

Tom Jolly's
JASKINIA TROLLA
Planszowa gra fantasy



INSTRUKCJA



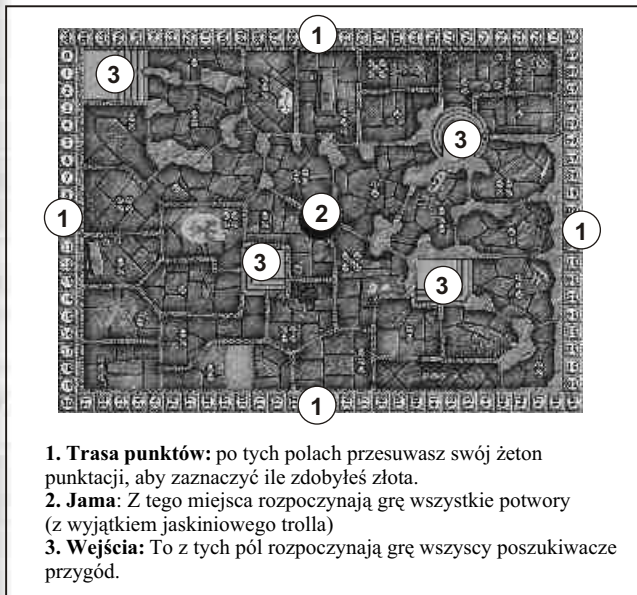
W **Jaskini Trolla** kontrolujesz drużynę poszukiwaczy przygód i grupę potworów. Poszukiwacze przygód najedźdżą jaskinię trolla w poszukiwaniu złota i magicznych artefaktów, podczas gdy twoje potwory mają w tym przeszkodzić poszukiwaczom przygód kontrolowanym przez przeciwnika.

Cel gry

Każde pomieszczenie legowiska jaskiniowego trolla posiada określoną wartość. Pod koniec gry (i do 4 razy podczas gry) gracze otrzymują złoto za pomieszczenia, które kontrolują. Gracz posiadający najwięcej złota pod koniec gry wygrywa.

Elementy gry

Plansza: reprezentuje legowisko Jaskiniowego Trolla. Każde pomieszczenie jaskini jest oznakowane pewną ilością złotych monet, określającą jego wartość. Legowisko posiada 4 wejścia (jedno przy każdym rogu) i jamę pośrodku. Wzdłuż brzegu planszy znajduje się pole z punktacją, używane do zapamiętywania aktualnej ilości złota posiadanej przez danego gracza. *Planszę należy złożyć z 4 części jak puzzle.*



- 1. Trasa punktów:** po tych polach przesuwasz swój żeton punktacji, aby zaznaczyć ile zdobyłeś złota.
- 2. Jama:** Z tego miejsca rozpoczynają grę wszystkie potwory (z wyjątkiem jaskiniowego trolla)
- 3. Wejścia:** To z tych pól rozpoczynają grę wszyscy poszukiwacze przygód.

Okrągłe Żetony: przedstawiają postacie poszukiwaczy, potwory i zdarzenia, które oczekują na graczy wewnątrz legowiska Jaskiniowego Trolla. Żetony podzielone są na 4 kolory, po jednym dla każdego gracza (żetony poszukiwaczy przygód, potworów i zdarzeń są opisane dalej w tych regułach).

Żetony artefaktów: te sześciokątne żetony reprezentują magiczne artefakty, które poszukiwacze mogą znaleźć wewnątrz legowiska. Mogą one zostać wykorzystane w celu użycia ich specjalnej zdolności lub zachowane dla uzyskania dodatkowego złota.

Żetony punktów: te trójkątne żetony używane są, aby zapamiętywać aktualny stan złota graczy.

Przygotowanie do gry

- Złóż planszę i połóż ją na środku obszaru przeznaczonego do gry.
- Przetasuj żetony artefaktów, tak, aby były ułożone w losowej kolejności i połóż je, zakryte, obok planszy.
- Każdy gracz wybiera kolor, bierze wszystkie żetony tego koloru i tasuje je, po czym układa zakryte w stos przed sobą.
- Każdy gracz ustawia swój żeton punktacji na polu z punktacją tak, aby wskazywał na zero.

Losowo zdecydujcie, który gracz będzie zaczynał. Kiedy tura tego gracza się skończy, rozgrywa gracz siedzący po jego lewej stronie zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Podczas swojej tury masz **cztery akcje**. Każdą pojedynczą akcję możesz wykorzystać do jednej z następujących czynności:

Dobierz żeton ze swojej puli

LUB

Przesuń jeden ze swoich żetonów

LUB

Wykorzystaj dodatkowe zdolności potworów (ork, upiór).

LUB

Zagraj artefakt

(Uwaga: możesz mieć *mniej* niż cztery akcje podczas swojej *pierwszej* tury, co zostało wyjaśnione poniżej w punkcie „Zasada pierwszej rundy”)

Przykład: Gracz w czasie swojej tury wykorzystał swoje **cztery akcje** na: dobranie dwóch żetonów ze swojej puli (**koszt 2 akcje**), przesunięcie jednego swojego żetonu do sąsiedniego pomieszczenia (**koszt 1 akcja**), i wykorzystał dodatkową zdolność jaką posiada Ork odrzucając jednego poszukiwacza kontrolowanego przez innego gracza (**koszt 1 akcja**).

Akcja: Dobranie żetonu

Jako pojedyncza akcja, możesz losowo dobrać jeden ze swoich żetonów gry, odkryć go, a następnie wstawić do gry lub wykonać jego efekt, w zależności od typu żetonu.

Żeton poszukiwacza przygód: kiedy dobierzesz żeton poszukiwacza przygód, musisz wstawić go do gry na jednym z czterech wejść. Na wejściu może znajdować się dowolna liczba żetonów poszukiwaczy przygód.

Żeton potwora: kiedy dobierzesz żeton potwora, musisz wstawić go do gry w jamie na środku planszy (z wyjątkiem Jaskiniowego Trolla, co jest wyjaśnione w opisie poniżej). W jamie może znajdować się dowolna ilość żetonów potworów.

Żetony zdarzeń: jeśli dobierzesz żeton „Skarbu”, możesz wstawić go do gry na dowolnym polu (ale nie na wejściu ani w jamie). Jeżeli dobierzesz żeton „Przelicz łupy!” albo „Znajdź artefakt”, efekt żetonu wchodzi w grę *natychmiast* (jak podaje jego opis dalej), po czym żeton jest odrzucany z gry.

Akcja: Przesuń żeton

Jako pojedyncza akcja, możesz przesunąć *jeden* ze swoich żetonów poszukiwaczy przygód bądź potworów na dowolne sąsiadujące pomieszczenie lub wejście, zgodnie z następującymi zasadami:

Poszukiwacze przygód i potwory mogą poruszać się tylko przechodząc przez drzwi.

Poszukiwacze przygód i potwory znajdujące się w którymś z wejść mogą zostać przesunięci do dowolnego innego wejścia (uwaga: jama *nie* jest wejściem).

Poszukiwacze przygód i potwory *nie mogą* wejść do pokoju, który zawiera już dowolną kombinację **pięciu** poszukiwaczy/potworów (z wyjątkiem Upiora, jak opisano poniżej).

Poszukiwacze przygód i potwory nie mogą wejść do pomieszczenia zajmowanego przez Jaskiniowego Trolla.

Poszukiwacze przygód i potwory *nie mogą* wejść do pomieszczenia zajmowanego przez Rycerza przeciwnika (nie dotyczy to twojego własnego Rycerza, jak opisano poniżej).

Poszukiwacze przygód *nie mogą* wejść do jamy.

Akcja: Zaganie artefaktu

Jeśli posiadasz żeton artefaktu, możesz wykorzystać jedną akcję aby zagrać jego specjalną zdolność, po czym go odrzucić. Nieużyte żetony artefaktów dają dodatkowe złoto pod koniec gry (efekty artefaktów i premie w złocie wyjaśnione są dalej w instrukcji).

Zasada pierwszej rundy

Na początku gry (w pierwszej turze) pierwszy gracz może wykonać tylko jedną akcję, drugi gracz dwie, trzeci trzy, a czwarty cztery akcje. W kolejnych turach każdy gracz otrzymuje już cztery akcje.

Punktacja

Kiedy któryś z graczy dobierze żeton „Przelicz łupy!”, należy od razu przeliczyć punktację na planszy. Gracz posiadający największą ilość poszukiwaczy przygód w danym pomieszczeniu *kontroluje* to pomieszczenie i otrzymuje ilość złota równą wartości pomieszczenia. Gracz ten przesuwając swój żeton punktów tak, aby odzwierciedlił swoją nową ilość posiadanego złota. Jeżeli żaden z graczy nie posiada w pomieszczeniu więcej poszukiwaczy przygód, niż pozostali, *żaden* z graczy nie otrzymuje złota za to pomieszczenie. Po przeliczeniu złota ze wszystkich pomieszczeń na planszy, gracz, który dobrał żeton „Przelicz łupy!” wznawia swoją turę. Jeśli dobrał ten żeton jako swoją ostatnią akcję, jego tura się kończy.

Koniec gry

Kiedy jeden z graczy dobierze i zagra swój *ostatni* żeton, gra natychmiast się kończy.

Punktacja na planszy zostaje przeliczona po raz ostatni, a gracz, który zakończył grę zagrywając swój ostatni żeton dostaje dodatkowe 3 szt. złota premii.

Gracze posiadający nie zagrane artefakty (opisane poniżej) otrzymują ilość złota równą wartości artefaktów.

Gracz z największą ilością złota wygrywa.

Żetony potworów



Upiór: jeśli twój Upiór znajdzie się w jednym pomieszczeniu z innym poszukiwaczem, możesz wykorzystać jedną akcję, aby wypchnąć go przez drzwi do sąsiadującego pomieszczenia lub wejścia. Postacie nie mogą być wypychane do pomieszczeń zajmowanych już przez dowolną kombinację pięciu żetonów poszukiwaczy i potworów, nie mogą też być przepychane z jednego wejścia do drugiego. Upiór może wejść do pomieszczenia, które jest już zajmowane przez dowolną kombinację pięciu poszukiwaczy przygód i potworów (ale tylko wtedy, jeśli w kolejnej akcji w tej samej turze wypchnie poszukiwacza przygód do sąsiedniego pomieszczenia). *Postacie nie mogą być wypychane do pomieszczeń zawierających Jaskiniowego Trolla lub Rycerza przeciwnika.*



Jaskiniowy Troll: kiedy dobierzesz Jaskiniowego Trolla, możesz położyć go w dowolnym pomieszczeniu, włącznie z tymi zajmowanymi przez Rycerzy, ale nie w jamie ani w wejściu. Zaczynając od przeciwnika po twojej lewej, każdy z graczy posiadający w tym pomieszczeniu poszukiwaczy przygód bądź potwory może je przesunąć do sąsiedniego pomieszczenia (jeśli jest to legalny ruch). Wszystkie żetony, które pozostaną w pomieszczeniu (włącznie z żetonami „Skarbu” oraz artefaktami) zostają odrzucone. Po zagranium, Jaskiniowy Troll nie może zostać przesunięty, a postacie oraz potwory nie mogą wchodzić do pomieszczenia przez niego zajmowanego.



Ork: jeśli twój Ork znajduje się w pomieszczeniu lub wejściu zajmowanym przez poszukiwacza przygód, możesz wykorzystać jedną akcję, aby odrzucić tego poszukiwacza.

Żetony poszukiwaczy przygód



Barbarzyńca: kiedy jest przeliczana punktacja na planszy, Barbarzyńca liczy się za *dwóch* poszukiwaczy przygód. Podczas zwykłej gry, Barbarzyńca liczy się normalnie jako pojedynczy poszukiwacz; tzn. Barbarzyńca i czterech innych poszukiwaczy przygód może zajmować jedno pomieszczenie. Barbarzyńca nie może być przepychany przez Upiora (Upiór jest wyjaśniony poniżej).



Złodziej: wykorzystując jedną akcję, możesz przesunąć Złodzieja do dowolnego pomieszczenia bądź wejścia na planszy. Złodziej wchodzi do gry na wejściu tak jak każdy inny poszukiwacz przygód.



Rycerz: kiedy Rycerz znajduje się w *pomieszczeniu*, żadna z postaci twoich przeciwników (poza ich Rycerzami) nie może wejść do tego pomieszczenia. Tylko Rycerze mogą wejść do pomieszczeń zajmowanych przez Rycerzy innych graczy. Jeśli twój Rycerz wejdzie do pomieszczenia zawierającego żetony postaci przeciwnika, żetony te mogą pozostać w pomieszczeniu. Jeśli Rycerz wejdzie do pomieszczenia *bądź wejścia* zajmowanego przez jednego lub więcej Orków są one automatycznie odrzucane (nawet jeśli Ork jest kontrolowany przez tego samego gracza).



Krasnolud: kiedy punktacja na planszy jest przeliczana, pomieszczenie zajmowane przez Krasnoluda jest *warte dwa razy* tyle, ile wynosi jego wartość, *niezależnie od tego, który gracz kontroluje to pomieszczenie*. Jeśli w pomieszczeniu znajduje się kilku Krasnoludów, jego wartość jest podwajana raz za każdego z nich. Na przykład, jeśli w pomieszczeniu znajdują się dwa Krasnoludy, a jest ono *warte 3 złota*, to wartość pokoju przy przeliczaniu wynosi 12 (3x2x2). Krasnolud nie podwaja dodatkowego złota uzyskanego z żetonu „Skarbu” (opisanego poniżej).



Badacz: Badacze nie mają żadnych specjalnych zdolności.

Żetony zdarzeń



Skarb: kiedy dobierzesz żeton „Skarbu”, możesz zagrać go w dowolnym pomieszczeniu, ale nie w jamie ani nie w wejściu. Żeton „Skarbu” dodaje premię 4 szt. złota do wartości pomieszczenia, w którym się znajduje. Ta premia nie jest podwajana przez Krasnoluda. Żeton ten może zostać odrzucony przez Jaskiniowego Trolla. Po zagranium, żeton „Skarbu” nie może zostać przesunięty.



Przelicz łupy!: kiedy dobierzesz ten żeton, punktacja na planszy jest natychmiast przeliczana (jak zostało wyjaśnione w punkcie „Punktacja”, wyżej) i żeton jest odrzucany.



Znajdź artefakt: kiedy dobierzesz ten żeton ze swojego stosu, od razu dobierz zakryty górny żeton artefaktu (po czym odrzuć żeton „Znajdź artefakt”). Nie pokazuj swojego artefaktu innym graczom. Możesz zagrywać artefakty podczas swojej tury dla ich specjalnych efektów, bądź zachować je dla złota do końca gry (aby uzyskać więcej informacji, zobacz opis poszczególnych „Artefaktów”).

UWAGA: Gdy w opisie jest użyte określenie, że dany żeton jest *odrzucany* to oznacza, że jest on zdejmowany z planszy, odkładany na bok i nie bierze już udziału w grze.

Artefakty



Helm kontroli umysłu (3 szt. złota): przesun jednego z poszukiwaczy przygód bądź potworów przeciwnika (ale nie Jaskiniowego Trolla) maksymalnie do trzech pomieszczeń lub wejść (Upiory przesuwane w ten sposób nie „przepychają” postaci w pokojach). Jeśli nie zostanie zagrany, artefakt ten jest wart 3 szt. złota pod koniec gry.



Kielich teleportacji (3 szt. złota): wybierz jedno pomieszczenie bądź wejście. Przesun *każdego* ze swoich poszukiwaczy przygód z tego pomieszczenia do dowolnego innego pomieszczenia bądź wejścia, które nie jest zajmowane przez Jaskiniowego Trolla bądź Rycerza przeciwnika (możesz przesunąć postacie do różnych lokacji). Jeśli nie zostanie zagrany, artefakt ten jest wart 3 szt. złota pod koniec gry.



Znak El'darra (4 szt. złota): umieść ten artefakt w pomieszczeniu, w którym nie ma innych żetonów. Do końca gry, poszukiwacze przygód i potwory nie mogą wejść do tego pomieszczenia oraz nie mogą być w nim zagrywane żetony „Skarbu”. Kiedy punktacja na planszy będzie policzana, możesz policzyć sobie złoto za to pomieszczenie. Jeśli nie zostanie zagrany, artefakt ten jest wart 4 szt. złota pod koniec gry.



Różdżka szybkości (3 szt. złota): Przelicz punkty za jedno pomieszczenie tak, jakbyś właśnie wyciągnął żeton „Przelicz łupy!”. Jeśli nie zostanie zagrany, artefakt ten jest wart 3 złota pod koniec gry.



Plaszcz niewidzialności (2 szt. złota): wybierz jednego ze swoich poszukiwaczy przygód. Do końca tury, poszukiwacz ten może poruszać się o *dwa* pola w *jednej* akcji, oraz może wchodzić do pomieszczeń zajmowanych przez Jaskiniowe Trolle lub Rycerzy przeciwnika. Jeśli jednak ten poszukiwacz znajdzie się w pomieszczeniu z Jaskiniowym Trollem na końcu tury, jego żeton jest odrzucany. Jeśli nie zostanie zagrany, artefakt ten jest wart 2 szt. złota pod koniec gry.



Miecz śmierci (3 szt. złota): wybierz pomieszczenie, w którym znajduje się przynajmniej jeden twój poszukiwacz przygód i przynajmniej jeden Ork. Wszystkie Orki w tym pomieszczeniu są odrzucane. Jeśli nie zostanie zagrany, artefakt ten jest wart 3 szt. złota pod koniec gry.

Autor: Tom Jolly

Redakcja: Christian T. Petersen, Jen Kalish, and Greg Benage

Projekt graficzny: Brian Schomburg

Projekt okładki: Thomas Denmark

Projekt planszy: Ed Bourelle

Projekt żetonów: Patricio Soler

Polska wersja: Galakta

© 2005, Fantasy Flight Publishing, Inc.
All rights reserved. Used Under License.



GALAKTA

ul. Trawniki 4

30+660 Kraków

Tel. (012) 425 57 87

www.galakta.pl



Fantasy Flight Games

POLECAMY!



PLANSZOWA GRA FANTASY

Jako jeden ze złapanych przez smoczący bohaterów, musisz pokonać magiczny labirynt, zbierając złoto i udaremniając ruchy swoich przeciwników za pomocą sztuczek i dobrze umiejscowionych pułapek.

Gracze sami w czasie gry budują labirynt dodając coraz to nowe jego elementy. Dzięki temu każda rozgrywka jest inna i niepowtarzalna.

Gra przeznaczona jest dla 2 do 6 graczy.



PLANSZOWA GRA FANTASY - WYŚCIGI RYDWAŃ

Szalone wyścigi rydwanów na trasie pełnej różnych pułapek i niebezpieczeństw. Im szybciej jedziesz, tym większe ryzyko katastrofy! Jeżeli zaczniesz zostawać w tyle, możesz przywołać swój arsenał zaklęć aby ominąć niebezpieczeństwa areny i powrócić do gry. Nie możesz jednak zostać za daleko w tyle, bo nawet magia nie jest w stanie dokonać wszystkiego.

Gra przeznaczona jest dla 2 do 5 graczy.