

BRZDĘK!™

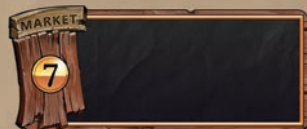
Mokra robota

Lochy zostały splądrowane, ale krążą legendy o skarbach ukrytych w zatopionych komnatach. Nikt nie potwierdzi tych historii, bo żaden śmiałek dotąd nie wyszedł stamtąd żywy. Podobno i w tych korytarzach grasuje rozwścieczony smok. Ale przecież dla mistrzów złodziejskiego fachu, takich jak Wy, nie ma takiej roboty, która byłaby zbyt mokra!

Zawartość dodatku



dwustronna plansza do gry



plansza kramów



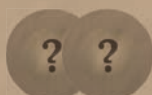
35 kart do talii lochów



karta Złota Rybka



1 wielki sekret



2 pomniejsze sekrety



2 akwalungi

Przygotowanie gry

BRZDĘK! Mokra robota pozwala na zastąpienie oryginalnej planszy do gry nową.

Jeśli korzystacie z planszy dodatku Mokra robota:

- Umieście 2 żetony akwalungów razem z innymi towarami na planszy kramów.
- Umieście nową kartę potwora **Złota Rybka** w rezerwach obok **Wszędobyłskiego Goblina** (karta ta nie jest odrzucana po jej pokonaniu; każdy gracz może walczyć wiele razy w każdej turze zarówno ze Złotą Rybką, jak i Wszędobyłskim Goblinem, za każdym razem zdobywając odpowiednią nagrodę).

Niezależnie od tego, czy korzystacie z nowej planszy, czy planszy z podstawowej wersji gry:

- Wmieszajcie nowy wielki sekret (eliksir heroizmu) oraz pomniejsze sekrety (eliksir siły, skarb) do oryginalnych sekretów, gdy będziecie losować ich rozmieszczenie na planszy. Plansza dodatku Mokra robota ma dodatkowe miejsca na umieszczenie tych sekretów. Przy korzystaniu z pierwotnej planszy po prostu usuńcie niewykorzystane sekrety do pudełka bez ich oglądania.
- Umieście planszę kramów obok głównej planszy gry. Umieście na niej wszystkie towary.
- Wtasujcie 35 nowych kart z dodatku Mokra robota do talii lochów.

Poza tym przygotowanie gry z dodatkiem przebiega tak samo jak w przypadku podstawowej wersji gry.

UWAGA!

Rozgrywkę w **BRZDĘK! Mokra robota** możecie urozmaicić, grając z aplikacją! Szukajcie **Dire Wolf Game Room**.

Nowe narzędzia

Akwalung



Dostępny jest teraz nowy towar – **akwalung**.

Podczas gry można go kupić tak samo jak inne towary. Kosztuje 7 sztuk złota i jest wart 5 punktów zwycięstwa na końcu gry.

Pływanie



Wiele komnat na nowej planszy jest zatopionych.

Jeśli rozpoczynasz swoją turę w zatopionej komnacie, musisz wypłynąć, aby zaczerpnąć powietrza!

W dowolnym momencie podczas swojej tury musisz przedostać się do komnaty, która nie jest zalana. Jeśli zakończysz swoją turę i tego nie zrobisz, to otrzymasz **1 obrażenie od zanurzenia** (jeśli nie masz dostępnych kostek Brzdęk! w swoich zapasach i musisz otrzymać to obrażenie, to tracisz przytomność). Jednak możesz uniknąć tego obrażenia, jeśli posiadasz **akwalung**.

Korytarze, łączące dwie zatopione komnaty, to **zalne korytarze**, które są oznaczone nowym symbolem.

Aby przemieścić się przez taki korytarz, trzeba albo wydać 2 buty, albo tylko 1, jeśli posiada się **akwalung**.



Korytarze wywołujące hałas

Niektóre korytarze na nowej planszy są oznaczone jednym lub kilkoma symbolami Brzdęk! Przemieszczając się przez taki korytarz, trzeba dodać kostki Brzdęk! do obszaru Brzdęk! na planszy w liczbie równej tym symbolom (w dodatku Mokra robota reprezentuje to plusk wydawany przez gracza, wpadającego do wody).



Nie dodaje się kostek Brzdęk! podczas teleportacji przez takie korytarze. Jeśli gracz nie ma kostek dostępnych w swoich osobistych zapasach, to może poruszyć się przez nie bez kary.

Komnaty ze skarbem



Niektóre komnaty na nowej planszy mają symbol złota. Gdy gracz wchodzi do takiej komnaty, otrzymuje pokazaną liczbę sztuk złota.

Eliksir heroizmu



Ten nowy wielki sekret można wykorzystać w swojej turze, aby zyskać jednocześnie: 1 but i 1 miecz oraz wyleczyć jedno obrażenie.

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

Odrzucanie

Wiele nowych kart zapewnia określony efekt „**gdy odrzucisz tę kartę**”. Efekty te są wywoływane przez odrzucenie kart **podczas** swojej tury. **Nie** otrzymuje się tych efektów na końcu swojej tury, gdy zagrane karty (z obszaru gry) są odkładane na stos kart odrzuconych ani gdy zdobywa się daną kartę, korzystając ze **sprawności**.

Przykład: Zagrywasz kartę Szybkie ręczki. („Odrzuć 1 kartę, aby dobrać 2 karty.”) Odrzucasz kartę Wypchaną portmonetka. („Gdy odrzucisz tę kartę, **5**.”) Dobierasz dwie karty z efektu działania Szybkich rączek oraz zyskujesz **5** z efektu działania Wypchanej portmonetki.

Odrzucanie zasadniczo jest obowiązkowe, ale można go uniknąć, czekając z zagranie karty, nakazującej odrzucenie, do momentu, w którym będzie ona ostatnią kartą na ręce (a zatem na ręce nie pozostanie już żadna inna karta, którą można by odrzucić). Jednak bez odrzucenia karty nie otrzymuje się korzyści powiązanej z tymże odrzuceniem.

Przykład: Zagrywasz cztery z pięciu kart, które masz na ręce, następnie zagrywasz jako ostatnią kartę Sprzęt wspinaczkowy („Odrzuć 1 kartę, aby otrzymać +**L**”). Nie masz już żadnych kart do odrzucenia, więc nie otrzymujesz +**L**.

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, Rastislav Le, Paul Ramos

Produkcja
Evan Lorentz

Dodatkowe projektowanie i opracowanie gry
Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Wersja polska
Lucrum Games

Tłumaczenie
Jakub Niedźwiedź

Korekta
Krystian Łukaszewski

Tłumaczenie kart
Łukasz Gralak, Marian Dudek

Redakcja
Bartosz Chlebicki, Łukasz Gralak

Skład graficzny
Łukasz Kempański

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



www.direwolfdigital.com

f /direwolfdigital
@direwolfdigital

Wydane przez:
Dire Wolf Digital.

©2018 Dire Wolf Digital, Inc.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Dire Wolf oraz logo Dire Wolf są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Dire Wolf Digital, Inc.



LUCRUM GAMES®

www.lucrumgames.pl
f /lucrumgames
@Lucrum_Games