

Elementy gry

21 kart pokoi, 1 karta startu, 1 karta pokoju bossa, 1 karta pokoju minibossa, 6 kart pokoi z przedmiotem, 2 karty gracza, 9 kart potworów w tym 1 karta bosa, 22 karty przedmiotów oraz żetony życia, potworów, kluczy, punktów i gracza.

Cel gry

Gracze przemierzają loch pełen potworów rywalizując ze sobą oraz z upływającym czasem. Celem gry jest pokonanie ostatniego bossa i posiadanie wtedy jak największej liczby punktów zwycięstwa.

Przygotowanie gry

Przygotuj stos kart przedmiotów, pokoi, pokoi z przedmiotami oraz potworów, potasuj każdy z nich i odłóż na bok obrazkiem do dołu. Na środku stołu umieść **kartę startu** a tuż nad nią **kartę pokoju bossa**. Każdy z graczy bierze jedną kartę postaci i umieszcza obok niej 3 żetony życia. Pozostałe karty i żetony w tym pokój minibossa powinny leżeć gdzieś w pobliżu obrazkiem do góry. Na koniec gracze powinni uruchomić aplikację do gry.

Przebieg rozgrywki

Wprowadzenie

Podczas gry gracze będą przemierzać kolejne piętra lochu, walczyć z potworami i wykonywać poniżej opisane akcje. Zanim to nastąpi trzeba zawsze zbudować podstawę dla danego piętra lochu. Kiedy któryś z graczy pokona bossa na danym piętrze wszystkie karty lochu są składane i buduje się kolejne piętro tak długo dopóki któryś z graczy nie pokona bossa na trzecim piętrze.

Budowanie piętra

Na początku gry budowanie piętra zaczyna "Smutny gracz". Ciągnie jedną kartę z zakrytego stosu kart z pokojami a następnie przykładą ją tak aby otwartymi drzwiami stykała się z kartą startu (wszystkie karty należy kłaść w takiej samej orientacji jak znajdujące się już na stole karty startu i pokoju bossa, można natomiast obracać je o 180°). Kiedy smutny gracz położy kartę następuje kolej "Wesołego gracza" on również ciągnie jedną kartę ze stosu z pokojami i kładzie ją w taki sposób żeby łączyła się otwartymi drzwiami z kartą startu albo z kartą którą położył smutny gracz. Karta którą kładzie musi również przynajmniej rogiem stykać się z

kartą startu. Układanie kart kończy się kiedy zostanie położona 7 karta pokoju, albo jeśli nie da się już położyć więcej kart spełniając powyższe zasady. Gracz który położy ostatnią kartę pokoju zaczyna grę jako pierwszy.

Na kolejnych piętrach budowę rozpoczyna gracz który pokonał bossa na poprzednim piętrze.

Ważne: Jeżeli dowolna położona karta pokoju posiada drzwi z kłódką, należy tę kartę położyć tak, aby było możliwe dołożenie kolejnej karty pokoju tam, gdzie znajdują się te drzwi. Następnie kładzie się tam kartę specjalnego pokoju - patrz: Pokoje specjalne

Jeszcze ważniejsze: Każda karta pokoju posiada narysowane na jej środku znaczki - monet, kluczy, wrogów lub serc. Kiedy pokój zostanie położony, należy położyć na karcie te znaczki.

Tura gracza

Każda tura dzieli się na 3 fazy: faza dobudowania, faza akcji/eksploracji, faza walki/ucieczki.

Faza dobudowania:

Gracz zaczyna swój ruch od pociągnięcia karty pokoju i umieszczenia jej na planszy tak aby otwartymi drzwiami stykała się z inną znajdującą się na stole kartą pokoju (gracz, który rozpoczyna ruch po budowaniu piętra pomija fazę dobudowy).

W rzadkim przypadku, gdy pociągnięta karta nie może być nigdzie umieszczona, należy odrzucić tę kartę na czas trwania bieżącego poziomu, i wylosować nową (do skutku).

Faza akcji/eksploracji:

W tej fazie gracz może zdecydować się na poruszenie swojego pionka. Na początku każdej tury gracz ma 3 punkty ruchu:

- **Przejsie z pokoju do pokoju** wymaga 1 punktu.
- **Wszczęcie walki** zabiera graczowi wszystkie pozostałe punkty ruchu.
- Jeśli gracz chce się **wycofać z pokoju w którym jest potwór** może wrócić do pokoju, z którego przyszedł kosztem 1 punktu ruchu (nie można "ominać" potwora i iść dalej).

Gracz przechodząc przez pokoje może zbierać przedmioty, które w nich są pod warunkiem, że nie ma w tym pokoju potwora albo innego gracza. Jeżeli gracz posiada **klucz** i ma niewykorzystany punkt ruchu może użyć go aby odkryć kartę **pokoju specjalnego** (o tym kawałek dalej) oraz do niego wejść (samo zużycie klucza nie zabiera punktów ruchu).

Dodatkowa zasada dotycząca eksploracji - Wejście do pokoju z bossem sprawia, że gracz traci wszystkie punkty akcji i jest zmuszony z nim walczyć (do momentu, aż nie przegra lub nie wygra z wszystkimi fazami bossa - o tym niżej)

Faza walki/ucieczki:

Kiedy gracz znajduje się w pokoju w którym jest inny gracz lub przeciwnik, może zdecydować się na walkę. Wyróżniamy trzy rodzaje przeciwników - wróg zwykły, boss oraz inny gracz - walka z każdym z nich wygląda nieco inaczej.

Walka ze zwykłym wrogiem:

Gracz losuje kartę przeciwnika, a następnie wybiera go w aplikacji, gdzie będzie z nim walczyć. Po wylosowaniu gracz musi się ostatecznie zdecydować czy chce podjąć się tej walki czy nie (na tym etapie gracz już stracił pozostałe punkty ruchu). Jeśli gracz postanowi uciec, zostaje cofnięty do poprzedniego pokoju w którym był. Jeśli zdecyduje się walczyć klika przycisk walki w aplikacji. Aplikacja symuluje rzut kośćmi gracza i przeciwnika a następnie podaje wstępny wynik. W tym momencie walczący gracz może zdecydować się na użycie jakiegoś przedmiotu który poprawi jego wynik. Niezależnie od tego czy zdecyduje się użyć jakiegoś czy nie drugi gracz może zdecydować się użyć przedmiotu, który utrudni walkę pierwszemu graczowi, walczący gracz może wtedy ponownie zdecydować czy chce użyć jakiegoś przedmiotu czy nie. Jeśli gracz wygra może dostać w aplikacji kości z pokonanego przeciwnika, z szansą wynoszącą 30%. Jeśli gracz przegra traci jedno serduszko.

Jeśli gracz podczas walki użyje karty "Przedmiot" po zakończonej walce powinien wtasować ją do talii z przedmiotami.

Walka z bossem:

Zasadniczo nie różni się od walki ze zwykłym wrogiem, jednakże:

- może być podjęta tylko w pokoju bossa
- nie można od niej uciec od razu - oznacza to, że gracz wchodząc do pokoju bossa musi walczyć z nim w przynajmniej jednej fazie, uciec może tylko po wygraniu fazy lub porażce
- walka ma kilka faz (przeciwnik ma więcej niż jedno serduszko), gracz może kontynuować walkę z tym przeciwnikiem (cały czas w swojej turze) do momentu, aż przegra któryś etap
- inny gracz może wejść do pokoju bossa, aby dokończyć walkę od etapu, na którym poprzedni gracz przegrał - oznacza to że boss się nie "regeneruje", jeżeli jakaś faza została pokonana, pozostaje taką na danym poziomie
- w przypadku przegranej walki z bossem, gracz musi się wycofać na pole startu (bez zużycia punktów ruchu)
- boss, jeśli wygra, zabiera graczowi 2 serduszka - chyba że ten ma obecnie jedno, wtedy traci tylko 1

Kiedy którykolwiek gracz pokona bossa w trzeciej fazie, poziom jest ukończony - więcej o tym w sekcji Zakończenie poziomu. Wygranie walki z bossem w jakiegokolwiek fazie daje punkty zwycięstwa - o tym więcej w sekcji Punkty zwycięstwa.

Walka z drugim graczem:

Wygląda podobnie jak walka z potworem, ale gracz atakowany nie może od niej uciec (tzn.: jeśli gracz atakujący stwierdzi, że decyduje się na atak, walka musi się odbyć). Jeśli atakujący gracz wygra, decyduje czy chce zabrać przeciwnikowi jakiś przedmiot, czy zmniejszyć jego życie o 1 serduszko.

Dokładny przebieg walki zostanie opisany w części poświęconej aplikacji.

Pokoje specjalne

Czyli pokoje z przedmiotami (w tym sklepy) i pokój minibossa. Kiedy gracz wylosują kartę pokoju z symbolem kłódki muszą umieścić ją tak aby dało się przy krawędzi z kłódką położyć zakrytą kartę z symbolem "I", i tę kartę natychmiast tam umieścić. Jest to karta pokoju z przedmiotem lub sklepu. Jeśli już 4 takie karty zostały umieszczone na planszy przy 5 kłódce należy położyć kartę pokoju minibossa.

Pokój z przedmiotem:

Gracz, który do niego wejdzie ciągnie kartę ze stosu przedmiotów, a następnie dodaje do swojej postaci przy pomocy aplikacji (przycisk dodaj przedmiot, w prawym dolnym rogu karty znajduje się id przedmiotu)

Pokój sklepu:

Gracz który jako pierwszy odkrywa kartę sklepu i do niego wchodzi ciągnie 3 karty przedmiotów i kładzie je gdzieś w pobliżu sklepu. Każdy gracz, który wejdzie do sklepu i ma wystarczającą ilość złota aby kupić któryś z przedmiotów może to zrobić zabierając kartę tego przedmiotu i odrzucając odpowiednią ilość tokenów złota.

Pokój minibossa:

W tym pokoju gracz musi stoczyć trzy zwykłe walki pod rząd w ramach jednej tury - należy wylosować trzy karty wrogów z talii - za które, jeśli wygra, otrzyma dodatkowe punkty zwycięstwa (o tym więcej w dedykowanej części), oraz może otworzyć znajdującą się w pokoju skrzynię za pomocą klucza. W skrzyni znajduje się przedmiot - losowany z kart po jej otwarciu.

W przeciwieństwie do walki z bossem, jeżeli gracz pokona co najmniej jednego, ale nie trzech wrogów, to przy następnej próbie gracz **nadal** musi walczyć z trójką wrogów - należy ewentualnie wylosować brakujące karty wrogów. W przypadku porażki gracz traci tylko 1 serduszko.

Kości

W grze są 3 typy kości.

Kości zwykłe, mają biały kolor i są brane pod uwagę podczas walki z większością przeciwników.

Kości pomarańczowe, dodatnie. Są zawsze brane pod uwagę przy walce z pomarańczowymi przeciwnikami.

Kości niebieskie, ujemne. Są zawsze brane pod uwagę przy walce z niebieskimi przeciwnikami.

Gracz dostaje dodatkowe kości zbierając określone przedmioty oraz wygrywając walki ze zwykłymi przeciwnikami, za które może dostać pojedyncze kostki.

Karty potworów

Karta potwora składa się z kilku elementów: serca, flagi i początkowych kości.

W prawym rogu znajduje się serce, jeśli jest ono czerwone oznacza że to zwykły typ przeciwnika. Jeśli serce jest pomarańczowe to znaczy, że ten przeciwnik nie bierze pod uwagę "zwykłych kości". Niebieskie serce oznacza przeciwnika który nie bierze pod uwagę zwykłych kości oraz że aby go pokonać należy wyrzucić wynik niższy od niego.

Flaga znajduje się w lewym górnym rogu. Kolory które na niej są oznaczają jakie typy kości są brane pod uwagę podczas walki z tym przeciwnikiem.

Początkowe kości oznaczają jakimi kośćmi rzuca ten przeciwnik na początku gry. Pamiętaj, że w tej grze walczysz również z czasem, **z każdą kolejną minutą przeciwnicy będą coraz silniejsi!!!**

Zakończenie poziomu

Poziom jest kończony, gdy któryś gracz pokona bossa w trzeciej fazie. Wtedy:

- gracze przechodzą na nowy poziom - należy pozbierać wszystkie karty, żetony i znaczniki wyłożone na planszy, w tym karty przedmiotów z pokojów (np. sklepów), jeśli takie są
- gracz, który pokonał bossa zaczyna budowę nowego poziomu, z zasadami takimi, jak w części Budowanie piętra
- jeżeli ukończony został trzeci poziom, gra jest kończona - więcej o tym w części Koniec gry

Punkty zwycięstwa

Oznaczone przez żetony (nie mają reprezentacji w aplikacji). Gracze mogą je uzyskać na dwa sposoby: pokonanie bossa w dowolnej fazie lub pokonanie minibossa. Poniżej znajduje się tabela przedstawiająca, ile gracze zyskują za daną walkę:

| Poziom lochu | I | II | III |
|---------------------|---|----|-----|
| Pokonanie minibossa | 1 | 1 | 2 |
| Pokonanie bossa | 2 | 3 | 4 |

Śmierć gracza

Jeśli gracz straci wszystkie swoje serduszka, traci wszystkie posiadane kości i przedmioty. Żeton gracza należy przenieść na pokój startu, natomiast sam gracz staje się duchem - dostaje trzy potężne kości, ale jego życie jest ustawione i zmaksymalizowane na 1 - co oznacza, że jakkolwiek porażka w walce kończy się całkowitą przegraną. Śmierć ducha oznacza ostateczną przegraną gracza.

Koniec gry

Koniec gry może nastąpić na dwa sposoby. Gracze wygrywają jeśli któremuś z nich uda się pokonać ostatniego trzeciego z kolei bossa w trzeciej fazie (czyli przejść trzeci poziom). Wtedy następuje podliczenie punktów zwycięstwa aby ustalić, który z graczy jest czempionem!

W rzadkim przypadku, gdy obaj gracze mają tyle samo punktów zwycięstwa, wygrywa gracz, który pokonał trzeciego bossa.

Jeśli natomiast obaj gracze zginą eksplorując lochy w postaci ducha oznacza to, że przegrali.

Aplikacja

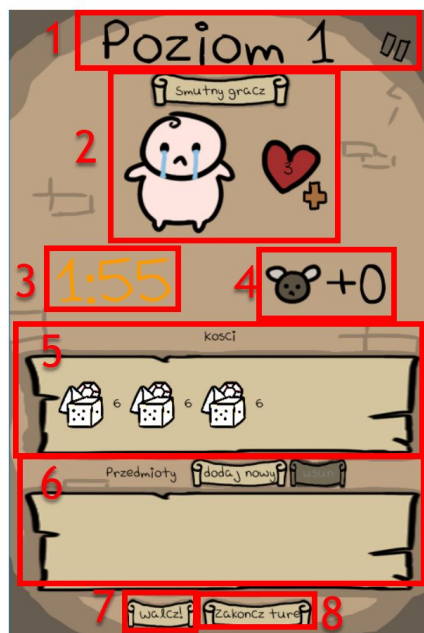
Integralna część gry. Zawiera 5 screenów, opisane niżej:

Ekran startowy



Pierwszy ekran, jaki gracze widzą po uruchomieniu aplikacji. Widoczne są dwa przyciski - gracz rozpoczynający rozgrywkę (ten, który dołożył na początku poziomu ostatnią kartę pokoju) klika w swoją postać, aby przejść do kolejnego ekranu.

Główny ekran gracza



- 1** - oznaczenie bieżącego poziomu oraz przycisk pauzy, pozwalający na zatrzymanie gry - licznik przestaje odliczać. Grę należy pauzować tylko, gdy gracze robią **rzeczywistą** przerwę w grze, a więc nie w trakcie fazy dobudowy, akcji czy walki!
- 2** - informacje o bieżącym graczu - jego imię, portret oraz ilość punktów życia. Przycisk plus obok ikony serca pozwala na dodawanie życia w trakcie gry - należy to zrobić, w momencie gdy gracz zbierze serduszko. Gracze nie mogą mieć więcej niż 3 punkty życia.
- 3** - licznik, odliczający do zwiększenia się siły potworów dla danego gracza. Każdy gracz ma własny licznik.
- 4** - siła potworów, oznaczająca ile dodatkowych kości będą dostawały (+0 oznacza brak dodatkowych kości)
- 5** - kości gracza (startowe, kości z przedmiotów i kości otrzymane za wygraną w walce)
- 6** - przedmioty gracza, wraz z dwoma przyciskami do ich dodawania i usuwania (ten ostatni przycisk powinien być wykorzystywany jedynie do przedmiotów nieużywanych normalnie w walce, jak np. Wytrych)
- 7** - przycisk walki, pozwala przejść do ekranu walki
- 8** - przycisk końca tury, kończy turę, zostając na tym samym ekranie, jedynie aktualizując gracza

Do aplikacji należy wprowadzać posiadane serca i przedmioty. Wszystkie inne znaczniki (pieniądze, klucze) są reprezentowane tylko w formie rzeczywistej, a uzyskane w wyniku walki przedmioty lub kości są automatycznie aktualizowane w aplikacji.

Ekran walki - wybór wroga



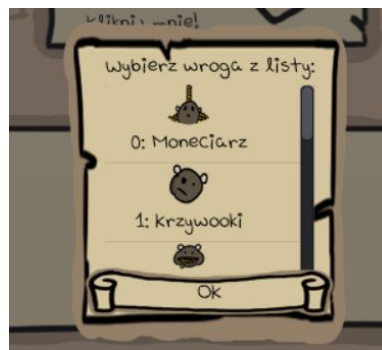
1 - informacje o wybranym wrogu (lub ich brak, jeśli żaden jeszcze nie został wybrany).
Kliknięcie otwiera okno z dostępnymi wrogami.

2 - Kości wybranego wroga

3 - Przycisk walki, rozpoczyna walkę (uniemożliwiając na jej czas powrót do ekranu gracza)

4 - Przycisk powrotu, wraca do ekranu gracza

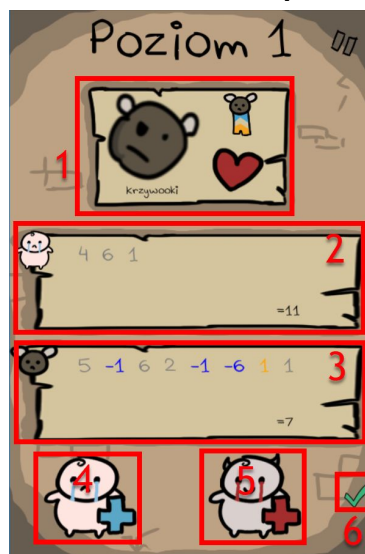
Kliknięcie 1 otwiera następujące okno:



a tak prezentuje się ekran walki przy wybranym przeciwniku:



Ekran walki - dodawanie przedmiotów



- 1 - informacje o wrogu
- 2 - rzuty gracza
- 3 - rzuty wroga
- 4 - przycisk dodawania przedmiotów - smutny gracz
- 5 - przycisk dodawania przedmiotów - wesoły gracz
- 6 - przycisk zatwierdzenia walki

Przebieg walki zostanie opisany poniżej.

Ekran rezultatu walki - wygrana



Ekran rezultatu walki - porażka



- 1 - informacja o łupie
- 2 - przycisk powrotu do ekranu gracza

Aplikacja - walka

Przebieg walki z normalnymi przeciwnikami przedstawia się następująco:

1. Wylosuj wroga z kart
2. Wybierz wroga na początkowym ekranie walki
3. Jeżeli chcesz walczyć, kliknij przycisk walki
4. Aplikacja symuluje rzut kośćmi i wyświetli wyniki. Na ekranie dodawania przedmiotów gracze mogą się zdecydować na użycie swoich przedmiotów zmieniających wyniki rzutów - z tym, że przedmioty są aplikowane do rzutów gracza walczącego, **a nie potwora, z jednym wyjątkiem**, który będzie opisany poniżej. W tym celu trzeba kliknąć odpowiedni przycisk dodania przedmiotów, wybrać z listy i nacisnąć OK.
5. Kiedy gracze stwierdzą, że nie chcą już więcej dodawać przedmiotów (lub nie będą mogli, bo ich po prostu nie będą mieć), kliknij zielony przycisk zaakceptowania.
6. Zostanie wyświetlony ekran rezultatu, mówiący o tym, czy gracz wygrał, czy przegrał. W przypadku wygranej widoczna będzie lista łupów, na której mogą znaleźć się znalezione losowe kości (będą one automatycznie dodawane graczowi). W przypadku przegranej życie gracza zmniejszy się o 1, chyba że został użyty specjalny przedmiot Dużo promili.

Walka ulega drobnej modyfikacji w przypadku walczenia z bossem:

- Boss zabiera 2 serduszka w przypadku porażki.
- Po pokonaniu bossa w danej fazie (niższej niż trzecia), ten przechodzi do fazy następnej - jeśli gracz chce z nim nadal walczyć, musi na nowo wybrać go na ekranie wyboru wroga - boss będzie miał zaktualizowane kości.
- Pokonanie bossa w fazie trzeciej kończy poziom - licznik poziomu zwiększy się o 1 (chyba że gracz jest na trzecim poziomie, wtedy zostanie wyświetlony napis Koniec, oznaczający zakończenie gry), a siły potworów dla obu graczy wzrosną o 5 (każdy poziom jest trudniejszy od poprzedniego).
- Boss nie może "wydropić" kości ani innych przedmiotów.

Walka z innym graczem prezentuje się jak w przypadku walki ze zwykłym przeciwnikiem - należy na ekranie wyboru wroga wybrać drugiego gracza - ale:

- na ekranie dodawania przedmiotów, drugi gracz (zaatakowany) dodaje przedmioty **sobie, a nie graczowi atakującemu, inaczej niż w przypadku walki ze zwykłym wrogiem**. Oznacza to, że gracz zaatakowany może manipulować własnymi rzutami.
- w przypadku wygranej, lista łupów wyświetli wszystkie przedmioty gracza zaatakowanego. Gracz atakujący (wygrany) może wtedy wybrać jeden z nich (poprzez podwójne kliknięcie), kradnąc go i biorąc dla siebie. Jeżeli gracz atakujący nie wybierze żadnego przedmiotu (lub gdy gracz zaatakowany żadnego nie posiada), gracz zaatakowany traci 1 serduszko.