



Aktualizacja zasad oraz najczęściej zadawane pytania (FAQ)

Aktualizacja zasad

Podnoszenie artefaktów – Zgodnie z oryginalnymi zasadami **Brzdęk! Nie drażnij smoka** gracz może wziąć artefakt tylko bezpośrednio po wejściu do komnaty. Niniejsza zasada ulega zmianie: gracz znajdujący się w komnacie z artefaktem może zdecydować się podnieść go w dowolnym momencie swojej tury (innymi słowy: wejście do komnaty nie ma żadnego związku z podnoszeniem artefaktu, a zatem dozwolone jest np. wejście do danej komnaty w jednej turze i podniesienie artefaktu w którejś z kolejnych tur, o ile rzecz jasna gracz nadal znajduje się w komnacie z artefaktem, który podnosi). Akcja ta nie wymaga wydania żadnych zasobów.

Przykład: Możesz wejść do komnaty z artefaktem w jednej ze swoich tur, a następnie, w którejś z kolejnych tur (o ile wciąż znajdujesz się w tej komnacie) zdecydować się wziąć artefakt. Ponadto, jeżeli posiadasz już artefakt i wchodzisz do komnaty z kramem oraz artefaktem, możesz najpierw kupić plecak, następnie zaś wziąć drugi artefakt.

Często zadawane pytania (FAQ)

Dobieranie kart – Ilekroć efekt nakazuje dobranie kart, gracze zawsze dobierają je z własnych talii, nie z talii lochów.

Dodatki – Zalecamy grać z wykorzystaniem kart tylko z jednego dodatku naraz. Większa talia może spowodować, że karty powiązane z danym dodatkiem nie będą pojawiać się dostatecznie często. Jeżeli graczom to nie przeszkadza, nie ma żadnych innych przeciwwskazań, aby dowolnie mieszać karty z wersji podstawowej i dodatków.

Karty z dodatków można łatwo rozpoznać po znaku wodnym widocznym w polu tekstowym kart. Dzięki

niemu istnieje możliwość łatwego posegregowania kart, jeżeli zajdzie taka potrzeba.

- **Mokra robota** – dwie fale (można rzec, że to dosłownie znak wodny).
- **Kłątwa mumii** – piramida.
- **Ekspedycje** – dodatki z serii Ekspedycje nie wprowadzają nowych kart.

Karta: Drakarys („Wywołaj smoczy atak -albo- -2 Brzdęk!”) – Gracz może wybrać skorzystanie z efektu „-2 Brzdęk!” nawet wtedy, gdy w obszarze Brzdęk! nie ma żadnych kostek w jego kolorze.

Karta: Pozer – Ta karta zapewnia graczowi, który ją zagrał, 1 sprawność za każdy wydany w tej turze Brzdęk! Ewentualne „ujemne Brzdęki!” w żaden sposób nie wpływają na działanie tej karty.

Karta: Tajemny wolumin – Gracz, który zdobywa Tajemny wolumin, umieszcza tę kartę na swoim stosie kart odrzuconych, tak jak wszystkie inne zdobyte karty. Po dobraniu Tajemnego woluminu gracz zagrywa go w swojej turze bez żadnego efektu.

Karty, zasoby, akcje – W swojej turze gracz musi zagrać wszystkie karty (także te, które zostały dobrane w trakcie tury), wykonać efekty opisane w ich polach tekstowych oraz **wygenerować** zapewniane przez nie zasoby. Jedynym sposobem uniknięcia zagrania karty jest jej odrzucenie dzięki efektowi innej karty (np. karty Szybkie rączki). Każda zagrana karta generuje wszystkie zasoby na niej wskazane i jednocześnie wywołuje efekt opisany w polu tekstowym.

Należy pamiętać, że samo **wygenerowanie** zasobów nie niesie za sobą obowiązku ich wykorzystania. Przykładowo gracz, który wygenerował w swojej turze 2 buty, może wydać tylko jeden lub w ogóle zrezygnować z jakiegokolwiek ruchu. Niewykorzystane zasoby przepadają wraz z końcem tury.

Komnaty skarbów – W niektórych komnatach na planszach dodatków znajdują się skarby. Gracz otrzymuje je za każdym razem, gdy wchodzi do takiej komnaty. Analogicznie komnata ze źródłem uzdrawiającej wody (oznaczonym symbolem serca) lecz 1 obrażenie za każdym razem, gdy gracz wchodzi do takiej komnaty.

Natychmiast – Podczas przygotowania rozgrywki, jeżeli któraś z kart w puli kart lochów posiada efekt „Natychmiast”, należy go niezwłocznie wykonać, jeszcze przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki. W przypadku kart, które nakazują umieścić 3 kostki smoka z powrotem w Smoczej Sakwie (np. karta Ołtarzyk), efekt nie wywoła żadnych skutków (ze względu na brak czarnych kostek znajdujących się poza Smoczą Sakwą).

Odrzucanie – Odrzucanie dotyczy kart z ręki, nie można odrzucać kart wcześniej zagranych. Można natomiast w sprytny sposób uniknąć efektu obligującego do odrzucenia karty. Jeśli kartę posiadającą efekt odrzucania zagraż jako ostatnią w swojej turze, to nie będziesz mieć już żadnej karty na ręce, a więc nie będzie czego odrzucić. Pamiętaj jednak, że jeżeli nie odrzucisz karty, to nie otrzymasz korzyści wynikających z efektu odrzucenia.

Przykład: Zagrywasz 4 spośród posiadanych 5 kart. Jako ostatnią (piątą) kartę zagrywasz Szybkie rączki („Odrzuć 1 kartę, aby dobrać 2 karty”). Nie masz już żadnych kart na ręce, więc żadnej nie odrzucasz, ale nie dobierasz też 2 kart.

Niektóre karty z dodatku **Mokra robota** posiadają efekt „gdy odrzucisz tę kartę”. Taki efekt aktywujesz tylko wtedy, gdy odrzucasz taką kartę w swojej turze. Nie należy aktywować takiego efektu, gdy na koniec swojej tury umieszczasz zagrana kartę na stosie kart odrzuconych ani wtedy, gdy po zdobyciu karty z puli kart lochów odkładasz ją na swój stos kart odrzuconych.

Przykład: Zagrywasz Szybkie rączki („Odrzuć 1 kartę, aby dobrać 2 karty”). Odrzucasz kartę Wypchana portmonetka („Gdy odrzucisz tę kartę 5”). W rezultacie dobierasz 2 karty (dzięki Szybkim rączkom) i otrzymujesz 5 (za sprawą Wypchanej portmonetki).

Okazje – Karta okazji musi zostać wykorzystana natychmiast po jej zakupie. Po wykorzystaniu kartę tę umieszcza się w **ogólnym** stosie odrzuconych kart lochów. Nie w **prywatnym** stosie kart odrzuconych gracza, który skorzystał z okazji.

Opuszczenie lochu – Karta umożliwiająca graczowi teleportację do sąsiedniej komnaty może zostać wykorzystana do opuszczenia lochów (oczywiście tylko z pola bezpośrednio sąsiadującego z wyjściem).

Kiedy gracz opuści lochy, wszystkie jego kostki Brzdęk! znajdujące się w obszarze Brzdęk! pozostają tam nadal i zostają umieszczone w Smoczej Sakwie przy okazji najbliższego smoczego ataku.

Po opuszczeniu lochów gracz może normalnie skończyć swoją turę – zdobywać karty, pokonywać potwory itp. Opuszczenie lochów nie musi być ostatnią czynnością w turze.

Plus – Niektóre karty posiadają symbol plusa, znajdujący się obok symbolu sprawności, butów lub mieczy. Plus odsyła do efektu opisanego w polu tekstowym karty, który może dostarczyć dodatkowych zasobów.

Przykład: Król Podgórza zapewnia zawsze 2 sprawności, 1 miecz oraz 1 but. Dodatkowo, jeżeli gracz zagrywający tę kartę posiada koronę (którą można kupić na rynku), otrzymuje jeszcze 1 miecz i 1 but.

Przemieszczanie się – Ruch z komnaty do komnaty zawsze wymaga wydania przynajmniej 1 buta (teleportacja oczywiście nie wymaga buta, ale pamiętajmy, że nie jest ruchem, tylko teleportacją) – słowa zawsze i przynajmniej są tu kluczowe, ponieważ niektóre korytarze wskazują na dodatkowe wymagania, które jednak nie zmieniają tego, że musimy zawsze bazowo wydać 1 but.

Przykład: Jeśli w korytarzu, przez który chcemy przejść, znajdują się dwa symbole potworów, to, aby wykonać ten ruch, musimy przede wszystkim wydać 1 but, a także dodatkowo wydać dwa miecze albo przyjąć dwa obrażenia, albo wydać 1 miecz i przyjąć 1 obrażenie. Pokonanie potworów to dodatkowe utrudnienie i nie zwalnia z obowiązku wydania 1 buta.

Pula kart lochów – Każdy gracz może w swojej turze zdobyć lub pokonać kilka kart znajdujących się w puli kart lochów, o ile, rzecz jasna, posiada wystarczającą liczbę zasobów (sprawności i/lub mieczy).

Nie należy uzupełniać wolnych miejsc w puli kart lochów natychmiast. Uzupełnienie ma miejsce dopiero po zakończeniu tury gracza. Może ono spowodować tylko 1 smoczy atak, nawet jeżeli wśród uzupełnionych kart kilka posiadało symbol smoczego ataku.

Karty posiadające symbol smoczego ataku wywołują atak tylko raz – gdy pojawiają się w puli kart lochów. Jeżeli taka karta pozostaje w puli przez kilka tur, nie wywołuje kolejnych ataków.

Rynek – Zakup towaru z rynku jest akcją. Gracz w swojej turze może wielokrotnie wykonywać akcje tego samego rodzaju, jeżeli jest w stanie opłacić ich koszt. Tym samym, jeżeli gracz posiada odpowiednią ilość złota, może za jednym razem kupić kilka towarów z rynku. Wszystkie towary na rynku możliwe są do zakupienia z dowolnej komnaty z kramem.

Jeżeli w komnacie z kramem znajduje się także sekret lub artefakt, można go wziąć zgodnie z normalnymi zasadami – nie trzeba dodatkowo płacić złotem.

Sąsiednie komnaty – Ilekroć mowa o sąsiedniej komnacie należy przez to rozumieć komnatę połączoną bezpośrednio korytarzem z komnatą, w której aktualnie znajduje się gracz. Należy pamiętać, że żyły złota (występujące w dodatku Ekspedycje: po złoto i pajęczyny) mimo tego, iż wizualnie łączą zawsze dwie komnaty, to nie czynią tych komnat sąsiadującymi.

Sekrety – Wchodząc do komnaty, w której znajdują się 2 pomniejsze sekrety, gracz wybiera jeden z nich losowo, bez podglądania. Ten sam gracz może wziąć drugi z sekretów, opuszczając komnatę, i następnie do niej wracając (w tej samej lub którejś z późniejszych tur).

Smoczy atak – Jeżeli smoczy atak nastąpi bardzo wcześniej, gracze, którzy nie weszli jeszcze do lochów (nie opuścili pola startowego), również mogą zgodnie z normalnymi zasadami otrzymać obrażenia w wyniku takiego ataku.

Jeżeli podczas smoczego ataku należałoby wyciągnąć ze smoczej sakwy więcej kostek niż w tej sakwie się znajduje, to po prostu wyciągnijcie z sakwy wszystkie kostki, które tam są, zadajcie obrażenia zgodnie z tymi wyciągniętymi kostkami i nic więcej nie róbcie. Jeżeli podczas smoczego ataku nie ma w sakwie (oraz w obszarze Brzdęk!) żadnych kostek, wówczas smoczy atak nie wywołuje żadnego efektu.

Tor odliczania – Dodatkowe kostki oznaczone na torze odliczania mają zastosowanie wyłącznie podczas smoczych ataków spowodowanych przez przesuwania

nie się gracza, który znajduje się na tym torze. Nie należy uwzględniać tych kostek, jeżeli smoczy atak został spowodowany z innego powodu (np. przez odsłonięcie karty z symbolem smoczego ataku podczas uzupełniania puli kart lochów).

Wskaźnik zdrowia – Każdy gracz posiada wskaźnik zdrowia składający się z 10 pól. Otrzymując pierwsze obrażenie, należy pierwszą swoją kostkę obrażenia umieścić na polu z symbolem serca.

Zasieciowane komnaty – Jeżeli karta pozwala graczowi wziąć sekret z sąsiedniej komnaty, nie musi on wydać 1 miecza, aby „wyciąć” sekret z zasieciowanej komnaty.

Przykład: Karta Bolek Śmiały mówi: „Możesz wydać +2 Brzdęk!, aby wziąć sekret albo figurkę małpiego bożka z sąsiedniej komnaty”. Jeżeli chcesz z pomocą Bolka wziąć sekret albo figurkę małpiego bożka z sąsiedniej zasieciowanej komnaty, nie musisz dodatkowo płacić 1 miecza.

Złoto – złoto jest nielimitowanym zasobem. W rzadkim przypadku, gdy podczas rozgrywki zabraknie reprezentujących je żetonów, gracze powinni użyć dowolnych zamienników.

Żetony artefaktów – Wzięcie żetonu artefaktu nie kończy tury gracza. Może on wykonywać kolejne akcje, o ile posiada niezbędne zasoby. Gracz może wziąć artefakt w dowolnym momencie swojej tury (w przeciwieństwie do żetonu sekretu, który można wziąć wyłącznie natychmiast po wejściu do komnaty). Wzięcie artefaktu nie wymaga wydania żadnych zasobów.

Żetony figurek małpich bożków – należy stosować te same zasady co do żetonów sekretów.

Żetony sekretów – Wzięcie żetonu sekretu nie kończy tury gracza. Może on wykonywać kolejne akcje, o ile posiada niezbędne zasoby. Gracz może wziąć sekret wyłącznie natychmiast po wejściu do komnaty (w przeciwieństwie do artefaktu, który można wziąć w dowolnym momencie swojej tury). Wszystkie inne działania możliwe do wykonania w tej komnacie (np. zakup towarów z rynku) wykonuje później. Wzięcie sekretu nie wymaga wydania żadnych zasobów.