

# OSADNICKY PODZIEMNE IMPERIUM

Zasiedliłeś łądy. Zbudowałeś imperia. Aż zrobiło się to naprawdę nudne. Doświadczyłeś już prawie wszystkiego – to znaczy wszystkiego na powierzchni!

Więść niesie, że twoi sąsiedzi są również coraz bardziej rozczarowani i zaczęli wyprawiać się głęboko pod ziemię. Odkryli niezwykle rzeczy: jaskinie pełne cudów, rzadkie skarby i niewyobrażalne zasoby.

Twoje imperium jest gotowe, czas rozpocząć nową przygodę!

## CEL GRY:

Twoim celem jest stworzyć najwspanialsze Podziemne Imperium. Aby to zrobić, musisz zdobyć jak najwięcej Punktów Zwycięstwa (💎). Rozgrywka toczy się przez 10 rund, po których gracz z największą liczbą 💎 zwycięża.

## 136 KART KOPALNI

(36 kart Poziomu I, 43 karty Poziomu II, 43 karty Poziomu III, 14 kart Poziomu IV)



## 18 KART WYDARZEŃ





## NINIEJSZA INSTRUKCJA



## KOMPONENTY

### 60 ŻETONÓW MONET



42 Srebrne, warte 1   
18 Złoty, wartych 5 

### 60 ZNACZNIKÓW PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA



25 niebieskich wartych 1 Punkt Zwycięstwa (💎)  
20 zielonych wartych 5 Punktów Zwycięstwa (💎)  
15 czerwonych wartych 10 Punktów Zwycięstwa (💎)

### 44 ŻETONY MASZYNERII



### 24 ŻETONY ZAWALENIA



### 40 ZNACZNIKÓW WÓZKÓW (I 40 NAKLEJEK)



### 5 ZNACZNIKÓW POSTĘPU



## 5 PLANSZ POWIERZCHNI



## 3 DWUSTRONNE PLANSZE POSTĘPU



# PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Umieście 3 plansze Postępu losową stroną ku górze na środku obszaru gry.
2. Potasujcie oddzielnie każdą talię kart Kopalni i umieście je obok plansz Postępu (wszystkie karty Poziomu IV mają identyczne efekty, więc nie trzeba ich tasować). Zostawcie trochę miejsca na stos kart odrzuconych dla każdej talii.
3. Potasujcie karty Wydarzeń i dobierzcie 10 z nich, aby utworzyć talię Wydarzeń. Resztę odłóżcie do pudełka - nie będą używane w tej rozgrywce. Umieście talię Wydarzeń obok kart Kopalni.
4. Obok plansz Postępu umieście żetony Monet, Zawalenia i Maszyny, a także znaczniki Wózków i PZ, tworząc zasoby ogólne.

**Uwaga:** Komponenty w zasobach ogólnych uważa się za nieskończone. Jeśli wam ich zabraknie, użyjcie odpowiedniego zamiennika. Jeśli talia kart się wyczerpie, przetasujcie jej stos kart odrzuconych, by utworzyć nową talię.

5. Każdy gracz wybiera kolor i bierze odpowiadający mu znacznik Postępu oraz planszę Powierzchni. Znaczniki Postępu są umieszczane poniżej plansz Postępu. Plansze Powierzchni umieszczane są poziomo przed każdym z graczy.
6. Każdy z graczy dobiera 8 kart Kopalni (2 z Poziomu I, 3 z Poziomu II i 3 z Poziomu III). Następnie wybiera i zatrzymuje 4 z nich, a pozostałe odrzuca.\*  
\*Zignorujcie ten krok podczas pierwszej rozgrywki i dobierzcie 2 karty z Poziomu I, 2 z Poziomu II i 2 z Poziomu III, a następnie zatrzymajcie wszystkie 6 kart.



## JESTEŚCIE GOTOWI DO KOPANIA!

## OPIS KARTY KOPALNI



### 1. Nazwa i koszt karty

Karty Poziomu I są darmowe.  
Karty Poziomu II kosztują 2 [gold coin].  
Karty Poziomu III kosztują od 0 do 13 [gold coin].  
Karty Poziomu IV są darmowe.  
Niektóre efekty mogą obniżać koszt zagrania karty, ale nie może on nigdy być niższy niż 0 [gold coin].

### 2. Frakcja

Większość kart należy do jednej lub dwóch Frakcji. Jeżeli na karcie są 2 symbole Frakcji, karta należy do obu z nich równocześnie. Niektóre karty nie mają symbolu Frakcji, więc do żadnej nie należą.

### 3. Połówki Wózków

Każdy pełny Wózek [wheeled cart icon] jest wart 1 [blue gem] na koniec gry.

### 4. Efekty

Większość kart posiada 2 efekty. Gdy aktywujesz kartę musisz wybrać, z którego z efektów skorzystasz. Jeżeli karta ma tylko 1 efekt, nie podejmujesz tej decyzji.

### 5. Poziom

Wskazuje, gdzie karta może zostać zagrana.

## ROZGRYWKA

Gra toczy się przez 10 rund, z których każda składa się z 2 faz: **fazy Wydarzenia** i **fazy Kopalni**. Podczas fazy Wydarzenia wszyscy gracze muszą rozpatrzyć Wydarzenie, a podczas fazy Kopalni wszyscy gracze równocześnie zagrywają karty Kopalni i rozpatrują efekty.

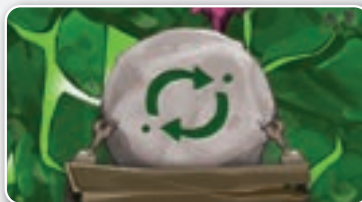
## FAZA WYDARZENIA

Jeden z graczy odkrywa wierzchnią kartę Wydarzenia. Następnie każdy z graczy rozpatruje efekt tej karty Wydarzenia, po czym ta faza dobiega końca.

Istnieją 3 rodzaje efektów karty Wydarzenia:



**Natychmiast:** po odkryciu wszyscy gracze muszą natychmiast rozpatrzyć efekty opisane na karcie.



**W tej rundzie:** karty te zmieniają efekty rozpatrywane przez graczy w fazie Kopalni.




**Na koniec rundy:** na koniec fazy Kopalni, wszyscy gracze muszą rozpatrzyć efekty tej karty.

Efekty karty Wydarzenia muszą zostać w pełni rozpatrzone (o ile nie zaznaczono inaczej). Jeśli gracz nie może rozpatrzyć całego efektu, musi go rozpatrzyć na tyle, na ile jest to możliwe.




## FAZA KOPALNI

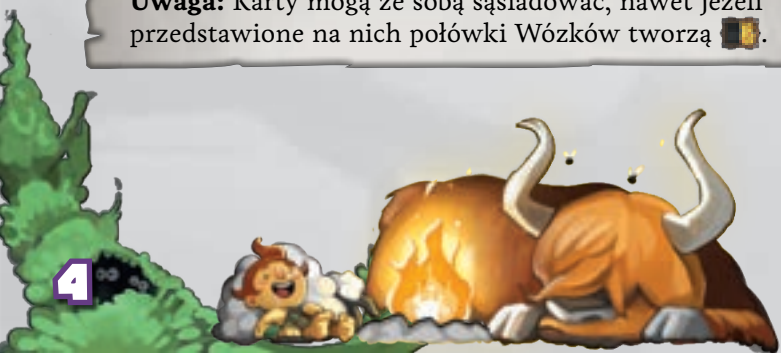
W fazie Kopalni gracze dodają karty do swoich Kopalni i aktywują je. Faza Kopalni przebiega w poniższy sposób, a każdy z kroków jest rozpatrywany równocześnie przez wszystkich graczy:

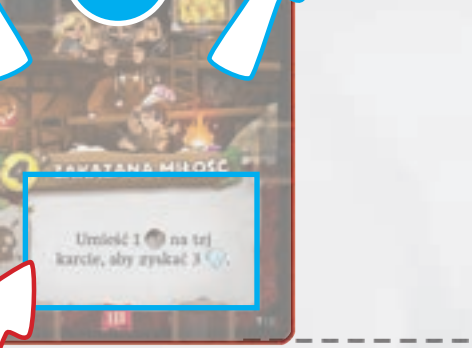
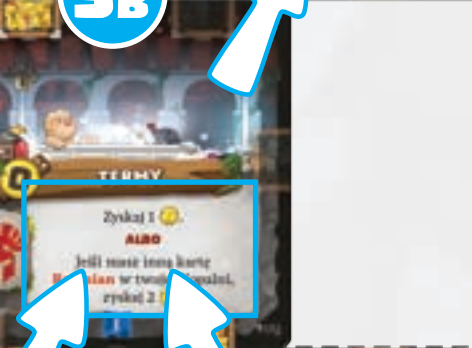
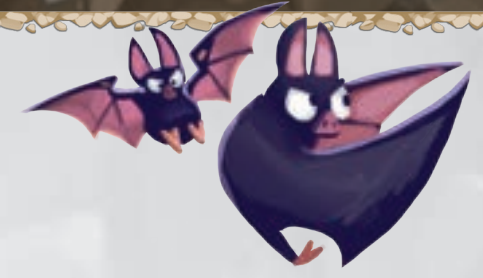
1. Każdy z graczy ujawnia kartę z ręki i płaci jej koszt zagrania wskazany po lewej stronie karty.  
Jeżeli gracz nie może zagrać żadnej karty, zamiast tego dobiera i zagrywa wierzchnią kartę z talii Poziomu I. (Ponieważ gracze rozpoczynają grę bez żadnych , w pierwszej rundzie będą musieli zagrać kartę Kopalni Poziomu I).
2. Każdy z graczy umieszcza tę kartę w swojej Kopalni zgodnie z poniższymi zasadami:
  - a. Każda karta musi zostać zagrana na wskazanym u dołu karty Poziomie: karty Poziomu I bezpośrednio poniżej planszy Powierzchni, pod nimi karty Poziomu II, pod kartami Poziomu II karty Poziomu III itd.
  - b. Nie ma ograniczenia co do liczby kart na pojedynczym Poziomie, ale każda z kart musi mieć co najmniej 1 sąsiadującą kartę bezpośrednio ponad sobą (albo planszę Powierzchni). Na Poziomie I gracze mogą mieć dowolną liczbę kart Kopalni, nawet jeżeli plansza Powierzchni nie jest fizycznie bezpośrednio ponad tymi kartami.

**Uwaga:** Sąsiadujące karty to takie, które stykają się wspólną krawędzią. Karta może sąsiadować z maksymalnie 6 innymi kartami.

- c. Karty na kolejnych poziomach muszą być umieszczane z przesunięciem, co oznacza, że każda karta może mieć dokładnie 2 karty ponad sobą (z wyjątkiem kart Poziomu I) oraz 2 karty poniżej siebie.

**Uwaga:** Karty mogą ze sobą sąsiadować, nawet jeżeli przedstawione na nich połówki Wózków tworzą .





**3.** Każdy gracz aktywuje kartę, którą właśnie umieścił i rozpatruje jeden z jej efektów. Następnie aktywowana karta rozpoczyna reakcję łańcuchową, która aktywuje karty nad nią w następujący sposób:

- Dowolna** sąsiadująca karta bezpośrednio nad umieszczoną kartą aktywuje się tak, jakby została właśnie umieszczona.
- Każda aktywowana karta aktywuje kolejną sąsiadującą kartę znajdującą się powyżej, aż do planszy Powierzchni.
- Plansza Powierzchni posiada 3 dostępne efekty. Kiedy aktywacje dotrą do planszy Powierzchni, gracz wybiera jeden z 3 dostępnych efektów i rozpatruje go.
- Na tym gracz kończy swoją fazę Kopalni.

Efekt każdej karty musi zostać w pełni rozpatrzony, zanim zostanie aktywowana karta lub plansza powyżej. Efekty kart Kopalni nie są obowiązkowe, ale jeśli gracz zdecyduje się rozpatrzyć efekt, musi rozpatrzyć go na tyle, na ile to możliwe.

**Uwaga 1:** każda karta może być aktywowana tylko raz na rundę.  
**Uwaga 2:** nawet jeśli ponad aktywowaną kartą znajdują się dwie sąsiadujące z nią karty, gracz może aktywować tylko jedną z nich.

Gdy wszyscy gracze zakończą swoją fazę Kopalni, rozpatrzą kartę Wydarzenia, jeśli ma ona efekt *Na koniec rundy*, a następnie przejdą do fazy Wydarzenia następnej rundy.

Liczba kart Wydarzeń pozostałych w talii Wydarzeń wskazuje, ile rund pozostało do rozegrania, i która runda trwa aktualnie. Gracze mogą je swobodnie liczyć w dowolnym momencie, na wypadek gdyby stracili orientację, którą rundę rozgrywają.



**Uwaga:** w grze nie występują karty, które odnoszą się do kart w Kopalniach innych graczy lub umożliwiają graczom interakcję pomiędzy sobą.

## DOKŁADNY OPIS EFEKTÓW



### Maszynerie





*Wraz z postępem czasu następuje rozwój technologii!*

Niektóre efekty zależą od liczby  na karcie lub nakazują ci umieścić je na twoich kartach. Na pojedynczej karcie mogą znajdować się maksymalnie 3 .



### Zawalenia

*Lecz oczywiście każdy rozwój technologii to droga pełna prób i błędów...*











Niektóre efekty nakazują ci umieścić  na twojej karcie. Ilekroć aktywujesz kartę z żetonem  na niej, zamiast rozpatrywać jej efekt, odrzuć z niej żeton . Na pojedynczej karcie może być maksymalnie 1 .

**Uwaga:** Po rozpatrzeniu żetonów Zawalenia dalej aktywujesz sąsiadujące powyżej karty.



### Wózki



*Czy twój wózek jest w połowie pełny czy w połowie pusty? To głupie pytanie — wypełnij go po brzegi skarbami!*

Niektóre efekty pozwalają ci umieścić znacznik Wózka () na swoich kartach Kopalni. Możesz umieścić  na niepełnych Wózkach, posiadających przynajmniej w połowie wypełniony Wózek () na krawędzi pomiędzy dwoma sąsiadującymi kartami Kopalni. Po umieszczeniu  na , na potrzeby efektów gry, jest on uważany za pełny Wózek () i zapewnia 1  na koniec gry. Jeśli masz umieścić , a w twojej Kopalni nie masz , nie bierzesz  z zasobów ogólnych.

### Specjalne Aktywacje

Wiele efektów pozwala ci aktywować wybrane karty w twojej Kopalni. Te Specjalne Aktywacje są ograniczone do konkretnej karty i nie wywołują reakcji łańcuchowej. Pamiętaj, że każda karta może zostać aktywowana tylko raz na rundę i dotyczy to również Specjalnych Aktywacji. Jeśli reakcja łańcuchowa powoduje, że masz aktywować kartę, która była wcześniej aktywowana w tej rundzie, zignoruj jej efekt i kontynuuj reakcję łańcuchową.

### Dobieranie kart

Kiedy otrzymasz polecenie dobrania kart, dobieraj je pojedynczo z dowolnej talii Kopalni (z wyjątkiem ) i dodaj je do swojej ręki. Możesz posiadać do 8 kart na rękę. Jeśli kiedykolwiek masz na rękę więcej niż 8 kart, musisz natychmiast odrzucić tyle, by mieć 8. Karty z  można dobrać tylko podczas rozpatrywania efektów pól planszy Postępu lub efektów kart Wydarzeń.

### Dobieranie dla Frakcji

Jeśli efekt nakazuje ci dobrać kartę określonej Frakcji, wybierz talię Kopalni, a następnie odkrywaj karty, aż znajdziesz kartę pasującą do określonej Frakcji. Weź tę kartę na rękę, a pozostałe odkryte karty wtasuj z powrotem do talii. Jeśli w wybranej talii nie ma kart tej Frakcji, przetasuj jej karty i wybierz inną talię, powtarzając ten sam proces.






Ta ikona oznacza, że możesz wybrać dowolną Frakcję, a następnie rozpatrzyć Dobieranie dla tej wybranej Frakcji.

## AWANSOWANIE

Im głębiej dotrzesz, tym więcej sekretów stanie przed tobą otworem...  
Którą ścieżkę wybierzesz, jakie sekrety odkryjesz?




Niektóre efekty wywołują **awans** na planszach Postępu. Gdy po raz pierwszy otrzymasz polecenie awansowania, wybierz dowolną planszę Postępu, umieść swój znacznik Postępu na najniższym jej polu, a następnie przesun go w górę o wskazaną liczbę pól. Za każdym razem, gdy awansujesz podczas rozpatrywania kolejnych efektów, musisz kontynuować na tej samej planszy.




Kiedy przesuwasz swój znacznik Postępu, zignoruj efekty pól, przez które się poruszasz, ale rozpatrz efekt pola, na którym kończysz swój ruch. Większość efektów zapewnia , , lub .





Jeśli ukończysz planszę Postępu, docierając do jej najwyższego pola, rozpatrz wskazany efekt na tym polu, a następnie, zgodnie z efektem każdego najwyższego pola na planszy Postępu, umieść swój znacznik Postępu na najniższym polu **innej** planszy Postępu (możesz wrócić na wcześniej ukończoną planszę Postępu). Za każdym razem, gdy ukończysz planszę Postępu, wszelkie pozostałe ruchy przepadają i musisz zatrzymać się po umieszczeniu znacznika na najniższym polu innej planszy.




## KONIEC GRY

Po dobraniu ostatniej karty Wydarzenia gracze rozgrywają ostatnią fazę Kopalni. Wraz z zakończeniem ostatniej fazy Kopalni gra się kończy, a gracze podliczają  z posiadanych znaczników PZ i pełnych , z których każdy jest wart 1 .

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa  wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, któremu pozostało najwięcej , a jeśli remis trwa nadal - wygrywa remisujący gracz z największą liczbą  w swojej Kopalni. Jeśli i to nie przyniesie rozstrzygnięcia, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

**Przykład:** Piotrek zdobywa 31  za znaczniki Punktów Zwycięstwa zebrane podczas gry oraz 8  za pełne Wózki w swojej Kopalni. Pozostało mu jeszcze 7 , które nie przynoszą , ale rozstrzygają remisy.

## TRYB SOLO

Zasady gry nie zmieniają się w Trybie Solo. Po ostatecznym podliczeniu punktów, porównaj swoje  z poniższą tabelą, by określić jak dobrze ci poszło.

	Ranga
<35	Szeregowy Kopacz
35-45	Górnik Zawodowy
46-55	Inżynier Górniczy
56-60	Gemmolog
61-65	Sztygar
65<	Król Podziemi



# OPIS FRAKCJI



**Szkoci:** Wydają 🟡.

*Szkoci zamieszkują kraj słynący z alkoholu i gościnności. Są wspaniałym przykładem łączenia smykałki do interesów ze skłonnością do gwałtownego rozprzestrzeniania.*

Większość kart **Szkotów** zapewnia potężne efekty o znacznym koszcie. Tak jak wskazano na ich kartach, koszt tych efektów jest obniżony o 1 🟡 za każdą kartę **Szkotów** w twojej Kopalni (w tym kartę, którą właśnie umieszczasz). Minimalny koszt to zawsze 0.



**Barbarzyńcy:** Agresywnie drążą i umieszczają 🟡.

*Nie rozumiesz ich mowy, ale kiedy widzisz, jak kierują swą agresję w stronę ziemi, przypominasz sobie, że przecież każdy robi rzeczy po swojemu...*

Efekty kart **Barbarzyńców** są zazwyczaj potężne, ale zmuszają cię do umieszczenia na nich 🟡. Niektóre karty **Barbarzyńców** pozwalają ci odrzucać 🟡 lub czerpać korzyści z liczby 🟡 w twojej Kopalni.



**Egipcjanie:** Awansują na planszach Postępu.

*Istnieje wiele tajemnic, ale ta o której najczęściej się szepcze, dotyczy Egipcjan i błogostwieństw sponad chmur, które pomogły im tak szybko się rozwijać.*

Korzystanie z kart **Egipcjan** jest najprostszym sposobem, aby awansować na planszach Postępu. Niektóre efekty kart **Egipcjan** są zależne od twojej pozycji lub awansu na planszach Postępu.



**Japończycy:** Siła tkwi w różnorodności.

*Zwyczaj Japończyków zawsze były podziwiane i szanowane. Nic więc dziwnego, że inni są tak zainteresowani ich technikami wydobywczymi.*

Efekty na kartach **Japończyków** przynoszą korzyści za posiadanie znacznej liczby **ich** kart, a także za posiadanie kart wielu różnych Frakcji w twojej Kopalni.



**Atlantydzi:** Umieszczają 🟡.

*Kiedy schodzenie do podziemi stało się modne, Atlantydzi tylko się zaśmiali – oni już tam byli, a tamtejsze sekrety były im już dobrze znane.*

Większość kart **Atlantydwów** gromadzi 🟡 i rośnie w siłę podczas gry. Każda karta może mieć maksymalnie 3 🟡. Niektóre karty **Atlantydwów** pozwalają ci umieszczać 🟡 na innych kartach.



**Rzymianie:** Rozmieszczenie ma znaczenie.

*Jest powód, dla którego zawsze tutaj trafiasz – nie ma innych dróg. Zbudowali wszystko tak, by osiągnąć sukces. Precyzyjnie i zgodnie z planem.*

Efekty na kartach **Rzymian** zapewniają korzyści za konkretne umieszczanie kart w twojej Kopalni, a także posiadanie jak największej liczby pełnych 🟡. Niektóre pozwalają ci umieścić 🟡.

**PROJEKTANT GRY:** Tim Armstrong

**ILUSTRACJE:** Hanna Kuik

**PROJEKT GRAFICZNY:** Mateusz Kopacz

**PROJECT MANAGER:** Jan Maurycy

**KIEROWNIK PRODUKCJI:** Damian Mazur

**WERSJA POLSKA:** Paweł Imperowicz, Marcin Zalewski

**SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:** 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 Naurów, Polska

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: [portalgames.pl/podziemne\\_imperium](https://portalgames.pl/podziemne_imperium)