

BRZDEK!

WESOŁA KOMPANIA

Rozrywkowa gildia dziarskich złodziejasków ogłasza nabór świeżej krwi! Od teraz na wyprawy w głąb podziemi będziecie mogli wybrać się nawet w gronie sześciu osób! Potrzebujesz nowej tożsamości? Wylosuj jedną z sześciu unikalnych postaci, posiadającą własną talię startową oraz specjalne zdolności. Zanim jednak zdążysz wpaść w euforię, wypychając kieszenie skarbami... Sprawdź, czy za tobą nie czai się wredna hydra!

Elementy

127 kart



35 kart talii lochów



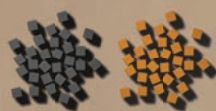
12 kart rezerwy
4x Najemnik, 4x Zwiad,
4x Tajemny wolumin



2 standardowe 10-kartowe talie startowe



6 nowych, unikalnych 10-kartowych talii startowych



60 kostek Brzdek!
po 30 w 2 nowych
kolorach



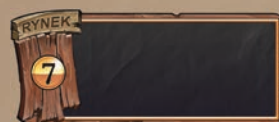
6 pionków graczy



znacznik hydry



rozszerzenie planszy



plansza kramów



5 artefaktów



1 plecak, 1 korona,
1 klucz



3 peleryny
niewidki



2 odznaki
złodziejskiego
mistrzostwa



złoto



6 plansz postaci



żetony postaci

4x rekrutacja, 1x rzeź, 10x mana,
7x tryb, 3x kaprys



18 pomniejszych
sekretów

Przygotowanie rozgrywki

Dzięki niniejszemu rozszerzeniu zyskujecie możliwość zagrania w Brzdęk! w gronie 5, a nawet 6 osób. Dotyczy to zarówno rozgrywek na planszy z podstawowej wersji gry, jak i plansz wszystkich dodatków. Nie należy jednak korzystać z tego dodatku na planszy Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated przed zakończeniem kampanii (zezwolenie wymaga papierkowej roboty, a papierkowa robota czasu) – natomiast śmiało możecie grać na niej po skończeniu kampanii.

Oryginalne zasady przygotowania rozgrywki zostają zmodyfikowane w sposób opisany poniżej. Zauważcie, że niektóre z poniższych zasad przygotowania rozgrywki pozwalają wam zrobić coś „na własną odpowiedzialność”. Ilekroć takie sformułowanie się pojawia, oznacza, że jest to możliwość, z której możecie skorzystać, ale nie jest to rozwiązanie rekomendowane.

A Brzdęk! Wesola kompania zawiera po 30 kostek Brzdęk! w dwóch nowych kolorach oraz 2 pionki graczy w tych samych dwóch kolorach.

W rozszerzeniu znajdziecie także 2 standardowe talie startowe – identyczne jak w podstawowej wersji gry (czyli składające się z następujących kart: 6x Włam, 2x Potknięcie, 1x Unik i 1x Na krawędzi). Jeżeli chcecie, aby każdy gracz zaczynał z taką samą talią, nowe talie przeznaczone będą do gry w powiększonym gronie.



Jednak zamiast grać starymi, opatrzonymi do bólu kartami, możecie skorzystać z nowych, unikalnych startowych talii postaci (po to się przecież kupuje dodatki!). Wylosujcie, kto otrzymuje którą postać i weźcie odpowiednie talie

startowe. Ich szczegółowy opis znajdziecie w dalszej części instrukcji.

B W rozgrywce na 2-4 graczy nie dodawajcie nowych artefaktów (przygotujcie artefakty zgodnie z podstawowymi zasadami). W rozgrywce 5-osobowej dodajcie 5 nowych artefaktów i pomieszczajcie je razem z podstawowymi, a następnie losowo usuńcie 2 z nich (odłóżcie je do pudełka). Natomiast w rozgrywce 6-osobowej dodajcie 5 nowych artefaktów do 7 z podstawowej wersji gry i wykorzystajcie je wszystkie.

Rozłóżcie wybrane do gry artefakty na pasujących miejscach na planszy. Artefakty o tych samych wartościach umieśćcie na tych samych miejscach, przy czym złote artefakty (te z podstawowej wersji gry) powinny znaleźć się na wierzchu, zaś nowe, srebrne artefakty pod nimi.



Uwaga: Niektóre dodatki zawierają artefakty o innych wartościach (np. w dodatku Ekspedycje: Świątynia małych królów znajduje się artefakt o wartości 33 punktów). Jeżeli na planszy brakuje miejsca na nowy, srebrny artefakt, umieśćcie go pod artefaktem o **najbardziej zbliżonej wartości**.

C Przygotowanie wielkich sekretów nie ulega zmianie.

D W rozgrywce na 2-4 graczy zdecydowanie nie powinniście korzystać z nowych pomniejszych sekretów, no chyba, że tak was świerzbą rączki, że nie będziecie w stanie usunąć ich z gry (w takim wypadku możecie – na własną odpowiedzialność! – z nich skorzystać). Natomiast w rozgrywce na 5-6 graczy wykorzystanie nowych pomniejszych sekretów jest obowiązkowe. Jeśli nie korzystacie z nowych pomniejszych sekretów, to rozłóżcie na planszy stare pomniejsze sekrety tak samo jak podczas przygotowania podstawowej wersji gry. Jeśli natomiast z nich korzystacie, to **nie umieszczajcie ich na planszy**, tylko wymieszajcie razem wszystkie pomniejsze sekrety (stare i nowe) i utwórzcie z nich **bank**, czyli zakrytą pulę, którą należy umieścić obok planszy (w trakcie gry pomniejsze sekrety będziecie dobierać z banku, więcej o tym na str. 3).



Pomniejsze sekrety z niniejszego dodatku mają odmienny **kolor awersu**, aby łatwo je było oddzielić, kiedy nie będziecie chcieli z nich korzystać.

E Umieśćcie planszę kramów obok głównej planszy gry. W grze na 5-6 graczy połóżcie na niej wszystkie żetony towarów: zarówno te z podstawowej wersji gry, jak i nowe z tego dodatku (w tym peleryny niewidki, których opis znajdziecie na kolejnej stronie). Jeśli gracie w gronie 2-4 graczy, ograniczcie liczbę towarów do 2 sztuk każdego rodzaju (za wyjątkiem koron, których należy umieścić wszystkie 3 sztuki), no chyba, że wspieracie handel nielegalnymi plecakami (w takim wypadku możecie – na własną odpowiedzialność! – wykorzystać w grze wszystkie towary).



F Rozmieszczenie na planszy figurek małych bożków nie ulega zmianie.

G W rozgrywce na 5-6 graczy dodajcie odznaki złodziejskiego mistrzostwa dla piątego i szóstego gracza.



H Nowe żetony złota po prostu dodajcie do banku. Złoto jest zasobem nielimitowanym, więc możecie je wykorzystać w każdej grze, niezależnie od składu osobowego.



I W rozgrywce na 5-6 graczy umieśćcie rozszerzenie planszy pod planszą główną (nie używajcie go w mniejszym gronie), tak jak pokazano na rysunku poniżej. Rozszerzenie przedstawia wskaźniki zdrowia dla dodatkowych graczy oraz nowy tor smoczej furii. Umieśćcie znacznik smoka (lub alternatywnie znacznik hydry) na polu odpowiadającym liczbie graczy.



J Nie ma żadnych zmian w zakresie przygotowania smoczej sakwy.

K W grze na 5-6 graczy umieśćcie dodatkowe 4 kopie kart Najemnik, Zwiad, Tajemny wolumin na odpowiednich stosach (no dobra, jeśli naprawdę musicie użyć wszystkiego, to – na własną odpowiedzialność! – możecie również dodać te karty w grze na 2-4 graczy, ale uwierzcie, nie ma takiej potrzeby).



L W grze na 5-6 graczy wtasujcie nowe 35 kart lochów do talii lochów. Możecie też to uczynić w gronie 2-4 graczy (ale miejcie na uwadze, że nowe karty zostały zaprojektowane generalnie z myślą o większym gronie).

M Umieśćcie swoje pionki graczy przed wejściem do lochów i dobierzcie po 5 kart ze swoich talii – wszystko zgodnie z normalnymi zasadami.

N Umieśćcie startowe kostki Brzdęk! w obszarze Brzdęk! zgodnie z kolejnością graczy i z uwzględnieniem normalnych zasad. Piąty i szósty gracz (podobnie jak gracz czwarty) nie umieszczają żadnej kostki w obszarze Brzdęk! Jednak gracz piąty otrzymuje 1 sztukę złota, zaś gracz szósty 2 sztuki złota.

Nowe zasady nowych elementów

Podnoszenie artefaktu

Jeśli korzystacie z nowych, srebrnych artefaktów, to w wielu komnatach znajdziecie po dwa artefakty, które będą mogły zostać podniesione przez dwóch różnych graczy. Jeśli chcesz wziąć artefakt z komnaty, w której znajdują się dwa artefakty, musisz wziąć złoty (leżący na wierzchu), a srebrny pozostawić dla innych graczy. Jeżeli na koniec gry dwóch graczy posiada tyle samo punktów, to remis rozstrzygany jest na korzyść tego, który posiada artefakt o wyższej wartości. A jeśli posiadają artefakty o takiej samej wartości, wówczas zwycięża posiadacz złotego artefaktu.

Pomniejsze sekrety

Jeśli korzystacie z nowych pomniejszych sekretów, to w takim wypadku żadne pomniejsze sekrety (ani stare, ani nowe) nie są rozkładane na planszy, lecz tworzą **bank**, czyli osobną pulę umieszczaną poza planszą. Po wejściu do komnaty z symbolem pomniejszego sekretu weź losowy pomniejszy sekret z banku i ujawnij go. Dzięki wejściu do danej komnaty możesz otrzymać sekret tylko raz na turę. Natomiast, gdy opuścisz komnatę i ponownie do niej wejdiesz **w którejś z późniejszych tur**, weź ponownie pomniejszy sekret z puli. Bez przeszkód możesz natomiast w tej samej turze wziąć kilka pomniejszych sekretów **z różnych komnat**.

Jest możliwe (choć mało prawdopodobne), że w rozgrywce zabraknie żetonów pomniejszych sekretów. W takim przypadku po wejściu do komnaty z symbolem pomniejszego sekretu nie otrzymujesz niczego.

Eliksir skradania



Ten nowy sekret po wykorzystaniu zapewnia ci -1 Brzdęk!, zaś pozostali gracze wydają +1 Brzdęk! Możesz użyć tego sekretu nawet wtedy, gdy nie masz jak wykorzystać otrzymanego -1 Brzdęk!

Trzymaj przed sobą do momentu wykorzystania, następnie zwróć żeton do pudełka.

Towary

Plecak



Działanie plecaka zasadniczo nie ulega zmianie – nadal możesz dzięki niemu wziąć dodatkowy artefakt. **Nigdy nie możesz jednak wziąć dwóch artefaktów z tej samej komnaty.**

Peleryna niewidka



Dzięki pelerynie niewidce do końca gry możesz ignorować symbole potworów w korytarzach (słowo „możesz” zostało podkreślone, ponieważ w pewnych szczególnych

sytuacjach nieignorowanie tych symboli może być opłacalne, więc zaznaczamy, że jest to możliwość, a nie obowiązek).

Jest też warta 5 punktów zwycięstwa na koniec gry.



Co nowego w kartach?

Karty zawarte w niniejszym dodatku zawierają nowe terminy.

Reakcja

Wiele spośród nowych kart posiada **symbol reakcji**. Dzięki nim otrzymasz możliwość działania w turach przeciwników, a twoje własne tury staną się bardziej efektywne.

Jeżeli spełniony zostanie warunek opisany przy symbolu reakcji, możesz ogłosić ten fakt i zagrać z ręki kartę z symbolem reakcji (umieść ją w swoim obszarze gry). Jeśli to zrobisz, dobierz 1 kartę ze swojej talii.

W momencie zagrania karty z symbolem reakcji nie generujesz żadnych zasobów ani nie aktywujesz jej efektów. Karta ta pozostaje jednak w twoim obszarze gry. Kiedy rozpocznie się twoja tura, wygeneruje ona dostarczane zasoby, a jej efekt zostanie aktywowany – dokładnie tak, jakby została normalnie zagrana.

Przykład: W trakcie uzupełniania puli kart lochów, po zakończeniu tury przez jednego z przeciwników, w puli kart lochów pojawił się potwór. Reagujesz, zagrywając kartę Asasyńki, następnie dobierasz 1 kartę ze swojej talii. Nie otrzymujesz w tym momencie 2 mieczy ani -2 Brzdęk! Obydwa profity otrzymasz natomiast w swojej najbliższej turze.



Masz czas na reakcję do końca tury przeciwnika, który doprowadził do spełnienia warunków reakcji. Nie musisz reagować niezwłocznie po spełnieniu warunku. Jeżeli po zagraniu karty z symbolem reakcji dobierzesz kolejną kartę z takim symbolem, to również możesz ją zagrać, o ile oczywiście został spełniony jej warunek.

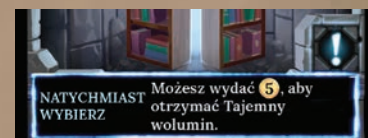
Nie możesz korzystać z reakcji w swojej własnej turze – możesz to robić wyłącznie **w turach przeciwników** oraz, w przypadku niektórych kart, **pomiędzy turami** (w trakcie uzupełniania puli kart lochów). Karty z symbolem reakcji możesz zagrywać w swojej turze dokładnie na takich samych zasadach, jak inne karty. Generują one wszystkie zasoby oraz zapewniają wszystkie opisane na nich efekty – po prostu nie dobierasz dodatkowej karty.

Wykorzystywanie reakcji w grze sprawia, że wyjątkowo istotne staje się przestrzeganie kolejności wykonywanych działań podczas kończenia tury. Pamiętaj, że, kończąc swoją turę, dobierasz ze swojej talii 5 kart. Dopiero po tym uzupełniasz pulę kart lochów (co może spełnić warunek zagrania kart z symbolem reakcji, które znajdują się pośród przed chwilą dobranych przez ciebie kart – uzupełnianie puli kart lochów ma miejsce **pomiędzy turami**, więc skorzystanie z reakcji będzie dozwolone).

Natychmiast wybierz

Niektóre z nowych kart posiadają specjalną wersję efektu Natychmiast, który nakazuje **wszystkim graczom** dokonać pewnego wyboru. W momencie, gdy karta z takim efektem zostanie umieszczona w puli kart lochów, każdy z graczy musi zdecydować, czy korzysta z możliwości oferowanej przez kartę. Gracze podejmują decyzje w kolejności, poczynając od aktywnego gracza lub, gdy karta pojawiła się w puli pomiędzy turami, poczynając od gracza, którego tura powinna się zaraz rozpocząć.

Jeżeli efekt **Natychmiast wybierz** oferuje dwie możliwości, każdy z graczy **musi wybrać** jedną z nich.



Przykład: Kiedy karta Dusigrosz pojawi się w puli kart lochów, wszyscy gracze muszą wybrać jedną z opcji: albo wziąć 2 sztuki złota i +1 Brzdęk!, albo 5 sztuk złota i +3 Brzdęk!

Karty z niniejszego dodatku łatwo rozróżnić od pozostałych po znaku wodnym, znajdującym się w polu tekstowym. Jeżeli zechcesz rozegrać partię bez tego dodatku, zamiast segregowania wszystkich kart przed rozpoczęciem gry, możesz na bieżąco usuwać karty z zaprezentowanym obok znakiem wodnym, gdy będą pojawiać się w puli kart lochów.



Postacie

W pudełku Brzdęk! Wesola kompania znajdziesz 6 unikalnych postaci, które możesz wykorzystywać w każdym składzie osobowym.

Postacie zostały zaprojektowane tak, aby mogły grać przeciwko sobie. Nie zalecamy korzystać z którejs z nich przeciw graczowi korzystającemu ze standardowej talii startowej. Nie ma natomiast przeszkód, aby mieszać postacie z tego dodatku z postaciami pochodzącymi z dodatków Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated – Drużyna zarządu oraz Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated – Drużyna „C”.

Podczas przygotowania rozgrywki połóż przed sobą planszę wybranej postaci oraz przynależne jej specjalne żetony (opisane poniżej). Zamiast standardowej talii startowej weź unikalną talię startową danej postaci. Możesz łatwo rozpoznać, do jakiej postaci należy dana karta, po symbolu znajdującym się przy prawej krawędzi karty.



Agnet, dowódczyni sił zbrojnych Króla Podgórze, to prawdziwie twarda sztuka. Wśród swych podwładnych cieszy się nie mniejszym respektem niż sam władca. Siłę jej autorytetu przewyższa jedynie jej pragnienie odzyskania krasnoludzkich włości utraconych na rzecz podziemnych monstrów.

Podczas przygotowania rozgrywki weź 4 żetony rekrutacji i umieść je na planszy Agnet.

Ileokroć zdobywasz kartę towarzysza, możesz wydać 1 żeton rekrutacji (i odłożyć go do pudełka), aby zdobyłą kartę odłożyć na wierzch swojej talii zamiast na stos kart odrzuconych.

Autorytet (karta z talii startowej Agnet) pozwala ci na koniec twojej tury odłożyć jedną zagrana kartę towarzysza na wierzch twojej talii zamiast na stos kart odrzuconych.

W talii startowej Agnet znajduje się towarzysz: Giermek rebeliantów. Trzecią unikalną kartą jest Pozycja obronna zapewniająca Agnet miecze w kryształowych grotach.

Talia startowa Agnet składa się z następujących kart: 5x Włam, 2x Potknięcie, 1x Pozycja obronna, 1x Autorytet oraz 1x Giermek rebeliantów.



Elfi awanturnik D'allan para się rabowaniem łupów, ponieważ uważa, że rabowanie łupów jest fajowe. Ten sprytny dandys potrafi na swej profesji nieźle zarobić, ale jego główny cel jest dość nietypowy: pragnie, by jego najcenniejsze znaleziska trafiły do muzeum i mogły być podziwiane przez wszystkich mieszkańców tego świata.

D'allan nie korzysta z żadnych żetonów specjalnych.

Podczas rozgrywki, kiedy zdobędziesz swoje pierwsze smocze jajo, połóż je na odpowiednim miejscu na planszy D'allana. To samo uczyni z pierwszym artefaktem, koroną oraz figurką małpiego bożka. Te cztery typy żetonów stanowią „znajdźki”, a trzy karty w startowej talii D'allana odnoszą się do nich. Kolekcja dostarcza ci złota, zaś Konkurencja i Wystawa zapewniają specjalny efekt (zależny od typu znajdźki):

Smocze jajo: -2 Brzdęk!

Figurka małpiego bożka: Usuń kartę Włam ze swojego obszaru gry albo stosu kart odrzuconych.

Korona: W tej turze nie musisz się zatrzymywać w kryształowych grotach.

Artefakt: W tej turze możesz kupować towary z rynku niezależnie od tego, w jakiej komnacie przebywasz (nie musisz znajdować się w komnacie z kramem).

Uwaga! Sam fakt umieszczenia znajdźki na planszy D'allana nie aktywuje żadnego efektu. Efekty opisane na planszy D'allana mogą zostać aktywowane wyłącznie za pomocą należących do D'allana kart. Jeżeli któryś z pozostałych graczy zdobędzie jakąś znajdźkę, nie ma powodu do dramatyzowania. Trzy karty z talii D'allana posiadają symbol reakcji odnoszący się do takich sytuacji.

Talia startowa D'allana składa się z następujących kart: 5x Włam, 2x Potknięcie, 1x Kolekcja, 1x Konkurencja oraz 1x Wystawa.





Brutalny ork Garignar był kiedyś jednym z tych symboli potworów w korytarzach. W końcu jednak przejrzał na oczy i stwierdził, że to ślepa uliczka kariery. Teraz wrócił do podziemi nie po to, by utrudniać życie poszukiwaczom przygód, lecz by samemu je złupić.

Podczas przygotowania rozgrywki weź żeton rzezi i połóż go na najwyższym polu („Start”) na planszy Garignara.



Raz na turę, gdy pokonasz **dowolnego potwora** (może to być również Wszędobylski goblin lub inny nieodrzućany po walce potwór), przesun żeton rzezi o jedno pole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Otrzymujesz nagrodę nadrukowaną na polu, na które został przesunięty żeton.

Uwaga! Pokonywanie potworów w korytarzach (reprezentowanych przez symbole), przez które się poruszasz, nie pozwala na przesunięcie żetonu rzezi (Garignar, choć wywodzi się właśnie z korytarzy, awansował już do rangi orkowej elity i lanie mięsa armatniego nie robi na nim wrażenia).

Na większości pól musisz wybrać jedną spośród dwóch nagród: 1 sztukę złota albo 1 sprawności; 1 sprawności albo 1 but; 2 sztuki złota albo dobranie 1 karty; 2 sprawności albo uleczenie 1 obrażenia. Ostatnie pole nagradza cię losowym pomniejszym sekretem – weź go z banku lub z dowolnego miejsca na planszy (w zależności od tego jak rozłożyliście pomniejsze sekrety na początku gry).

Garignar w swej talii startowej posiada kartę Rabnięcie, która generuje aż 2 miecze! Karta Rabunek zapewnia ci dodatkowe złoto za pokonywanie potworów w korytarzach. Natomiast Rozwółka pozwala skorzystać z reakcji, gdy któryś z pozostałych graczy pokona ostatniego potwora w puli kart lochów.

Talia startowa Garignara składa się z następujących kart: 5x Włam, 2x Potknięcie, 1x Rozwółka, 1x Rabunek oraz 1x Rabnięcie.



Zabór mienia jest o wiele prostszy, kiedy korzystasz z magii. Utalentowana czarodziejka Lenara uważa, że warto skorzystać z tego faktu dla osobistych profitów.

Podczas przygotowania rozgrywki weź 10 żetonów many i połóż je **obok** planszy Lenary, tworząc **pulę many**.



Dwie karty w talii startowej Lenary (Drenaż many oraz Lektura) zapewniają ci manę (z bonusem za sekrety, eliksiry oraz Tajemne woluminy). Kiedy otrzymujesz manę, połóż odpowiednią liczbę żetonów many **na planszy** Lenary. Uważaj, by nie pomieszać żetonów otrzymanej many (leżących na planszy Lenary) oraz tych znajdujących się w puli many (leżącej obok planszy).

W dowolnym momencie swojej tury możesz wydać posiadaną manę, aby rzucić zaklęcie. Każde z trzech dostępnych zaklęć może zostać rzucone maksymalnie raz na turę. Nie ma natomiast przeszkód, aby w jednej turze rzucić trzy różne zaklęcia (choć łatwe to nie jest).

Przemiana: Kosztuje 3 many i pozwala ci odrzucić 1 kartę, aby dobrać 1 kartę.

Duplikacja: Kosztuje 5 many i pozwala ci stworzyć „wirtualną” kopię dowolnej karty w twoim obszarze gry (zapewnia ona wszystkie swoje efekty oraz zasoby).

Lewitacja: Kosztuje 7 many i pozwala ci zdobyć kartę (z rezerwy lub puli kart lochów) bez płacenia jej normalnego kosztu w sprawności. Zdobytą kartę umieszczasz w ręce, co oznacza konieczność zagrania jej w aktualnej turze (no chyba, że w wyniku jakiegoś efektu ją odrzucisz).

Wydaną manę usuń z planszy Lenary i umieść w puli obok planszy. Nie możesz posiadać więcej niż 10 żetonów many. Jeśli karta nakazuje ci dobrać więcej many niż to możliwe, to po prostu weź tyle, ile się da.

Większość postaci rozpoczyna grę z talią startową zawierającą łącznie 2 buty. Lenara posiada tylko 1 but, za to karta Mignięcie pozwala jej się teleportować!

Talia startowa Lenary składa się z następujących kart: 5x Włam, 2x Potknięcie, 1x Drenaż many, 1x Mignięcie oraz 1x Lektura.



Na chodzie od czasów panowania Małpich Królów. Małpobot Alfa to (prawie) żywy pomnik upadłej cywilizacji. Zagarnia wszelkie skarby na swej drodze, nie troszcząc się kompletnie o wydawany przy tym hałas.

Podczas przygotowania rozgrywki weź 7 żetonów trybów i połóż je na odpowiednich miejscach na planszy Małpobota Alfa (zakrywając widoczne na nich symbole).



Kiedy otrzymasz przynajmniej jedno obrażenie podczas smoczego ataku, zdejmij z planszy Małpobota 1 żeton trybu – zawsze ten, który znajduje się najbardziej po lewej stronie. Możesz zdjąć tylko 1 żeton trybu na jeden smoczy atak (niezależnie od tego, ile obrażeń otrzymasz). Nie zdejmuj trybu, gdy otrzymasz obrażenia z innych powodów (np. przechodząc przez korytarze z symbolami potworów). Raz odsłonięty symbol po zdjęciu trybu pozostaje odkryty do końca gry. Nie zasłaniasz go, gdy uleczysz obrażenia.

Po usunięciu żetonu trybu odsłaniasz symbole widoczne na planszy Małpobota. Podczas **każdej** ze swych tur generujesz **wszystkie** zasoby oznaczone przez odkryte symbole (sprawność, miecze, buty).

Małpobot Alfa jest naprawdę hałaśliwy. W swojej talii startowej posiada aż dwie dodatkowe karty powodujące Brzdęk! (Rozpęd oraz Przetrawianie). Jednocześnie jednak karta Przetrawianie pozwala ci na leczenie, zaś Rozpęd powoduje Brzdęk! dopiero po zdobyciu artefaktu (wtedy też zaczyna zapewniać złoto). Postaraj się zdobyć figurkę małego bożka, gdyż dzięki niej karta Prymat umożliwi ci przechodzenie przez kryształowe groty bez zatrzymywania się i tym samym szybką ucieczkę z lochów.

Talia startowa Małpobota Alfa składa się z następujących kart: 5x Włam, 2x Potknięcie, 1x Rozpęd, 1x Przetrawianie oraz 1x Prymat.



Jest kotem. Panem własnego losu. Możesz się spytać, jakim cudem jest także profesjonalnym włamywaczem, ale chyba nie spodziewasz się, że kot udzieli ci odpowiedzi?

Podczas przygotowania rozgrywki weź 3 żetony kaprysów i połóż je **odkryte** na planszy Pana Drakarysa. Żeton z symbolem 1 sprawności powinien znaleźć się na miejscu oznaczonym jako „Zabawa”, żeton z symbolem miecza na miejscu oznaczonym jako „Syk”, zaś żeton z symbolem buta na miejscu oznaczonym jako „Pogoń” (wszystkie te miejsca posiadają także nadrukowane symbole odpowiednio: sprawności, miecza oraz buta).



Dwie karty w talii startowej Pana Drakarysa (Koci splendor oraz Przechadzka) nakazują ci odwrócić żeton kaprysu rewersem do góry. W takiej sytuacji musisz wybrać jeden z żetonów, który wciąż leży na planszy Pana Drakarysa awersem ku górze. Odwracasz go i następnie otrzymujesz zasób, który ten żeton przedstawia.

Na zakończenie swojej tury, w której wszystkie 3 żetony kaprysów na planszy Pana Drakarysa będą odwrócone rewersem do góry, wywołujesz niestandardowy smoczy atak (to NIE jest opcjonalne). Wylosuj **dokładnie 4 kostki** ze smoczej sakwy. Ignorujesz położenie znacznika smoka na torze smoczej furii oraz karty z efektem Zagrożenie. Nie otrzymujesz obrażeń, gdy w trakcie tego specjalnego ataku wylosowane zostaną kostki w twoim kolorze. Zamiast tego zabierasz je z powrotem do swoich zapasów. Pozostali gracze otrzymują obrażenia normalnie, a kostki smoka standardowo odłóż na bok.

Po rozpatrzeniu ataku dobrać normalnie karty na przyszłą turę, a także odwróć wszystkie 3 żetony kaprysów awersem do góry. Uzupełnij pulę kart lochów – może to spowodować kolejny (tym razem całkowicie normalny) smoczy atak.

Karta Przechadzka podwaja profity płynące z odwracania żetonów kaprysów (kiedy masz już artefakt). Karta Podchody pozwala natomiast ignorować symbole potworów w korytarzach.

Talia startowa Pana Drakarysa składa się z następujących kart: 5x Włam, 2x Potknięcie, 1x Koci splendor, 1x Podchody oraz 1x Przechadzka.

Podziękowania

Projekt dodatku

Evan Lorentz

Kierownictwo projektowe

Paul Dennen

Producent wykonawczy

Scott Martins

Projekt postaci i ilustracje

Raul Ramos

Projekt graficzny

Anika Burrell, Derek Herring,
Nate Storm, Alain Viesca

Ilustracje kart

Justine De Leon, Harvey Heinrich, Rastislav Le,
Samson Ledesma, Paul Roberts Medalla,
Lorene Angel Mocerro, Melvin Quito, Raul Ramos

Produkcja

Evan Lorentz

Wsparcie projektowe

Tim McKnight, Yuri Tolpin

Szczególne podziękowania dla:

Niesamowitej ekipy Dire Wolf Digital, ich rodzin oraz przyjaciół,
którzy pomagali nam testować Brzdęk!

Tłumaczenie:

Łukasz Gralak

Redakcja:

Bartosz Chlebicki

Skład graficzny:

Łukasz Kempański



www.direwolfdigital.com

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

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



**LUCRUM
GAMES®**

www.lucrumgames.pl

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

 [@Lucrum_Games](https://www.instagram.com/Lucrum_Games)

Oryginalni wydawcy: Dire Wolf Digital, Inc.

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

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