

Juliusz Verne

# PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI

Dla 2-4 graczy w wieku od 10 lat



## OPIS ORAZ CEL GRY

„Drogi podróżniku, udaj się do krateru Yocul na górze Sneffel, a będziesz mógł wyruszyć w podróż do wnętrza ziemi” – Gracze wcielają się w role trzech odważnych odkrywców: profesora mineralogii Ottona Lidenbrocka, jego siostrzeńca Axela oraz islandzkiego przewodnika górskiego Hansa. Podczas trzech etapów podróży gracze eksplorują wnętrze ziemi, przemierzają podziemne morze, dopóki w wyniku erupcji wulkanicznej na włoskiej wyspie Stromboli nie wydadzą się z powrotem na powierzchnię. Dzięki ekwipunkowi, który niosą ze sobą, takiemu jak lampa indukcyjna wymyślona przez niemieckiego wynalazcę Ruhmkorffa, dokonują ważnych odkryć, które zapewnią im uznanie naukowego świata. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry posiada najwięcej punktów sławy.

## ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza



3 odkrywców



1 tratwa



20 znaczników wody



10 kart przygód morskich



Karty premii:  
Las grzybów oraz Ruiny miasta



64 karty skamieniałości



16 kart wydarzeń



63 karty odkrywców  
(po 21 kart: niebieskich, czerwonych, żółtych)



45 kart ekwipunku  
(po 9 kart: lina, oskard, kompas, suchary, lampa Ruhmkorffa)

## PRZYGOTOWANIE GRY

- Planszę należy położyć na środku stołu.
- Na polu początkowym znajdującym się pod ośnieżonym kraterem należy ustawić trzech odkrywców. Każdy z nich może być poruszany przez każdego z graczy. Tak więc pionki nie są przypisane do żadnego z graczy.
- Tratwę należy umieścić na polu początkowym podziemnego morza. Jest ona wykorzystywana dopiero w drugim etapie gry.
- Karty należy podzielić zgodnie z oznaczeniami na tylnej stronie, a następnie każdą talię należy dokładnie potasować.
- Każdy gracz otrzymuje **6 kart odkrywców** oraz **3 karty ekwipunku**, które bierze do ręki. Następnie należy odkryć trzy kolejne karty ekwipunku i położyć je odkryte na planszy, gdzie tworzą **odkrytą pulę**.
- Pozostałe karty ekwipunku należy położyć na planszy w formie **zakrytej tali**. Podobnie należy uczynić z kartami skamieniałości oraz kartami wydarzeń.
- Każdy gracz otrzymuje 1 znacznik wody, który kładzie przed sobą. Pozostałe znaczniki wody należy umieścić obok planszy.
- Kartę premii „Las grzybów” należy umieścić obok pola końcowego pierwszego etapu, a kartę premii „Ruiny miasta” należy położyć obok końcowego pola drugiego etapu.
- Karty przygód morskich należy potasować i umieścić obok planszy w formie zakrytej tali. Są one wykorzystywane jedynie w drugim etapie gry.

### Karty skamieniałości

W trakcie rozgrywki gracze zbierają karty skamieniałości, które dzielą się na kilka rodzajów:



Pojedyncze skamieniałości: Każda jest warta 2 punkty sławy.



**Czaszka:** Pojedyncza część czaszki dinozaura jest warta 0 punktów sławy. Dwie pasujące do siebie części są razem warte 5 punktów sławy.



**Szkielet:** Odpowiednio, jedna część szkieletu zapewnia 1 punkt sławy, dwie różne części 3 punkty, a kompletny szkielet daje łącznie 12 punktów.



**Złoto** oraz **kwarc:** Ich wartość jest uzależniona od tego jak wiele danych kart gracz posiada:  
1 karta złota zapewnia 1 punkt sławy  
2 karty złota są warte 3 punkty sławy  
3 karty złota są warte 6 punktów sławy itd.  
Jeżeli gracz ma 6 kart złota (=20 punktów sławy), każda kolejna karta jest warta dodatkowo 5 punktów sławy.

Punkty sławy za karty kwarcu przyznawane są w podobny sposób.

## PRZEBIEG GRY

Podróż składa się z trzech etapów. W każdym z etapów obowiązują odrobinę inne zasady. Jednak grający nie muszą od razu czytać całej instrukcji. Wystarczy, że zapoznają się z zasadami pierwszego etapu, rozegrają go (co zajmie około 45 minut), następnie przeczytają zmiany obowiązujące w drugim etapie, a następnie rozegrają go (ok. 20 minut). Na końcu gracze muszą przeczytać zasady trzeciego krótkiego etapu i także go rozegrać (ok. 5 minut).

### Etap 1: Zejście w głąb ziemi

*Ostrożnie posuwali się do przodu całą grupą. Z każdym krokiem ogarniała ich coraz większa ciemność, temperatura powoli rosła, a odkrywcom coraz bardziej chciało się pić. Niewiele brakowało, a umarliby z pragnienia, gdyby Hans nie odkrył podziemnej rzeki, której profesor Lidenbrock od razu nadał nazwę „Hansbach”. Na końcu tej drogi czekało na nich niezwykle odkrycie.*

Rozgrywkę rozpoczyna najodważniejszy z graczy. Podczas swojej kolejki może wykonać jedną z dwóch poniższych akcji:

- dobranie 3 kart  
lub
- poruszenie jednego z odkrywców

Następnie swój ruch wykonuje kolejny gracz, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, który także dokonuje wyboru pomiędzy tymi dwiema możliwościami itd.

#### a) Dobranie 3 kart

- Gracz dobiera w sumie 3 karty odkrywców i/lub ekwipunku.  
*Przykład: 1 odkryta karta ekwipunku z puli, 1 karta z zakrytej talii ekwipunku oraz 1 karta z zakrytej talii kart odkrywców*
- Uwaga: gracze muszą przestrzegać limitu kart! Każdy z grających może mieć na ręce maksymalnie 10 kart odkrywców oraz 5 kart ekwipunku.** Jeżeli gracz osiągnął już maksymalną liczbę kart i dobierze kolejną kartę, musi natychmiast odłożyć dowolną kartę z ręki na stos kart zużytych (może odłożyć kartę właśnie dobraną).
- Jeżeli gracz weźmie kartę ekwipunku z odkrytej puli, pula jest uzupełniana do 3 kart dopiero po zakończeniu jego tury.
- Jeżeli zakryta talia odkrywców lub ekwipunku ulegnie wyczerpaniu, należy przetasować odpowiedni stos kart zużytych w celu przygotowania nowej talii.

#### b) Poruszenie 1 odkrywcy

- Gracz może poruszyć jednego z trzech odkrywców poprzez zagrywanie kart w jego kolorze, jednak wolno mu zagrać **maksymalnie 5 kart** w kolorze danego odkrywcy. Ograniczenie to odnosi się zarówno do poruszania, jak i pokonywania przeszkód.
- Poruszenie odkrywcy na sąsiednie pole kosztuje podstawowo 1 kartę odkrywcy.
- Odkrywcę wolno poruszać **w pionie lub w poziomie** (nie na ukos), a gracz podczas ruchu może dowolnie zmieniać kierunek. Jednak odkrywca musi poruszyć się **co najmniej jedno pole do przodu** (w dół). Cofanie się, lub poruszanie jedynie na boki jest zabronione.
- Na jednym polu może stać tylko jeden odkrywca. Dozwolone jednak jest przechodzenie przez pola zajęte przez innych odkrywców.
- Podczas swojej tury gracz może zagrać dowolną liczbę kart ekwipunku.
- Po zakończeniu ruchu gracz odkłada zagrane karty odkrywców oraz karty ekwipunku odkryte obok odpowiednich talii. W ten sposób powstają stosy zużytych kart każdego rodzaju.
- Podczas ruchu należy przestrzegać zasad związanych z różnymi polami znajdującymi się na planszy.

*Proszę zapoznać się także z dwoma przykładami ruchu znajdującymi się na stronie 3.*

## Pola znajdujące się na planszy



**Granit:** Nie można wejść na to pole.



**Szczelina:** Na to pole można wejść przy pomocy karty ekwipunku „lina”. Odkrywca nie może jednak zakończyć ruchu na polu za szczeliną. Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby kart do zakończenia ruchu pionka za szczeliną, zatrzymuje odkrywcę na polu przed nią.



**Skąły:** W celu wejścia na pole ze skałami należy zagrać 1 kartę odkrywcy za każdą narysowaną skałę (a więc 2 lub 3 karty), także w odniesieniu do skał znajdujących się na polu „Hansbach”. **Wyjątek:** karta ekwipunku „oskard”.



**Hansbach:** Jeżeli odkrywca zakończy swój ruch na tym polu lub przejdzie przez nie podczas swojego ruchu, gracz otrzymuje z zasobów jeden znacznik wody i kładzie go przed sobą. Znaczniki wody są potrzebne graczowi, aby nie utracić na końcu etapu zdobytych kart skamieniałości.



**Odkrycie:** Jeżeli odkrywca **zakończy swój ruch** na polu skamieniałości, gracz może dokonać odkrycia. W tym celu musi zagrać z ręki karty z ekwipunkiem przedstawionym na polu (tego samego typu, w tej samej liczbie).



Jeżeli na polu narysowana jest gwiazdka, gracz może zagrać dowolną kartę ekwipunku (plus inne wskazane karty ekwipunku jeśli są przedstawione na polu). Następnie gracz dobiera z talii skamieniałości taką samą liczbę kart jakiej użył aby dokonać odkrycia (a więc zależnie od pola od 1 do 3 kart) i wyklada je przed sobą odkryte, dzieląc je zgodnie z rodzajami. Liczba punktów sławy otrzymywanych za karty skamieniałości jest uzależniona od rodzajów skamieniałości (zgodnie z opisem na stronie 1).



**Wydarzenie:** Jeżeli odkrywca zakończy swój ruch na danym polu lub przejdzie przez nie podczas swojego ruchu, gracz, na końcu swojej tury, dobiera jedną kartę z talii wydarzeń. W grze występują jedynie wydarzenia pozytywne. Karty oznaczone błyskawicą należy natychmiast odczytać i rozegrać. Pozostałe karty gracz może zachować i wykorzystać później.

## Karty ekwipunku

W grze występują następujące rodzaje ekwipunku:



**Lina:** Umożliwia przekroczenie pola ze szczeliną. Należy jednak pamiętać, że nie wolno zatrzymywać się na polu ze szczeliną. Wejście na pole ze szczeliną kosztuje normalnie kartę odkrywcy.



**Kompas:** Odkrywca może poruszyć się o 1 pole na ukos. Ponadto podczas ruchu wymagane jest normalne zagranie karty odkrywcy.



**Suchary:** Ta karta liczy się jak 2 dodatkowe karty odkrywcy wybranego koloru. Jednak gracz nie może poruszać się przy pomocy samych sucharów, musi zagrać poza nimi przynajmniej jedną kartę odkrywcy. Przy pomocy jednej lub kilku kart sucharów odkrywca może poruszyć się o więcej niż pięć pól.



**Oskard:** Podczas całego ruchu pokonanie każdego pola, na którym przedstawione są skały wymaga zagrania 1 karty odkrywcy.



**Lampa Ruhmkorffa:** Gracz może dobrać o dwie karty skamieniałości więcej niż zagrał kart ekwipunku. Spośród wszystkich dobranych kart może wybrać te, które chce zatrzymać. Następnie dwie nie wybrane karty są odkładane na spód talii kart skamieniałości.

## Dwa przykłady ruchu

**Przykład 1:** Gracz chce dotrzeć na pole odkrycia oznaczone kołem. W tym celu zagrywa 1 czerwoną kartę odkrywcy oraz 1 kartę liny i przesuwá pionek odkrywcy na pole ze szczeliną (należy pamiętać że pionek odkrywcy nie może zakończyć ruchu na polu ze szczeliną). Następnie zagrywa 1 kartę czerwonego odkrywcy i przesuwá odkrywcę na pole poniżej szczeliny. Przy pomocy 1 karty czerwonego odkrywcy i 1 karty kompasu przesuwá pionek na ukos, dzięki czemu omija pole z 3 skałami. Na polu odkrycia zagrywa 1 linę oraz 1 oskard i otrzymuje 2 karty skamieniałości.



**Przykład 2:** Gracz chce zakończyć pierwszy etap rozgrywki, ale ma na ręce tylko 1 kartę niebieskiego odkrywcy. Dlatego zagrywa ją razem z 2 kartami sucharów, dzięki czemu może poruszyć się normalnie o 5 pól. Ponadto zagrywa oskard, dzięki czemu pokonanie każdego pola ze skałami kosztuje go normalnie tylko 1 kartę. Następnie zagrywa kompas, aby móc poruszyć się na ukos. Na koniec ruchu gracz otrzymuje 1 znacznik wody oraz kartę premii „Las grzybów”. Po zakończeniu swojej kolejki gracz dobiera jeszcze kartę wydarzenia.



## Koniec pierwszego etapu



- Gracz, który ustawi odkrywcę na polu końcowym pierwszego etapu otrzymuje kartę premii „Las grzybów”. Następnie umieszcza on wszystkich trzech odkrywców na tratwie, która znajduje się na polu początkowym Morza Lidenbrocka.
- Na koniec etapu każdy gracz sprawdza czy posiada wystarczającą liczbę znaczników wody, zabezpieczającą go przed utratą kart skamieniałości. Każdy 1 znacznik wody „wystarcza” na 3 karty skamieniałości.
- Jeżeli gracz posiada za mało znaczników wody, musi odrzucić nadmiarowe karty skamieniałości. **Przykład:** Gracz posiada 11 kart skamieniałości i 3 znaczniki wody. „Wystarczają” one na 9 kart skamieniałości więc gracz musi odrzucić 2, wybrane przez siebie, karty skamieniałości.
- Znaczniki wody zużyte do zatrzymania kart skamieniałości są następnie odkładane do pudełka.
- Jeżeli gracz nadal posiada znaczniki wody, na końcu gry każdy taki znacznik zapewnia mu 1 punkt sławy.

## Etap 2: Podróż po Morzu Lidenbrocka

Profesor Lidenbrock po odkryciu podziemnego morza szybko je nazwał. W międzyczasie, z trzonów wielkich grzybów zostaje zbudowana tratwa, a podróż jest kontynuowana. Pozostało jeszcze wiele do odkrycia: Wyspa Axela, gejzer oraz – to niewyobrażalne – walka dwóch prehistorycznych mieszkańców mórz!

Podstawowo obowiązują zasady takie jak w pierwszym etapie.

Następujące reguły ulegają zmianie:

- Ponieważ gracze znajdują się na słodkowodnym morzu, na końcu etapu karty skamieniałości nie muszą być wspomagane znacznikami wody.
- Przy pomocy karty ekwipunku „lina” gracz może pokonać wir (obowiązują przy tym takie same zasady jak w przypadku szczeliny).
- Gracze nie poruszają pojedynczego odkrywcy, a tratwę ze wszystkimi trzema odkrywcami. W związku z tym gracz może zagrać maksymalnie pięć kart odkrywców w dowolnym kolorze, jednak wszystkie zagrywane karty muszą być tego samego koloru.
- Jeżeli tratwa jest poruszana, musi przemieścić się co najmniej o jedno pole w stronę mety. Cofanie się, lub poruszanie jedynie na boki jest zabronione.



- Za każdym razem kiedy gracz ustawi tratwę na polu odkrycia, każdy gracz, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, może zagrać karty przedstawione na polu odkrycia (w tej samej ilości, tego samego rodzaju) i w zamian za to dobrać z talii odkryć odpowiednią liczbę kart (czyli 1 lub 2) dobierając je zgodnie z kolejnością graczy. Działa to także w sytuacji, kiedy aktywny gracz (gracz, który poruszał tratwę) nie może, lub nie chce dokonać odkrycia na danym polu. Jednak tylko aktywny gracz może wykorzystać „Lampę Ruhmkorffa”.

## Przygody morskie

Po tym jak tratwa zostanie poruszona (a ewentualne odkrycia zostaną dokonane), aktywny gracz odkrywa na koniec swojego ruchu kartę z wierzchu talii morskich przygód. W talii występują przygody pozytywne oraz negatywne.

Pozytywne to odnalezienie skamieniałości, odkrycie gejzeru, wyspa Axela lub walka dwóch dinozaurów morskich. Negatywne to pioruny kuliste.

Odnalezienie  
skamieniałości

Gejzer

Wyspa Axela

Dinozaury morskie



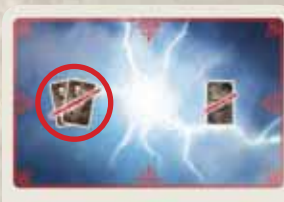
W celu rozegrania pozytywnej przygody aktywny gracz musi zagrać kartę (karty) odkrywcy przedstawioną po lewej stronie karty. W zamian za to otrzymuje nagrodę przedstawioną po prawej stronie karty. W przypadku odnalezienia skamieniałości gracz dobiera kartę skamieniałości i odkłada do pudełka kartę morskiej przygody, w przypadku pozostałych przygód gracz otrzymuje kartę, która zapewnia mu przedstawione na niej punkty sławy.

Jeżeli aktywny gracz nie może lub nie chce zagrywać wymaganych kart odkrywców, kolejny gracz, w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, może zagrać wymagane karty w celu otrzymania nagrody. Kiedy jeden z grających zagra wymagane karty, przygoda zostaje zakończona. Pozostali gracze nie mają już możliwości jej rozegrania.

Jeżeli wszyscy gracze raz mieli okazję rozegrać przygodę i żaden z nich nie mógł lub nie chciał tego zrobić, niewykorzystana karta jest odkładana do pudełka.



**Przykład:** Rozgrywka dla trzech osób. Aktywny gracz porusza tratwę i na koniec swojej tury odkrywa kartę odnalezienia skamieniałości. W celu rozegrania tej przygody gracz musi zagrać żółtą kartę odkrywcy. W związku z tym, że gracz nie posiada takiej karty, następny gracz, w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, ma szansę to zrobić. Jednak on także nie może zagrać żółtej karty odkrywcy. W związku z tym, że ostatni z graczy także nie posiada wymaganej karty, karta morskiej przygody jest usuwana z gry.



**Piorun kulisty:** Piorun kulisty jeden raz krąży wokół stołu dopóki nie uderzy w jednego z graczy lub wszyscy grający nie uchronią się przed nim. W celu obrony przed tą kartą aktywny gracz musi zagrać karty odkrywcy przedstawione po lewej stronie karty (w zależności od piorunu są to dwie karty określonego koloru lub dwie dowolne karty). Jeżeli gracz nie może lub nie chce tego zrobić, piorun kulisty uderza w niego i gracz traci wybraną przez siebie kartę skamieniałości. Lot pioruna zostaje natychmiast przerwany i jest on usuwany z gry.

Jeżeli jednak gracz zagra wymagane karty, piorun przechodzi do następnego gracza, w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, który także musi się obronić itd. Jeżeli każdy gracz już raz obroni się przed piorunem kulistym, karta jest usuwana z gry.



### Koniec drugiego etapu

Jeżeli gracz przestawi tratwę na pole końcowe drugiego etapu otrzymuje kartę premii „Ruiny miasta”. Tratwa wraz z odkrywcami jest następnie przestawiana na początek strumienia lawy (na pole z brązową tratwą).

### Etap 3: Strumień lawy

Szybciej niż można się było spodziewać podróż dobiega końca. Podróżnicy są wynoszeni w kominie wulkanu przez strumień gorącej lawy. Jednak gdzie się znajdują? Już nie są na Islandii. Na powierzchni wydostają się we Włoszech, gdzie prezentują swoje znaleziska i opowiadają o swoich przygodach całemu naukowemu światu.

- Gracz odkrywa kartę z wierzchu talii odkrywców i przestawia tratwę na kolejne pole w kolorze przedstawionym na karcie.
- Jeżeli tratwa zatrzyma się na polu, na którym narysowana jest jedna lub dwie przekreślone karty skamieniałości, każdy gracz traci odpowiednią liczbę posiadanych kart skamieniałości.
- Jednak gracze mogą się obronić przed tą stratą. W tym celu aktywny gracz odkrywa pierwszą kartę z wierzchu talii ekwipunku. Każdy gracz, który ma na ręce kartę z odkrytym rodzajem ekwipunku, może ją odrzucić zamiast tracić karty skamieniałości.
- Następnie odkrywana jest kolejna karta odkrywcy, a tratwa ponownie jest przesuwana itd.
- Kiedy tratwa dotrze na ostatnie pole strumienia lawy lub je przekroczy, ponieważ nie będzie już pola w odkrytym kolorze, rozgrywka dobiega końca.



### Przykład trzeciego etapu gry:



1. Odkryta została żółta karta odkrywcy. Tratwa jest przestawiana na kolejne pole, które przedstawia żółtą tratwę. Następnie odkrywana jest karta z wierzchu talii ekwipunku. Zostaje odkryta karta „liny”. Każdy gracz, który odrzuci kartę „liny” jest bezpieczny. Pozostali gracze tracą wybraną przez siebie kartę skamieniałości.

2. Następny gracz odkrywa kolejną żółtą kartę odkrywcy i zgodnie z tym przestawia tratwę. W związku z tym, że na nowym polu nikt nie traci kart, nie odkrywa się karty ekwipunku.

3. Następny gracz odkrywa czerwoną kartę odkrywcy. Przesławia tratwę i kończy ruch.

4. Następny gracz odkrywa niebieską kartę odkrywcy: co za pech! Wszyscy tracą 2 karty skamieniałości, chyba, że uda im się odrzucić odpowiednią kartę ekwipunku. Odkryta zostaje karta „oskard”. Gracz, który odrzuci z ręki taką kartę jest bezpieczny. Wszyscy pozostali muszą odrzucić dwie wybrane przez siebie karty skamieniałości.

W związku z tym, że na strumieniu lawy nie ma kolejnych pól, etap oraz gra dobiegają końca. Gdyby wcześniej zamiast niebieskiej karty zostałaby odkryta karta czerwona, gra skończyłaby się natychmiast, ponieważ na torze nie ma kolejnego pola w kolorze czerwonym.

### KONIEC GRY ORAZ PODLICZANIE PUNKTÓW

- Gracze sumują punkty sławy za swoje karty skamieniałości, za zdobyte karty premii za pola końcowe etapów oraz za zrealizowane karty morskich przygód.
- Za znaczniki wody, które pozostały graczom po pierwszym etapie przygody grający otrzymują po 1 punkcie.
- Karty odkrywców oraz ekwipunku, które zostały grającym na ręce nie przynoszą żadnych punktów.
- Gracz z najwyższym wynikiem zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający więcej kart skamieniałości. Jeżeli gracze nadal remisują, dzielą się zwycięstwem.

### Przykład podliczania punktów:

Na koniec rozgrywki gracz ma wyłożone przed sobą następujące elementy:



8 punktów



5 punktów



3 punkty



0 punktów



10 punktów



1 punkt



4 punkty



3 punkty



1 punkt

Gracz otrzymuje za nie łącznie 35 punktów sławy.

Autor: Rüdiger Dorn

Redakcja: TM-Spiele

Grafika, ilustracje oraz projekt pionków: Franz Vohwinkel

Polska wersja: GALAKTA

Wydawcy chcieli podziękować wszystkim testerom oraz osobom pomagającym przy tworzeniu instrukcji. Autor chciał serdecznie podziękować swojej żonie Mai za jej ogromny wkład w tworzenie gry.

© 2008 KOSMOS Verlag, Stuttgart

Original title: DIE REISE ZUM MITTELPUNKT DER ERDE

GALAKTA

ul. Trawniki 4

30-660 Kraków

tel. 012 435 57 87

www.galakta.pl