

BRZDĘK!TM

KATAKUMBY

Arkusz pomocy

Więźniowie



Automatyczny małpi bożek

Na potrzeby innych efektów liczy się jako figurka małego bożka (i jako więzień oczywiście również). Wart 3 punkty w końcowej punktacji.



Opętany

Natychmiast weź z banku kostkę ducha i umieść ją w obszarze Brzdęk! Wart 3 punkty w końcowej punktacji.



Burmistrz

Wart 5 punktów w końcowej punktacji, jeżeli posiadasz odznakę złodziejskiego mistrzostwa.



Prymatolożka

Warta 5 punktów w końcowej punktacji, jeżeli posiadasz przynajmniej 1 figurkę małego bożka (może to być Automatyczny małpi bożek).



Kleryk

Natychmiast ulecz 1 obrażenie. Wart 2 punkty w końcowej punktacji.



Szabrowniczka

Natychmiast przesuń znacznik smoka o 1 pole w górę na torze smoczej furii. Warta 3 punkty w końcowej punktacji.



Książę/Księżniczka

Warci po 5 punktów w końcowej punktacji, jeżeli posiadasz przynajmniej 1 koronę (jeśli posiadasz zarówno Księcia, jak i Księżniczkę, 1 korona wystarczy, aby zapunktowali oboje).



Walkiria

Otrzymujesz natychmiast 2 miecze do wydania w tej turze. Warta 2 punkty w końcowej punktacji.



Wieśniak

Wart 2 punkty w końcowej punktacji.



Kupon rabatowy

Przy okazji dowolnych zakupów towarów możesz odłożyć ten żeton do pudełka, aby zapłacić za 1 z towarów o 5 złota mniej. Na potrzeby innych efektów (np. karty Zadyma, Obrończyni uciśnionych albo innego więźnia – Wojownika) ten żeton **nie** jest więźniem.



Wojownik

Wart 1 punkt w końcowej punktacji za każdego uwolnionego przez siebie więźnia (włączając samego Wojownika).



Mnich

Wart 1 punkt w końcowej punktacji, za każdą kostkę Brzdęk!, którą posiadasz przy ołtarzykach.



Zaklinaczka

Warta 5 punktów w końcowej punktacji, jeżeli posiadasz przynajmniej 2 Tajemne woluminy.

Wielkie sekrety



Eliksir uzdrowienia

Zachowaj ten żeton. W dowolnej ze swoich tur możesz odłożyć go do pudełka, aby uleczyć 2 obrażenia.



Kielich

Zachowaj do końca gry. Wart 7 punktów w końcowej punktacji. To nie jest artefakt.



Mapa katakumb

Zachowaj do końca gry. Od tej pory możesz poruszać się jednokierunkowymi korytarzami w obie strony. Warta 5 punktów w końcowej punktacji.



Wielki skarb

Zapewnia 5 sztuk złota. Możesz zachować ten żeton do końca rozgrywki lub wydać go na normalnych zasadach.



Większy przyrost sprawności

Natychmiast otrzymujesz 5 sprawności do wykorzystania w tej turze. Odłóż ten żeton do pudełka.

Towary



Amulet krwi

Aby kupić ten towar, musisz posiadać przynajmniej 5 obrażeń. Po zakupie natychmiast ulecz 2 obrażenia. Wart 7 punktów w końcowej punktacji.



Korona

Warta tyle punktów, ile wskazuje nadruk na żetonie. Kupując koronę, zawsze weź najbardziej wartościową spośród dostępnych.



Niezbędnik włamywacza

Po zakupie natychmiast weź z banku 2 wytrychy. Wart 2 punkty w końcowej punktacji.



Plecak

Pozwala ci wziąć dodatkowy artefakt. Wart 5 punktów w końcowej punktacji.

Pomniejsze sekrety



Eliksir leczenia

Zachowaj ten żeton. W dowolnej ze swoich tur możesz odłożyć go do pudełka, aby uleczyć 1 obrażenie.



Eliksir siły

Zachowaj ten żeton. W dowolnej ze swoich tur możesz odłożyć go do pudełka, aby otrzymać 2 miecze.



Eliksir szybkości

Zachowaj ten żeton. W dowolnej ze swoich tur możesz odłożyć go do pudełka, aby otrzymać 1 but.



Łamigłówka

Zachowaj ten żeton. Kiedy wejdiesz do dowolnej komnaty z ołtarzykiem, odłóż ten sekret do pudełka i weź wielki sekret z banku.



Magiczne źródło

Na końcu tej tury (obowiązkowo) usuń 1 kartę ze swojego obszaru gry albo stosu kart odrzuconych. Odłóż do pudełka ten żeton oraz usuniętą kartę.



Skarb

Zapewnia 2 sztuki złota. Możesz zachować ten żeton do końca rozgrywki lub wydać go na normalnych zasadach.



Smocze jajo

Natychmiast przesunij znacznik smoka o 1 pole w górę na torze smoczej furii. Zachowaj do końca gry. Warte 3 punkty w końcowej punktacji.



Wytrych

Natychmiast weź z banku 1 wytrych. Odłóż ten żeton do pudełka.

Figurka małego bożka



Po wejściu do komnaty, w której znajduje się małe sanktuarium, natychmiast weź 1 figurkę małego bożka i umieść ją w osobistych zapasach. Warta 5 punktów w końcowej punktacji. To nie jest artefakt.



Niektóre towary i sekrety wywołują nowe efekty. Więźniowie to całkowicie nowy rodzaj żetonów (ich lista znajduje się na odwrocie arkusza).