V této dobrodružné fantasy hře ze série *Břink!* nebudete potřebovat herní plán.

Katakomby, které obývá kostěný drak Umbrok Vessna, jsou záhadné a nebezpečné. Portály vás přenesou na neznámá místa katakomb, poutní kameny přinesou neohroženým dobrodruhům velké bohatství. Na vysvobození čeká mnoho uvězněných poutníků a k smrti vás mohou vyděsit duchové.

Katakomby budou při každé výpravě jedinečné, protože budou teprve vznikat přikládáním jednotlivých dílků. Při hře využijete zcela nový balíček karet, který můžete obohatit i o předchozí rozšíření hry *Břink!*

Vydejte se nalézt své štěstí V *katakombách*!

# Obsah hry

**Deska *Břink!***

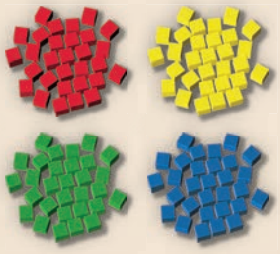
**1 oboustranný výchozí dílek**

**28 čtvercových dílků**
22 v hlubinách podzemí, 6 bezpečných

**Figurka draka**

**Látkový pytlík**

**24 černých kostiček draka**



**120 *kostiček hluku***
30 od každé barvy

**Čtyři figurky hráčů**

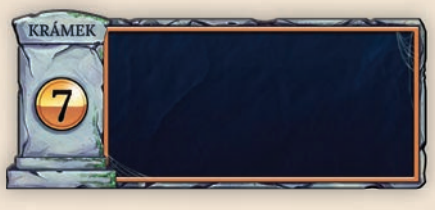
**5 kostiček duchů**

**Karty zálohy**
15× Žoldák, 15× Průzkum,
12× Tajemná kniha, 1× Skřet

**Čtyři základní balíčky**
Každý obsahuje deset karet:
6× Loupení, 2× Klopýtnutí, 1× Úkrok a 1× Po kolenou

**Balíček podzemí**
100 karet

**Přehledová karta**
Obsahuje popis žetonů




**Deska krámku**

**7 artefaktů**

**11 velkých pokladů**

**20 malých pokladů**

**2 batohy**

**2 krvavé přívěsky**

**3 zlodějská náčiní**

**3 zlaté koruny**

**20 vězňů**

**3 opičí sošky**

**4 žetony mistra lupiče**

Hraní si můžete obohatit díky aplikaci Dire Wolf Game Room pro vaše tablety, chytré telefony nebo počítače. Obsahuje varianty pro zpestření hraní her ze série *Břink!*

**Zlaťáky**

**24 paklíčů**

## Vítejte v katakombách

Hra *Břink! V katakombách* využívá herního systému hry *Břink! Velká podzemní loupež*, ale je samostatně hratelná. Tato pravidla tak popisují vše, co ke hře potřebujete znát.

Pokud již znáte pravidla původní hry *Břink!*, hledejte v pravidlech tento symbol označující nové prvky, které tato hra obsahuje oproti svému předchůdci.

*Břink! V katakombách* je karetní hra s postupným budováním balíčku. Každý hráč má svůj základní balíček, složený ze stejných karet. Tento balíček si během hry rozšiřuje o různé nové karty. Díky rozdílným efektům karet se postupně bude balíček (a také herní strategie) každého hráče více a více měnit. Klíčem k úspěchu je zvládnout správně vylepšovat svůj balíček.

Každý hráč má dva cíle:

- Získat artefakt a uniknout s ním zpět na místo, odkud do podzemí vstoupil, tedy do krypty nad katakombami.
- Získat dostatek vítězných bodů za svůj artefakt a ostatní poklady, aby měl více než soupeři, a mohl se tak stát *Králem všech lupičů*.

# Příprava hry

**A** Desku *Břink!* položte na jednu stranu herní oblasti.

Figurku draka položte na ukazatel hněvu na desce *Břink!*, na pole odpovídající počtu hráčů.

**B** 28 čtvercových dílků rozdělte podle jejich rubů na dvě hromádky.

Dvaadvacet dílků v hlubinách zamíchejte a položte je lícem dolů na hromádku vedle desky *Břink!*.

Zbývajících šest čtvercových dílků zamíchejte a dva z nich náhodně vraťte do krabice se hrou, aniž byste si je prohlíželi; v této hře je nevyužijete. Zbývající čtyři dílky položte lícem dolů na hromádku dílků v hlubinách.

**C** Vytvořte společnou zásobu následujících komponent:

Zlaťáky (hodnot 1, 5 a 10) a paklíče – tyto žetony nejsou omezeny počtem ve hře; pokud by vám během hraní došly, použijte adekvátní náhradu.

Pět bílých kostiček duchů.

Látkový pytlík, do nějž vložíte 24 černých kostiček draka.

Poskládejte sedm artefaktů tak, aby navrchu byl artefakt s hodnotou pět bodů a vespod byl artefakt s hodnotou dvacet bodů.

Roztřiďte žetony malých pokladů, velkých pokladů a vězňů a každý z těchto druhů zamíchejte zvlášť, lícem dolů.

Do společné zásoby položte desku krámku a vyskládejte na ni tyto žetony: dva batohy, dva krvavé přívěsky, tři zlodějská náčiní a tři koruny (sestupně: koruna s deseti body navrchu a koruna s osmi body vespod).

**D** Výchozí dílek umístěte doprostřed herní oblasti, libovolnou stranou nahoru. Zajistěte, aby okolo něj byl dostatek místa pro přikládání dalších dílků.

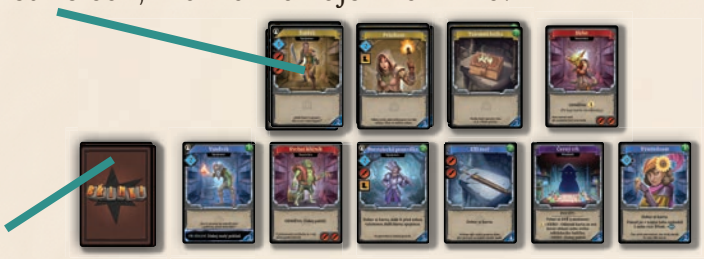
Na místa na poli opičí svatyně položte tři žetony opičích sošek.

Poblíž krypty položte jeden žeton mistra lupiče za každého hráče (zbývající žetony vraťte do krabice se hrou).

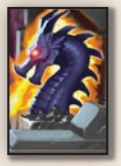
## E

Na opačné straně herní oblasti, než je deska *Břink!*, připravte následující karty.

Vytvořte řadu karet tvořící takzvanou **zálohu** tak, že nejprve položíte poblíž herního plánu lícem vzhůru kartu Skřeta a vedle ní lícem vzhůru balíčky karet Žoldák, Průzkum a Tajemná kniha.



Zamíchejte karty v balíčku podzemí a vyložte z něj vedle sebe šest karet lícem vzhůru – budeme je označovat jako **nabídku podzemí**.



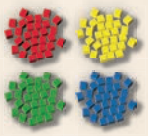
Pokud mají kterékoli karty v této řadě na sobě symbol dračího útoku, nahraďte je novými kartami bez tohoto symbolu a nahrazené karty zamíchejte zpět do balíčku podzemí.

Nakonec vlevo vedle nabídky podzemí položte balíček karet podzemí a vedle něj ponechejte dostatek místa, aby zde během hry mohl vzniknout odkládací balíček na odložené karty podzemí.

## F

Každý hráč si vybere barvu.

Vezme si třicet *kostiček hluku* ve zvolené barvě a položí je do své zásoby před sebe.



Na kryptu na výchozím dílku postaví každý hráč figurku své barvy.

## G

Každý hráč si do své zásoby vezme:

Tři paklíče (ze společné zásoby).

Základní balíček desíti karet:

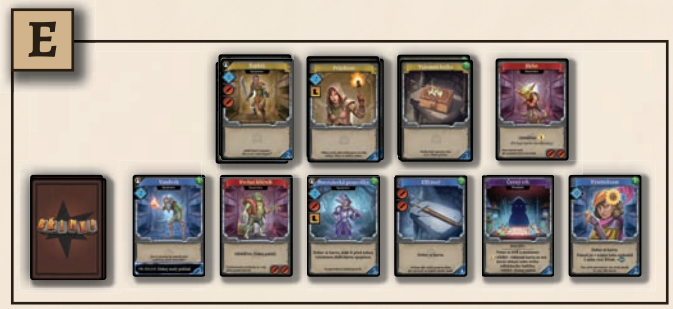
- 6× Loupení
- 2× Klopýtnutí
- 1× Úkrok
- 1× Po kolenou

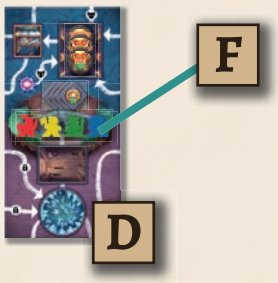
Svůj základní balíček si každý hráč zamíchá a do ruky si z něj vezme pět karet.

## H

Prvním hráčem se stává nejtišší hráč (případně prvního hráče určete náhodně). Další hráči hrají v pořadí po směru hodinových ručiček.

První hráč umístí na desku *Břink!* tři kostičky hluku své barvy, druhý hráč sem umístí dvě své kostičky, třetí jednu a čtvrtý neumístí žádnou kostičku.




## F, G

Každý hráč má svou zásobu obsahující obdobné komponenty.

Během přípravy je oboustranný herní plán nahrazen dílky a deskou *Břink!* (jak je popsáno v oddílech A, B a D). Všimněte si také rozdílu při přípravě žetonů v oddíle C (obzvlášť rozdílů při přípravě artefaktů a pokladů). Nezapomeňte také na to, že každý hráč začíná hru se třemi paklíči (oddíl G).

# Průběh tahu

Hráči začínají každý tah s pěti kartami v ruce. Každý hráč ve svém tahu **musí zahrát všechny své karty**, může je však zahrát v libovolném pořadí. Zahrané karty hráč pokládá před sebe do své herní oblasti, kde zůstanou pro lepší přehlednost až do konce tahu.

Většina karet hráči poskytuje zdroje, díky nimž může provádět celou řadu akcí a jejichž podrobný popis je na následujících dvou stranách. **Každou akci může hráč zahrát i několikrát** za předpokladu, že má dostatečný počet zdrojů na její provedení. Hráč může nejprve vyložit všechny své karty a teprve poté zahrát své akce, nebo může provádět akce a vykládat karty postupně, dle své volby.

Většina karet hráči přináší jeden nebo více **zdrojů** následujících typů:

**BODY ZRUČNOSTI**. Používají se k provádění akcí *Získat novou kartu* nebo *Použít předmět*.

**BOJ**. Používá se k provedení akce *Boj s nestvůrou* (a někdy může být součástí akce *Pohyb*).

**POHYB**. Používá se k provedení akce *Pohyb*.

Získané zdroje se sčítají, a hráč tak může zahrát více karet, aby získal zdroje pro provedení jedné akce. Může také rozdělit zdroje vytvořené jednou kartou a provést za ně více akcí. Všechny nevyužité zdroje na konci tahu propadají, a hráči by je tedy měli využívat co nejefektivněji!

Karty také často přinášejí hráči zlaťáky, dělají hluk a umožňují dobírání karet:

**ZLAŤÁKY**. Pokud má hráč získat zlaťáky, vezme si odpovídající obnos ze společné zásoby a umístí jej do své zásoby. Každý zlaťák má na konci hry hodnotu jednoho vítězného bodu, lze je však využít i jiným způsobem, například pro nákup zboží v krámku.

***Břink!*** Kdykoli hráč způsobí hluk (například pokud je na kartě napsáno: „+1 *Břink*!“), přidá uvedený počet kostiček své barvy ze zásoby na desku *Břink*!. (Je-li hráčova zásoba kostiček prázdná, tento krok vynechá.) Kostičky hluku je z desky *Břink*! možné i odebírat. Za každý záporný *Břink*! může hráč odebrat jednu kostičku a vrátit si ji do své zásoby kostiček. Pokud na desce *Břink*! hráč nemá dostatek kostiček, může je odstranit i později ve svém tahu, pokud nějaké kostičky na desku přidá. Na konci tahu všechny efekty se zápornou hodnotou *Břink*! propadají.

**DOBÍRÁNÍ KARET.** Kdykoli si má hráč dobrat kartu, dobírá ji ze svého balíčku, nikdy ne z balíčku podzemí. Pokud si má hráč dobrat kartu a jeho balíček je prázdný, zamíchá svůj odkládací balíček (aniž by do něj přidával karty ze své herní oblasti), a vytvoří tak nový dobírací balíček.

Některé efekty karet se odkazují na hráčem získané žetony, karty v jeho herní oblasti nebo činnosti, které ve svém tahu provedl. Všechny efekty karet hráč může provést nezávisle na tom, v jakém pořadí své karty zahrál.

*Karta **Povstalecká generálka** říká: „Pokud máš před sebou vyloženou další kartu spojence, dober si kartu.“ Hráč si dobere kartu, ať už kartu jiného spojence zahraje před kartou **Povstalecké generálky**, nebo po ní.*

*Karta **Číhání** říká: „-2 Břink!, pokud se nacházíš v křišťálové jeskyni.“ Hráč získá -2 Břink!, i když do křišťálové jeskyně vstoupí až po zahrání karty **Číhání**.*

***Loutna** říká: „Za každé Břink!, které v tomto tahu získáš, dostaneš 1.“ Hráč získá zlaťák za každé Břink! získané před zahráním **Loutny** nebo po něm, a dokonce i pokud před získáním Břink! nebo po něm získá záporné Břink!.*

Jakmile hráč zahraje všechny své karty a provede všechny akce, oznámí konec svého tahu. (Podrobně na straně 12.)

# Akce

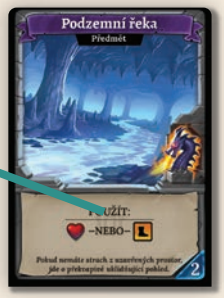
## Zisk karty

Hráč může použít body zručnosti, aby získal kartu s názvem na modrém podkladu z nabídky podzemí.

Cena karty v bodech zručnosti je uvedena v jejím pravém dolním rohu. Jakmile hráč tuto cenu zaplatí, kartu získá a položí ji lícem vzhůru navrch svého odkládacího balíčku. Až se z odkládacího balíčku stane dobírací, bude si moci nově zakoupenou kartu dobrat. **Novou kartu z balíčku podzemí na uvolněné místo v tomto okamžiku nedoplňuje**.

Hráč může také získat kartu s názvem na žlutém podkladu z řady záloh. Tato nabídka je v každé hře stejná. Počet těchto karet je omezen, a během hry tak mohou dojít.

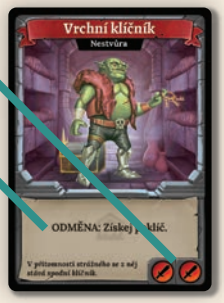
## Použití předmětu




Pomocí bodů zručnosti lze používat předměty - karty v nabídce podzemí s názvem na fialovém podkladu. Cena za jejich použití (v bodech zručnosti) je uvedena v jejich pravém dolním rohu. **Hráč ihned provede efekt uvozený na kartě slovem POUŽÍT.** Poté kartu odloží na odkládací balíček podzemí (nikoli na svůj odkládací balíček). **Novou kartu z balíčku podzemí na uvolněné místo v tomto okamžiku nedoplňuje**.

## Boj s nestvůrou

Nestvůry jsou karty s názvem na červeném podkladu, nacházející se v nabídce podzemí. Kartu nestvůry musíte porazit pomocí .




Počet potřebných k poražení nestvůry je uveden v pravém dolním rohu karty.

Pokud hráč porazí nestvůru z nabídky podzemí, získá odměnu z karty nestvůry uvedenou slovem ODMĚNA. Kartu poražené nestvůry poté odloží na odkládací balíček podzemí (nikoli na svůj odkládací balíček).

Hráč může také bojovat se ***Skřetem***, jehož karta je umístěna v záloze. Karta ***Skřeta*** není nikdy po poražení odložena. Lze s ní bojovat i několikrát po sobě během jednoho tahu, a tedy i několikrát získat vyznačenou odměnu.

## Pohyb

Za přesun skrz chodby podzemí hráči platí . Každý hráči umožní přesunout se do vedlejší místnosti (mnoho místností má svá pravidla upravující pohyb, jejichž popis je na stranách 10 a 11).

Přesun skrz chodbu vždy požaduje alespoň 1 , avšak některé chodby mají svá zvláštní pravidla:

- Vede-li chodba k okraji podzemí a nenavazuje na ni další dílek, odhalí hráč nový dílek (viz kapitolu Odhalení nového dílku na straně 9).
- Přesun skrz chodbu se symbolem dvou šlépějí vyžaduje 2 místo jednoho.
- Přesun skrz chodbu se symbolem nestvůr hráči při přesunu udělí tolik zranění, kolik je zde vyobrazeno symbolů nestvůr (viz kapitolu Zdraví a zranění na straně 12). Za každý , který hráč utratí, dostane o jedno zranění méně (žádné zde však utrácet *nemusí*, pokud nechce).
- Hráč se nemůže přesunout chodbou se symbolem zámku, pokud nepoužije žeton paklíče. Paklíč použije tak, že vezme žeton paklíče ze své zásoby a překryje jím symbol zámku na dílku. Tato chodba je od tohoto okamžiku „odemčená“ a všichni hráči se jí mohou po zbytek hry přesouvat. V ojedinělých případech mohou být na jedné chodbě znázorněny dva symboly zámku (na dvou různých dílcích). V takovém případě musí hráč pro přesun chodbou použít dva paklíče.
- Chodbou, na níž je vyobrazena šipka, se lze přesunout pouze ve směru šipky. Za běžných okolností není pohyb proti směru šipky možný.

Paklíče se používají při přesunu skrz chodby se symbolem zámku. (V této hře neexistují žetony univerzálních klíčů.)

# Akce — Pokračování

## Nákup v krámku

Pokud se hráč přesune do místnosti s krámkem, může si nakoupit zboží z krámku v zásobě.

Každý kus zboží stojí 7 zlaťáků (které hráč zaplatí ze své zásoby do společné zásoby). Zakoupený žeton zboží si hráč položí do své zásoby. Stejně jako jiné akce může hráč i akci Nákup v krámku provést vícekrát. Může si dokonce vícekrát koupit stejný druh zboží (ať už ve stejném tahu, nebo v různých tazích).

Zboží dostupné v krámku je podrobně popsáno na přehledové kartě.

## Sebrání artefaktu

Pokud se hráč přesune do místnosti s artefaktem, může jej sebrat a položit jej do své zásoby. Hráč nemusí sebrat artefakt ihned po přesunu do místnosti s ním.

**Hráč nemůže sebrat artefakt, pokud již nějaký ve své zásobě má.** Jakmile hráč artefakt sebere, nemůže jej již odložit, musí proto pečlivě zvážit, jestli nepočká, dokud nenalezne hodnotnější artefakt jinde v podzemí.

Jakmile hráč sebere artefakt, **posune figurku draka na ukazateli dračího hněvu o jedno pole dopředu**. Poté co hráč získá artefakt, by se měl pokusit utéct zpět do krypty, odkud do podzemí vstoupil.

## Vypáčení zámku truhly, knihovny nebo cely

V mnoha místnostech v podzemí lze najít zamčené truhly, knihovny nebo cely. V takových místnostech může hráč použít paklíč, aby zámek odemkl. Ten použije tak, že vezme žeton paklíče ze své zásoby a překryje jím symbol vedle místnosti. Takový zámek již nelze znovu vypáčit.

**Truhly –** Pokud hráč vypáčí zámek truhly, vezme si ihned ze společné zásoby žeton velkého pokladu a odhalí jej. Efekty žetonů velkých pokladů jsou popsány na přehledové kartě. Pokud již ve společné zásobě nejsou velké poklady, hráči nemohou použít paklíč k odemčení truhel.

**Knihovny –** Pokud hráč vypáčí zámek knihovny, ihned získá kartu Tajemná kniha ze zálohy a odloží ji na svůj odkládací balíček (aniž by musel používat body zručnosti). Pokud již v záloze Tajemné knihy nejsou, hráči nemohou použít paklíč k odemčení knihoven.

**Cely –** Pokud hráč vypáčí zámek cely, ihned osvobodí dva vězně: získá dva náhodně vybrané žetony vězňů ze společné zásoby, které položí lícem nahoru do své zásoby. Efekty jednotlivých žetonů vězňů jsou popsány na přehledové kartě. Vězně si hráči nechávají až do bodování na konci hry. Pokud již ve společné zásobě nejsou vězni, hráči nemohou použít paklíč k odemčení cel (mohou však odemknout celu, pokud v zásobě zbývá *poslední* žeton vězně).

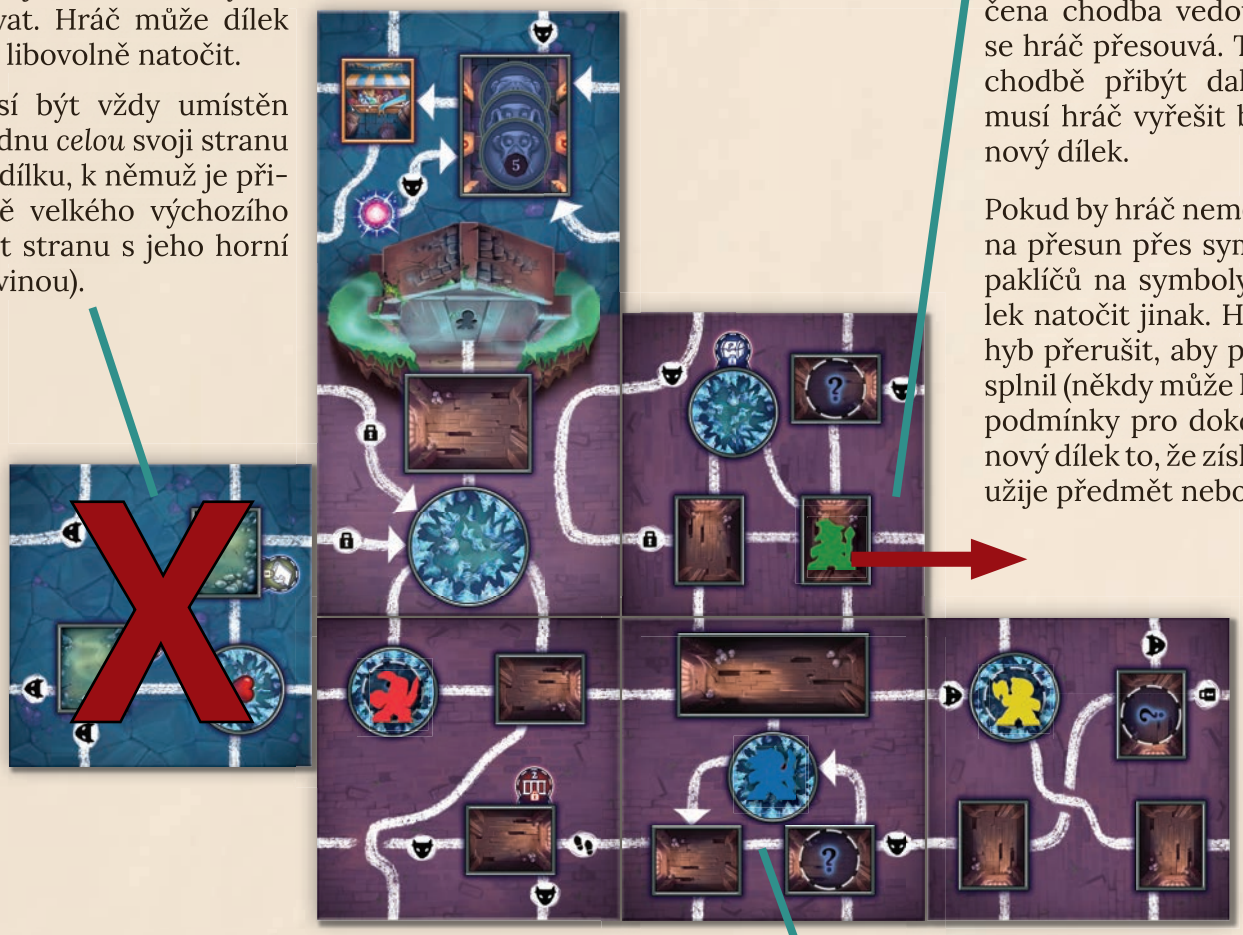
Akci Sebrání artefaktu může hráč provést v kterékoli části svého tahu – nemusí artefakt sebrat ihned poté, co se přesune do místnosti (jako tomu bylo v předchozích verzích hry *Břink!*). Akce Vypáčení zámku je nová.

# Odhalení nového dílku

Každá partie hry *Břink! V katakombách* začíná pouze s jedním odhaleným dílkem podzemí. Podzemí se však bude rozšiřovat tím, že jej hráči budou procházet a prozkoumávat. Pokud se hráč přesouvá chodbou vedoucí k okraji podzemí (tzn. takovou, na niž nenavazuje žádný dílek), **odhalí nový dílek**. Vezme vrchní dílek z hromádky dílků a umístí jej vedle dílku, z nějž se přesouvá, lícem nahoru.

Každý nový dílek musí být umístěn na volné místo, jednotlivé dílky se nesmějí překrývat. Hráč může dílek před umístěním libovolně natočit.

Nový dílek musí být vždy umístěn tak, aby sdílel jednu *celou* svoji stranu s celou stranou dílku, k němuž je přiložen (v případě velkého výchozího dílku musí sdílet stranu s jeho horní nebo dolní polovinou).



Přiložením nového dílku bude dokončena chodba vedoucí z dílku, z nějž se hráč přesouvá. Tím mohou na této chodbě přibýt další symboly, které musí hráč vyřešit během přesunu na nový dílek.

Pokud by hráč neměl dostatek pohybu na přesun přes symboly šlépějí (nebo paklíčů na symboly zámků), musí dílek natočit jinak. Hráč také může pohyb přerušit, aby potřebné podmínky splnil (někdy může hráči pomoci splnit podmínky pro dokončení přesunu na nový dílek to, že získá novou kartu, použije předmět nebo porazí nestvůru).

Pokud hráči zásobu dílků vyčerpají, není již možné odhalovat nové dílky, a hráči se tak nemohou přesouvat chodbami, které vedou do dosud neprozkoumané části podzemí.

První čtyři odhalené dílky podzemí mají jiný barevný podklad.

Ostatní dílky představují „hlubiny“ podzemí, což je blíže vysvětleno v kapitole Konec hry a bodování na straně 14.

Tuto stránku si přečtěte celou. Koncept dílků podzemí je v této hře zcela nový.

# Efekty dílků

## Artefakt

Jakmile hráč odhalí nový dílek, na němž je místnost s artefaktem, vezme vrchní artefakt z hromádky artefaktů v zásobě a umístí jej do této místnosti. Tento artefakt je nyní „objeven“ a hráči jej v takové místnosti mohou sebrat (akcí Sebrání artefaktu).

V některých místnostech s artefaktem může být navíc symbol jednoho nebo dvou znamének „plus“. V takovém případě do místnosti hráč umístí druhý nebo třetí artefakt svrchu hromádky artefaktů namísto vrchního žetonu.

*Hráč odhalí dílek s místností s artefaktem se dvěma znaménky „plus“. Vrchní artefakt na hromádce artefaktu má nyní hodnotu 10 bodů. Následující artefakt má hodnotu 12 bodů a artefakt pod ním má hodnotu 15 bodů. Hráč tak umístí do místnosti s artefaktem na nově odhaleném dílku artefakt s hodnotou 15 bodů.*

Ve hře je více místností s artefakty, než je v zásobě artefaktů. Jakmile je zásoba artefaktů vyčerpána, hráči při odhalení místnosti s artefaktem žádný neumisťují. Pokud hráč odhalí dílek s místností s artefaktem, v níž je více znamének +, než je artefaktů v zásobě, umístí ten s nejvyšší hodnotou.

## Krypta

V této místnosti hráči začínají. Cílem hry je vrátit se sem s artefaktem (viz Konec hry a bodování na straně 14). Hráč se sem nemůže vrátit s prázdnýma rukama, nejprve musí někde v podzemí nalézt artefakt.

## Krámek

Dokud se hráč nachází v místnosti s krámkem, může provádět akci Nákup v krámku, popsanou na straně 8.

## Křišťálová jeskyně

Kdykoli hráč vejde do křišťálové jeskyně, padne na něj při tápání mezi zrcadlovými odlesky únava a nemůže již v daném tahu používat žádné další . Stále sice může použít teleport (popsán dále v kapitole Efekty na kartách), zůstává však unaven a nemůže používat žádné další .

## Odměny

Některé místnosti hráče odmění, jakmile se do nich přesune, vždy ale pouze **jedenkrát za tah**. Hráč v takové místnosti nemusí ukončit svůj pohyb. Aby hráč odměnu získal znovu, musel by se do místnosti opět přesunout v některém ze svých dalších tahů (hráč může vstoupit do více místností stejného typu a vždy získá odpovídající odměnu).

Hráč může získat následující odměny:

**Malý poklad** – Hráč si vezme malý poklad ze společné zásoby a odhalí jej. Efekty jsou popsány na přehledové kartě (pokud malé poklady v zásobě dojdou, hráči za přesun do místnosti s malým pokladem nezískají nic).

**Opičí soška** – Hráč si vezme žeton z místnosti, položí jej do své zásoby a na konci hry za něj získá pět bodů. Nejedná se o artefakt.

**Zlaťák** – Hráč si vezme uvedené množství ze zásoby.

**Léčení** – Hráč si vyléčí jedno zranění (viz Zdraví a zranění na straně 12).

## Portál

Chodby na některých dílcích nekončí místností, ale portálem. Pokud se hráč přesune takovou chodbou, nezastaví se na portálu, ale místo toho do něj vstoupí a přesune se na libovolný jiný portál v podzemí.

Pro chodby ukončené portálem stále platí dříve uvedená pravidla (týkající se symbolů nestvůr, zámků a chodeb se šipkami). Pohyb skrz portály (tedy z místnosti do vstupního portálu, odtud do výstupního portálu a z něj do nové místnosti) vždy vyžaduje pouze 1 . Karty, které hráčům umožňují teleportaci, lze využít i pro přesun mezi dvěma portály, jako by místnosti na obou koncích portálů ležely vedle sebe. Po přesunu portálem může hráč pokračovat v pohybu, pokud má k dispozici další  (nebo karty, které mu umožní se teleportovat).

## Poutní kameny

Pokud je hráč v místnosti s poutními kameny, může jako zvláštní akci jeden z kamenů označit: vzít jednu svoji kostičku a umístit ji na volné místo v místnosti s poutními kameny. Pokud tak učiní, ihned získá jeden zlaťák za každý poutní kámen, který takto označil (za první poutní kámen tedy získá jeden zlaťák, za druhý dva zlaťáky, za třetí tři zlaťáky a tak dále). Každý poutní kámen hráč může označit pouze jedenkrát. Hráč nemůže poutní kámen označit, pokud ve své zásobě nemá žádné kostičky (kostičky použité na označení poutních kamenů již následně nejdou použít při způsobení hluku).

## Strašidelné dílky

Čtyři z dvaadvaceti dílků v hlubinách jsou strašidelné! Jakmile hráč odhalí strašidelný dílek, ihned vezme jednu kostičku ducha a položí ji do oblasti hluku na desce *Břink!* (během následujícího dračího útoku budou tyto kostičky přidány do pytlíku, viz Konec tahu a dračí útok na straně 12).

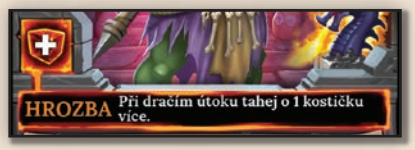
## Zamčené zámky

Pokud je hráč v místnosti se zamčeným zámkem, může vypáčit zámek truhly, knihovny nebo cely, jak je popsáno na straně 8.

Křišťálové jeskyně a krámek fungují naprosto stejně jako ve hře *Břink! Velká podzemní loupež*. Skrz kryptu hráči opouštějí podzemí. Odměny v místnostech (včetně malých pokladů, které si hráči berou přímo ze společné zásoby) mohou hráči získat pouze jedenkrát za tah. Ostatní efekty jsou nově přidané, takže byste se s nimi měli předem seznámit.

# Efekty na kartách

**Hrozba** – Za každou kartu HROZBY, která se nachází v nabídce podzemí, vytáhněte při dračím útoku o jednu kostičku navíc.




**Každý hráč** – Pokud má něco provést „každý hráč“, ve většině případů nezáleží na pořadí. Ve vzácných případech, kdy je pořadí důležité (například při natočení dílku), začne hráč, jehož tah probíhá nebo právě končí, a poté se pokračuje po směru hodinových ručiček. (Hráči ignorují hráče, kteří utekli nebo ztratili vědomí; viz Konec hry a bodování na straně 14.)

**Odlož** – Některé karty hráčům umožňují odložit kartu. Hráč může odložit jen tu kartu z ruky, kterou ještě nezahrál. Efekt odložené karty se nevyhodnotí, což může být elegantní způsob, jak se zbavit karet přidávajících *Břink!*.

Pokud karta říká, že hráč musí odložit kartu, aby získal nějakou odměnu, pro získání odměny opravdu musí kartu odložit.

> *Karta* **Šarlatán** *říká: „Odlož jednu kartu a dober si dvě karty.“ Pokud hráč v ruce nemá kartu, kterou by mohl odložit, nemůže si dobrat dvě karty.*

**Odstraň** – Některé karty a efekty hráčům umožňují odstranit kartu. To znamená, že zvolená karta bude vyjmuta z hráčova balíčku mimo hru, což je skvělý způsob, jak se zbavit slabých karet ze základního balíčku. Kdykoli má hráč odstranit kartu, vrátí ji zpět do krabice.

**Při získání** – Efekt karty uvedený slovy PŘI ZÍSKÁNÍ proběhne pouze jedenkrát, a to v okamžiku, kdy hráč kartu získá z nabídky podzemí (nikoliv, když ji později zahraje a vyloží z ruky).

**Příchod** – Efekt karty uvedený slovy PŘÍCHOD proběhne v okamžiku, kdy se karta objeví v nabídce podzemí (a ještě před případným dračím útokem). Pokud budou v nabídce karty s efektem PŘÍCHOD na začátku hry, proběhnou jejich efekty před tahem prvního hráče.

**Teleport** – Teleportace je speciální druh přesunu, který hráči umožní se přímo přesunout z jedné místnosti do druhé. Pro tento přesun není třeba žádný (pokud se však hráč teleportoval z křišťálové jeskyně, zůstává stále unaven a nemůže používat žádné další ).

Teleportací se obvykle hráč přesune do „sousední místnosti“, což je místnost spojená chodbou s místností, z níž se hráč teleportuje. Hráč při teleportování ignoruje všechny symboly v takové chodbě, a dokonce se může teleportovat proti směru šipky. Hráč se může teleportovat z okraje dílku, a odhalit tak nový dílek, na nějž se teleportací přesune.

# Konec tahu a dračí útok

Poté co hráč zahrál všechny své karty a provedl všechny akce, které chtěl, oznámí konec svého tahu. Poté postupně provede následující:

### 1) Odloží jím zahrané karty a dobere si nové

Všechny své zahrané karty hráč odloží na svůj odkládací balíček. Odkládací balíček by měl být otočen lícem nahoru pro jeho lepší odlišení od dobíracího.

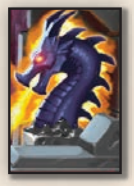
Ze svého dobíracího balíčku si hráč dobere pět nových karet, aby byl připraven na svůj příští tah.

### 2) Doplní nabídku podzemí

Pokud je v nabídce podzemí méně než šest karet, doplní hráč nabídku do šesti karet z dobíracího balíčku podzemí. (Na začátku tahu dalšího hráče by v nabídce neměla být prázdná místa.)

Ve výjimečných případech, kdy v balíčku podzemí není dostatek karet na doplnění řady, hra okamžitě končí – všichni zbývající hráči ztrácí vědomí.

### 3) Ověření dračího útoku



Má-li některá z nově doplněných karet na sobě symbol dračího útoku, drak zaútočí! Zaútočí však vždy nejvýše jednou, nehledě na to, zda se symbolů útoku objeví více. Počítají se pouze *nově přidané* symboly dračího útoku. Karty, které jsou v nabídce podzemí již z dřívějška, další útok nespustí.

Dračí útok probíhá tak, že hráč sebere všechny kostičky hluku z desky *Břink!* a vloží je do plátěného pytlíku. Kostičky v pytlíku promíchá a vytáhne náhodně tolik z nich, kolik je znázorněno na políčku ukazatele dračího hněvu, na němž stojí figurka draka. Vytažené černé kostičky odloží stranou, zatímco vytažené kostičky v barvách hráčů přestavují zranění příslušného hráče. Nevytažené kostičky zůstávají nadále v plátěném pytlíku a mohou být vytaženy při dalších dračích útocích. Čím více hluku (*Břink!*) hráč dělá, tím větší je pravděpodobnost, že si ho drak všimne a zaútočí na něj. Udržovat rozumnou úroveň hluku je pro hru zcela zásadní!

Během hry dračí hněv postupně narůstá. Pokaždé, když si hráč vezme žeton artefaktu (ale také pokud objeví některé malé poklady nebo vězně), posune figurku draka na ukazateli dračího hněvu o jedno políčko výše. To může znamenat, že se během příštího útoku bude tahat z plátěného pytlíku více kostiček. Čím více kostiček je během útoku taženo, tím je hra nebezpečnější. Našlapujte proto obezřetně!

Ve výjimečných případech, kdy v pytlíku po útoku draka nezůstanou žádné kostičky, hra okamžitě končí - všichni zbývající hráči ztrácí vědomí.

**Duchové** – Kdykoli hráč během útoku vytáhne z pytlíku bílou kostičku ducha, utrží jedno zranění *každý hráč*. Po útoku se všechny bílé kostičky duchů vytažené během útoku přesunou na desku *Břink!* (duchové se tak při následujícím útoku draka do pytlíku vrátí).

Je-li při útoku tažena bílá kostička a hráč již ve své zásobě nemá kostičky, jimiž by utržené zranění zaznamenal, použije místo toho černou kostičku.

# Zdraví a zranění

Počet životů každého hráče je zaznamenáván na jeho ukazateli zdraví umístěném na desce *Břink!*. Kdykoli hráč utrží během hry zranění, umístí na ukazatel zdraví své barvy jednu kostičku za každé zranění. Kostičky umisťuje na ukazatel postupně zleva.

- Pokud hráč zranění utržil při útoku draka, použije k jeho označení kostičky vytažené z plátěného pytlíku.
- Pokud hráč zranění utržil jiným způsobem, použije k jeho označení kostičky ze své zásoby. Nemůže se však rozhodnout utržit tímto způsobem zranění dobrovolně (například přesunem skrz chodbu s nestvůrou), pokud by to znamenalo, že se zcela zaplní jeho ukazatel zdraví, nebo pokud nemá žádné kostičky ve své zásobě.

Některé efekty umožní hráčům léčit si utržená zranění. Kdykoli se hráč léčí, odebere jednu kostičku nejvíce vpravo ze svého ukazatele zdraví a vrátí ji do své zásoby. Opět ji může použít při způsobení hluku.

Pokud je ukazatel zdraví hráče zcela zaplněn kostičkami, ztrácí hráč vědomí (viz str. 14.)

Kostičky duchů jsou novým typem kostiček. Je-li pytlík prázdný, hra ihned končí.

# Příklad jednoho tahu

*Zelená hráčka ve svém tahu zahrála následující karty:*

*Text na kartách vyhodnocovala při jejich vykládání. Nejprve přidala jednu svoji kostičku na desku Břink! za kartu* **Klopýtnutí** *a poté ji za kartu* **Přepadení** *odstranila (ještě jí zbývá -1 Břink!, který může využít, pokud by v tomto tahu získala další Břink!).*

*Celkem má 2 . Jeden využije, aby se přesunula chodbou se symbolem nestvůry. Využije jeden , aby za tuto nestvůru neutržila zranění. Protože vstoupila do křišťálové jeskyně, nemůže v tomto tahu využít zbývající , ten tedy na konci jejího tahu propadne.*

*Díky tomu, že se nachází v křišťálové jeskyni, může porazit* **Křišťálového kobolda** *z nabídky podzemí. Na to použije zbývající 2 a jako odměnu (text na kartě kobolda uvozený slovem ODMĚNA) získá 2 body zručnosti. Kartu nestvůry poté odloží na odkládací balíček podzemí.*

*V tomto okamžiku má 5 bodů zručnosti (tři na zahraných kartách a dva za poražení nestvůry). Všechny je využije k získání karty* **Průvodkyně** *z nabídky podzemí. Získanou kartu položí navrch svého odkládacího balíčku (kartu v tuto chvíli pouze získala, zdroje na ní bude moci využít až poté, co odkládací balíček zamíchá, tuto kartu si dobere a ve svém tahu zahraje).*

*Zelená hráčka zahrála všechny karty z ruky a využila všechny získané zdroje. Oznámí tedy konec svého tahu, své zahrané karty odloží na svůj odkládací balíček a dobere si pět karet ze svého dobíracího balíčku – ty bude moci zahrát ve svém příštím tahu.*

*Nyní musí doplnit nabídku podzemí. Po jejím tahu v nabídce zůstaly pouze čtyři karty, takže z dobíracího balíčku podzemí odhalí dvě nové karty a umístí je na volná místa. Na jedné z odhalených karet je symbol dračího útoku, takže drak zaútočí.*

*Zelená hráčka vloží všechny kostičky z desky Břink! do pytlíku. Figurka draka se nachází na pátém políčku ukazatele dračího hněvu, takže z pytlíku vylosuje čtyři kostičky.*

*Jedna z kostiček je černá, ta nikoho nezraní a je odložena stranou. Druhá je zelená, zelená hráčka tedy utrží jedno zranění. Zbývající dvě kostičky jsou žluté, a žlutý hráč tak utrží dvě zranění.*

# Konec hry a bodování

Jakmile **všichni** hráči utekli nebo ztratili vědomí, hra končí.

Hráč **uteče,** pokud dobrovolně opustí podzemí. K tomu dojde, pokud se se získaným artefaktem přesune do krypty.

Hráč dokončí zbytek svého tahu, a ještě než doplní nabídku podzemí, odebere svoji figurku z výchozího dílku. Navíc si vezme jeden žeton mistra lupiče ležící u krypty, který mu přinese dalších dvacet bodů!

Hráč **ztratí vědomí**, pokud se zaplní jeho ukazatel zdraví (jak je popsáno v kapitole Zdraví a zranění na straně 12). V takovém případě položí svoji figurku na bok.

Pokud hráč nezískal artefakt nebo pokud je jeho figurka v hlubinách, inu... je to pro něj zlé. Při závěrečném bodování **získá 0 bodů**.

## Hlubiny

První čtyři odhalené dílky jsou bezpečné, ale dalších 22 tmavších dílků představuje hlubiny. Horní polovina výchozího dílku je rovněž v hlubinách.

Pokud některý z hráčů opustí podzemí nebo ztratí vědomí, přestává se běžným způsobem účastnit hry. Nepřidává již své kostičky hluku na desku *Břink!* a neplatí na něj žádné efekty karet. Nedostává zranění při vytažení kostičky jeho barvy při dračím útoku. Nedobírá ani nehraje karty a neprovádí žádné obvyklé akce.

Místo toho vždy, když na takového hráče přijde řada, vezme všechny kostičky z desky *Břink!* a vloží je do pytlíku. Ignoruje aktuální hodnotu hněvu na ukazateli i případné symboly hrozby na kartách a vytáhne z pytlíku přesně čtyři kostičky (nebo šest kostiček při hře dvou hráčů). Zranění je pak uděleno stejně jako při obvyklém dračím útoku.

Jakmile všichni hráči utečou nebo ztratí vědomí, spočítají si hráči, kteří získali artefakt a neztratili vědomí v hlubinách, vítězné body za následující položky:

Hodnotu získaného artefaktu. (Hráč bez artefaktu nezíská vůbec žádné body!)

Hodnotu ostatních získaných žetonů (včetně žetonu mistra lupiče, pokud hráč utekl).

Jeden bod za každý získaný zlaťák.

Hodnotu vítězných bodů na kartách, které hráč získal do svého balíčku, včetně karet v jeho ruce a odkládacím balíčku. (Počet vítězných bodů každé karty najdete v jejím pravém horním rohu.)

Hráč, který získal nejvíce vítězných bodů, vyhrál a je prohlášen králem všech lupičů! Má-li nejvíce bodů více hráčů, vítězí z nich ten hráč, jenž vlastní nejhodnotnější artefakt.

V hlubinách je 22 tmavších dílků plus horní polovina výchozího dílku. Ve hře není ukazatel konce hry. Výše je popsáno, jak postupují hráči, kteří utekli nebo ztratili vědomí.

# Družina v katakombách

*Břink! Družina dobrodruhů* je rozšířením hry *Břink! Velká podzemní loupež*, které umožňuje hru pěti nebo šesti hráčů. Podle pravidel níže je možné použít *Družinu dobrodruhů* společně se hrou *Břink! V katakombách*.

## Příprava

Při přípravě hry pro pět nebo šest hráčů vezměte čtyři z pěti artefaktů z rozšíření *Družina dobrodruhů*, a to konkrétně artefakty s hodnotou 10, 15, 20 a 25 bodů (nepoužijete artefakt s hodnotou 30 bodů) – přidejte je do zásoby artefaktů, opět seřazených podle jejich bodové hodnoty, od nejnižší navrchu po nejvyšší vespod (artefakty stejné hodnoty z *Družiny dobrodruhů* položte na artefakty stejné hodnoty ze hry *V katakombách*).

Nepoužívejte dodatečné univerzální klíče z *Družiny dobrodruhů* (vzhledem k tomu, že hra *Břink! V katakombách* univerzální klíče nepoužívá). Ostatní zboží z krámku můžete použít (včetně pláště neviditelnosti).

Použijte všechny ostatní komponenty z *Družiny dobrodruhů* (malé poklady, žetony mistra lupiče, zlaťáky a dodatečné karty). Vedle desky *Břink!* položte přídavnou desku, abyste mohli sledovat zranění pátého a šestého hráče.

Můžete použít postavy z *Družiny dobrodruhů* (ale také nemusíte, to je na vás).

## Artefakty

Pokud při hře v pěti nebo šesti hráčích odhalíte dílek s místností s artefaktem s jedním nebo dvěma znaménky „plus“, nebudete brát artefakt s vyšší hodnotou z hromádky artefaktů. Místo toho do takové místnosti umístíte jeden artefakt navíc za každé znaménko.

> *Odhalili jste dílek s místností s artefaktem se dvěma znaménky „plus“. Aktuálně je nahoře artefakt s hodnotou 12 bodů. Do místnosti tedy umístíte artefakt s hodnotou 12 a dva následující (oba s hodnotou 15 bodů).*

Hráč si z místnosti s více artefakty vezme vždy ten s nejvyšší bodovou hodnotou, je-li to možné. Nezapomínejte na pravidlo *Družiny dobrodruhů*, podle nějž hráči nemohou pomocí batohu sebrat více artefaktů z jedné místnosti!

## Mimořádné situace

Každá místnost s poutními kameny má místo pouze pro čtyři kostičky. Místa tak mohou zaplnit pouze první čtyři hráči, kteří do takové místnosti vstoupí, pátý ani šestý hráč kostičku neumístí.

Pokud je poražen ***Přízrak opičího krále***, hráč nemůže „vrátit“ do místnosti s opičími soškami vězně Zlatý roboop, neboť v ní nikdy předtím nebyl.

Tato pravidla popisují specifika kombinace hry *Břink! V katakombách* s rozšířením *Družina dobrodruhů*.

# Tvůrci hry

**Autor hry**
Paul Dennen

**Spoluautoři**
Evan Lorentz, Tim McKnight

**Vedoucí výroby**
Scott Martins

**Grafická úprava**
Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

**Ilustrace karet**
Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

**Produkce**
Evan Lorentz

**Vývoj hry**
Andy Clautice, Justin Cohen, Julia Duga, Darrell Hardy,
Dylan Nelkin, Kevin Spak, Jay Treat, Yuri Tolpin, Caleb Vance

**Poděkování:**
Všem úžasným členům týmu Dire Wolf Digital a jejich rodinám a přátelům, kteří s testováním pomáhali.

www.direwolfdigital.com
/direwolfdigital
@direwolfdigital

Vydavatel: Dire Wolf Digital.
© 2024 Dire Wolf Digital, Inc. Všechna práva vyhrazena.
Dire Wolf a logo Dire Wolf jsou ochrannými známkami Dire Wolf Digital, Inc.

# Česká verze

**REXHRY**

**Překlad a grafická úprava českých pravidel:** Vladimír Smolík

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

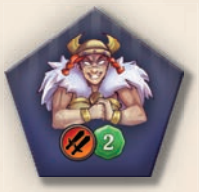
**Redakce překladu:** Ondřej Kurka a Jan Březina

# Břink! V katakombách

## Přehledová karta

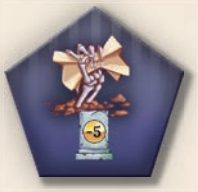
### Vězni

**Dobrodruh**
Ihned posuň figurku draka na ukazateli hněvu o jedno pole vpřed. Na konci hry má hodnotu 3 bodů.



**Barbar**
Ihned získej 2 , které můžeš v tomto tahu využít. Na konci hry má hodnotu 2 bodů.

**Klerik**
Ihned si uzdrav jedno zranění. Na konci hry má hodnotu 2 bodů.



**Slevový poukaz**
Při nákupu zboží v krámku můžeš tento žeton použít jako slevu 5 zlaťáků. Nikdy (tedy ani při vyhodnocování efektů karet *Vzpoura*, *Statečná hrdinka* nebo efektu žetonu *Bojovník*) se *nepočítá* jako vězeň. *(Po použití vrať tento žeton do krabice se hrou.)*

**Zlatý roboop**
Pro všechny účely se počítá jako žeton opičí sošky, má však hodnotu pouze 3 bodů (místo pěti).

**Vystrašený vězeň**
Ihned vezmi kostičku ducha ze zásoby a umísti ji na desku *Břink!*. Na konci hry má hodnotu 3 bodů.

**Mnich**
Na konci hry má hodnotu 1 bod za každý poutní kámen, který jsi označil.

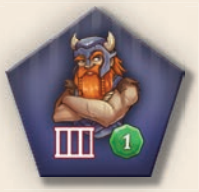
**Starosta**
Na konci hry má hodnotu 5 bodů, máš-li žeton mistra lupiče.

**Vesničan**
Na konci hry má hodnotu 2 bodů.

**Primatoložka**
Na konci hry má hodnotu 5 bodů, máš-li alespoň jednu opičí sošku (nebo žeton *Zlatého roboopa*).

**Princ/Princezna**
Na konci hry má každý z nich hodnotu 5 bodů, máš-li zlatou korunu.

**Čarodějka**
Na konci hry má hodnotu 5 bodů, máš-li alespoň dvě *Tajemné knihy*.



**Bojovník**
Na konci hry má hodnotu 1 bodu za každého vězně, kterého jsi osvobodil (včetně Bojovníka samotného).

## Velké poklady

**Mapa katakomb**
Tento žeton si ponechej. Po zbytek hry se můžeš přesouvat chodbami se šipkou i v opačném směru. (*Navíc má na konci hry hodnotu 5 bodů.*)

**Pohár**
Tento žeton si ponechej. Na konci hry má hodnotu 7 bodů. Nejedná se o artefakt.

**Neuvěřitelná zručnost**
Okamžitě získáváš 5 bodů zručnosti. Žeton vrať do krabice.

**Velká truhlice**
Tento žeton má hodnotu 5 zlaťáků. Můžeš si jej ponechat až do konce hry, nebo jej utratit.

**Silný léčivý lektvar**
Použij ve svém tahu, aby sis vyléčil až dvě zranění. (*Ponechej si jej a po použití jej vrať do krabice.*)

## Zboží

**Batoh**
Můžeš vlastnit jeden artefakt navíc.
(*Navíc má na konci hry hodnotu 5 bodů.*)

**Krvavý přívěsek**
Aby sis jej mohl zakoupit, musíš mít alespoň 5 zranění. Ihned po jeho zakoupení si uzdravíš 2 zranění. (*Navíc má na konci hry hodnotu 7 bodů.*)

**Zlodějské vybavení**
Při jeho nákupu získáš dva paklíče. (*Navíc má na konci hry hodnotu 2 bodů.*)

**Zlatá koruna**
Má hodnotu tolika vítězných bodů, kolik je zobrazeno na žetonu. (*Hráč si vždy kupuje zlatou korunu s nejvyšší hodnotou.*)

## Malé poklady

**Dračí vejce**
Tento žeton si ponechej. Na konci hry má hodnotu 3 bodů. Posuň figurku draka na ukazateli dračího hněvu o jedno políčko dopředu.

**Paklíč**
Tento žeton ihned vrať do krabice a vezmi si paklíč ze společné zásoby.

**Kouzelné zřídlo**
Na konci tohoto tahu odstraň jednu ze svých vyložených karet nebo z karet ve svém odkládacím balíčku. Žeton vrať do krabice.

**Léčivý lektvar**
Použij ve svém tahu, aby sis vyléčil jedno zranění. (*Ponechej si jej a po použití jej vrať do krabice.*)

**Lektvar rychlosti**
Použij ve svém tahu, abys získal 1 . (*Ponechej si jej a po použití jej vrať do krabice.*)

**Lektvar síly**
Použij ve svém tahu, abys získal 2 . (*Ponechej si jej a po použití jej vrať do krabice.*)

**Hlavolam**
Tento žeton si ponechej, dokud se nepřesuneš do místnosti s poutními kameny. Poté tento žeton vrať do krabice a ze společné zásoby si vezmi velký poklad.

**Truhlice**
Tento žeton má hodnotu 2 zlaťáků. Můžeš si jej ponechat až do konce hry, nebo jej utratit.

## Opičí sošky

Kdykoli se přesuneš do místnosti s opičí svatyní, vezmi si jeden žeton opičí sošky a polož jej do své zásoby. Na konci hry má hodnotu 5 bodů. Opičí soška není artefakt.

Některé poklady a zboží se odlišují od těch ve hře BŘINK! *Velká podzemní loupež*. Novým typem žetonů jsou vězni, jejichž popis je na druhé straně tohoto listu.