

# BRZDĘK!

## KŁĄTWA MUMII

Nieprawdopodobne skarby czekają na śmiałków w głębi piramidy Starożytnych. Jednak nie tylko one czają się w mrokach podziemi. Na nieostrożnych poszukiwaczy czyha nieumarły strażnik: rozsiewająca złowrogię kłątwy mumia. Ponadto gdzie skarby, tam groźny smok, który dawno zdążył uznać bogactwa za własne. Czy zdołasz wydrzeć mu dobytek i uciec przed jego nieuchronnym gniewem?

### Zawartość dodatku



Dwustronna plansza



40 kart lochów



2 krzyże Ankh



Znacznik smoka

Możesz nim zastąpić znacznik smoka z podstawowej wersji gry.



Karta mumii



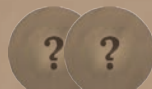
Kość piramidy



Znacznik mumii



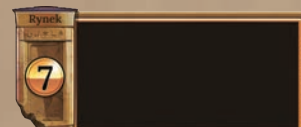
2 wielkie sekrety



2 pomniejsze sekrety



Boska figurka małego bożka



Plansza kramów




24 zetony kłąt

## Przygotowanie gry

Brzdęk! Kłątwa mumii zawiera nową planszę, która przenosi nieustraszonych poszukiwaczy skarbów na bezkresne piaskowe morze.

Jeżeli używacie planszy z Kłątwy mumii:

- Plansza podzielona jest na cztery strefy. Każda strefa posiada specjalne, oznaczone pomieszczenie na znacznik mumii. Pomieszczenie to nie jest w żaden sposób połączone z innymi komnatami. Na początku gry umieśćcie znacznik mumii w pomieszczeniu w strefie oznaczonej symbolem .
- W puli kart rezerw, obok Wszędobylskiego Goblina, umieśćcie nowego potwora: Cuchnącą Mumię.
- Połóżcie kość piramidy obok planszy.
- Umieśćcie boską figurkę małego bożka na wskazanym miejscu na planszy.
- Wymieszajcie nowe **wielkie sekrety** (Skarb mumii i Kielich mumii) oraz nowe pomniejsze sekrety (dwa Skarabeusze) z odpowiednimi sekretami z podstawowej wersji gry (i ewentualnie dodatku Mokra robota). Umieśćcie je we wskazanych miejscach na planszy. Jeżeli zabraknie miejsca do umieszczenia wszystkich sekretów, nadmiarowe odłóżcie do pudełka.

Niezależnie od tego jakiej planszy używacie (podstawowej, dodatku Mokra robota czy Kłątwa mumii):

- Połóżcie planszę kramów obok planszy i umieśćcie na niej wszystkie towary.
- Połóżcie 2 krzyże Ankh na planszy kramów razem z innymi towarami.
- Umieśćcie 24 żetony kłątów obok planszy, tworząc pulę kłątów.
- Wtasujcie 40 nowych kart lochów do talii lochów. Jeżeli to wasza pierwsza rozgrywka w Kłątwe mumii, zalecamy, byście nie korzystali w tej rozgrywce z kart z dodatku Mokra robota. Co do zasady możecie jednak w dowolny sposób mieszać karty lochów z podstawowej wersji gry i wszystkich dodatków.

Pozostałe zasady przygotowania gry opisane w Brzdęk! Nie drażnij smoka pozostają bez zmian.

## W głąb grobowca

### Kłątwy



Podczas gry gracz może zostać zmuszony do wzięcia żetonu kłątwy z puli kłątów. Istnieją też sposoby na pozbycie się kłątów (oczywiście tylko swoich, no ale kto by chciał pomagać konkurencji) i odłożenie ich z powrotem do puli. Każda kłątwa pomniejsza twój końcowy wynik o 2 punkty (innymi słowy warta jest **2 ujemne punkty**).



Niektóre korytarze na nowej planszy oznaczone są jednym lub większą liczbą symboli kłątwy. Przemierzając się takim korytarzem, musisz wziąć z puli żetony kłątów w liczbie równej liczbie symboli, którymi oznaczony jest ten korytarz.

Uwaga! Kłątwy nie są ograniczone przez liczbę żetonów. Jeżeli ich zabraknie, użyjcie dowolnych zamienników.

### Cuchnąca Mumia

Tak jak Wszędobylski Goblin, Cuchnąca Mumia jest potworem, którego karty nie odrzucamy po jego pokonaniu. Plansza dodatku Kłątwa mumii podzielona jest na cztery strefy, z których trzy znajdują się w podziemiach, a jedna na powierzchni. Możesz pokonać Cuchnącą Mumię **tylko wtedy**, gdy twój pionek gracza znajduje się w strefie, w której znajduje się także znacznik mumii.

Istnieją dwa sposoby na pokonanie Cuchnącej Mumii - każdy zapewnia inną nagrodę. Jeżeli użyjesz 2 mieczy, otrzymujesz 4 złota i musisz wziąć żeton kłątwy. Jeżeli użyjesz 3 mieczy, pozbywasz się (zwracasz do puli) połowy swoich kłątów (zaokrąglając w górę). Przykładowo jeśli posiadasz 5 żetonów kłątów i pokonasz Cuchnącą Mumię, używając 3 mieczy, to zwrócisz do puli 3 ze swoich 5 kłątów.



Niezależnie od sposobu pokonania Cuchnącej Mumii zawsze po walce musisz rzucić kością piramidy i przemieścić znacznik mumii do pomieszczenia w strefie wskazanej przez symbol na kości. Jeżeli przemieścisz znacznik (**ale nie w sytuacji**, w której znacznik mumii **pozostanie** w tej samej strefie), każdy gracz, którego pionek znajduje się w strefie, do której przemieścił się znacznik mumii, otrzymuje żeton kłątwy. Niektóre karty posiadają efekt NATYCHMIAST, nakazujący rzucić kością piramidy i przemieścić znacznik mumii wedle tych samych zasad.

Możesz pokonać Cuchnącą Mumię kilkakrotnie w trakcie jednej tury. Pamiętaj jednak, że podjęcie każdej walki wymaga, aby twój pionek znajdował się w tej samej strefie co znacznik mumii.

Czerwony gracz znajduje się w jednej z komnat w strefie **S**, gdzie aktualnie umieszczony jest znacznik mumii. Czerwony gracz ma 2 miecze i używa ich do pokonania Cuchnącej Mumii. W nagrodę otrzymuje 4 sztuki złota oraz klątwę.



Czerwony gracz kończy swoją turę i uzupełnia puste miejsca w puli kart lochów nowymi kartami. Jedną z nowych kart jest Sfinksik. Posiada on efekt NATYCHMIAST, który nakazuje wykonać rzut kością piramidy. Ponownie wypada **N**, zatem znacznik mumii pozostaje w tej strefie. Niebieski gracz **nie otrzymuje** kolejnej klątwy, ponieważ znacznik mumii nie został przemieszczony.



Po pokonaniu Cuchnącej Mumii czerwony gracz rzuca kością piramidy. Kość wskazuje **N**. Tym samym znacznik mumii zostaje przeniesiony do strefy **N**. Ponieważ w tej strefie aktualnie przebywa gracz niebieski, otrzymuje on klątwę.



## Nowe sekrety



### Skarb mumii i Kielich mumii

Te dwa wielkie sekrety przypominają sekrety z podstawowej wersji gry: Wielki skarb (wart 5 sztuk złota) i Kielich (wart 7 punktów zwycięstwa).

Jednak gdy znajdziesz któryś z nich, dodatkowo rzuć kością piramidy i odpowiednio przemieść znacznik mumii (lub pozostaw na miejscu, jeśli tak wskaże wynik rzutu).



### Skarabeusz

Ten pomniejszy sekret wart jest 3 punkty zwycięstwa. Po jego znalezieniu rzuć kością piramidy i odpowiednio przemieść znacznik mumii (lub pozostaw na miejscu, jeśli tak wskaże wynik rzutu).

## Boska figurka małpiego bożka



Boska figurka małpiego bożka warta jest 10 punktów zwycięstwa. Poza tym pod każdym względem należy traktować ją tak, jak figurki małpiego bożka z podstawowej wersji gry.

## Krzyż Ankh



Krzyż Ankh jest nowym przedmiotem możliwym do zakupu w każdej komnacie z kramem. Kosztuje on 7 sztuk złota i jest wart 7 punktów zwycięstwa. Dodatkowo, w momencie zakupu kupujący gracz może uleczyć 1 obrażenie.

## Zdobycie artefaktu

Reguły Brzdęk! Nie drażnij smoka stanowią, że artefakt można zdobyć w taki sam sposób, jak wszystkie inne żetony, znajdujące się w komnatach: tylko i wyłącznie w momencie wejścia do komnaty.

Powyższa reguła ulega zmianie **niezależnie od tego, czy korzystasz z niniejszego dodatku**, czy rozgrywasz partię podstawowej wersji gry. Od tej pory możesz zdobyć artefakt w dowolnym momencie swojej dowolnej tury, o ile tylko twój pionek gracza znajduje się w komnacie z artefaktem.

*Przykład: Możesz wejść do komnaty z artefaktem w jednej turze, zaś podnieść go w którejś z kolejnych tur (oczywiście, o ile twój pionek gracza, wciąż znajduje się w tej komnacie). Co więcej, posiadając już jeden artefakt możesz wejść do komnaty z kramem, w której dodatkowo znajduje się artefakt, wpierv zakupić plecak, a następnie zdobyć ten artefakt.*

## Podziękowania

**Projekt dodatku:** Andy Clautice

**Projekt podstawowej wersji gry:**  
Paul Dennen

**Producent wykonawczy:** Scott Martins

**Kierownictwo artystyczne, projekt graficzny:** Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Raul Ramos, Nate Storm

**Ilustracje na kartach:** Derek Herring, Raul Ramos

**Produkcja:** Evan Lorentz

**Wsparcie projektowe:** Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

**Wersja polska:** Lucrum Games

**Tłumaczenie:** Łukasz Gralak

**Redakcja:** Bartosz Chlebicki

**Skład graficzny:** Łukasz Kempniński

**Szczególne podziękowania dla:** całego fantastycznego zespołu Dire Wolf Digital, przyjaciół i rodzin, którzy pomagali w testowaniu gry.



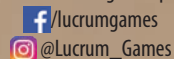
[www.direwolfdigital.com](http://www.direwolfdigital.com)



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



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



[/lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)  
[@Lucrum\\_Games](https://www.instagram.com/Lucrum_Games)



RENEGADE  
GAME STUDIOS

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



[/playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)  
[@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)  
[@Renegade\\_Game\\_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)

Wydawca oryginalny: Renegade Games.

© 2019 Dire Wolf Digital, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

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