Najczęściej zadawane pytania (FAQ)

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

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.

- **Apokalipsa!** – hełm Lorda Eradikatusa
- **Stacja kosmiczna 11** – zarys twarzy Komandor Preon

Kapsuła ratunkowa – Karta umożliwiająca graczowi teleportację do sąsiedniego pomieszczenia może zostać wykorzystana, aby dostać się do kapsuły ratunkowej (oczywiście tylko z pomieszczenia bezpośrednio z nią sąsiadującego). Kiedy gracz dostanie się do kapsuły, **usuwa wszystkie swoje kostki Brzdęk! znajdujące się w obszarze Brzdęk!** (gracze znający grę Brzdęk! Nie drażnij smoka zapewne zauważą, że w tamtej grze obowiązuje w analogicznej sytuacji kompletnie przeciwna zasada). Po skutecznej ucieczce ze statku gracz może normalnie dokończyć swoją turę – zdobywać karty, pokonywać wrogów itp. Dotarcie do kapsuły ratunkowej nie musi być ostatnią czynnością w turze (oczywiście już po zakończeniu tej ostatniej tury, gracz nie będzie mógł ani zagrywać, ani zdobywać nowych kart).

Żaden gracz nie może sobie zarezerwować kapsuły zanim do niej nie dotrze. Oznacza to, że do samego końca istnieje ryzyko wyprzedzenia przez innego gracza. Warto zwrócić uwagę, że może to spowodować, że utkniesz w pomieszczeniu, do którego prowadzą wyłącznie jednokierunkowe korytarze (wyobraź sobie, że tłuczesz w szybę, przyglądając się bezradnie, jak twój podły rywal właśnie odpala silnik „twojej" kapsuły).

Karta planu: Toksyczna plaga (dodatek Apokalipsa) – Kartami startowymi są wszystkie karty, z którymi rozpoczynasz rozgrywkę (Hakowanie, Dostęp, Unik, Potknięcie). Kartami nie-startowymi wszystkie pozostałe.

Karta: Dzikie Nie-Wiadomo-Co – Gracz, który pokonał Dzikie Nie-Wiadomo-Co w ramach nagrody umieszcza tę kartę na swoim stosie kart odrzuconych. Po dobraniu jej na rękę gracz zagrywa ją w swoim ruchu tak samo jak każdą inną kartę z ręki i aktywuje efekt „towarzysza", czyli po prostu dobiera 2 karty ze swojej talii.

Karta: Niesporczak (dodatek Apokalipsa) – Pomieszczeniem sąsiadującym z modułem, w którym aktualnie przebywasz, jest każde pomieszczenie połączone korytarzem z twoim obecnym modułem.

Karta: Podejrzany koniunkturalista (dodatek Apokalipsa) – Po tym jak położysz kostkę ze swoich zapasów na artefakcie albo kapsule ratunkowej, przeciwnik, który chciałby wziąć taki żeton, musi zapłacić ci 5 kredytów, nawet jeśli uciekłaś/eś już ze statku bądź utraciłaś/eś przytomność.

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

Karta: Świerszczyk 1701 – Karta Świerszczyka może usunąć sama siebie.

Karta: Technik portalu – Ta karta pozwala na wyjątkowy rodzaj teleportacji – dzięki niej możesz teleportować się do pomieszczenia z portalem w module, w którym aktualnie przebywasz, bez względu na to, jak daleko od ciebie znajduje się to pomieszczenie. Możesz korzystać z butów zarówno przed, jak i po takiej teleportacji (o ile inne zasady nie stoją temu na przeszkodzie).

Zauważ, że niewielki moduł-łącznik w centrum planszy nie posiada portalu, do którego można by się teleportować.

Jeżeli posiadasz kartę dostępu, po teleportacji do portalu możesz natychmiast z niego skorzystać.

Karta: Wodzirej – Ta karta zapewnia graczowi, który ją zagrał, 1 kredyt za każdy wydany w tej turze Brzdęk! Ewentualne „ujemne Brzdęki!" w żaden sposób nie wypływają na działanie tej karty (innymi słowy: jeśli w swoim ruchu wydasz 2 kostki Brzdęk!, a następnie zagrasz kartę z efektem „-2 Brzdęk!", co sprawi, że wydane przed chwilą kostki wrócą z powrotem do twojej puli, to zagranie karty Wodzireja i tak sprawi, że zdobędziesz 2 kredyty z tytułu wydania w tym ruchu 2 kostek Brzdęk! – zagrana wcześniej tudzież później karta z efektem „-2 Brzdęk!" nie ma tu nic do rzeczy). Zwróć jednak uwagę, że uzupełnienie kart w puli kart przygody następuje pomiędzy turami, zatem nigdy nic nie zyskujesz w skutek pojawienia się w puli karty z efektem „natychmiast", który zmusza graczy do wydania Brzdęku!

Karta: Zespół raportowy (dodatek Apokalipsa) – Zespół raportowy nakazuje odwrócenie wierzchniej karty z talii kart przygody. Karta taka pozostaje na wierzchu talii i choć gracz zagrywający Zespół raportowy może ją zdobyć lub pokonać, to nie uważa się jej za część puli kart przygody. Tym samym, jeżeli znajduje się na niej efekt „natychmiast", „zagrożenie" lub symbol ataku bossa, należy go zignorować.

Jeżeli karta odkryta przez Zespół raportowy nie zostanie zdobyta lub pokonana przez gracza, który zagrał Zespół, pozostaje odkryta na wierzchu talii i może zostać umieszczona w puli kart przygody podczas jej uzupełniania – w takim przypadku wywołuje normalnie wszystkie efekty.

Karty, zasoby, akcje – W swojej turze gracz musi zagrać wszystkie karty (także te, które zostały dobrane w trakcie tury), musi także wykonać efekty opisane w ich polach tekstowych, jak również musi 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 jednak 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 z nich lub w ogóle zrezygnować z jakiegokolwiek ruchu. Niewykorzystane zasoby przepadają wraz z końcem tury.

Kategorie kart (program, więzień, wróg) – Niektóre karty mają tuż pod swoją nazwą termin, który przyporządkowuje tę kartę do danej kategorii (program, więzień, wróg). Jeżeli, przykładowo, jakiś efekt odwołuje się do programu, możesz zastosować go wobec dowolnej karty należącej do tej kategorii.

Kryształy mocy – Kryształy mocy na początku gry znajdują się w „banku" (czyli w puli obok planszy) – nie należy ich przyporządkowywać do żadnych pomieszczeń na planszy.

Możesz zdobyć kryształ mocy jedynie z banku. Nie możesz zabrać go innemu graczowi. Nie wydajesz kryształu mocy, aby aktywować dodatkowy efekt oznaczony na karcie z symbolem kryształu. Po prostu musisz go posiadać. Zdobywając kryształ mocy, natychmiast aktywujesz wszystkie efekty z symbolem kryształu na kartach, które zostały przez ciebie zagrane wcześniej w tej turze.

Natychmiast – Podczas przygotowania rozgrywki, jeżeli któraś z kart w puli kart przygody posiada efekt „natychmiast", należy go niezwłocznie wykonać, jeszcze przed rozpoczęciem właściwej rozgrywki. W przypadku kart, które nakazują umieścić 3 czarne kostki z powrotem w Kosmicznej Sakwie (np. karta Gwiezdny pirat), efekt nie wywoła żadnych skutków (ze względu na brak czarnych kostek znajdujących się poza Kosmiczną Sakwą).

Pas transmisyjny – Nie potrzebujesz wydawać butów, aby korzystać z pasa transmisyjnego. Jednak po jego użyciu skutkiem „zawrotów głowy" nie możesz do końca tury wykonać ruchu, wydając buty. Możesz skorzystać z pasa natychmiast po wejściu – nie musisz czekać do następnej tury.

Nie masz obowiązku korzystania z pasa. Możesz wejść do pomieszczenia z pasem (używając butów lub teleportacji) i następnie wyjść z tego samego pomieszczenia (również za pomocą butów lub teleportacji).

Pomieszczenia z pasem transmisyjnym uważa się za **niepołączone** korytarzami. Oznacza to, że nie możesz się przemieszczać **pomiędzy nimi,** wykorzystując buty lub teleportację. Aby przedostać się z jednego pomieszczenia z pasem bezpośrednio do innego pomieszczenia z pasem trzeba użyć samego pasa – czyli ponieść konsekwencje w postaci „zawrotów głowy".

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: Fafik zapewnia zawsze 1 miecz oraz 1 but. Dodatkowo, jeżeli gracz zagrywający tę kartę zagra także kartę należącą do frakcji Ruchu oporu, Fafik zapewni mu jeszcze 2 miecze (czyli łącznie 3).

Pomieszczenia z nagrodami – W niektórych pomieszczeniach na planszy znajdują się symbole oznaczające nagrody (np. kryształ mocy). Gracz otrzymuje je za każdym razem, gdy wchodzi do takiego pomieszczenia (nawet gdyby miało to miejsce wielokrotnie w jednej turze).

Portal – Zasadniczo każdy gracz może używać portalu wielokrotnie podczas jednej tury. Jednak ze względu na fakt, że użycie portalu powoduje „zawroty głowy" i tym samym uniemożliwia poruszanie się za pomocą butów, rzadko kiedy istnieje sensowny powód do takiego działania.

Przykład: Posiadasz kartę dostępu i zagrywasz Bazodanowca, którego efekt mówi: „ i jeśli umieściłeś kość danych w module, w którym aktualnie przebywasz, + ". Za pomocą teleportu przenosisz się do modułu, w którym znajduje się kość danych umieszczona przez ciebie kilka tur wcześniej – dzięki temu otrzymujesz dodatkowe 2 kredyty w wyniku efektu Bazodanowca (łącznie 4). Następnie możesz jeszcze raz skorzystać z teleportu, aby przenieść się do innego modułu, w którym zamierzasz kontynuować przygodę w następnej turze.

Porty danych – Porty danych zapewniają następujące nagrody lub kary w momencie, gdy gracz zdoła je zhakować (położyć na nich swoją kostkę danych):

Brzdęk!: Umieść tyle swoich kostek Brzdęk! w obszarze Brzdęk!, ile wskazano symboli.

Kredyty: Weź tyle kredytów, ile wskazano na symbolu.

Leczenie: Ulecz tyle obrażeń, ile wskazano serduszek.

Kryształ mocy: Weź kryształ mocy.

Sprawność: Generujesz tyle sprawności, ile wskazano na symbolu. Jeżeli nie wydasz jej do końca tury, przepada.

Miecze: Generujesz tyle mieczy, ile wskazano symboli. Jeżeli nie wydasz ich do końca tury, przepadają.

Przemieszczanie się – Ruch z pomieszczenia do pomieszczenia 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 chcesz przejść, znajdują się dwa symbole wrogów, to, aby wykonać ten ruch, musisz przede wszystkim wydać 1 but, a także dodatkowo wydać dwa miecze albo przyjąć dwa obrażenia, albo wydać 1 miecz i przyjąć 1 obrażenie. Pokonanie wrogów to dodatkowe utrudnienie i nie zwalnia z obowiązku wydania 1 buta.

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

Nie należy uzupełniać wolnych miejsc w puli kart przygody natychmiast. Uzupełnienie ma miejsce dopiero po zakończeniu tury gracza. Może ono spowodować tylko 1 atak bossa, nawet jeżeli wśród dodanych do puli kart kilka posiadało symbol ataku. Karty posiadające symbol ataku bossa wywołują atak tylko raz – gdy pojawiają się w puli kart przygody. 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 kredytów, może za jednym razem kupić kilka towarów z rynku. Wszystkie towary na rynku możliwe są do zakupienia z dowolnego pomieszczenia z marketem. Pamiętaj, że możesz posiadać tylko jeden towar danego rodzaju – inaczej niż w Brzdęk! Nie drażnij smoka.

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

Wzięcie sekretu nie kończy tury gracza, nie wymaga też pozostania w danym pomieszczeniu do końca tury. Jeżeli w pomieszczeniu z sekretem możliwe jest wykonanie innych akcji (np. zhakowanie portu danych), gracz po wejściu do takiego pomieszczenia powinien najpierw wziąć sekret i dopiero później wykonać te akcje (jeśli chce).

Usuń – Niektóre karty (na przykład Hakowanie zabezpieczeń) zapewniają efekty „Jeżeli w tej turze udało ci się usunąć jakąś kartę". Zauważ jednak, że same z siebie nie pozwalają na usunięcie żadnej karty. Możesz skorzystać z ich efektu tylko wtedy, gdy uda cię się usunąć jakąś kartę w inny sposób.

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.

WSZ-GOB-L1N – Ta karta jest dwustronna, na jej odwrocie znajduje się Mordobot. Podczas przygotowania rozgrywki należy ją umieścić w rezerwie, tak aby widoczny był WSZ-GOB-L1N. Jeżeli w trakcie gry, któryś z graczy pokona Lorda Eradikatusa (jedną z kart wrogów, która może się pojawić w puli kart przygody), karta zostanie odwrócona na stronę z widocznym Mordobotem.

LUCRUM GAMES