

BRZDEK!TM Legacy

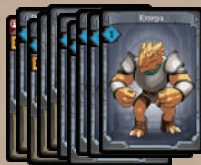
ACQUISITIONS INCORPORATEDTM

Drużyna „C” - w składzie:

Donaar Blit'zen



Figurka



10-kartowa talia startowa:
5x Krzepa, 2x Potknięcie,
1x Nieświeży oddech,
1x Smocze prerogatywy,
1x Lojalny wierzchowiec



Plansza postaci

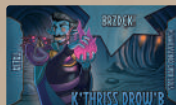
K'thriss Drow'b



Figurka



10-kartowa talia startowa:
5x Zjednoczenie,
2x Potknięcie, 1x Wezwanie Ur,
1x Telepatia,
1x Namacalne macki



Plansza postaci

Rosie Beestinger



Figurka



10-kartowa talia startowa:
5x Herbatka, 2x Potknięcie,
1x Babakadabra,
1x Kostur mistrza,
1x W cieniu



Plansza postaci

Walnut Dankgrass



Figurka



10-kartowa talia startowa:
5x Zaduma, 2x Potknięcie,
1x Zwierzęca polimorfia,
1x Leśni przyjaciele,
1x Płonący bułat



Plansza postaci

Przygotowanie rozgrywki

Niniejszy dodatek można łączyć zarówno z grą *Brzdęk! Nie drażnij smoka*, jak i z *Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated*. Przygotowanie rozgrywki przebiega zgodnie z zasadami ww. gier z następującymi zmianami.

- Każdy z graczy wybiera jedną z postaci i tym samym reprezentującą ją figurkę, planszę gracza oraz 10-kartową talię startową.
- Umieśćcie figurki na polu startowym zgodnie z normalnymi zasadami.
- Umieśćcie przed sobą plansze postaci. Połóżcie na nich po 30 kostek *Brzdęk!* w wybranych kolorach graczy.
- Odłóżcie do pudełka karty startowe z podstawowej wersji gry. Zostają one zastąpione przez talie startowe z niniejszego dodatku.

Zwróćcie uwagę, że talie startowe, które otrzymujecie w tym dodatku są potężniejsze niż analogiczne talie z podstawowych wersji gier. Tym samym powinni z nich korzystać wszyscy gracze. Chyba że jest pośród was taka osoba, która wciąż wygrywa i uważacie, że zasługuje na „drobne” utrudnienie. Bez przeszkód możecie jednak mieszać postacie z tego dodatku z postaciami pochodzącymi z *Drużyny zarządu*.

Przebieg rozgrywki

Wykorzystanie wraz z *BRZDĘK! Nie drażnij smoka*

Każda z postaci posiada karty będące odpowiednikiem karty *Włam*:

- **Donaar Blit'zen**: Krzepa
- **K'thriss Drow'b**: Zjednoczenie
- **Rosie Beestinger**: Herbatka
- **Walnut Dankgrass**: Zaduma

Ilekoć jakiś efekt odnosi się do karty *Włam*, zastosuj go wobec odpowiedniej karty swojej postaci.

Przykład: Karta *Mistrz złodziei* mówi: „Usuń kartę *Włam* ze swojego obszaru gry lub stosu kart odrzuconych”. Jeżeli twoją postacią jest *Walnut Dankgrass* zastosuj efekt wobec karty *Zaduma*.

Wykorzystanie wraz z *BRZDĘK! Legacy: Acquisitions Incorporated*

Jeżeli znasz losy *Drużyny „C”*, wiesz, że choć zwiedzili kawał świata, to raczej nie mają w zwyczaju pałętać się po terenie innych franczyzobiorców.

Zalecamy, aby nie korzystać z niniejszego dodatku przed ukończeniem kampanii. Oczywiście, jeżeli jednak się na to zdecydujesz, to nie obciążymy cię z tego tytułu żadną karą umową... serio, możesz nam zaufać. Czy moglibyśmy cię okłamać?

Kiedy przydzielasz kartę roli do postaci z tego dodatku, zastąp jedną z kart będącą odpowiednikiem karty *Włam* (ich lista znajduje się obok, po lewej stronie).

Na następnej stronie znajdziesz objaśnienie efektów niektórych kart, a także przełożenie terminów z *Brzdęk! Nie drażnij smoka* na ich odpowiedniki z *Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated*.

Parę słów o niektórych kartach

Donaar Blit'zen



Smocze prerogatywy - Jeżeli odrzucisz jakąś kartę (np. w wyniku efektu Aptekarki lub Konsultantki), to nie znajduje się ona w twoim obszarze gry i nie wpływa na efekt Smoczych prerogatyw.

Lojalny wierzchowiec - Zwróć uwagę, że ta karta jest towarzyszem.

K'thriss Drow'b



Telepatia - Do końca tury ignorujesz jeden wybrany przez Ciebie symbol śladów stóp lub symbol potwora w korytarzu, nawet jeśli będziesz poruszać się tym korytarzem kilkukrotnie.

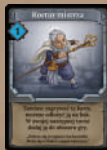
Namacalne macki - W Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated odpowiednikiem podziemi jest strefa zagrożenia. Efekt tej karty działa w niej analogicznie.

Rosie Beestinger



W cieniu - Ta karta działa, kiedy znajduje się w twojej ręce, także w trakcie tur innych graczy. Jeżeli któryś z efektów Natychmiast bądź Pokonanie zmuszały cię do wydania kostki Brzdęk!, pokaż tę kartę i zignoruj ten efekt. Zauważ, że karta pozostaje na twojej ręce, a z jej efektu możesz skorzystać wielokrotnie. (Zwróć też uwagę, że jeżeli podczas przygotowania rozgrywki zostanie aktywowany efekt Natychmiast, nie skorzystasz z efektu tej karty, ponieważ dzieje się to przed dobraniem startowych kart przez graczy).

Kostur mistrza - Po tym jak odłożył tę kartę na bok, w przyszłej turze trafia ona bezpośrednio do twojego obszaru gry. Nie możesz odkładać jej na bok przez kilka tur z rzędu.



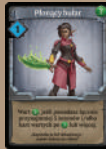
Walnut Dankgrass



Zwierzęca polimorfia - W Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated odpowiednikiem kryształowych grot są lasy. Efekt tej karty zastosuj analogicznie wobec nich.

Leśni przyjaciele - W Brzdęk! Nie drażnij smoka pozostawienie odkrytego pomniejszego sekretu na planszy może doprowadzić do takiej sytuacji, że w jednej komnacie znajdzie się zarówno sekret zakryty, jak i odkryty. Gracz, który wejdzie do takiego pomieszczenia, będzie mógł wybrać, czy weźmie sekret odkryty, czy też zakryty (oczywiście decyzję podejmuje przed podejrzeniem zakrytego sekretu).

W Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated, jeżeli wymienisz sekret wzięty z banku, pozostaw go w banku odkrytym. Gracz, który następnym będzie mógł wziąć sekret tego samego typu, otrzyma możliwość wzięcia odkrytego sekretu lub alternatywnie sekretu zakrytego (oczywiście bez uprzedniego podglądania).



Płonący bułat - Aby ta karta mogła dostarczyć ci punkty na koniec gry, musisz posiadać łącznie przynajmniej 5 kart i/albo żetonów, z których każdy musi być wart przynajmniej 7 punktów zwycięstwa. Żetonami, które pozwolą na zapunktowanie karty, mogą być sekrety, towary, artefakty oraz odznaki złodziejskiego mistrzostwa (w Brzdęk! Nie drażnij smoka) bądź kufle (w Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated). Posiadane złoto nigdy nie będzie miało zastosowania wobec tej karty.



Podziękowania

Projekt dodatku

Andy Clautice

Projekt podstawowej wersji i kierownictwo kreatywne

Paul Dennen

Producent wykonawczy

Scott Martins

Kierownictwo artystyczne, projekt graficzny

Nathan McGuire, Raul Ramos,
Nate Storm, Alain Viesca

Ilustracje kart

Derek Herring, Kenan Jackson

Produkcja

Evan Lorentz

Wsparcie projektowe

Paul Dennen, Evan Lorentz,
Tim McKnight, Yuri Tolpin

Specjalne podziękowania dla

całej niesamowitej ekipy Dire Wolf
Digital, ich rodzin i przyjaciół, którzy
pomagali nam testować Brzdęk!

Tłumaczenie

Łukasz Gralak

Redakcja

Bartosz Chlebicki

Skład graficzny

Łukasz Kempiański

Masz jakieś pytania dotyczące zasad? Zajrzyj do pliku FAQ na naszej stronie:
www.lucrumgames.pl/gry/brzdek-druzyna-c



www.penny-arcade.com

/Penny-Arcade-19103799704

@PA_Megacorp

@pamegacorp



www.direwolfdigital.com

/direwolfdigital

@direwolfdigital



**LUCRUM
GAMES**

www.lucrumgames.pl

/lucrumgames

@Lucrum_Games



**RENEGADE
GAME STUDIOS**

www.renegadegames.com

/playRGS

@PlayRenegade

@Renegade_Game_Studios

Wydawca oryginalny: Dire Wolf Digital i Renegade Game Studios.

© 2020 Dire Wolf Digital, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Dire Wolf oraz logo Dire Wolf są zastrzeżonymi znakami handlowymi, należącymi do Dire Wolf Digital, LLC. Acquisitions Incorporated jest wyłączną własnością Penny Arcade, Inc., © 2019 wszystkie prawa zastrzeżone.

Acquisitions Incorporated oraz logo AI są zastrzeżonymi znakami handlowymi Penny Arcade, Inc.

The „C” Team © 2019 Penny Arcade, Inc.