

BRZDĘK!

KATAKUMBY

NORY I MITYCZNE POTWORY



Czy... czy... czy... czyha coś tam w cieniu? Trzeba zmykać w oka mgnieniu! Strwożonym głosem mogą wygłaszać takie deklaracje wyłącznie ludzie słabego serca i głowy pozbawionej zmysłu do interesu. Owszem, na chyłą ucieczkę przyjdzie pora, ale wpierv warto skonfrontować się z tajemniczymi bestiami, by wejść w posiadanie chronionych przez nie bajecznych skarbów skrytych w legendarnych zaginionych komnatach. A i z bestii przy odrobinie szczęścia da się zrobić całkiem prestiżowe trofeum.

Zatem dalej, bracia i siostry, ku przygodzie!

Napisy końcowe (ale tym razem na początku)

Autor

Paul Dennen

Wsparcie projektowe i rozwój gry

Phil Amylon, Andy Clautice, Justin Cohen, Evan Lorentz,
Kevin Spak, Jay Treat, Caleb Vance

Producent wykonawczy

Scott Martins

Kierownictwo artystyczne

Clay Brooks, Derek Herring, Nate Storm

Projekt graficzny

Anika Burrell, Julianne Stone

Ilustracja okładkowa

Raul Ramos

Ilustracje na kartach

Allan Santos da Silva, Bruno de Mello,
Ernst Eskelsen, Rastislav Le, João Mileski

Produkcja

Evan Lorentz

Szczególne podziękowania:

Dla „weekendowych wojowników”:

Robert Cranshaw, Ken Dennen, Doug Dyer, Brian Koziol
oraz dla fantastycznej ekipy Dire Wolf Digital, ich rodzin i przyjaciół,
którzy pomagali nam testować Brzdęk!

Wersja polska

Lucrum Games

Tłumaczenie

Lukasz Gralak

Redakcja

Bartosz Chlebicki

DTP

Lukasz Kempński



www.direwolfdigital.com
[@direwolfdigital.bsky.social](https://twitter.com/direwolfdigital)
www.facebook.com/direwolfdigital



www.lucrumgames.pl
www.facebook.com/lucrumgames
Jesteśmy na Instagramie: [Lucrum_Games](https://www.instagram.com/Lucrum_Games)

Wydane przez: Dire Wolf Digital. © 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Dire Wolf oraz logo Dire Wolf są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Dire Wolf Digital, Inc.

Elementy gry



50 kart lochów

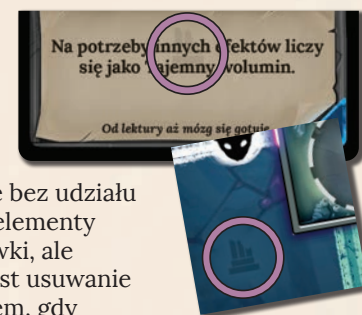


12 kwadratowych kafli
10 podziemi
2 azylu



5 pionków potworów
3 ożywione posągi
1 meduza
1 sfinks

Karty z tego rozszerzenia łatwo poznać po znaku wodnym widocznym w polu tekstowym. Nowe kafle również posiadają taki znak na swoich awersach. Jeżeli chcesz rozegrać partię bez udziału dodatku, możesz usunąć te elementy przed rozpoczęciem rozgrywki, ale równie dobrym sposobem jest usuwanie ich w trakcie za każdym razem, gdy wchodzi do gry.



Przygotowanie rozgrywki

Potasujcie 12 nowych kafla wraz z kaflami z podstawowej wersji gry (oczywiście zachowując podział na podziemia i azyl). W rozgrywce będziecie korzystać ze wszystkich kafla podziemi – na stworzonym z nich stosie umieśćcie 4 losowe kafle azylu. Niewykorzystane kafle azylu odłóżcie do pudełka bez ich podglądania.

Wszystkie pionki potworów umieśćcie w banku, tj. w pobliżu planszy Brzdęk!

50 nowych kart potasujcie wraz z kartami z podstawowej wersji gry i utwórzcie z nich talię kart lochów.

Pozostałe kroki przygotowania rozgrywki nie ulegają zmianie.

W pierwszej rozgrywce możecie czuć potrzebę zmanipulowania czynności tasowania (umieszczając nowe karty i kafle w górnej połowie talii), aby ujrzeć w grze więcej nowej zawartości. Nie sprzeciwiamy się takim praktykom.

Trofea

Brzdęk! Katakumby: Nory i mityczne potwory pozwala graczom wejść w posiadanie **trofeów** (czyli pionków potworów lub niektórych kart).

Kiedy pokonasz potwora lub wykorzystasz okazję, posiadającą na swojej karcie termin TROFEUM, nie odrzucaj takiej karty na główny stos kart odrzuconych, lecz umieść ją odkrytą **w pobliżu swojego obszaru gry** (czyli NIE w obszarze gry, ale także NIE na swoim stosie kart odrzuconych). Efekty opisane po terminie TROFEUM działają nieustannie aż do końca gry bądź momentu, w którym pozbedziesz się tej karty (w wyniku jakiegoś efektu).

Po wydaniu 3 mieczy na pokonanie Skostniałego ochroniarza normalnie aktywujesz efekt następujący po terminie POKONANIE, a więc otrzymujesz **3** oraz wydajesz +1 Brzdęk! Następnie umieszczasz tę kartę obok swojego obszaru gry. Zgodnie z efektem opisanym po terminie TROFEUM w końcowej punktacji otrzymasz **1** za każde posiadane **5**.

5 pionków potworów z tego dodatku również traktuje się jako trofea. Nieco później wejdziemy w detale tej kwestii.

Zwróć uwagę, że niektóre okazje (karty z fioletowym nagłówkiem) mają w swoim polu tekstowym wyłącznie termin TROFEUM, a nie posiadają tradycyjnego dla nich terminu WYKORZYSTAJ. Jednak z punktu widzenia zasad gry, kiedy wchodzisz w posiadanie takich kart, nadal liczy się to jako **wykorzystanie okazji** (lub ujmując to nieco mniej formalnie: kiedy „kupujesz” taką kartę, to wykorzystujesz okazję).

Efekt karty Złota rączka mówi: „Wykorzystanie każdej okazji w tej turze kosztuje cię o **2** mniej.” Jeżeli zatem chcesz pozyskać kartę Skrzydła nietoperzoczęłka (będącą jedną z okazji, czyli kart z fioletowym nagłówkiem, która posiada w swoim polu tekstowym wyłącznie termin TROFEUM), korzystasz ze zniżki zapewnianej przez powyższy efekt.



Jeżeli mało ci atrakcji w podziemiach, poszerz swoje doświadczenia, korzystając z aplikacji Dire Wolf Game Room dostępnej na PC, smartfony i tablety.



Co nowego na kaflach?

Korytarze wejściowe

Niektóre z nowych kafli przedstawiają „obowiązkowe wejścia” – korytarze oznaczone kolorem turkusowym. Odkrywając taki kafel podczas ruchu, nie masz pełnej swobody w wyborze jego ułożenia – musisz to uczynić w taki sposób, aby móc kontynuować ruch jednym z korytarzy wejściowych.

Po umieszczeniu kafla korytarze wejściowe przestają mieć jakiegokolwiek inne znaczenie (i stają się po prostu zwykłymi korytarzami). Wszyscy gracze mogą wejść na taki kafel z dowolnej strony, każdy efekt obracający kafle rozpatrywany jest normalnie.



Zapadnie

Ileokroć **po raz pierwszy w każdej turze** wejdiesz do komnaty z zapadnią, musisz dokonać wyboru:

- **Wpadka:** Osuwasz się w głąb pułapki, przyjmujesz 1 obrażenie i do końca tury nie możesz korzystać z butów (wciąż możesz korzystać z teleportacji, jeżeli jakiś efekt ci ją zapewni).
- **O mały włos:** Zręcznie unikasz pułapki, ale nie bez pewnego kosztu. Musisz **usunąć ze swojej ręki 1 kartę** i nie może to być Potknięcie.
- Jeżeli **w tej samej turze**, wrócisz do tej samej komnaty z zapadnią, całkowicie ignorujesz jej efekt (nie wybierasz niczego i nic się nie dzieje). Jeżeli jednak wejdiesz do innej komnaty z zapadnią albo wrócisz do komnaty w późniejszej turze, normalnie dokonujesz wyboru jak powyżej.

Nie możesz wybrać **wpadki**, jeżeli nie masz w swoich zapasach żadnej kostki Brzdęk! lub gdy przyjęcie 1 obrażenia doprowadziłoby cię do utraty przytomności. W takiej sytuacji musisz wybrać **o mały włos**, a jeżeli i to nie jest możliwe, to po prostu nie możesz dobrowolnie wejść do komnaty



z zapadnią. Nie możesz wybrać o **mały włos**, jeżeli nie posiadasz na ręce żadnych kart (lub jeśli masz same Potknięcia).

Rzadka sytuacja szczególna: Powyższy zakaz wybierania **wpadki** może, a nawet musi zostać złamany w jednym szczególnym przypadku. Jeśli odkrywasz **nowy kafel, który zmusza cię do wejścia do zapadni**, a nie możesz wykonać efektu o **mały włos**, to bezwzględnie musisz wykonać efekt **wpadki** (nawet jeśli doprowadzi cię to do utraty przytomności). Zwróć uwagę, że ze względu na konieczność usuwania karty z ręki rozsądnym staje się odkrywanie nowych kafli przed zagranie wszystkich kart.

Magiczne bariery



Czego to nie wymyślą specje od zabezpieczeń. Przez korytarze oznaczone widocznym obok symbolem magicznej bariery możesz normalnie przechodzić, dopóki nie posiadasz artefaktu. Po zdobyciu artefaktu przejście takimi korytarzami z wykorzystaniem butów staje się niemożliwe. Wciąż jednak możesz wzdłuż nich się teleportować.

Korytarze dwustronnie jednokierunkowe

Niektórzy architekci naprawdę upadli na głowę. Na kilku kaflach spotkasz się z korytarzami dwustronnie jednokierunkowymi. To, którym korytarzem musisz przejść, zależy od strony, z której przychodzisz.

Jeżeli chcesz wejść na ten kafel od strony jego górnej krawędzi, musisz przejść korytarzem z 2 symbolami potworów. Jeżeli natomiast chcesz opuścić ten kafel w kierunku jego górnej krawędzi, używasz korytarza bez symboli.

Jeżeli posiadasz wielki sekret mapy katakumb, możesz samodzielnie zdecydować o wyborze korytarza (mapa pozwala ci poruszać się „pod prąd” jednokierunkowych korytarzy).



Co oznacza „zdobycie” – doprecyzowanie

Niektóre karty w tym dodatku (*Wałęsacz jaskiniowy*, *Kleptoszczur*, *Kradzież artystyczna*) pozwalają ci zdobyć kartę bez normalnego wydawania wymaganej sprawności. Zwróć uwagę, że dotyczy to wyłącznie kart, które można zdobyć w rozumieniu zasad gry, czyli nie potworów (które się pokonuje) oraz nie okazji (które się wykorzystuje).



Zaginione komnaty

Na części nowych kafli znajdują się albo nory (o których w następnym rozdziale) albo zaginione komnaty. Te szczególne komnaty posiadają swoje własne unikalne zasady.

W większości zaginionych komnat znajduje się jedno bądź więcej specjalnych miejsc, na których gracze mogą umieszczać kostki Brzdęk! ze swoich zapasów (podobnie jak na ołtarzykach znanych z podstawowej wersji gry). Aby umieścić kostkę w zaginionej komnacie, musisz spełnić następujące warunki: musisz do takiej komnaty dotrzeć (o ile jakiś efekt nie mówi inaczej), musisz umieścić kostkę na pustym miejscu (jeżeli wszystkie zostały zajęte przez rywali to możesz winić tylko siebie za spóźnienie), **możesz posiadać w danej komnacie nie więcej niż 1 kostkę** (nigdy nie możesz dołożyć drugiej) i oczywiście musisz posiadać jakąkolwiek kostkę Brzdęk! w swoich zapasach.



Bazylika mamony

Aby umieścić kostkę na jednym z filarów bazyliki, musisz znajdować się na **dowolnym ołtarzyku**. Dowolnym, czyli tym widocznym na kafli (ilustracja obok) albo jakimkolwiek innym w całych katakumbach (przy czym, w tym drugim wypadku, Bazylika również musi być

już odkryta). Musisz złożyć darowiznę w postaci skromnej kwoty złota (zwracasz ją do banku) i w zależności od twej hojności otrzymujesz stosowne błogosławieństwo. Możesz dokonać tylko jednej darowizny i oczywiście nie możesz otrzymać błogosławieństwa, które wcześniej padło już łupem rywala.

Błogosławieństwa i związany z nimi cennik wygląda następująco:

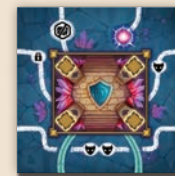
- 2** – Ulecz 1 obrażenie i weź wytrych z banku.
- 3** – Ulecz 2 obrażenia.
- 5** – Ulecz 1 obrażenie i weź 1 losowy wielki sekret z banku.
- 8** – Ulecz 1 obrażenie i weź 1 dowolny artefakt z dowolnej komnaty w całych katakumbach (nie możesz w ten sposób przekroczyć limitu posiadanych artefaktów).

Możesz zdecydować się na daną darowiznę nawet wtedy, gdy nie możesz otrzymać części albo nawet całości nagrody. Przykładowo możesz wydać **2** i wziąć z banku wytrych nawet wtedy, gdy nie posiadasz żadnych obrażeń i nie masz się jak uleczyć.

Jeżeli do tej pory nie było to jasne, precyzujemy, że na tym kafli znajduje się zarówno ołtarzyk jak filary bazyliki - na obydwu możesz posiadać po 1 kostce Brzdęk!

Kościółek ducha

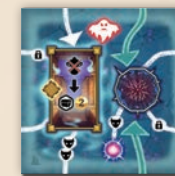
Jeżeli w tej komnacie znajduje się kostka w twoim kolorze, kiedy masz otrzymać obrażenie w wyniku wylosowania ze smoczej sakwy kości ducha, zamiast otrzymać obrażenie, możesz zabrać kostkę z kościółka ducha z powrotem do swoich zapasów. Możesz posiadać w kościółku tylko 1 swoją kostkę, ale jeżeli zabierzesz ją w opisany powyżej sposób i ponownie wejdziesz do tej komnaty, możesz umieścić w niej kostkę po raz kolejny.

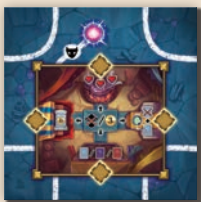


Ołtarz nawiedzonych

W tej komnacie znajduje się tylko 1 miejsce na kostkę. Aby ją tu umieścić, musisz usunąć 1 posiadane przez siebie trofeum. Jeżeli to uczynisz i umieścisz kostkę, otrzymujesz

2 z banku oraz możesz wziąć dowolny artefakt z dowolnej komnaty w całych katakumbach. Pamiętaj jednak, że nie możesz wziąć artefaktu, jeżeli miałoby to doprowadzić do przekroczenia limitu posiadanych przez ciebie artefaktów.

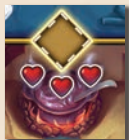




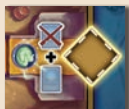
Osobliwy bazar

Każde z miejsc na kostkę w tej komnacie to unikalny stragan, który pozwala dokonać szczególnej transakcji. Aby umieścić kostkę na 1 z nich, musisz wydać **3** (zwrócić je do banku) **albo** usunąć 1 posiadane trofeum.

Oferta straganów wygląda następująco:



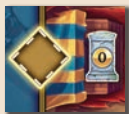
Mistyczny gulasz – Ulecz 3 obrażenia.



Magiczny dekokał – Usuń 1 kartę z obszaru gry albo stosu kart odrzuconych oraz dobierz 1 kartę. Możesz rozpatrzyć te efekty w dowolnej kolejności.




Gablotka różnorodności – Wybierz kartę z puli kart lochów i wykorzystaj ją, pokonaj albo zdobądź. Nie wydajesz żadnej sprawności ani mieczy.



Kontrabanda – Weź dowolny towar z planszy rynku (nie wydajesz żadnego złota poza ewentualnie tym wymaganym do umieszczenia kostki).

Skarbnica Umbrok Vessny

Ilekoć wejdiesz do tej komnaty, otrzymujesz **5** z banku i wydajesz +2 Brzdęk! (uszczipanie kapitału zdecydowanie nie raduje kościanej smoczy).


Jeżeli weźmiesz znajdujący się w tej komnacie artefakt albo otworzysz skrzynię, natychmiast teleportuj się do dowolnej z pozostałych 2 komnat znajdujących się na tym kaflu.

W skarbnicy Umbrok Vessny nie umieszczają się żadnych kostek Brzdęk!



Nory

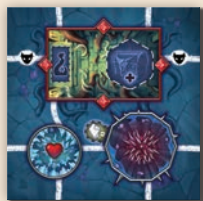
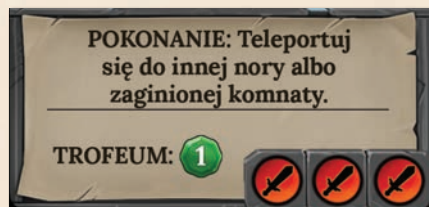
Każda nora to siedlisko przebrzydłego zła. Zatem zatkaj nos i przetrząśnij każdą szczelinę w ich poszukiwaniu. Po odkryciu i umieszczeniu kafla z norą umieść w norze odpowiedni pionek (bądź pionki) potwora. Po pokonaniu danego potwora zabierz jego pionek jako trofeum.



Nora ożywionych posągów

Rezydują tutaj 3 ożywione posągi. Przebywając w tej komnacie, możesz pokonać jednego z nich. Następnie musisz (zgodnie z efektem pokonania) teleportować się do innej nory bądź do zaginionej komnaty, o ile tylko jakieś zostały już odkryte. Pokonujesz 1 posąg, więc

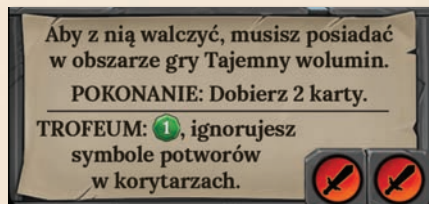
otrzymujesz 1 pionek w ramach trofeum. Jeżeli wrócisz do tej nory, możesz pokonać kolejny posąg (oczywiście mogą to też uczynić rywale).



Nora meduzy

Po wejściu do nory meduzy musisz ją **natychmiast** pokonać albo napotykasz jej petryfikujące spojrzenie i otrzymujesz 2 obrażenia. Natychmiast pokonać oznacza, że w momencie wejścia do nory musisz już posiadać 2 miecze oraz Tajemny wolumin

w swoim obszarze gry (jest to szczegółowe wymaganie pokonania meduzy). Jeżeli czegoś ci brakuje, otrzymujesz obrażenia.

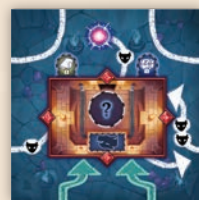


Nie otrzymujesz dalszych obrażeń, jeżeli zostaniesz w tej komnacie i rozpoczniesz w niej kolejną turę, ale wciąż możesz pokonać meduzę, jeżeli spełnisz warunki.

Pamiętaj, że nie możesz **dobrowolnie** wejść do nory meduzy, jeżeli będzie to oznaczało konieczność przyjęcia obrażeń, a nie posiadasz już wymaganej liczby kostek Brzdęk! w swoich zapasach albo gdy doprowadziłyby cię do utraty przytomności.

Rzadka sytuacja szczególna: Jeżeli pokonasz ożywiony posąg i musisz się teleportować do nory meduzy (ponieważ inne nory bądź zaginione komnaty nie zostały jeszcze odkryte) i nie możesz jej pokonać, a przyjęcie 2 obrażeń doprowadziłyby cię do utraty przytomności, to wtedy po prostu tracisz przytomność.

Posiadając meduzę jako trofeum, ignorujesz symbole potworów w korytarzach, a także otrzymujesz 1 na koniec gry.



Nora sfinksa

Przebywając w tej komnacie, możesz pokonać sfinksa na jeden z dwóch wybranych sposobów. Możesz rozwiązać tradycyjną zagadkę, wydając 7 sprawności, albo nie patyczkować się i wydać 4 miecze. Niezależnie

o wybranej metody rezultatem jest pokonanie (co samo w sobie zapewnia 7 sztuk złota).

