

# BRZDĘKI™ W! KOSMOSIE!

## STACJA KOSMICZNA 11

Jeżeli istnieje jakiś godny uwagi cyber implant, możecie mieć pewność, że znajduje się już w posiadaniu bezwzględnej Komandor Preon. Ta oddana funkcjonariuszka reżimu Lorda Eradikatusa zarządza potężną stacją badawczą na krawędzi poznanego kosmosu. Implanty, wszczepy i inne cybernetyczne cuda są obecnie w niesamowitej modzie. Zapewne bardzo was kusi, by złożyć wizytę pani komandor... i oczywiście tylko „obejrzeć” kilka z tych najnowszych gadżetów. Bądźcie jednak ostrożni! Na STACJI KOSMICZNEJ 11 znajdziecie wszystko, co niebezpieczne i nielegalne (inne fajne rzeczy także!)

### Elementy dodatku



6 jednostronnych elementów planszy



1 dwustronny element planszy



**Znacznik bossa**

Aby urozmaicić wasze naruszanie miru stacji kosmicznej, możecie zastąpić znacznik bossa z podstawowej wersji gry nowym znacznikiem Komandor Preon.



40 kart przygody



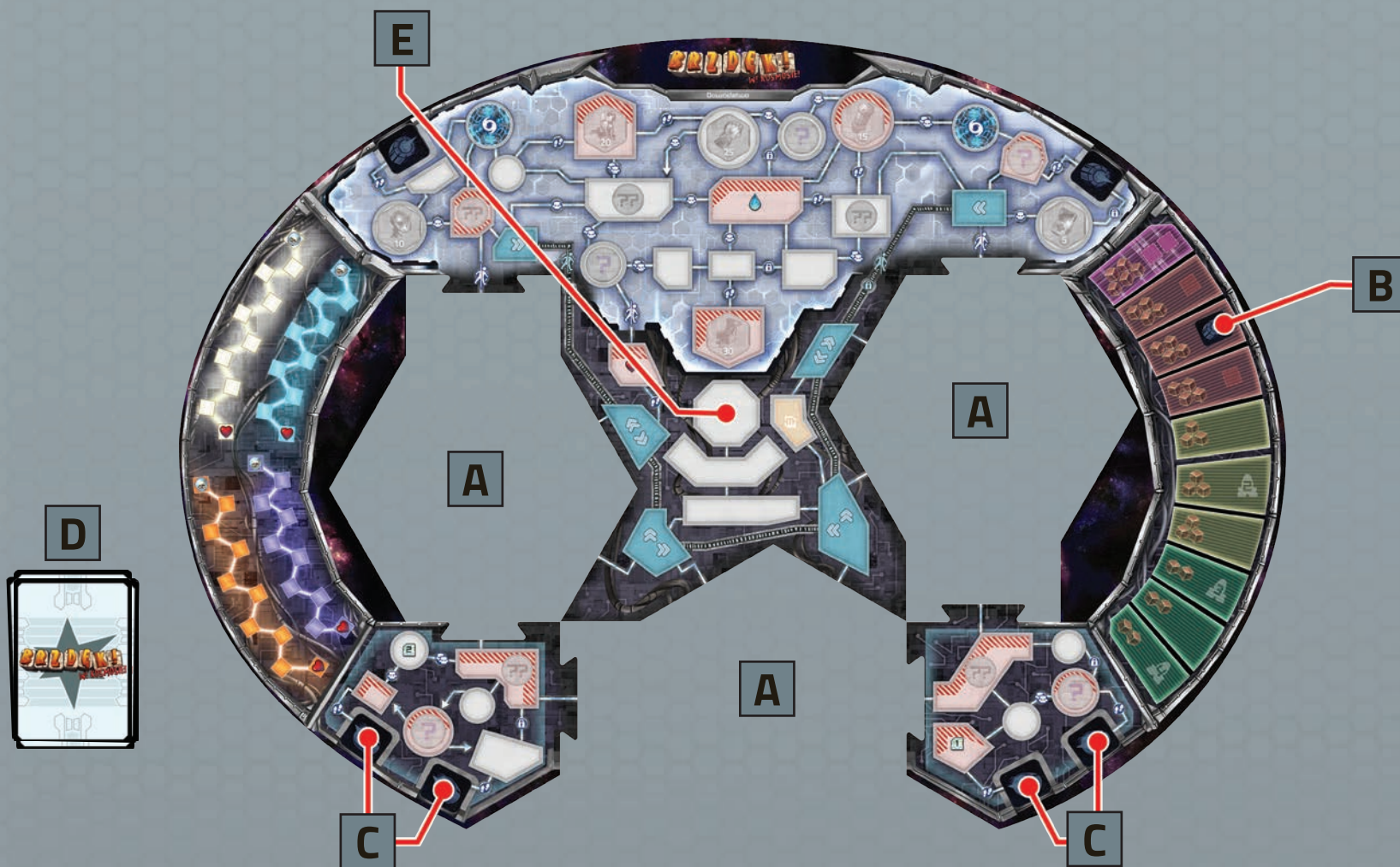
**2 prywatne kapsuły ratunkowe Komandor Preon**

Warte 10 punktów zamiast 20.

## Przygotowanie rozgrywki

Grę należy przygotować zgodnie z zasadami opisanymi w podstawowej wersji gry, uwzględniając poniższe zmiany.

Przy budowie planszy nie korzystajcie z żadnych jednostronnych elementów planszy z podstawowej wersji gry. Szkielet stacji kosmicznej stwórzcie tak, jak zilustrowano poniżej, z wykorzystaniem 6 jednostronnych elementów dostępnych w tym dodatku.



**A** Analogicznie jak w podstawowej wersji gry trzy fragmenty planszy mogą zostać uzupełnione dowolnymi dwustronnymi elementami ułożonymi dowolnie wybraną stroną ku górze. Jeden z takich elementów (przedstawiający moduły Kasyna oraz Pracowni) znajdziecie w niniejszym dodatku. Możecie całkowicie swobodnie mieszać moduły z podstawowej wersji BRZDĘK! W! KOSMOSIE! oraz dodatków. W jakiegokolwiek sposób wybierzcie zatem trzy moduły i uzupełnijcie nimi planszę.

**B** Podczas rozgrywki na planszy Stacji Kosmicznej 11 nie będziecie korzystał z znacznika blokady. Na torze furii należy natomiast na wskazanym polu umieścić 2 prywatne kapsuły ratunkowe o wartości 10 pkt. Ponadto umieścić na wskazanych polach toru kostki łowców nagród oraz znacznik bossa (elementy znane wam już z podstawowej wersji gry).

**C** 4 kapsuły ratunkowe o wartości 20 pkt. (z podstawowej wersji gry) umieśćcie w oznaczonych pomieszczeniach w okolicy dolnej krawędzi planszy.

**D** 40 nowych kart przygody potasujcie wraz z kartami z podstawowej wersji gry, tworząc w ten sposób talię kart przygody.

**E** Umieśćcie pionki graczy na polu startowym na środku planszy.

## Odprawa

Ponieważ akcja niniejszego dodatku przenosi nas poza dobrze znane korytarze statku flagowego Lorda Eradikatusa, pozwolimy sobie na kilka zdań tytułem wprowadzenia. **NIE, NIE MOŻESZ** przejść do kolejnego rozdziału ani zacząć rozgrywki od razu, zasady nie wyjdą w praniu!

Znajdujesz się na pokładzie STACJI KOSMICZNEJ 11 – obiektu badawczego dedykowanego rozwojowi technologii związanej z implantacją. Pełno tu wszelakich ultranowoczesnych (i równie cennych) gadżetów. Tak jak zwykle, twoim celem jest zdobycie jednego z artefaktów znajdujących się w module Dowództwa stacji. Aby obejść pole siłowe zabezpieczające dostęp do modułu Dowództwa musisz zhakować dwa porty danych w dwóch różnych modułach stacji (i w ten sposób otrzymać żeton kodu dowodzenia).

Jeśli myślisz o zwycięstwie, musisz zdobyć artefakt i uciec lub przynajmniej osiągnąć **bezpieczną strefę** zanim twój wskaźnik zdrowia się zapełni. Stacja kosmiczna posiada dwie bezpieczne strefy zaznaczone poniżej. Gracz, który straci przytomność na obszarze którejś z nich (oraz posiada artefakt) zostaje uratowany przez sojuszników i może policzyć zebrane przez siebie punkty zwycięstwa. Gracze, którzy utracili przytomność w dowolnym miejscu poza bezpiecznymi strefami, zostają schwytani i zdobywają w tej grze 0 punktów.

Stacja Kosmiczna 11 posiada pas transmisyjny. Podobnie jak na statku Lorda Eradikatusa **nie możesz** za jego pomocą przedostać się do modułu Dowództwa, jeśli nie posiadasz kodu dowodzenia (oraz klucza uniwersalnego). Jednak w przeciwieństwie do podstawowej wersji gry, na pasie transmisyjnym stacji kosmicznej nigdy nie zostanie umieszczona blokada.



## Implanty

Implant jest nowym typem kart, który znajdziesz w tym dodatku. Podobnie, jak w przypadku innych kart implant możesz zdobyć z puli kart przygody, dobrać ze swojej talii na rękę i zagrać w swojej turze.

W przeciwieństwie do pozostałych kart ze swojej talii, implant może zostać **trwale zainstalowany**. W swojej turze po zagranie karty implantu (i jej rozpatrzeniu) możesz wydać (zwrócić do banku) **kryształ mocy**. Jeżeli to uczynisz, **nie odkładasz** na koniec tury (**ani w obecnej turze, ani w żadnej z przyszłych tur**) tej karty implantu na swój stos kart odrzuconych – pozostanie ona w twoim obszarze gry do końca rozgrywki. W każdej kolejnej turze gry zainstalowany implant dostarcza ci zasoby oraz zapewnia efekt – dokładnie tak, jakby został zagrany z ręki obok pozostałych kart. Warto zaznaczyć, że jeśli efekt zainstalowanego implantu daje jakiś wybór, to wyboru tego należy dokonać w każdej turze (może być on taki sam albo zupełnie inny).

Jeżeli zagrasz implant z ręki i nie zainstalujesz go (ponieważ nie posiadasz kryształu mocy albo po prostu nie chcesz), normalnie otrzymujesz zapewniane przez niego zasoby oraz efekt. Jednak na koniec tury musisz (zgodnie z normalnymi zasadami) odłożyć implant wraz z innymi zagranymi kartami na swój stos kart odrzuconych.

Możesz posiadać dowolną liczbę zainstalowanych implantów.

Jeżeli użyjesz karty Zmiennokształtnej, aby skopiować kartę implantu, nie możesz wydać kryształu mocy w celu zainstalowania Zmiennokształtnego udającego implant. Stałe utrzymanie tego samego kształtu to nie taka prosta sprawa. Zmiennokształtny na końcu każdej twojej tury zawsze przyjmuje formę ciekłą i wędruje na stos kart odrzuconych.

Możesz wydać szósty kryształ (jeden z wielkich sekretów) w celu instalacji implantu. Jeżeli to uczynisz, odłóż reprezentujący go żeton do pudełka.

Jeśli efekt jakiejś karty (np. Szalonej wynalazczyni lub Podejrzanej montażystki) umożliwi graczowi zainstalowanie implantu, należy wówczas dokonać takiej instalacji bez wydawania kryształu mocy.



## Prywatne kapsuły ratunkowe

Komandor Preon stawia bezpieczeństwo na pierwszym miejscu! Można ten fakt (oraz jej krewki charakter) sprytnie wykorzystać. Kiedy znacznik bossa osiągnie pole na torze furii, na którym znajdują się dwie prywatne kapsuły ratunkowe, blokady zostaną zwolnione, a prywatne kapsuły umieszczone w dwóch oznaczonych pomieszczeniach modułu Dowództwa.

W tym momencie będziesz dysponować aż sześcioma możliwymi środkami ucieczki ze stacji. Możesz słusznie uznać, że ucieczka prywatnymi kapsułami będzie łatwiejsza... ale umówmy się, to trochę oszukiwanie – ucieczka w ten sposób dostarczy ci tylko 10 punktów zamiast tradycyjnych 20.



## Kontrola jakości

Nie zalecamy mieszania kart przygody z podstawowej wersji Brzdęk! W! Kosmosie! z kartami z więcej niż jednego dodatku. Oczywiście każdy ma pełne prawo mieć powyższą rekomendację w głębokim poważaniu i całkowicie ją zignorować. Nie odpowiadamy za skutki!

Każda karta z dodatku może zostać łatwo zidentyfikowana za pomocą znaku wodnego znajdującego się w polu tekstowym każdej karty (pod tekstem). Znak wodny niniejszego dodatku przedstawia zarys twarzy szanownej Komandor Preon. Dzięki znakom możesz łatwo usunąć karty wybranego dodatku z talii przygody. Jeśli nie chcesz segregować zmieszanych kart przed grą, dobrym pomysłem jest usuwanie takich kart już w trakcie rozgrywki, w momencie, w którym miałyby się pojawić w puli kart przygody.



## Podziękowania

### Projekt dodatku

Evan Lorentz, Tim McKnight

### Projekt podstawowej wersji oraz kierownictwo kreatywne

Paul Dennen

### Producent wykonawczy

Scott Martins

### Ilustracje, projekt graficzny

Anika Burrell, Derek Herring, Rastislav Le, Paul Medalla,  
Melvin Quito, Raul Ramos, Alben John Tan

### Ilustracje kart

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

### Produkcja

Evan Lorentz

### Wsparcie projektowe

Andy Clautice, Paul Dennen, Darrel Hardy, Yuri Tolpin

### Specjalne podziękowania dla

całej niesamowitej ekipy Dire Wolf Digital, ich rodzin i przyjaciół,  
którzy pomagali nam testować BRZDĘK! W! KOSMOSIE!

### Tłumaczenie

Łukasz Gralak

### Tłumaczenie kart

Łukasz Gralak, Łukasz Wysocki, Marcin Krupiński,  
Sebastian Adamiak, Marysia Kidawska-Adamiak

### Redakcja

Bartosz Chlebicki

### Skład graficzny

Łukasz Kempniński



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

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

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



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

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

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



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

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

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

[@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.