

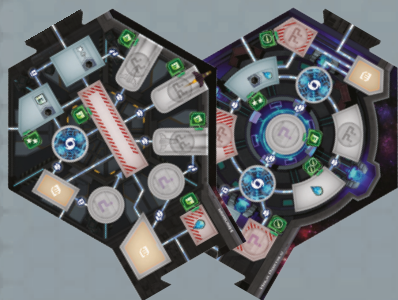
# BRZDĘK!

## W! KOSMOSIE!

### APOKALIPSE!

Chociaż galaktyka zdaje się niepodzielnie należeć do Lorda Eradikatusa, w niektórych jej zakątkach tlą się jeszcze ogniska oporu. Nikczemny cyborg właśnie kieruje w ich stronę swoje zmechanizowane oczy. Celem jego, napawającego grozą, planu jest całkowite zlikwidowanie wszystkich przeciwników reżimu. Ale nadzieja jeszcze nie została stracona! Wraz z ekipą podobnych tobie złodziejazzków właśnie udało ci się przedostać na pokład flagowego statku tyrana. Czy twój heroizm dorówna twojej chciwości? Masz niepowtarzalną okazję, aby powstrzymać APOKALIPSE! (naprawdę niepowtarzalną...)

## Elementy dodatku



2 dwustronne elementy planszy



Znacznik Haldosa

Aby uroznać wasze próby powstrzymania zagłady, możecie zastąpić znacznik bossa z podstawowej wersji gry nowym znacznikiem Haldosa, morderczej sztucznej inteligencji na usługach Eradikatusa.



35 kart przygody

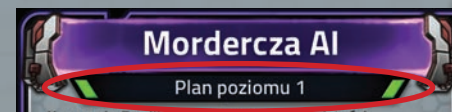


8 kart planu

## Przygotowanie rozgrywki

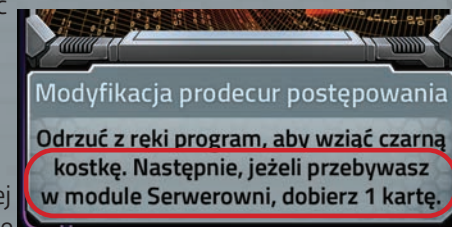
Grę należy przygotować zgodnie z zasadami opisanymi w podstawowej wersji gry, uwzględniając poniższe zmiany. Na samym początku wybiercie **jedną** kartę planu, która będzie używana w tej rozgrywce. Będzie ona reprezentowała nikczemne knowania Eradikatusa i postępy w ich realizacji. Szczęśliwie będziecie mogli je powstrzymać (o ile znajdziecie czas i ochotę...).

Każdy plan oznaczony jest (poniżej tytułu) jako poziom 1, 2 albo 3. Im wyższy poziom, tym trudniej będzie pokrzyżować zamiary Eradikatusa. Podczas pierwszej rozgrywki w APOKALIPSE! zalecamy wybrać plan poziomu 1. W kolejnych rozgrywkach po prostu losujcie plan lub wspólnie ustalcie, który wybieracie.



Po wybraniu planu pozostałe karty tego typu odłóżcie do pudełka. Pora przygotować planszę. Możecie w dowolny sposób mieszać nowe moduły z tymi pochodzącymi z podstawowej wersji gry i dowolnie wybrać 3 z nich. Jednakże gorąco polecamy stosować się do poniższych wskazówek:

- Skorzystajcie z przynajmniej 1 nowego modułu.
- Jeżeli wybrany plan odnosi się do konkretnego modułu (w lewej dolnej części karty), skorzystajcie z tego właśnie modułu.



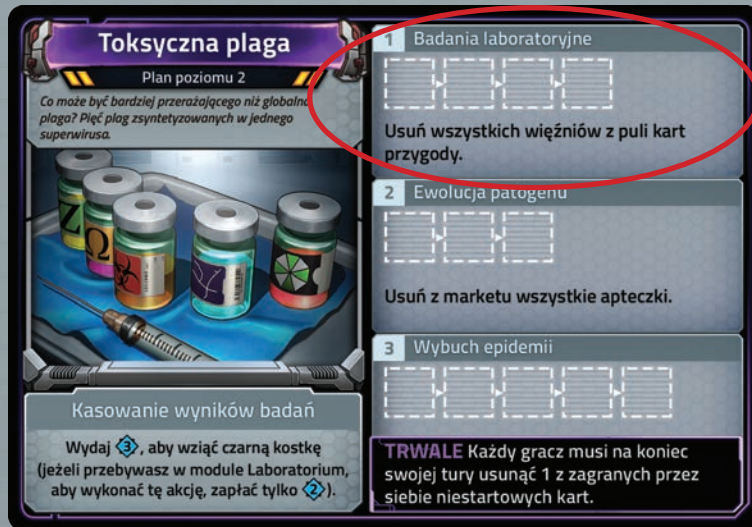
Nie macie obowiązku stosować się do powyższych wskazówek, ale ignorując je, uczynicie swoją rozgrywkę trudniejszą.

Wybraną kartę planu umieśćcie obok złożonej planszy. 35 nowych kart przygody po prostu wtasujcie do talii przygody.

# Jak przetrwać apokalipsę?

## Wdrażanie planu

Każdy plan podzielony jest na **3 fazy**, wyraźnie oddzielone i opisane z prawej strony karty. W ten sposób przedstawione zostały kolejne kroki, które zamierza wykonać Eradikatus, by zrealizować swoje cele. Na początku gry plan znajduje się w fazie 1.



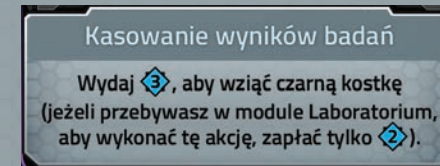
Każdy atak bossa umożliwi Eradikatusowi posunięcie planu naprzód. Ilekroć z kosmicznej sakwy zostanie wylosowana czarna kostka, zamiast odkładać ją na bok (jak opisano w podstawowych zasadach) należy położyć ją na karcie planu, wypełniając puste pole aktualnej fazy planu. Jeżeli w ten sposób zostanie zapełnione ostatnie pole fazy, zostaje ona zakończona - natychmiast rozpatrzcie opisaną dla danej fazy akcję.

Po zakończeniu fazy (i wykonaniu związanej z nią akcji) natychmiast rozpoczyna się kolejna faza planu. Wszystkie czarne kostki wylosowane w trakcie aktualnego oraz następnych ataków będą umieszczane na polach tej nowej fazy planu.

*Przykład: W pierwszej fazie planu Toksykcyjnej plagi znajdują się już 3 czarne kostki. Podczas ataku bossa z sakwy zostały wylosowane 2 czarne kostki. Pierwsza z nich trafia na ostatnie, puste pole pierwszej fazy planu, powodując jej natychmiastowe zakończenie i usunięcie wszystkich więźniów z puli kart przygody (nie należy w tym momencie uzupełniać puli). W związku z zakończeniem pierwszej fazy druga czarna kostka zostaje umieszczona w drugiej fazie, na pierwszym pustym polu.*

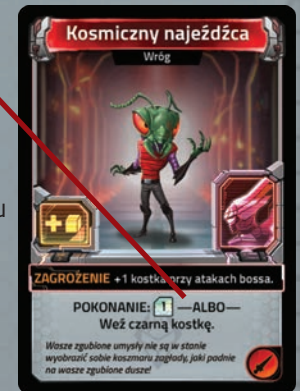
## Powstrzymać zagładę!

Gracze mogą podjąć trud pokrzyżowania planu Eradikatusa. **Raz w każdej swojej turze** możesz wykonać specjalną akcję opisaną w lewym dolnym rogu karty planu. Pozwala ona na wydanie wskazanych zasobów w celu spowolnienia postępu planu. Akcję tę będziemy dalej określać mianem **sabotażu**.



Wykonując sabotaż, bierzesz czarną kostkę z aktualnej fazy planu i umieszczasz ją przed sobą (w swoim obszarze gry). Każda taka kostka będzie warta 1 punkt podczas końcowej punktacji. Alternatywnie będzie można je wykorzystać do aktywacji potężnych efektów niektórych kart.

Część kart, jak np. Kosmiczny najeźdźca, pozwala graczom na wzięcie czarnej kostki z aktualnej fazy planu. Efekt tej karty można zastosować niezależnie od wykonania akcji sabotażu. Tym samym w jednej turze możliwe jest wzięcie kilku czarnych kostek.



Kostki znajdujące się na polach zakończonych faz planu nie mogą być z nich zdejmowane **nigdy i w żaden sposób!** W związku z powyższym w niektórych turach wzięcie czarnej kostki nie będzie możliwe.

Poniżej wymieniamy jeszcze kilka zasad związanych z usuwaniem czarnych kostek z aktualnych faz planu.

- Jeżeli plan wymaga wydania butów, możesz je wydawać nawet wtedy, gdy nie możesz ich wykorzystać do wykonania ruchu (ze względu na zawroty głowy lub wejście do punktu kontrolnego).
- Nie możesz wykonać sabotażu, jeżeli żadna czarna kostka nie jest dostępna do wzięcia. Tym samym nie możesz otrzymać nagrody za wykonanie sabotażu, jeśli nie możesz wziąć żadnej kostki.  
*Przykład: Plan Kosmicznej inwazji mówi: „Wydadź 1 but, aby wziąć czarną kostkę. Następnie jeżeli przebywasz w module Hangaru, weź dowolny sekret znajdujący się w tym module.” Jeżeli nie możesz wziąć czarnej kostki, nie możesz przeprowadzić sabotażu i otrzymać w nagrodę sekretu z Hangaru.*
- Jeżeli efekt NATYCHMIAST nakazuje umieścić czarne kostki z powrotem w kosmicznej sakwie, kostki te należy wziąć z pól aktualnej, niezakończonych fazy planu (o ile jakieś są dostępne). W żadnym wypadku **nie wolno** zabierać kostek z pól ukończonych faz planu oraz kostek znajdujących się w posiadaniu graczy.

*Przykład: Gwiezdny pirat posiada efekt „NATYCHMIAST – Umieść 3 czarne kostki z powrotem w kosmicznej sakwie.” W momencie kiedy ta karta pojawiła się w puli kart przygody, pierwsza faza planu została już zakończona, natomiast na polach drugiej fazy umieszczone zostały 2 czarne kostki. Te dwie kostki z fazy drugiej należy umieścić z powrotem w kosmicznej sakwie.*

## Dobre uczynki zostaną nagrodzone!

Zdobyte czarne kostki możesz wydawać, aktywując potężne efekty na niektórych kartach oraz specjalnych pomieszczeniach na planszy. Ilekroć wydasz w ten sposób czarną kostkę, umieść ją z powrotem w kosmicznej sakwie.

Część kart posiada efekty, które można aktywować, wydając 1 lub więcej kostek. Każdą kartę możesz w ten sposób aktywować tylko raz na turę (ale możesz wydać wiele kostek na aktywację wielu różnych kart). Efekt możesz aktywować w momencie zagrania karty lub w późniejszej części swojej tury.

Niektóre pomieszczenia na planszy pozwalają wydać czarną kostkę, aby aktywować efekt. Efekt danego pomieszczenia może zostać aktywowany tylko raz na turę (ale dozwolone jest aktywowanie efektów w wielu różnych pomieszczeniach). Nagrody za aktywowanie efektu mogą być następujące:



-3 kostki Brzdęk! z obszaru Brzdęk!



Weź 3 kredyty.



Dobierz 2 karty.



Weź kryształ mocy.



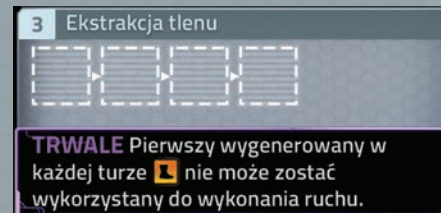
Ulecz 1 obrażenie.



**Aktywuj efekt portu danych, który zhakowałeś w tej grze.**

## Czas apokalipsy

Jeżeli trzecia faza planu zostanie ukończona, Lord Eradikatus wciela w życie swoje diaboliczne zamierzenia!




- W pełni ukończony plan uruchamia pasywny efekt, który należy uwzględnić do końca rozgrywki.
- Od tej pory gracze w żaden sposób nie mogą już zdobywać czarnych kostek. Czarne kostki wylosowane z kosmicznej sakwy należy odkładać na bok, tak jak w podstawowej wersji gry.

## Apokalipsa: po godzinach

Nowe moduły oraz spora część nowych kart przygody przeznaczone są do wykorzystania wraz z kartami planów. Bądźmy jednak ze sobą szczerzy. Nie każdy dzień jest dobry na walkę z nieuchronną zagładą. Może chcesz zapoznać z grą koleżankę lub kolegę? Może po prostu chcesz zagrać bez stresu spowodowanego przez machinacje Eradikatusa, ale i bez konieczności oddzielania kart z dodatku?

Tak czy owak mamy dla ciebie idealne rozwiązanie. Jeżeli chcesz rozegrać partię z wykorzystaniem kart przygody z APOKALIPSY!, lecz bez karty planu, zastosuj się do poniższej prostej zasady:

Wszystkie czarne kostki wylosowane z kosmicznej sakwy należy umieszczać w jednym miejscu obok planszy, tak aby były łatwo dostępne dla wszystkich graczy. Tworzą one pulę. Raz w swojej turze możesz wydać , aby wziąć z puli 1 czarną kostkę. Kostki z puli możesz też zdobywać dzięki efektom niektórych kart. Dzięki czarnym kostkom możliwe będzie korzystanie z efektów kart oraz pomieszczeń, które do aktywacji wymagają wydania czarnej kostki. Pozyskane, a niewydane czarne kostki przyniosą właścicielowi 1 punkt podczas końcowej punktacji.

## Brakujące dane?

Porty danych, które można było napotkać już w podstawowej wersji Brzdęk! W! Kosmosie!, zapewniają następujące efekty w momencie ich zhakowania:



**Brzdęk!** Umieść tyle swoich kostek Brzdęk! w obszarze Brzdęk!, ile wskazano symboli.



**Kredyty:** Weź tyle kredytów, ile wskazano na symbolu.



**Leczenie:** Ulecz tyle obrażeń, ile wskazano serduszek.



**Kryształ mocy:** Weź kryształ mocy.



**Sprawność:** Generujesz tyle sprawności, ile wskazano na symbolu. Jeżeli nie wydasz jej do końca tury, przepada.



**Miecze:** Generujesz tyle mieczy, ile wskazano symboli. Jeżeli nie wydasz ich do końca tury, przepadają.

W dodatku APOKALIPSA pojawia się nowy rodzaj portu:



**Karta:** Dobierz 1 kartę.

Aktualizacje zasad oraz odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania znajdziesz pod poniższym adresem internetowym:

<http://www.direwolfdigital.com/clankinspace>

# Podziękowania

## Projekt dodatku

Andy Clautice i Evan Lorentz

## Projekt podstawowej wersji oraz kierownictwo kreatywne

Paul Dennen

## Producent wykonawczy

Scott Martins

## Kierownictwo artystyczne, ilustracje, projekt graficzny

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Raul Ramos, Jon Schindehette, Ashley Stoddard, Nate Storm

## Ilustracje kart

Edward Michael Atienza, Christian Adrienne Gumaya, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

## Produkcja

Evan Lorentz, Tim McKnight

## Wsparcie projektowe

Paul Dennen, Darrell Hardy, Tim McKnight

## Wersja polska

Lucrum Games

## Tłumaczenie

Łukasz Gralak

## Konsultacje

Marysia Kidawska-Adamiak, Sebastian Adamiak

## Redakcja

Bartosz Chlebicki

## Skład graficzny

Łukasz Kempieński

## Specjalne podziękowania dla:

Wszystkich wspaniałych członków zespołu Dire Wolf Digital oraz ich przyjaciół i rodzin, którzy pomagali w testowaniu gry.



[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[t/@direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



[www.lucrumgames.pl](http://www.lucrumgames.pl)

[f/lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)

[i/@Lucrum\\_Games](https://www.instagram.com/lucrum_games)



[www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)

[f/playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)

[t/@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)

[i/@Renegade\\_Game\\_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)

Wydane przez: Dire Wolf Digital i Renegade Game Studios.

© 2020 Dire Wolf Digital, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dire Wolf oraz logo Dire Wolf są zastrzeżonymi znakami handlowymi, należącymi do Dire Wolf Digital, LLC.