. Karty na nastypnych poziõmach muszõm byc põnknynte, tak coby kożdo karta mõgõla miec gynau 2 karty nad sobõm (krõm kartõw z I Poziõmu, co nad sobõm majõm tabulka Wyrchu) a 2 karty pod sobõm.

Pozõr! Karty mogõm lezeć kole siebie, chociażyby pokozane na nich poły Wõzkõw ukõlady sie we .





- 3.** Kożdy grocz aktywuje karta, kero prawie doł, a rozpatruje jedyn z jeji efektów. Potym ta karta zaczyno lyńcuchowo reakcyjno, kero aktywuje karty nad nióm podug takich prawidłów:
- Jedna** ze somsiednich kartów bezpostrzednio nad tóm kartóm, kero grocz prawie doł do Gruby, aktywuje sie tak, choby grocz jóm prawie zagroł.
 - Kożdo aktywowano karta aktywuje nastympno somsiednio karta, co je nad nióm, aże do tabulki Wyrchu.
 - Na tabulce Wyrchu sóm 3 dostympne efekty. Jak aktywacyje dōndōm do tabulki Wyrchu, grocz wybiyro jedyn z tych 3 efektów i go rozpatruje.
 - Na tym grocz kōńczy swoja faza Gruby.
- Efekt kożdyj karty trza blank rozpatrzić, zanim aktywuje sie karta abo tabulka nad nióm. Efekty kartów Gruby niy sóm ōbowiōnzkowe, ale jak grocz dowo sie do rozpatrowanio jakigo efektu, to mo go rozpatrzić tela, wiela idzie.

Pozōr! Kożdo karta idzie aktywować ino roz w rōndzie.
Pozōr! Chociożby nad kartóm były 2 somsiednie karty, idzie aktywować ino jedna ś nich.

Jak wszyscy grocze skōńczōm swoja faza Gruby, rozpatrzie faza Zdarzynio, jak mo efekt *Na kōniec rōndy*, a potym idźcie ku fazie Zdarzynio nastympnyj rōndy.

Wieloś kartów Zdarzyń, co ōstały w talii Zdarzyń, pokazuje, wiela rund szpilu jeszcze ōstało i kero je rōnda. Grocze mogōm se je swobodnie porachować, coby sie przewidzieć, kero je rōnda.



Pozōr! Graczka niy mo żodnych kart, co by sie tykały kartów w cudzych Grubach abo przizwołały na interakcyjno groczy jedyn z drugim.

AKURATNY ÔPIS EFEKTŌW






Maszyneryjo

Z czasym rozwijo sie tyż technologijo!

Niykere efekty zależōm ôd wieloŝci  na karcie abo kożōm ci je dać na twoje karty. Na jednyj karcie idzie mieć nojwiyncyj 3 .

Zawaliska

Ale snadnōm rzeczōm koždy rozwōj technologie to drōga poŝno prōb i felerōw...


Niykere efekty kożōm ci dać  na twoja karta. Jak aktywujesz karta, co mo żetōn , to niy rozpatruj jeji efektu, ino ôdciem ŝ niy tyn żetōn. Na jednym karcie idzie dać ino 1 żetōn .









Pozōr! Jak rozpatrziŝ efekt Zawaliska, to dalij aktywujesz karty, co sōm wyżyj.

Wōzki

Wōzyk mosz pōł poŝny abo pōł prōzny? Gupie pytanie - napoŝnij go skarbami!

Niykere efekty kożōm ci dać znacznik

Wōzka () na swoje karty Gruby. Możesz go dać na niypoŝnych Wōzkach, co majōm

Wōzyk aby pōł poŝny () na kraju miyndzy 2 sōmsiednimi kartami Gruby. Jak dosz  na , robi ōn za poŝny Wōzyk () do efektōw gry i dowo 1  na kōniec szpilu. Jak mosz dać , a we swojij Grubie niy mosz żodnych , to niy bieresz  ze spōlnych zasobōw.

Ekstra Aktywacyje

Moc efektōw koże ci aktywować wybrane karty we twojij Grubie. Te Ekstra Aktywacyje tykajōm sie kōnkretnej karty i niy zaczynajōm lyŝcuchowyj reakcyje. Pamiyntej, że kożdo karta idzie aktywować ino roz za rōnda i tyko sie to tyż Ekstra Aktywacyjōw. Jakbyŝ skuli lyŝcuchowyj reakcyje miōł aktywać karta, co już byŝa aktywowano w tyj rōndzie, to zignoruj jeji efekt i dalij rozpatruj lyŝcuchowo reakcyjo.

Ciōngniyncie kartōw

Jak graczka koże ci ciōngnōnć karty, to ciōngnij je po jednyj z bele jakij talie Gruby (krōm **IV**) i ôstow se je w rynce. Możesz trzymać nojwiyncyj 8 kartōw. Jakbyŝ kiedy trzimoŝ wiyncyj jak 8 kartōw, to zaroz ôdciemnij tela, coby mieć 8. Karty ze **IV** idzie ciōngnōnć ino przy rozpatrowaniu efektōw tabulek Postympu abo efektōw kartōw Zdarzyŝ.

Ciōngniyncie do Frakcyje

Jak efekt koże ci pociōngnōnć karta jakij Frakcyje, wybier talia Gruby, a potym ciōngnij karty, aże znojdiesz karta, co pasuje do tyj Frakcyje. Pociōngnij ta karta, a inksze ôdkryte karty pomiynszej nazod z jejich taliami. Jak we wybranyj talii niy ma kartōw z tyj Frakcyje, pomiynszej jeji karty i wybier inkszo talia, coby powtōrzić tyn proces.



Ta ikōna pado, coby wybrać jako Frakcyjo, a potym rozpatrzić Ciōngniyncie do tyj Frakcyje.

SZTAJGOWANIE

Im głębiej fedrujesz, tym wiyncyj tajymnic poznowosz... Kero cesta ôbieresz, jake tajymnice ôkryjesz?

Nykerere efekty kożôm ci sztajgnônć na tabulkach Postympu. Jak piyrszy roz mosz sztajgnônć, wybier tabulka Postympu i pônknij na nij swôj znacznik Postymu ô tela polów, wiela koże ci efekt. Kożdy roz, jak sztajgniesz skuli nastympnych efektów, musisz is dajij na tyj samyj tabulce.

Jak idziesz swoim znaczniwym Postympu, to zignoruj efekty z polów, bez kere przelazisz, ale rozpatrz efekt pola, na kerym kôńczysz swôj ruch. Wiynkszość efektów dowo 🟡, 💎 abo 🟠.

Jak skôńczysz tabulka Postympu i zôndziesz aże na najwyższe pole, rozpatrz efekt pokazany na tym polu, a potom - tak jak na nim stoi - dej swôj znacznik Postympu na najniższe pole na **inkszyj** tabulce Postympu (idzie sie wrôcić na tabulka Postympu, keroś już kejs skôńczôł). Kożdy roz jak skôńczysz tabulka Postympu, tracôm sie wszystkie ruchy, co ci ôstały, i musisz stanônć na najniższym polu inkszyj tabulki.

KŌNIEC SZPILU

Jak grocze pociôgnôm ôstatnio karta Zdarzynio, to grajôm ôstatnio faza Gruby. Z kôńcym ôstatnij fazy Gruby kôńczyc sie szpil, a grocze rachujôm swoje 💎 ze znaczniwôm PZ i poñnych 🟠, z kerych koždy je wert 1 💎.

Wygrwo grocz, co mo nojwiyncyj Pônktów Zwyciynstwa.

W przypadku rymisu wygrwo tyn z rymisujônnych, kerymu ôstało wiyncyj 🟡, a jak durch je rymis, to wygrwo grocz, co mo w swojij Grubie nojwiyncyj 🟠. Jak durch je rymis, to ôba grocze wygrowajôm.

Przykład: Pyjter nazbiyroł 31 💎 za znaczniki Pônktów Zwyciynstwa pozbiyrane w szpilu a 8 💎 za połne Wôzki w swojij Grubie. Ôstało mu jeszcze 7 🟡, co niy dowajôm 💎, ale rozsôndzajôm rymisy.

TRYB SOLO

We Trybie Solo prawidła sie niy zmiyniajôm. Jak porachujesz swoje pônkty na kôniec gry, przirôwnej swoje 💎 z tôm tabulôm, coby pedzieć, jak dobrze ci poszło.

💎	Ranga
<35	Murcek
35-45	Bergmôn
46-55	Kerownik
56-60	Sztajger
61-65	Dyrechtôr
65<	Sôm Skarbek




OPIS FRAKCYJÓW



Szkoty: Wydowajom 🍷

Szkoty pomyiskajom we kraju, co mo szumny alkohol i szczyro gošcinnoš. Szkoty majom grafjka do zarobiano i roz-dwa sie plõngnom.

Wynkszoš kartow

Szkotow dowo siylne efekty i moc kosztuje. Na ich kartach stoi, że koszt tych efektow je mynszy o 1 🍷 za koždo karta **Szkotow** we twójij Grubie (w tym za karta, kero prawie grosz). Nojmynszy koszt to zawdy 0.



Egipcjany: Sztajgujom na tabulkach Postympu

Miyndzy wszyskimi tajmnicami nojbarzij tajymno je ta o błogostawynstwach ze chmõrow, co pomogajom sie rozwijać Egipcjanom.

Używanie kartow ođ

Egipcjan to nojlepszy spusob, coby sztajgnõnc na tabulkach Postympu. Niykere efekty kartow ođ **Egipcjan** zalezom ođ twójigo placu abo sztajgniyncio na tabulce Postympu.



Atlanty: Dowajom ⚙️

Jak sżydzanie na doł przyszło dran, Atlanty ino sie ošmioli. Oni downo juž tam byli i dobrze znali grubske tajmnicie.

Wynkszoš kartow ođ

Atlantow zbyiro ⚙️, bez co je coraz siylniyjszo. Na jedna karta idzie dać nojwinyncyj 3 ⚙️. Niykere karty ođ **Atlantow** kožom dowac ⚙️ na inksze karty.



Barbarzyncy: Fedrujom bez spamiyntanio i dowajom 🪖

Nic ich niy spokopisz, ale jak ino zoboczysz ich zowzicie fedrowac, spõmnisz se, że koždy robi po swojimu...

Wynkszoš kartow **Bar-**

barzyncyow mo siylne efekty, ale kože dać na nie 🪖. Niykere karty **Barbarzyncyow** majom efekty ođciepowanio 🪖 abo dowajom ci zysk ze 🪖 we twójij Grubie.



Japõncyzyki: Siyla je we rozmajitošci

Zwyki ođ Japõncyzykow zawdy my mieli w zocy. Tož niy ma dziwne, że koždy je ciekow, jak tyž oni fedrujom.

Efekty na kartach ođ

Japõncyzykow dowajom zysk za wynkszo wieloš jejich kartow we twójij Grubie, a tyž za mocka roztomajtych Frakcyjow we twójij Grubie.



Rzimiany: Plac geltuje

To niy ma przypadek, że zawdy do nich trefiosz. Niy ma inkszych drogow. Wszysko tak pobudowali, coby to szafnõnc: akuratnie i podug planu.

Efekty na kartach ođ **Rz-**

mianow dowajom zysk za kõnkretny plac kartow we twójij Grubie, a tyž za posiadanie jak nojwinykszyj wielošci poñnych 🏠. Niekere karty dowajom ci 🏠.

AUTOR GRACZKI: Tim Armstrong

ILUSTRACJE: Hanna Kuik

GRAFICZNY PROJEKT: Mateusz Kopacz

KEROWNIK PROJEKTU: Jan Maurycy

KEROWNIK PRODUKCJE: Damian Mazur

ŠLõNSKO WERSYJO: Rafał Szyma

PODZIYNKOWANIA: Jeff Foxwell, Josh Milian, Natalie Milian, Shannon Zambetti, Tim Michaels, Jim Page, Łukasz Hankus i Mariusz Kulczycki.



© 2023 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 15,
44-190 Knurów, Gõrny Šlõnsk

Wszyske prawa zastrzigniynte. Durkowanie a wystowianie insztrukcje, elymyntow graczki abo obrozkw bez przituplowanio ođ Portal Games je zakozane.

Zocny Kliyjencie, pozornie kõmpletujomy nasze graczki. Jakby ale we twójij kopii czego brakowalo, nojmocnij Cie przeproszõmy. Proszymy, dej o tym znać naszyj Obsudze Kliyjnta bez kõntaktowy formular na naszyj strõnie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

Podpiyromy nasze graczki tyž po tym, jak je wydõmy. Chociož nasze redaktory a spõlprocowniki pozornie badajom i pucujom materyjo graczki, niykedy - niyroz miesionce abo lata po prymierze - trza wkcludzić jake poprowki abo zmiany. Wkcludzõmy tyž zmiany podug sygnałow ođ społecznošci groczow a došwiadczynio ođ autorow. Nojbarzij aktualno insztrukcyjo, a krõm nij inkszo materyjo (bez przikłõd mini-przidowki) znojdziesz na naszyj strõnie:

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