

# BRZDĘK!

## NIE DRAŻNIJ SMOKA

### 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 ręczki). 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 komnatkach 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) leczy 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 zagraasz 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 Podgórze 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 pałęczyzny) 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 wcześnie, 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 przesuw-

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.