

BRZDĘK!

NIE DRAŻNIJ SMOKA

Korytarze pod Smoczą Twierdzą stanowią najbardziej niebezpieczne terytorium w całym królestwie. Tylko najwięksi rabusie mogą się tam zakraść, ograbić smoka i dać drapaka, żeby później przechwalać się swoimi wyczynami w każdej tawernie. Grupa śmiazków biegłych w złodziejskim fachu właśnie szykuje się do tej eskapady.

Po drodze będziecie rekrutować sojuszników i zbierać drogocenne łupy. Ale uwaga... jeden fałszywy krok i... brzdęk! – każdy nieostrożny hałas drażni smoka, a każdy skradziony artefakt wzmaga jego furię. Pozostaje mieć nadzieję, że inni będą zachowywać się głośnie.

Kto okaże się najsprytniejszym złodziejem? Komu uda się ujść z życiem i łupami, a kto na zawsze zostanie w smoczych podziemiach?

Zawartość gry



dwustronna plansza do gry



karty rezerwy
15 × Najemnik, 15 × Zwiad,
12 × Tajemny wolumin,
1 × Wszędobyłski Goblin



cztery 10-kartowe talie
startowe graczy,
każda zawierająca:
6 × Włam, 2 × Potknięcie,
1 × Na krawędzi, 1 × Unik



talia lochów
100 kart



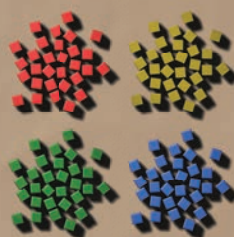
7 artefaktów



11 wielkich sekretów



18 pomniejszych sekretów



120 kostek Brzdęk!
po 30 w każdym kolorze gracza



znacznik smoka



24 kostki smoka



2 klucze



2 plecaki



3 korony



3 figurki
małego bożka



4 odznaki złodziejskiego
mistrzostwa



złoto



4 pionki graczy



smocza sakwa

Przygotowanie gry

A Każdy gracz bierze **30 kostek Brzdęk!** w swoim kolorze i umieszcza je w osobistych zapasach przed sobą. Każdy dostaje też pionek w swoim kolorze i **10-kartową talię startową**, składającą się z następujących kart:

- 6× Włam
- 2× Potknięcie
- 1× Na krawędzi
- 1× Unik

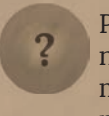
B  Poszczególne żetony umieście na planszy w następujący sposób: Umieście **7 odkrytych artefaktów** (o wartościach od 5 do 30) na polach oznaczonych odpowiednimi liczbami.

W przypadku, gdy w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, przed rozmieszczeniem artefaktów pomieszczajcie je zakryte i wybierzcie losowo kilka do usunięcia z gry.

- Przy **3 graczach** odłóżcie **1 artefakt** do pudełka.
- Przy **2 graczach** odłóżcie **2 artefakty** do pudełka.

C  Pomieszczajcie zakryte **wielkie sekrety**, następnie umieście je losowo rewersami do góry na każdym miejscu z symbolem wielkiego sekretu na planszy.

Pozostałe wielkie sekrety odłóżcie do pudełka, nie oglądając ich.

D  Pomieszczajcie zakryte **pomniejsze sekrety**, następnie umieście losowo po 2 na każdym miejscu z symbolem pomniejszego sekretu na planszy.

E Umieście **towary** w pobliżu kramów lub obok planszy:



2 klucze



2 plecaki



3 korony (o wartościach 10, 9 i 8)

F  Umieście **3 figurki małego bożka** w małym sanktuarium.

G  Umieście **odznaki złodziejskiego mistrzostwa** w pobliżu lewego górnego rogu planszy (po 1 na gracza).

H Umieście **żetony złota** (o wartościach 1 i 5), tworząc bank, obok planszy gry.

I Umieście **znacznik smoka** (czarny) na torze smoczej furii.

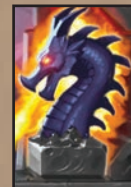
- W grze **4-osobowej** umieście go na **pierwszym** polu.
- W grze **3-osobowej** umieście go na **drugim** polu.
- W grze **2-osobowej** umieście go na **trzecim** polu.

J Wrzucicie **24 kostki smoka** (czarne) do **smoczej sakwy** i połóżcie sakwę obok planszy.

K Umieście w puli kart rezerw obok planszy stosy kart: Najemnik, Zwiad i Tajemny wolumin oraz kartę potwora: Wszędobylski Goblin.

L Potasujcie talię lochów i wyłóżcie z niej 6 odkrytych kart do puli kart lochów.

Jeśli któraś z wyłożonych kart ma z prawej strony **symbol smoczego ataku**, należy ją zastąpić inną kartą, aż żadna z wyłożonych kart nie będzie miała tego symbolu. Zastąpione karty z symbolem smoczego ataku należy wtasować z powrotem do talii lochów.



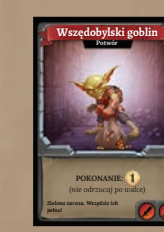
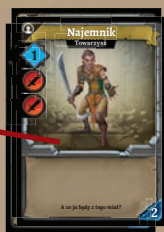
Obok talii lochów należy pozostawić miejsce na **stos odrzuconych kart lochów**, który powstanie w trakcie gry.

M Każdy z graczy umieszcza swój pionek przy wejściu do lochów u góry planszy, następnie tasuje swoją 10-kartową talię i dobiera z niej **5 kart**.

N Grę rozpoczyna najbardziej podstępny gracz (albo możecie w sposób losowy wybrać, kto zaczyna). Gracze będą wykonywać swoje ruchy jeden po drugim w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Pierwszy gracz umieszcza 3 kostki Brzdęk! w obszarze Brzdęk! na planszy. Drugi gracz umieszcza 2 kostki Brzdęk! Trzeci gracz (jeśli w grze bierze udział więcej niż 2 graczy) umieszcza 1 kostkę Brzdęk! na planszy. Czwarty gracz (w grze 4-osobowej) robi najmniej hałasu i nie musi umieszczać żadnej kostki w obszarze Brzdęk!

Przy mniejszej liczbie graczy rozkład początkowych kostek umieszczanych w obszarze Brzdęk! nie zmienia się.

Przykład po prawej stronie pokazuje przygotowanie gry na „przedniej” stronie planszy, która jest zalecana przy pierwszej grze. Po drugiej stronie planszy czeka na śmiałków inny, trudniejszy układ lochów!



Chcesz zostać złodziejem?

BRZDĘK! jest grą opartą na mechanizmie budowania talii. Każdy gracz ma własną talię kart, a jej rozbudowywanie jest częścią gry.

Gracz rozpoczyna każdą swoją turę z **5 kartami** na ręce i będzie je **wszystkie** zagrywał w wybranej przez siebie kolejności. Większość kart będzie generować **zasoby**, które występują w trzech różnych rodzajach:



SPRAWNOŚĆ, która jest używana do zdobywania nowych kart do swojej talii.



MIECZE, które są używane do pokonywania potworów panoszących się w lochach.



BUTY, które są używane do poruszania się po planszy.

Za każdym razem, gdy gracz **zdobywa nową kartę**, umieszcza ją odkrytą na **swoim stosie kart odrzuconych**. Zawsze, kiedy gracz ma dobrać kartę (oznacza to dobranie kart z talii gracza), a jego talia jest pusta, powinien potasować swój stos kart odrzuconych i odwrócić go jako nową talię. Po każdym przetasowaniu najnowsze karty stają się częścią większej i lepszej talii!

Wszyscy gracze rozpoczynają grę z takimi samymi kartami w swoich taliach, ale w swoich turach będą zdobywać różne karty. Ponieważ jest wiele rozmaitych kart, talia (i strategia) każdego z graczy będzie się w miarę rozwoju gry coraz bardziej odróżniać od innych.



Krok 1: Cel

Warunki tego złodziejskiego wyzwania są jasne: każdy musi wejść do lochów i ukraść artefakt. Ujście z życiem jest w gruncie rzeczy opcjonalne, acz rekomendowane.

Podczas gry gracz ma dwa cele:

- Zdobyć artefakt i uciec przed smokiem, wracając do miejsca rozpoczęcia przygody na zewnątrz lochów.

Pamiętaj! Można nieść **tylko 1 artefakt**, którego nie wolno się pozbyć po jego zabraniu. Należy rozważyć dokonanie wyboru!

- Zebrać wystarczającą liczbę punktów zwycięstwa za artefakt i inne łupy, aby pokonać swoich przeciwników i zdobyć tytuł największego złodzieja w królestwie!



Ten artefakt nie jest wart wiele punktów zwycięstwa, ale dość łatwo się do niego dostać. Trzeba będzie zgarnąć więcej łupów, aby dotrzymać kroku rywalom!



Ten artefakt jest wart dużo więcej punktów zwycięstwa, ale ścieżka do niego jest długa i niebezpieczna. Po jego zdobyciu trzeba zapewnić sobie drogę ucieczki z lochów!



Krok 2: Plan

Okradnięcie smoka nie jest prostym zadaniem. Trzeba przedzierać się przez kręte korytarze, walczyć z potworami i zdobywać cenne skarby.

Podczas swojej tury można wykorzystywać wygenerowane zasoby – **sprawność, miecze i buty** – aby wykonywać poniższe **akcje**. Każdą akcję można wykonać **dowolną liczbę razy**, o ile dysponuje się odpowiednimi **zasobami**. Można zaczekać i wykonać akcje po zagraniu wszystkich kart albo można wykonywać akcje pomiędzy zagrywanymi kartami. O ile zagranie wszystkich kart i wykonanie ich efektów jest obowiązkowe, o tyle wykorzystanie wygenerowanych zasobów obowiązkiem nie jest i nie trzeba wszystkich wykorzystać.

Zdobycie nowej karty do swojej talii

Sprawność można wykorzystać do zdobywania kart z niebieskim nagłówkiem z **puli kart lochów** (pula ta będzie się zmieniać w trakcie gry) albo kart z żółtym nagłówkiem z **rezerw** (które są takie same w każdej grze).



Koszt karty w punktach sprawności widnieje w jej prawym dolnym rogu. Po opłaceniu kosztu umieść kartę na swoim stosie kart odrzuconych (teraz jest częścią twojej talii).

Wykorzystanie okazji

Karty z fioletowymi nagłówkami, dostępne w puli kart lochów, są **okazjami**.

Okazje można zdobyć dzięki **sprawności**, ale nie stają się one częścią talii gracza. Zamiast tego gracz wykonuje polecenie podane na karcie po słowie **WYKORZYSTAJ**, a następnie umieszcza kartę okazji na głównym stosie odrzuconych kart lochów (obok talii lochów).

Koszt wykorzystania karty okazji w punktach sprawności widnieje w jej prawym dolnym rogu.

Walka z potworem

Karty z czerwonymi nagłówkami, dostępne w puli kart lochów, są **potworami**. Zamiast zdobywania potworów przy pomocy sprawności, walczy się z nimi, wykorzystując **miecze**.



Miecze, wymagane do pokonania potwora, widnieją w prawym dolnym rogu karty.

Walcząc z potworem z puli kart lochów, zdobywa się nagrodę podaną na karcie po słowie **POKONANIE**. Następnie karta potwora jest umieszczana na stosie odrzuconych kart lochów (nie na stosie odrzuconych kart gracza).

Można również walczyć z **Wszędobylskim Goblinem** dostępnym wśród kart **rezerw**. Nie jest on odrzucany po pokonaniu; każdy gracz może walczyć z nim **wielokrotnie** w każdej turze, za każdym razem zdobywając nagrodę.

Zakup towaru

Będąc w **komnacie z kramem**, można dokonać zakupu **towarów**.

Każdy dostępny towar kosztuje 7 sztuk złota. Umieść zakupiony towar przed sobą w swoim obszarze gry. Gracz może posiadać kilka sztuk tego samego towaru.

Towary dostępne do kupienia są opisane na końcu tej instrukcji.



Przemieszczanie się przez korytarze



Buty służą do poruszania się po lochach. Każdy but pozwala przejść przez jeden **korytarz** do następnej **komnaty**.

W przypadku niektórych korytarzy obowiązują specjalne reguły:

- Przejście przez korytarz z symbolem śladów stóp wymaga użycia **2 butów** zamiast jednego.
- Korytarz z symbolami potworów zadaje śmiałkowi, który przez niego przechodzi, tyle **obrażeń**, (opisujemy to w „Krok 4: Ucieczka”), ile jest tych symboli. Za każdy wykorzystany **miecz** można uniknąć jednego **obrażenia** (użycie mieczy przy przechodzeniu przez korytarze z potworami **nie jest obowiązkowe** – można po prostu przyjąć obrażenia).
- Nie można skorzystać z korytarza z symbolem kłódki, jeśli nie posiada się **klucza** (oferowanego przez **kramy**).
- Przez korytarz w kształcie strzałki można przechodzić tylko w kierunku wskazywanym przez strzałkę – normalnie nie można się nim przemieścić w przeciwnym kierunku.

Po wejściu do komnaty można wziąć 1 z dostępnych w niej żetonów (pomniejszy sekret, wielki sekret, figurkę małego bożka, artefakt) i umieścić go przed sobą.

- Gdy gracz bierze żeton artefaktu, przesuwa znacznik smoka o 1 pole do przodu na torze smoczej furii.
- Przy wejściu do komnaty można zabrać tylko 1 żeton (jeśli w komnacie dostępnych jest więcej żetonów, można później wyjść i ponownie wejść do tej komnaty, aby zabrać z niej kolejny żeton).
- Nie można zabrać artefaktu, jeśli już się jakiś posiada.
- Nie ma obowiązku zabrania żetonu, (można pominąć dany artefakt, aby zabrać cenniejszy z innego miejsca).
- Po zabraniu żetonu wielkiego lub pomniejszego sekretu gracz go odkrywa. Znaczenie poszczególnych żetonów sekretów jest opisane na końcu tej instrukcji. Gdy gracz bierze jeden z dwóch dostępnych w komnacie pomniejszych sekretów, nie może podejrzeć, jaki jest drugi z nich.



Za każdym razem po wejściu do **kryształowej groty** gracz jest **wyczerpany** i nie może już korzystać z **butów** w tej turze. Nadal może się przemieścić przez **teleportację** (opisaną w Manewrach zaawansowanych), ale nie będzie mógł korzystać z butów aż do następnej tury.

Istnieją dwa inne efekty często występujące na kartach:

Zdobywanie złota

- 2** Gdy gracz zyskuje **złoto**, bierze je z banku i umieszcza przed sobą. Każde złoto jest warte 1 punkt zwycięstwa na końcu gry, ale można je też wykorzystać do innych celów podczas gry (np. do zakupu towarów).

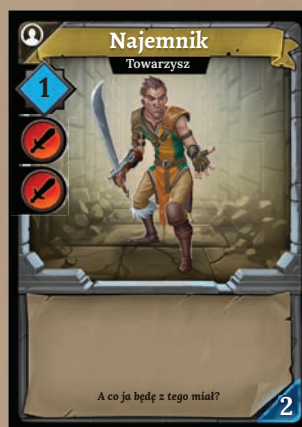
Brzdęk!

Niektóre karty powodują, że gracz wywołuje hałas i wydaje **Brzdęk!** Gdy tak się stanie, należy dodać podaną liczbę kostek Brzdęk! ze swoich osobistych zapasów do obszaru Brzdęk! na planszy.

Niektóre przebiegłe karty powodują usunięcie kostek Brzdęk! Za każdą uzyskaną ujemną wartość Brzdęk! gracz może usunąć 1 swoją kostkę Brzdęk! z obszaru Brzdęk! Jeżeli gracz nie ma tam wystarczającej liczby kostek, może uniknąć konieczności dodania kostek Brzdęk! w późniejszej części swojej tury, gdyby nakazywał mu to jakiś efekt. Ewentualnie pozostała ujemna wartość Brzdęk! jest tracona po zakończeniu tury.

Tura gracza kończy się po zagraniu **wszystkich** kart z ręki (**gracz musi zagrać każdą kartę**, nawet jeśli jej efekt jest niekorzystny) i wykonaniu wskazanych akcji. Należy przy tym pamiętać, że wykonanie wszystkich efektów opisanych w polu tekstowym, a także **wygenerowanie** wszystkich wskazanych na kartach zasobów (sprawności, mieczy i butów) jest **obowiązkowe**. Nie ma natomiast obowiązku wykorzystania tychże wygenerowanych zasobów. Następnie wszystkie zagrane karty należy umieścić na swoim stosie kart odrzuconych i dobrać **5 nowych kart** w przygotowaniu do nowej tury. Wszelkie niewykorzystane zasoby – sprawność, miecze i buty – są tracone.

Zielony gracz rozgrywa swoją turę, zagrywając następujące karty:



Zielony gracz wykonuje polecenia na swoich kartach od razu po ich zagraniu. Dodaje 1 kostkę Brzdęk! do obszaru Brzdęk! za Potknięcie, a następnie usuwa ją po zagraniu karty Skradanie (pozostaje mu -1 Brzdęk! z tej karty, który może wykorzystać później, gdyby jakaś karta spowodowała więcej hałasu i nakazywała dodanie kostki Brzdęk!).

Ma też w sumie dwa buty, które wykorzystuje do przejścia przez dwa różne korytarze. Kończy ruch w kryształowej grocie; gdyby miał więcej butów i tak nie mógłby już z nich skorzystać w tej turze.

Wykorzystuje swoje dwa miecze do pokonania Twardogłowego z puli kart lochów. Zyskuje 3 sztuki złota (za POKONANIE tego potwora) i umieszcza kartę potwora na stosie odrzuconych kart lochów.

Wykorzystuje swoje 3 punkty sprawności, aby zdobyć kartę Lochokrażcy z puli kart lochów. Umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych (właśnie zdobył tę kartę, lecz będzie mógł skorzystać ze złota lub sprawności z tej karty dopiero wtedy, gdy przetasuje swój stos kart odrzuconych, a następnie dobierze tę kartę na rękę i ją zagra).

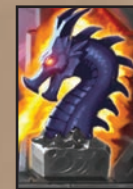
Po zagraniu wszystkich kart ze swojej ręki i wykorzystaniu wszystkich zasobów zielony gracz kończy swoją turę.



Krok 3: Reakcja smoka

Smok pilnujący Smoczej Twierdzy nie będzie obojętnie patrzył na kręcących się rabusiów zabierających jego skarby.

Na końcu każdej tury puste miejsca (jeśli takie są) w puli kart lochów należy uzupełnić nowymi kartami z talii lochów. Jeżeli któraś z dokładanych kart zawiera symbol smoczego ataku, smok atakuje! Ale **tylko raz**, niezależnie od tego, ile symboli smoczego ataku zostało odkrytych.



Aby przeprowadzić **atak**, weźcie wszystkie **kostki Brzdęk!** z **obszaru Brzdęk!** na planszy i wrzucie je do **smoczej sakwy**. Potrząśnijcie sakwą, aby pomieszać kostki i wylosujcie z niej tyle kostek, ile pokazano na **torze smoczej furii** na polu, na którym znajduje się **znacznik smoka**. Każda wyciągnięta **czarna kostka smoka** jest odkładana na bok, ale każda **kolorowa kostka** oznacza **obrażenie** (opisujemy to poniżej „Krok 4: Ucieczka”) zadane danemu graczowi (niewyciągnięte kostki pozostają w sakwie – mogą zostać wyciągnięte później, przy kolejnym ataku). Im więcej hałasu gracz robi, tym bardziej prawdopodobne jest, że smok go zauważy i zaatakuje. Pilnowanie swojego poziomu hałasu jest kluczem do przetrwania!

Smocza furia rośnie podczas gry. Za każdym razem, gdy jakiś gracz podniesie artefakt lub odkryje smocze jajo (rodzaj pomniejszego sekretu), należy przesunąć znacznik smoka o 1 pole do przodu na torze smoczej furii. Może to spowodować, że przy następnym ataku trzeba będzie wylosować więcej kostek, co może okazać się śmiertelnym zagrożeniem dla niektórych graczy.

Na końcu tury żółtego gracza pozostały tylko 3 karty w puli kart lochów. Z talii lochów odkrywane są 3 nowe karty, aby uzupełnić puste miejsca. Dwie z nich mają symbol smoczego ataku, co wywołuje atak smoka na koniec tej tury.

Wszystkie kostki z obszaru Brzdęk! na planszy są umieszczane w smoczej sakwie. Znacznik smoka znajduje się obecnie na piątym polu toru smoczej furii, więc losujemy 4 kostki z sakwy. Pierwsza jest czarna; jest więc odkładana na bok i nie wpływa na żadnego z graczy. Druga jest zielona, więc zielony gracz otrzymuje 1 obrażenie. Ostatnie 2 kostki są żółte, zatem żółty gracz otrzymuje 2 obrażenia.

Krok 4: Ucieczka

Przeszukiwanie lochów jest obarczone ryzykiem. Mistrz złodziejskiego fachu musi uważać na swój stan fizyczny, aby zmaksymalizować swoje zyski i szanse na przeżycie. Dwie największe przeszkody w swobodnym wydawaniu pieniędzy to bankructwo i śmierć.

Zdrowie każdego z graczy jest zaznaczone na **wskaźniku zdrowia** u dołu planszy. Gdy gracz otrzymuje **obrażenia** podczas gry (a otrzyma je na pewno), należy umieszczać symbolizujące je kostki na wskaźniku zdrowia w danym kolorze, zaczynając od lewej strony.

- Jeśli obrażenia pochodziły od smoczego ataku, należy wykorzystać kostki, które zostały wyciągnięte ze smoczej sakwy.
- Jeśli gracz przyjął obrażenia, przemieszczając się przez korytarz z potworami bez użycia mieczy, należy wziąć kostki z osobistych zapasów gracza. Uwaga: nie można dobrowolnie przyjmować obrażeń w ten sposób, aby spowodować całkowite wypełnienie wskaźnika zdrowia gracza!



Niektóre efekty (oznaczone symbolem serca) mogą **leczyć** obrażenia. Lecząc się, należy zabrać kostkę swojego koloru ze swojego wskaźnika zdrowia i umieścić ją w swoich osobistych zapasach.

Jeśli wskaźnik zdrowia gracza kiedykolwiek się zapełni, gracz traci przytomność. Co dzieje się dalej, zależy od tego, co udało się graczowi do tej pory zdziałać:

- Jeśli gracz zdobył artefakt i uciekł z obszaru podziemi, to zostaje uratowany przez mieszkańców pobliskiego miasteczka i może policzyć na koniec gry zebrane przez siebie punkty zwycięstwa.
- Jeśli gracz nie zdobył artefaktu lub nadal znajduje się w podziemiach, to nie ma dla niego ratunku. Automatycznie przegrywa.



Po zdobyciu artefaktu gracz może próbować wydostać się do miejsca, skąd rozpoczął przygodę, na zewnątrz lochów. Jeśli uda mu się tam wrócić, zanim straci przytomność, to zdobędzie **odznakę złodziejskiego mistrzostwa** wartą dodatkowe 20 punktów zwycięstwa!

Pamiętajcie, kto nie ma jeszcze artefaktu, nie może opuścić lochów, ani nawet zostać uratowany!



Podziemia

Krok 5: Koniec przygody

Dobre wyczucie czasu jest kluczowe w tej akcji – lepiej zostać złapanym przez strażę niż zostać zabitym przez smoka! Nie ma jednak nic złego w przysłowiowym podłożeniu świni rywalom, jeśli już jest bezpiecznie. Jakież to wspaniałe uczucie prowokować rozwścieczonego smoka i patrzeć jak inni panicznie próbują wydostać się na powierzchnię!

Gdy któryś z graczy opuści lochy lub straci przytomność, nie wykonuje już swoich normalnych tur. Nie dodaje więcej kostek Brzdęk! do obszaru Brzdęk! Karty wpływające na wszystkich graczy **nie** wpływają już na takiego gracza. Jeśli jakieś kostki w jego kolorze zostaną wyciągnięte ze smoczej sakwy, nie otrzymuje on obrażeń – kostki te są traktowane niczym czarne kostki.



Ponadto gracz, który jako pierwszy **opuści lochy lub straci przytomność**, natychmiast przenosi swój pionek na pierwsze (najbardziej z lewej) pole **toru odliczania** znajdującego się w pobliżu zejścia do lochów. W następnej turze tego gracza, zamiast normalnej tury, gracz ten przesuwą swój pionek o 1 miejsce w prawo na torze odliczania i wykonuje efekt tego pola (inni gracze, którzy później opuszczą lochy lub stracą przytomność, **nie** korzystają z toru odliczania).

- Na polach od drugiego do czwartego powoduje to **natychmiastowy smoczy atak**. Dla każdego z tych ataków, ze smoczej sakwy wyciągane są dodatkowe kostki: 1 dodatkowa kostka na drugim polu, 2 dodatkowe kostki na trzecim i 3 dodatkowe kostki na czwartym.
- Na piątym polu **ostateczny smoczy atak** powoduje, że wszyscy gracze znajdujący się nadal w lochach **tracą przytomność**.

Gdy wszyscy gracze opuszczą lochy lub stracą przytomność, **gra się kończy**. Wszyscy gracze, którzy uciekli z lochów (albo przynajmniej z podziemi), sumują swoje punkty zwycięstwa, podliczając je następująco:

-  Wartość zdobytego artefaktu.
-  Punkty zwycięstwa z innych zdobytych żetonów.
-  Punkty zwycięstwa równe liczbie sztuk złota, które zgromadzili.
-  Punkty zwycięstwa za karty w swojej talii (wartość punktowa karty widnieje w prawym górnym rogu karty).

Gracz z największą liczbą **punktów zwycięstwa** wygrywa grę i zostaje ogłoszony największym złodziejem w królestwie! W przypadku **remisu** zwycięża ten gracz spośród remisujących, który ma najcenniejszy **artefakt**.

UWAGA!

Aplikacja do gry Brzdęk! umożliwia sprawne zliczanie punktów. Zapamiętuje też historyczne rozgrywki, wyniki graczy, liczbę zwycięstw, a nawet artefakty zdobyte w poszczególnych rozgrywkach! Dzięki aplikacji możecie również grać w Brzdęk! w wariacie solo! Aplikacja, zawierająca grę Brzdęk!, nazywa się Dire Wolf Game Room.

Manewry zaawansowane

Warto poznawać nowe złodziejskie sztuczki – nigdy nie wiadomo, kiedy któraś z nich może uratować życie.

Brak kostek Brzdęk! – Jeśli graczowi wyczerpią się kostki Brzdęk! w jego osobistych zapasach, to nie może dobrowolnie przyjmować obrażeń podczas przechodzenia przez korytarze. Ponadto nie może zostać zmuszony do dodawania kostek Brzdęk! do obszaru Brzdęk! na planszy – może hałasować do woli (przynajmniej do czasu, gdy nie odzyska jakichś kostek dzięki leczeniu).

Kolejność zagrywania kart – Efekty niektórych kart zależą od posiadanych rzeczy albo tego, co gracz zrobił w swojej turze. Uzyskuje się te efekty **niezależnie od kolejności zagrywania kart**.

Przykłady: Zwiadowca Rebeliant mówi: „Jeżeli posiadasz w obszarze gry innego towarzysza, dobierz 1 kartę.” Dobierasz kartę niezależnie od tego, czy zagrasz innego towarzysza przed czy po Zwiadowcy Rebeliancie.

Król Podgórze mówi „Jeżeli posiadasz koronę, + oraz +.

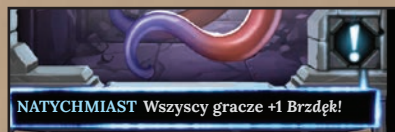
Jeśli go zagrasz, a później w tej samej turze kupisz koronę, korzystając z kramu, nadal otrzymasz miecz i but.

Pozera mówi „Za każdy Brzdęk!, który wydasz w tej turze, +.

Zyskasz sprawność nawet za Brzdęk! zrobiony przed zagranieniem Pozera.

Kramy – Na drugiej stronie planszy kramy nie są zgrupowane w jednym obszarze w środku lochów. Wędrownych kupców można spotkać w miejscach rozproszonych po całych lochach.

Natychmiast – Instrukcja podana na karcie po tym słowie kluczowym jest rozpatrywana, gdy **karta jest odkrywana i dokładana do puli kart lochów** (przed ewentualnym smoczym atakiem, który mógł zostać wywołany przez dokładanie kart do puli kart lochów na końcu tury gracza).



Obszar gry – Gdy gracz zagrywa karty podczas swojej tury, trafiają one na **jego obszar gry** przed nim. Pomaga to śledzić karty wykorzystane podczas danej tury. Jeśli gracz musi przetasować **swój stos kart odrzuconych** podczas swojej tury, nie przetasowuje kart znajdujących się w jego obszarze gry.

Odrzuć – Niektóre karty nakazują odrzucić kartę. Odrzucana karta jest odkładana na stos kart odrzuconych danego gracza. Można odrzucać z ręki tylko te karty, które nie zostały jeszcze zagrane. Odrzucana karta nie wywołuje swojego normalnego efektu, co oznacza, że odrzucanie może być przydatnym sposobem obejścia kart, które generują Brzdęk! Jeśli polecenie nakazuje odrzucić kartę, aby otrzymać coś w zamian, to trzeba faktycznie jakąś kartę odrzucić, aby dostać opisaną nagrodę.

Przykład: karta Szybkie ręczki mówi: „Odrzuć 1 kartę, aby dobrać 2 karty”. Jeżeli gracz nie ma na ręce karty do odrzucenia, to nie będzie mógł dobrać 2 kart.

Rezerwy – Liczba kart Najemnik, Zwiad i Tajemny wolumin, znajdujących się w rezerwach, jest ograniczona. Karty te mogą się wyczerpać, jeśli gracze zdobędą je wszystkie.

Teleportuj się – Teleportacja jest specjalną formą ruchu, która pozwala na przemieszczenie się do dowolnej komnaty połączonej korytarzem z bieżącą komnatą. Nie trzeba używać butów ani walczyć z potworami w korytarzu. Można nawet skorzystać z zamkniętych (nie posiadając klucza) lub jednokierunkowych (w przeciwnym kierunku) korytarzy, przez które normalnie nie dałoby się przejść. Jeśli gracz zdobył już artefakt, to może się teleportować na zewnątrz lochów z komnaty bezpośrednio sąsiadującej z wejściem do lochów. Nadal trzeba pamiętać, że w turze, w której gracz wszedł (w dowolny sposób) do kryształowej groty, nie może już korzystać z butów przez resztę swojej tury.

Usuń – Niektóre karty i efekty mogą spowodować wyrzucenie karty z gry. Usuwa to daną kartę całkowicie z talii gracza, co może być bardzo korzystne w przypadku dość słabych kart, stanowiących talię startową gracza. Gdy karta jest usuwana z gry, gracz wybiera ją ze swojego stosu kart odrzuconych albo swojego obszaru gry i odkłada do pudełka **na końcu tury** (a więc efekt karty usuwanej **z obszaru gry** zdąży się aktywować przed usunięciem).

Zagrożenie – Za każdą kartę z tym słowem kluczowym, widoczną w puli kart lochów, losuje się dodatkową kostkę ze smoczej sakwy podczas każdego smoczego ataku.



„Zawinięte” korytarze – Korytarze, które wychodzą poza brzeg planszy, łączą się z jej przeciwległym brzegiem. Wymagają one **1 buta**, jak inne, normalne korytarze. Takie korytarze występują na lewej i prawej krawędzi planszy i są oznaczone symbolem dłoni.

Zdobycie – Instrukcja podana na karcie po tym słowie kluczowym jest wykonywana raz, gdy gracz zdobywa daną kartę z puli kart lochów (a nie, kiedy ją później zagrywa z ręki).



Źródło uzdrawiającej wody – Gdy gracz wejdzie do komnaty ze źródłem uzdrawiającej wody, może wyleczyć 1 obrażenie.



Podziękowania

Pomysł i projekt gry

Paul Dennen

Producent wykonawczy

Scott Martins

Kierownictwo artystyczne, projekt graficzny

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Ilustracje na kartach

Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Paul Ramos

Produkcja

Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

Dodatkowe projektowanie gry

Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Opracowanie gry

Dan Burdick, Matt Nass, Luis Scott-Vargas, Conley Woods

Tłumaczenie

Jakub Niedźwiedź

Korekta

Krystian Łukaszewski

Tłumaczenie kart

Łukasz Gralak, Tomasz Międzik i Marian Dudek

Podziękowania za pomoc dla: Bartosza Chlebickiego, Mateusza Szczepaniaka, Sebastiana Adamiaka, Łukasza Karkowskiego, Pawła Nowaka i Grzegorza Margulewicza.

Specjalne podziękowania

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

The Wizard's Chest w Denver (wizardchest.com)



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



www.lucrumgames.pl
www.facebook.com/lucrumgames
Jesteśmy na Instagramie: Lucrum_Games

Wielkie sekrety



Eliksir uzdrowienia

Wykorzystaj podczas swojej tury, aby wyleczyć 2 obrażenia.

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



Kielich

Zatrzymaj ten żeton – jest on wart 7 punktów zwycięstwa na końcu gry. Nie jest artefaktem.



Przebłysk geniuszu

Natychmiast dobierz 3 karty, następnie zwróć żeton do pudełka.



Wielki skarb

Ten żeton liczy się jak 5 sztuk złota. Można go zachować do końca gry albo wydać normalnie jako złoto.



Większy przyrost sprawności

Natychmiast zyskaj 5 punktów sprawności, następnie zwróć żeton do pudełka.

Towary



Klucz

Pozwala graczowi korzystać z korytarzy z symbolem kłódki.

Jest też wart 5 punktów zwycięstwa na koniec gry.



Korona

Jest warta wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.

Gracz kupując koronę wybiera najcenniejszą spośród dostępnych.



Plecak

Pozwala graczowi nieść dodatkowy artefakt.

Jest też wart 5 punktów zwycięstwa na koniec gry.

Jeśli gracz ma 2 plecaki, to może nieść 3 artefakty.

Pomniejsze sekrety



Eliksir leczenia

Wykorzystaj podczas swojej tury, aby wyleczyć 1 obrażenie.

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



Eliksir siły

Wykorzystaj podczas swojej tury, aby zyskać 2 miecze.

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



Eliksir szybkości

Wykorzystaj podczas swojej tury, aby zyskać 1 but.

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



Magiczne źródło

Na końcu tej tury usuń kartę ze swojego stosu kart odrzuconych lub ze swojego obszaru gry. Zwróć kartę i ten żeton do pudełka.



Przyrost sprawności

Natychmiast zyskaj 2 punkty sprawności, następnie zwróć żeton do pudełka.



Skarb

Ten żeton liczy się jak 2 sztuki złota. Można go zachować do końca gry albo wydać normalnie jako złoto.



Smocze jajo

Zatrzymaj ten żeton – jest on wart 3 punkty zwycięstwa na koniec gry. Przesuń znacznik smoka o 1 pole do przodu na torze smoczej furii.