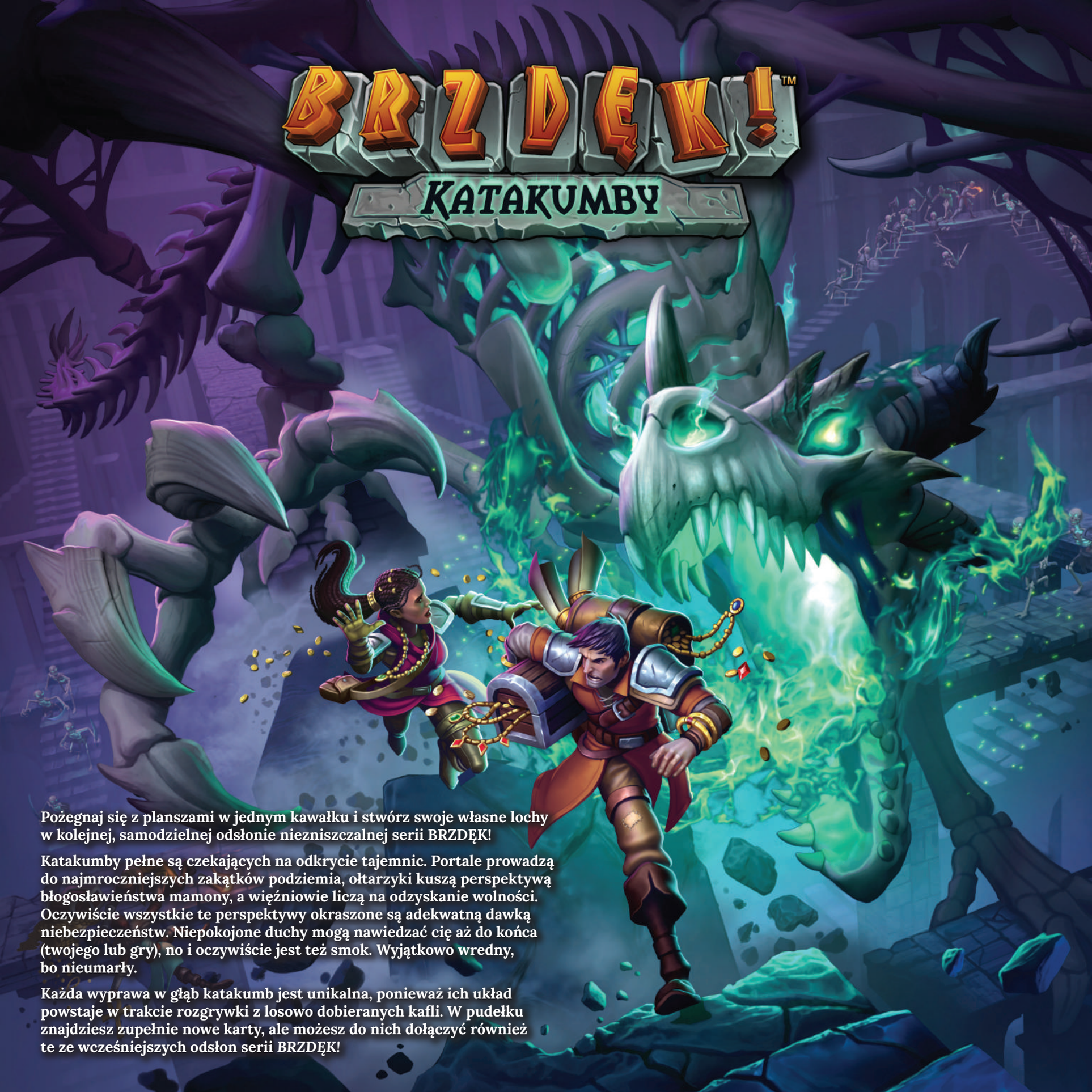



**Pożegnaj się z planszami w jednym kawałku i stwórz swoje własne lochy w kolejnej, samodzielnej odsłonie niezniszczalnej serii BRZDĘK!**

**Katakumby pełne są czekających na odkrycie tajemnic. Portale prowadzą do najmroczniejszych zakątków podziemia, ołtarzyki kuszą perspektywą błogosławieństwa mamony, a więźniowie liczą na odzyskanie wolności. Oczywiście wszystkie te perspektywy okraszone są adekwatną dawką niebezpieczeństw. Niepokojone duchy mogą nawiedzać cię aż do końca (twojego lub gry), no i oczywiście jest też smok. Wyjątkowo wredny, bo nieumarły.**

**Każda wyprawa w głąb katakumb jest unikalna, ponieważ ich układ powstaje w trakcie rozgrywki z losowo dobieranych kafli. W pudełku znajdziesz zupełnie nowe karty, ale możesz do nich dołączyć również te ze wcześniejszych odsłon serii BRZDĘK!**

# Zawartość




**plansza *Brzdęk!***



**1 dwustronny kafel startowy**




**28 kwadratowych kafli**
22 podziemi, 6 azylu



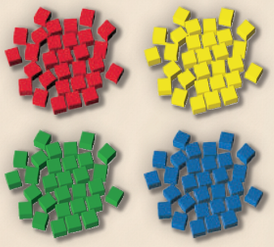
**znacznik smoka**



**smocza sakwa**



**24 kostki smoka**



**120 kostek *Brzdęk!***
po 30 w każdym kolorze gracza



**4 pionki graczy**



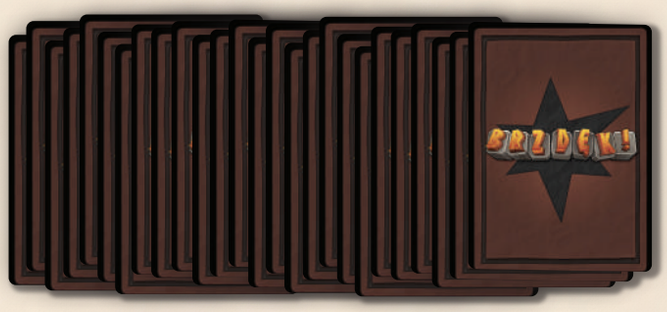
**5 kostek duchów**




**karty rezerwy**
15 × *Najemnik*, 15 × *Zwiad*,
12 × *Tajemny wolumin*, 1 × *Wszędobylski goblin*




**cztery 10-kartowe talie startowe graczy,**
każda zawierająca:
6 × *Włam*, 2 × *Potknięcie*, 1 × *Na krawędzi*, 1 × *Unik*




**talia lochów**
100 kart




**arkusz pomocy**
opis działania żetonów




planszetka rynku



7 artefaktów



11 wielkich sekretów



20 pomniejszych sekretów



2 plecaki



2 amulety



3 niezbędniki włamywacza



3 korony



20 więźniów



3 figurki małpiego bożka



4 odznaki złodziejskiego mistrzostwa

Możesz urozmaicić rozgrywki, korzystając z darmowej aplikacji towarzyszącej (Dire Wolf Game Room) dostępnej w wersji polskiej na PC, smartfony i tablety. Znajdziesz w niej liczne warianty i dodatki do różnych gier z serii *Brzdęk!*




złoto



24 wytrychy

## Zapraszamy do podziemi

Rozgrywka BRZDĘK! *Katakumby* opiera się na mechanice znanej z BRZDĘK! *Nie drażnij smoka*. Niemniej jest to odrębna i samodzielna gra, dostarczająca odmiennych (nadal przyjemnych!) emocji i wyzwań strategicznych. Ma też swoje własne zasady, które oczywiście przedstawiamy poniżej.



Jeżeli dobrze znasz zasady BRZDĘK! *Nie drażnij smoka*, tekst w ramce, takiej jak ta, pomoże ci łatwo wyłapać kluczowe różnice w zasadach.

Zacznijmy od podstaw. BRZDĘK! *Katakumby* to gra z mechaniką budowania talii. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z identyczną niewielką talią kart. Jednakże wraz z biegiem gry wszyscy gracze będą zdobywać nowe, różnorodne karty. Tym samym z każdą turą talie graczy (a wraz z nimi ich możliwości i strategia) będą się coraz bardziej od siebie różnić. Rozważne rozwijanie swojej talii jest kluczem do końcowego sukcesu.

Gra stawia przed graczami dwa cele:

- Zdobyć **artefakt** i uciec z **katakumb**, docierając do punktu startowego, tj. **krypty**.
- Uzyskać jak najwięcej **punktów** (więcej niż pozostali gracze) dzięki artefaktowi oraz innym łupom, wyszabrowanym podczas wyprawy w głąb katakumb.

# Przygotowanie rozgrywki

**A** Połóżcie **planszę *Brzdęk!*** poza centralną częścią stołu, ale w miejscu zapewniającym możliwie wygodny dostęp wszystkim graczom.



Umieśćcie **znacznik smoka** na torze smoczej furii (który znajduje się właśnie na planszy *Brzdęk!*) – konkretnie na polu oznaczonym symbolem liczby graczy biorących udział w rozgrywce.

**B** Posegregujcie **28 kwadratowych kafli** według ich rewersów, tworząc z nich dwa stosy.




Potasujcie **22 kafle podziemi** i stworzony z nich stos umieśćcie rewersem do góry w **banku**, tj. w pobliżu planszy *Brzdęk!*

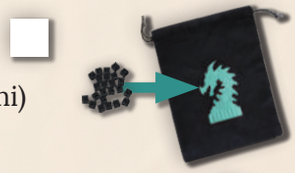
Potasujcie 6 kafli z drugiego stosu (**kafle azylu**). Wylosujcie z nich 2 i odłóżcie je do pudełka bez podglądania – nie będą wykorzystywane w tej rozgrywce. Pozostałe 4 kafle połóżcie na wierzchu utworzonego wcześniej stosu kafli podziemi.

**C** Umieśćcie w banku następujące elementy gry:

**Złoto** (żetony o wartościach 1, 5 i 10) oraz **wytrychy**. Te elementy uważa się za nielimitowane. Jeżeli zdarzy się, że któregoś wam zabraknie, użyjcie dowolnych zamienników.




**5** (białych) **kostek duchów**.



**Smoczą sakwę** wraz z wrzuconymi do niej 24 (czarnymi) kostkami smoka.

**Artefakty**. Stwórzcie z nich stos żetonów o kolejnych wartościach. Żeton o wartości 5 punktów powinien się znaleźć na wierzchu, zaś żeton o wartości 20 punktów na spodzie stosu.



Posegregujcie **wielkie sekrety**, **pomniejsze sekrety** oraz **więźniów**. Pomieszajcie osobno każdą kategorię tych żetonów. Umieśćcie je zakryte w banku.



**Planszetkę rynku**. Na tej planszetce połóżcie natomiast żetony towarów, tj. 2 plecaki, 2 amulety, 3 niezbędniki włamywacza oraz 3 korony (z nich obowiązkowo utwórzcie stos z koroną o największej wartości na wierzchu i o najmniejszej na spodzie).




**D** Połóżcie **startowy kafel** na środku stołu – w dowolny sposób wybierzcie jego widoczną stronę. Wokół tego kafla powinno być dostatecznie dużo miejsca na kafle, które będziecie dokładać w trakcie gry.

Umieśćcie **3 figurki małpich bożków** w małpim sanktuarium.

Połóżcie koło **krypty** tyle **odznak złodziejskiego mistrzostwa**, ilu graczy uczestniczy w rozgrywce (niewykorzystane odłóżcie do pudełka).





## E

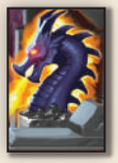
Przygotujcie pule kart – powinny się one znajdować poza centrum stołu i z dala od planszy *Brzdęk!*

Stwórzcie **pulę kart rezerwy.** W jej skład wchodzi karta *Wszędobylskiego goblina* oraz 3 stosy identycznych kart z żółtym nagłówkiem: *Najemnik*, *Zwiad*, *Tajemny wolumin*.



Potasujcie **talię lochów** i wyłóżcie z niej 6 odkrytych kart, tworząc pulę kart lochów.

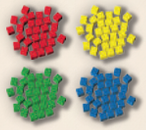
W startowej puli kart lochów nie mogą znajdować się żadne karty z zaprezentowanym obok symbolem smoczego ataku. Usuwajcie je z puli i odkrywajcie nowe do momentu, aż pula będzie składać się z 6 kart bez tego symbolu. Usunięte z puli karty z symbolem smoczego ataku wtasujcie z powrotem do talii lochów.



Talię lochów umieśćcie obok puli kart lochów. Zarezerwujcie też nieco miejsca na **główny stos kart odrzuconych**, do którego będą trafiać niektóre karty w trakcie rozgrywki.

## F

Każdy z graczy wybiera kolor, a następnie bierze **30 kostek *Brzdęk!*** w tymże kolorze i kładzie je przed sobą, tworząc **osobiste zapasy**.



Wszyscy gracze umieszczają też w krypcie pionek w swoim kolorze.



## G

Każdy gracz dodaje do swoich osobistych zapasów następujące elementy:

**3 wytrychy** (pobiera je z banku).



**10-kartową talię startową** składającą się z następujących kart:



- 6 × *Włam*
- 2 × *Potknięcie*
- 1 × *Na krawędzi*
- 1 × *Unik*

Każdy tasuje swoją talię, kładzie ją zakrytą w swoich osobistych zapasach, a następnie dobiera z niej 5 kart.

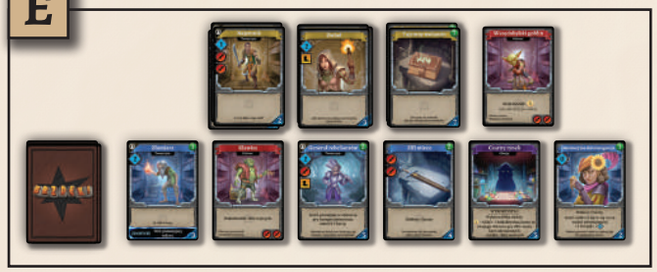
## H

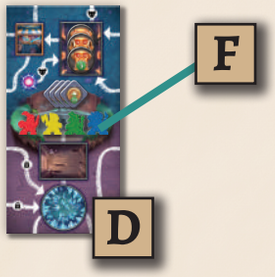
Grę rozpoczyna najprzebieglejsza osoba spośród grających. Od tego momentu gracze będą wykonywać kolejno tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Osoba rozpoczynająca umieszcza w obszarze *Brzdęk!* 3 kostki *Brzdęk!* w swoim kolorze. Druga osoba w kolejności umieszcza tam 2 kostki *Brzdęk!* Trzecia i czwarta osoba (jeżeli biorą udział w grze) dokłada odpowiednio 1 i 0 kostek.




## E






## F, G

Każdy gracz umieszcza swoje elementy w swoich osobistych zapasach (czyli kładzie przed sobą).



Znana z klasycznej wersji *Brzdęk!* plansza zostaje zastąpiona przez kafle i osobną planszę *Brzdęk!* – opisuje to sekcja A, B oraz D. Zupełnie inaczej wygląda przygotowanie żetonów (zwłaszcza artefaktów i sekretów) – co jest opisane w sekcji C. Gracze rozpoczynają z 3 wytrychami – sekcja G.

# Przebieg tury

Każdą turę rozpoczynasz z 5 kartami „na ręce” (dosłownie trzymasz je w dłoni). Wszystkie te **karty musisz zagrać przed końcem tury** (dotyczy to także kart, które ewentualnie dobierzesz w jej trakcie). Kolejność zagrywania kart wybierasz samodzielnie. Zagrywając karty, wykładasz je przed sobą, tj. **do swojego obszaru gry**, gdzie pozostaną one aż do końca tury. **Po zagraniu każdej karty musisz aktywować jej efekt opisany w polu tekstowym**. Tak, musisz nawet wtedy, kiedy efekt ten jest dla ciebie niekorzystny. Czasami efekt mówi, że **możesz** coś zrobić – w takim (i tylko takim) przypadku, oczywiście nie masz obowiązku korzystania z danej możliwości.

Większość kart generuje zasoby, które możesz wykorzystać do opłacania kosztów akcji. Istnieje kilka rodzajów akcji – opiszemy je szczegółowo na str. 8 i 9. **Każdy rodzaj akcji możesz wykonać tyle razy, ile chcesz**, pod warunkiem, że jesteś w stanie opłacić ich koszt (zazwyczaj w opisanych poniżej zasobach). Możesz wykonywać akcje już po zagraniu wszystkich kart z ręki albo pomiędzy zagrywaniem kart – wybór jest twój.

Większość kart generuje 1 lub więcej rodzajów poniższych 3 zasobów:



**SPRAWNOŚĆ** – używa się jej do **zdobywania** nowych kart oraz do **wykorzystywania** okazji.



**MIECZE** – są niezbędne do **pokonywania** potworów (mogą się także przydać w trakcie akcji ruchu).



**BUTY** – umożliwiają ci **ruch** po katakumbach.

Sprawność, miecze i buty wygenerowane przez karty tworzą twoją „wirtualną” pulę zasobów i możesz je wydawać w dowolnych kombinacjach. Innymi słowy zasoby wygenerowane przez jedną kartę możesz rozdzielić na kilka akcji. Analogicznie zasoby wygenerowane z kilku kart możesz wykorzystać na wykonanie jednej akcji (albo również rozdzielić na kilka). O ile efekty zagranych kart opisane w ich polach tekstowych zawsze musisz aktywować, o tyle wydawanie zasobów nie jest obowiązkowe. Możesz przykładowo wygenerować 3 buty i w ogóle się nie ruszyć. Pamiętaj jednak, że wszystkie zasoby, których nie wydasz do końca swojej tury, przepadają.

Karty mogą także generować złoto, *BRZDĘK!* lub pozwalać na dobór kart:



**ZŁOTO** – Kiedy jakaś karta posiada taki symbol, po jej zagraniu weź z banku złoto o wartości oznaczonej na symbolu i umieść je w osobistych zapasach. Złoto pozwala ci na zakup towarów z rynku, a także (a może przede wszystkim?) zapewnia ci punkty w końcowej punktacji.

**BRZDĘK!** – Ilekroć wydajesz (generujesz) *Brzdęk!* (przykładowo karta może zawierać tekst „+1 *Brzdęk!*”), weź z osobistych zapasów wskazaną liczbę swoich kostek *Brzdęk!* i połóż je w obszarze *Brzdęk!* (jeżeli nie masz wystarczającej ich liczby, połóż tyle, ile się da). Niektóre karty zapewniają „ujemny” *Brzdęk!* (np. „-2 *Brzdęk!*”). W takim wypadku zwróć do osobistych zapasów wskazaną liczbę swoich kostek z obszaru *Brzdęk!* Jeżeli nie ma ich tam wystarczającej liczby, możesz uniknąć konieczności dodania kostek w późniejszej części swojej tury. Ewentualna niewykorzystana ujemna wartość *Brzdęk!* przepada wraz z końcem twojej tury.

**DOBÓR KART** – Ilekroć karta nakazuje ci dobrać 1 lub więcej kart, **weź je z wierzchu swojej talii** (w żadnym wypadku **nie** z talii lochów!) i dodaj do pozostałych kart na ręce. Jeżeli musisz dobrać, a w twojej talii nie ma już żadnych kart, przetasuj swój stos kart odrzuconych (ale **nie** dodawaj do niego kart znajdujących się obecnie w twoim obszarze gry!) i stwórz z niego nową talię.

Uwaga: Jak wspomniano wyżej, niektóre karty generują jednocześnie 2 lub nawet 3 rodzaje zasobów. Generują, to znaczy, że dostajesz je wszystkie!

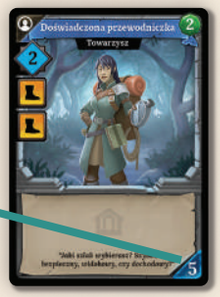
Efekty części z kart mogą być zależne od tego, czy posiadasz konkretne żetony, inne karty w swoim obszarze gry albo czy udało ci się spełnić inaczej określony warunek. **Aktywujesz te efekty niezależnie od tego, czy warunek został spełniony przed, czy po zagraniu takiej karty** (ale oczywiście w tej samej turze). Oto przykłady:

> *Karta* Generał rebeliantów *mówi: „Jeżeli posiadasz w obszarze gry innego towarzysza, dobierz 1 kartę”. – Dobierasz kartę niezależnie od tego, czy zagrasz innego towarzysza przed, czy po zagraniu* Generała rebeliantów.
>
> *Karta* Kryształowy kamuflaż *mówi: „Jeżeli przebywasz w kryształowej grocie,* -2 Brzdęk!” – *Otrzymujesz* -2 Brzdęk!, *nawet wtedy, gdy wejdziesz do kryształowej groty po zagraniu tej karty.*
>
> *Karta* Rzępoląca lutnia *mówi (między innymi): „Za każdy* Brzdęk!, *który wydasz w tej turze,* 1”. – *Otrzymujesz złoto za każdy* Brzdęk! *wydany przed i po zagraniu tej karty. Ewentualny „ujemny”* Brzdęk! *nie wpływa zupełnie na ten efekt!*

Po zagraniu wszystkich kart ze swojej ręki i wykonaniu tylu akcji, ile chcesz (opłacając oczywiście ich koszt), deklarujesz koniec swojej tury. Czynności związane z końcem tury opisujemy szczegółowo na stronie 12.

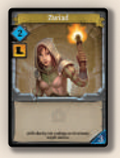
# Akcje

## Zdobycie karty




Płacąc koszt w sprawności, możesz zdobywać karty z niebieskimi nagłówkami znajdujące się w puli kart lochów.

Koszt zdobycia karty znajduje się w prawym dolnym rogu danej karty. Gdy opłacisz koszt, weź kartę z puli kart lochów i umieść ją na swoim stosie kart odrzuconych. W tym momencie zdobyta karta niczego ci nie zapewnia, ale w którejś z przyszłych tur, po przetasowaniu stosu kart odrzuconych, dobierzesz ją i zagrasz. **Nie uzupełniaj** w tym momencie puli kart lochów.




W analogiczny sposób możesz także zdobywać karty z żółtymi nagłówkami z rezerwy. Karty w rezerwie są identyczne w każdej rozgrywce. Ich liczba jest ograniczona, stosy te mogą się wyczerpać, jeśli gracze zdobędą wszystkie karty.

## Wykorzystaj okazję




Płacąc koszt w sprawności, możesz także wykorzystywać **okazje**. Okazjami są karty z fioletowymi nagłówkami. Po opłaceniu kosztu (również w prawym dolnym rogu danej karty) **natychmiast aktywuj (czyli wykonaj) efekt opisany na karcie**. Następnie odłóż wykorzystaną kartę okazji na <u>główny</u> stos kart odrzuconych (koło talii lochów, **nie** na swój własny stos kart odrzuconych). **Nie uzupełniaj** w tym momencie puli kart lochów.

## Walka z potworem

Potwory to karty z czerwonymi nagłówkami. Aby pokonać potwora z puli kart lochów, musisz użyć mieczy (**nie** sprawności). Koszt w mieczach oznaczony jest w prawym dolnym rogu karty.




Po opłaceniu kosztu w mieczach natychmiast aktywuj efekt na karcie potwora opisany po słowie POKONANIE. Następnie odłóż pokonaną kartę na <u>główny</u> stos kart odrzuconych (koło talii lochów, **nie** na swój własny stos kart odrzuconych). **Nie uzupełniaj** w tym momencie puli kart lochów.




Oprócz potworów z puli kart lochów, możesz także pokonać *Wszędobylskiego goblina* z rezerwy. **Nigdy** nie odrzucaj jego karty. Gobliny są „zasobem" nieskończonym i możesz je pokonywać wielokrotnie (nawet kilkukrotnie podczas jednej tury), za każdym razem otrzymując nagrodę.

## Ruch

Buty umożliwiają poruszanie się przez korytarze łączące komnaty (komnatami określamy poszczególne „pola" na kaflach). Wejście do niektórych komnat zapewnia specjalne efekty bądź możliwości, opisujemy je na stronach 10-11.

Przejście przez korytarz **<u>zawsze</u> wymaga opłacenia kosztu w postaci 1 buta**. Niektóre korytarze mają **dodatkowe** reguły:

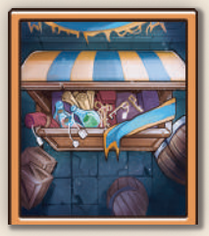
- Kiedy korytarz, którym przechodzisz, znajduje się na krawędzi kafla i nie jest podłączony do żadnej innej komnaty na sąsiednim kaflu, odkrywasz nowy fragment (kafel) katakumb – opisujemy to na str. 9.
- Korytarz oznaczony symbolem **dwóch śladów stóp** wymaga do przejścia opłacenia kosztu w postaci 2 butów (zamiast standardowo tylko 1 buta).
- Każdy taki symbol znajdujący się w korytarzu, którym przechodzisz, zadaje ci 1 obrażenie (zasady dotyczące przyjmowania obrażeń opisujemy na str. 12). Jednakże za każdy miecz, który wydasz, unikasz 1 z tych obrażeń. Nie masz obowiązku wydawania mieczy, możesz zdecydować się przyjąć obrażenia (wyjątek: nie możesz przyjąć obrażenia, jeżeli miałoby to doprowadzić cię do utraty przytomności).
- Nie możesz przejść przez korytarz oznaczony symbolem **kłódki**, o ile nie wydasz żetonu **wytrychu**: weź wytrych ze swoich osobistych zapasów i przykryj nim symbol kłódki w korytarzu. Od tego momentu korytarz jest całkowicie odblokowany – każdy gracz (z tobą włącznie) może nim swobodnie przechodzić bez wydawania kolejnych wytrychów. W rzadkich przypadkach, gdy w korytarzu znajdą się 2 symbole kłódek (na dwóch różnych kaflach), przejście tym korytarzem wymaga wydania 2 wytrychów.
- Korytarze w kształcie strzałek są jednokierunkowe. Nie możesz przechodzić przez takie korytarze „pod prąd" (w kierunku przeciwnym do wskazania strzałki).




Do przechodzenia przez korytarze z symbolem kłódki używa się żetonów wytrychów – pośród towarów na rynku nie ma klucza.

# Akcje – ciąg dalszy

## Zakup towarów z rynku



Jeżeli znajdujesz się w komnacie z symbolem **kramu** (ilustracja obok), możesz zakupić **dowolną** liczbę towarów znajdujących się na planszetce rynku.

Wszystkie towary znajdujące się na planszetce rynku są możliwe do kupienia z każdej komnaty z kramem. Każdy towar kosztuje dokładnie 7 sztuk złota (które po wydaniu odkładasz do banku). Kupiony towar umieść w swoich osobistych zapasach. Możesz posiadać więcej niż 1 sztukę takiego samego rodzaju towaru.




Opis działania towarów znajduje się na arkuszu pomocy.

## Wzięcie artefaktu




Jeżeli znajdujesz się w komnacie z artefaktem, możesz zdecydować się go wziąć i umieścić w swoich osobistych zapasach. Możesz to zrobić w całkowicie dowolnym momencie swojej tury, o ile tylko wciąż jesteś w komnacie z artefaktem.

Co do zasady **nie możesz posiadać więcej niż 1 artefaktu**. Nie możesz też odrzucić artefaktu wziętego wcześniej. Zatem decyduj rozważnie, czy chcesz wziąć pierwszy, który się nawinie, czy poszperać w katakumbach dłużej w poszukiwaniu jakiegoś bardziej wartościowego.



**Kiedy weźmiesz artefakt, przesuń znacznik smoka o 1 pole w górę na torze smoczej furii** (przypomina o tym symbol czerwonej strzałki na żetonie artefaktu). Od momentu, w którym znajdziesz się w posiadaniu artefaktu, możesz zacząć myśleć o ucieczce z katakumb.

## Otworzenie skrzyni, biblioteki bądź więzienia

W wielu komnatach znajdują się symbole skrzyni, biblioteki lub więzienia. Kiedy znajdujesz się w takiej komnacie, możesz wydać wytrych, aby odblokować odpowiednią nagrodę. Jeżeli się na to zdecydujesz, weź wytrych ze swoich osobistych zapasów i przykryj nim odpowiedni symbol w komnacie. Żaden z graczy (włącznie z tobą) nie będzie mógł już „otworzyć" zakrytego symbolu i otrzymać dzięki niemu nagrody.



**Skrzynia** – Kiedy otworzysz skrzynię, natychmiast weź z banku losowy żeton wielkiego sekretu i odkryj go. Wielkie sekrety zapewniają rozmaite efekty, ich opis znajduje się na arkuszu pomocy. Nie możesz otworzyć skrzyni, jeżeli w banku nie ma już żadnych wielkich sekretów.





**Biblioteka** – Kiedy otworzysz bibliotekę, natychmiast zdobądź kartę *Tajemny wolumin* z rezerwy i umieść ją na swoim stosie kart odrzuconych. Nie ponosisz normalnego kosztu zdobycia tej karty w sprawności. Nie możesz otworzyć biblioteki, jeżeli w rezerwie nie ma już żadnego *Tajemnego woluminu*.







**Więzienie** – Kiedy otworzysz więzienie, natychmiast **uwalniasz** dwoje więźniów. Weź z banku 2 losowe żetony więźniów i umieść je odkryte w swoich osobistych zapasach. Więźniowie zapewniają rozmaite efekty, ich opis znajduje się na arkuszu pomocy. Więźniowie pozostają w twoich zapasach aż do końcowej punktacji, w której mogą dostarczyć ci punkty. Nie możesz otworzyć więzienia, jeżeli w banku nie ma już żadnych więźniów (możesz to jednak uczynić, gdy został w nim tylko 1 taki żeton).





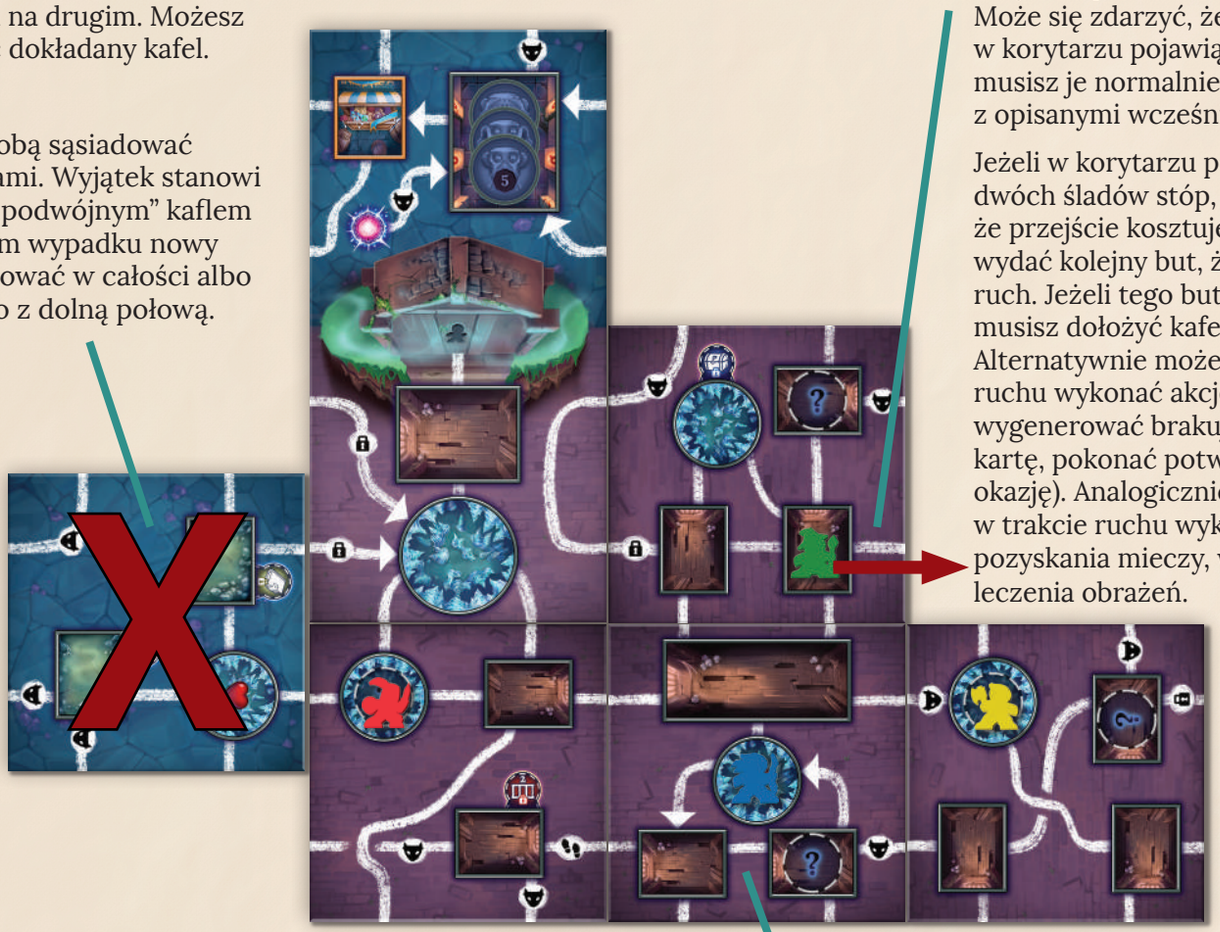

Wzięcie artefaktu jest akcją, którą można wykonać w dowolnym momencie tury. Otworzenie skrzyni, biblioteki bądź więzienia to zupełnie nowe rodzaje akcji.

# Odkrycie nowego kafla

Każdą rozgrywkę w BRZDĘK! *Katakumby* rozpoczynacie na „samotnym” kaflu startowym. W trakcie gry będziecie jednak dokładać do niego kolejne kafle, tworząc rozbudowaną sieć lochów. Kiedy zdecydujesz się przejść przez korytarz, który „wychodzi” z kafla i nie jest połączony z komnatą na sąsiednim kaflu, odkrywasz nowy kafel. Weź go z wierzchu stosu kafli, znajdującego się w banku, odkryj go i połóż na stole w taki sposób, aby korytarz, którym się poruszasz, miał kontynuację.

Każdy nowy kafel musi zostać położony bezpośrednio na stole – kafle nie mogą leżeć jeden na drugim. Możesz dowolnie obrócić dokładany kafel.

Kafle muszą ze sobą sąsiadować całymi krawędziami. Wyjątek stanowi tu sąsiedztwo z „podwójnym” kaflem startowym. W tym wypadku nowy kafel musi sąsiadować w całości albo z jego górną, albo z dolną połową.



Dołożenie nowego kafla „przedłuża” korytarz, przez który przechodzisz. Może się zdarzyć, że w ten sposób w korytarzu pojawią się nowe symbole – musisz je normalnie rozpatrzeć zgodnie z opisanymi wcześniej zasadami.

Jeżeli w korytarzu pojawi się symbol dwóch śladów stóp, oznaczający że przejście kosztuje 2 buty, musisz wydać kolejny but, żeby ukończyć ruch. Jeżeli tego buta nie posiadasz, musisz dołożyć kafel w inny sposób. Alternatywnie możesz w trakcie takiego ruchu wykonać akcję, która pozwoli ci wygenerować brakujący but (np. zdobyć kartę, pokonać potwora lub wykorzystać okazję). Analogicznie możesz także w trakcie ruchu wykonywać akcje celem pozyskania mieczy, wytrychów bądź leczenia obrażeń.

Jeżeli stos kafli ulegnie wyczerpaniu, nie możesz już odkrywać nowych i tym samym nie możesz przechodzić przez korytarze, które „wychodzą” z kafli i nie łączą się z żadną komnatą.

Pierwsze 4 kafle odkrywane w każdej rozgrywce charakteryzują się odmiennym od reszty fioletowym kolorem tła – są to kafle **azylu**.

Większość kafli ma niebieskie tło – przebywając na takich kaflach, znajdujesz się w **podziemiach**. Ma to istotne znaczenie, które szczegółowo opisujemy na stronie 14.






Dobra i zła wiadomość. Dobra: wyłącznie nowości. Zła: nie ma wyjścia, lektura całości obowiązkowa.

# Symbole na kaflach

## Artefakty



Kiedy odkryjesz i dołożysz nowy kafel, na którym znajduje się komnata z symbolem artefaktu, weź wierzchni artefakt ze stosu, który znajduje się w banku, i umieść go w tej komnacie. Ten artefakt został właśnie „znaleziony" i może zostać wzięty przez dowolną osobę (oczywiście w jej turze i pod warunkiem, że dotrze ona do odpowiedniej komnaty).



Niektóre komnaty posiadają symbol artefaktu z jednym albo dwoma plusami. Gdy kafel z taką komnatą zostanie odkryty, zamiast wierzchniego artefaktu umieść w tejże komnacie odpowiednio drugi albo trzeci artefakt, licząc od góry stosu.

> *Odkrywasz kafel z komnatą z symbolem artefaktu z dwoma plusami. Aktualnie na wierzchu stosu artefaktów w banku znajduje się artefakt o wartości 10 punktów. Pod nim znajduje się artefakt o wartości 12 punktów, a jeszcze niżej artefakt o wartości 15 punktów. Umieszczasz w komnacie artefakt o wartości 15 punktów (trzeci licząc od góry).*

W grze znajduje się więcej komnat z symbolami artefaktów niż samych żetonów artefaktów. Kiedy odkryjesz kafel zawierający komnatę z symbolem artefaktu, a stos artefaktów jest pusty, masz pecha, nic się nie dzieje. Jeżeli natomiast odkryjesz artefakt z jednym albo dwoma plusami, a w stosie znajduje się mniej żetonów niż potrzeba, umieść w komnacie artefakt o najwyższej możliwej wartości.

## Kram

Przebywając w komnacie z kramem, możesz wykonać akcję zakupu towarów z rynku. Symbol kramu i opis akcji znajduje się na stronie 8.

## Krypta



Krypta jest komnatą, w której zaczynają rozgrywkę pionki wszystkich graczy. Po zdobyciu artefaktu jednym z twoich celów jest do niej wrócić, co oznaczać będzie w pełni skuteczną ucieczkę z katakumb (szczegóły na stronie 14). Pamiętaj, że nie możesz wrócić do krypty z pustymi rękami, musisz posiadać artefakt.

## Kryształowe groty



Kryształowe groty są jednym z typów komnat. Kiedy wejdziesz do którejś z nich, gubisz się w labiryncie kryształów. Do końca bieżącej tury nie możesz wydawać butów na potrzeby akcji ruchu – innymi słowy tracisz możliwość normalnego poruszania się po katakumbach. Nawet jeżeli jeszcze w tej samej turze opuścisz kryształową grotę dzięki teleportacji (jest to jeden z efektów kart, który opisujemy na następnej stronie), i tak do końca tury nie możesz wydawać butów w opisany powyżej sposób.




Kryształowe groty i kramy działają identycznie jak w BRZDĘK! *Nie drażnij smoka*. Krypta stanowi pole startowe oraz cel ucieczki. Nagrody w komnatach (w tym pomniejsze sekrety, które pobiera się z banku) można otrzymać z danej komnaty tylko raz na turę. Wszystkie inne symbole są nowe, wiec trzeba się z nimi zapoznać.

## Nagrody

Wejście do niektórych komnat z symbolami zapewnia natychmiastowe nagrody. Nie musisz w takich komnatach kończyć swojej tury, odbierasz je „w biegu". Niemniej **każda nagroda w danej komnacie może być odebrana tylko 1 raz na turę**. Możesz w jednej turze otrzymać wiele nagród tego samego typu (np. kilka pomniejszych sekretów), ale każda z nich musi być zapewniania przez inną komnatę. Gdy w którejś z kolejnych tur wrócisz do odwiedzonej wcześniej komnaty, znów otrzymasz nagrodę.

A oto, co możesz napotkać na swej drodze:



**Pomniejszy sekret** – Weź z banku losowy żeton pomniejszego sekretu i odkryj go. Pomniejsze sekrety zapewniają rozmaite efekty. Ich opis znajduje się na arkuszu pomocy. Jeżeli w banku nie ma już pomniejszych sekretów, nie otrzymujesz nic.



**Figurka małpiego bożka** – Weź dowolną 1 „figurkę" (a dokładnie to żeton z ilustracją figurki) z komnaty i umieść w swoich osobistych zapasach. Zapewni ci ona 5 punktów w końcowej punktacji. To **nie** jest artefakt.



**Złoto** – Weź z banku złoto o wartości oznaczonej na symbolu.



**Leczenie** – Ulecz 1 obrażenie (szczegółowe zasady leczenia opisujemy na str. 12).

## Nawiedzone kafle



4 spośród 22 kafli podziemi są nawiedzone przez duchy! Poznasz je po symbolu ducha z czerwoną obwódką. Kiedy odkryjesz taki kafel, natychmiast weź z banku białą kostkę ducha i umieść ją w obszarze *Brzdęk!* Skutki nawiedzenia przez duchy opisujemy szczegółowo na stronie 12.

## Ołtarzyk



Jeżeli znajdziesz się w komnacie z **ołtarzykiem**, możesz wziąć kostkę *Brzdęk!* ze swoich osobistych zapasów i umieścić ją na wolnym polu wokół ołtarzyka. Jeśli to zrobisz, w nagrodę otrzymujesz 1 złoto za każdą swoją kostkę *Brzdęk!*, którą masz przy ołtarzykach w całych katakumbach. Innymi słowy, kiedy położysz kostkę przy pierwszym ołtarzyku, otrzymujesz 1 złoto, kiedy położysz kostkę przy drugim ołtarzyku, otrzymujesz 2 złota itd.

Przy każdym ołtarzyku możesz mieć tylko 1 swoją kostkę *Brzdęk!* Nie możesz umieścić kostki przy ołtarzyku, jeżeli nie masz żadnej w swoich osobistych zapasach. Kostki umieszczone przy ołtarzykach pozostają tam do końca gry.

## Portal



Niektóre korytarze nie prowadzą do komnaty, lecz do symbolu portalu. Jeżeli zdecydujesz się przejść takim korytarzem, nie zatrzymujesz się na portalu. Zamiast tego przenosisz swój pionek na dowolny inny symbol portalu znajdujący się na odkrytych kaflach i kontynuujesz ruch korytarzem, który od niego prowadzi. Korytarze prowadzące do (lub z) portalu mogą posiadać dodatkowe symbole (np. potwora lub kłódki), jak wszystkie inne korytarze. Zwróć jednak uwagę, że cały ruch z komnaty do portalu, przeniesienie do innego portalu i kontynuacja aż do połączonej z nim komnaty wymaga od ciebie co do zasady wydania tylko 1 buta (czyli jak każdy ruch między dwiema połączonymi komnatami).

Komnaty „połączone" ścieżką z portalami uważa się za sąsiadujące, a zatem jest dozwolone przemieszczanie się pomiędzy nimi z wykorzystaniem teleportacji (jest to jeden z efektów kart, który opisujemy poniżej)

Po użyciu portalu możesz dalej normalnie się poruszać po katakumbach (o ile rzecz jasna posiadasz buty).

## Zamknięte łupy

Kiedy znajdujesz się w komnacie z którymś z oznaczonych obok symboli, możesz w niej wykonać akcję otworzenia skrzyni, biblioteki bądź więzienia. Opisaliśmy ją wcześniej na stronie 8.



# Efekty kart




**Natychmiast** – Karty ze słowem NATYCHMIAST w małej ramce na spodzie karty wywołują efekt (jak sama nazwa wskazuje) natychmiast po tym, gdy zostaną umieszczone w puli kart lochów (jeżeli jednocześnie do puli kart lochów trafiła karta aktywująca smoczy atak, efekty NATYCHMIAST mają pierwszeństwo w rozpatrzeniu). Jeżeli karta z tym efektem znajdzie się w puli kart lochów podczas przygotowania rozgrywki, również należy ten efekt aktywować.

**Odrzuć** – Niektóre karty pozwalają na odrzucanie innych kart z ręki. Możesz odrzucać wyłącznie karty, które w tej turze jeszcze nie zostały zagrane. Odrzucona karta trafia na twój stos kart odrzuconych i nie wywołuje żadnego efektu (w ten sposób możesz skutecznie unikać zagrywania kart, które są dla ciebie w danym momencie niekorzystne).

Jeżeli jakiś efekt mówi, że otrzymasz coś, kiedy odrzucisz kartę, musisz faktycznie coś odrzucić, aby otrzymać wzmiankowany profit.

> *Karta* Szarlatan *mówi: „Możesz odrzucić 1 kartę, aby dobrać 2 karty". Jeżeli zagrasz tę kartę jako ostatnią w swojej turze, oznacza to, że nie masz na ręce już żadnej innej karty. Ponieważ nie możesz niczego odrzucić, również nie dobierasz 2 kart.*

**Pozostali gracze** – Termin ten oznacza wszystkich graczy za wyjątkiem gracza, który aktywował dany efekt.

**Teleportacja** – Teleportacja to specjalna forma poruszania, która nie wymaga wydawania butów. Zazwyczaj efekt będzie pozwalał na teleportację do sąsiedniej komnaty. Za sąsiednią komnatę uważa się każdą komnatę połączoną korytarzem z komnatą, w której się obecnie znajdujesz (uwaga: za połączone uważa się także komnaty, do których możesz dotrzeć jednym ruchem, poruszając się poprzez portal). Teleportując się do sąsiedniej komnaty, ignorujesz wszystkie symbole znajdujące się w korytarzu, którym normalnie trzeba byłoby przejść (nie interesują cię potwory, kłódki, możesz nawet teleportować się „pod prąd" jednokierunkowego korytarza). Możesz teleportować się wzdłuż korytarza „wychodzącego" z kafla – w takim przypadku odkrywasz nowy kafel, dokładnie tak jak przy normalnym ruchu.

**Usuń** – Niektóre efekty pozwalają ci całkowicie usunąć karty ze swojej talii. W ten sposób możesz skutecznie wyzbyć się niezbyt użytecznych kart, z którymi zaczynasz rozgrywkę. Usuniętą kartę odłóż do pudełka. Jeżeli efekt pozwala ci usunąć kartę ze swojego obszaru gry, zastosuj go dopiero na końcu swojej tury – oznacza to, że usuwana karta zdąży jeszcze ostatni raz aktywować swój własny efekt.

**Uwolnij więźnia** - Jeżeli jakiś efekt nakazuje ci uwolnić 1 lub większą liczbę więźniów, weź odpowiednią liczbę żetonów więźniów z banku, odkryj je i umieść w swoich zapasach. Jeżeli efekt odnosi się do liczby uwolnionych przez ciebie więźniów, oznacza to liczbę posiadanych przez ciebie żetonów więźniów.

**Wszyscy gracze** – W większości przypadków, gdy jakiś efekt wpływa na wszystkich graczy, kolejność w jakiej gracze go wykonają nie będzie miała żadnego znaczenia. W rzadkich przypadkach, kiedy kolejność jest istotna (np. przy efekcie pozwalającym na obracanie kafli), jako pierwsza wykonuje go osoba, której tura właśnie trwa (lub, w przypadku efektów NATYCHMIAST, gracz, którego tura przed momentem się skończyła). Następnie efekt wykonują kolejne osoby zgodnie z kolejnością tur. Gracze, którzy uciekli z katakumb albo stracili przytomność są ignorowani i nie robią nic.




**Zagrożenie** – Karty ze słowem ZAGROŻENIE w małej ramce na spodzie karty posiadają pasywny efekt, który działa tak długo, jak długo dana karta znajduje się w puli kart lochów. Podczas aktywacji smoczego ataku ze smoczej sakwy będziesz losować o 1 kostkę więcej (lub jeszcze więcej, gdy w puli znajduje się kilka takich kart).




**Zdobycie** – Karty ze słowem ZDOBYCIE w małej ramce na spodzie karty zapewniają jednorazowy efekt aktywowany od razu, gdy zdobywasz taką kartę. Kiedy w którejś z przyszłych tur zagrasz tę kartę z ręki, efekt ZDOBYCIE już nie będzie działał (ale oczywiście karta normalnie generuje zasoby i zobowiązuje cię do aktywowania efektu w jej polu tekstowym).

# Koniec tury i smoczy atak

Gdy zagrasz wszystkie karty ze swojej ręki i wykonasz wszystkie akcje, które wykonać chcesz (i możesz), po prostu zadeklaruj koniec swojej tury. Następnie przeprowadź następujące kroki:

## 1) Posprzątaj swój obszar gry i dobierz nowe karty

Zbierz wszystkie karty ze swojego obszaru gry i umieść je na swoim stosie kart odrzuconych. Karty w stosie kart odrzuconych układaj awersem do góry, aby nie pomylić ich z talią.

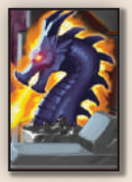
Dobierz 5 kart z talii na swoją kolejną turę.

## 2) Uzupełnij pulę kart lochów

Jeżeli w puli kart lochów znajduje się mniej niż 6 kart, uzupełnij ją nowymi kartami z wierzchu talii lochów (aż do momentu, gdy pula znów będzie się składała z 6 kart).

W bardzo rzadkich przypadkach, gdy w talii kart lochów zabraknie kart, aby uzupełnić pulę, gra natychmiast się kończy, a wszyscy gracze wciąż znajdujący się w grze tracą przytomność.

## 3) Sprawdź, czy doszło do smoczego ataku



Jeżeli przynajmniej 1 karta dodana do puli kart lochów w ramach uzupełnienia posiada symbol smoczego ataku (zademonstrowany obok), no cóż, jak łatwo się domyślić, smok atakuje. Zawsze tylko raz, nawet jeżeli w ramach tego samego uzupełnienia w puli pojawiło się kilka kart z symbolem smoczego ataku. Atak wywołują wyłącznie karty dodane w ostatnim uzupełnieniu. Karty z symbolem smoczego ataku dodane we wcześniejszych uzupełnieniach i wciąż znajdujące się w puli nie wywołują tego efektu ponownie.

Aby przeprowadzić smoczy atak, weź wszystkie kostki (wszystkich graczy i ewentualne białe kostki duchów) z obszaru *Brzdęk!* i wrzuć je do smoczej sakwy. Dobrze wymieszaj zawartość sakwy i wylosuj z niej tyle kostek, ile wskazuje **pole na torze smoczej furii**, na którym aktualnie znajduje się znacznik smoka. Każda wylosowana ze smoczej sakwy czarna kostka smoka jest po prostu odkładana na bok (nie wywołuje żadnego efektu). Jednakże wylosowane kolorowe kostki, oznaczają, że ich właściciele otrzymują obrażenia. Niewylosowane kostki pozostają w smoczej sakwie. Jak łatwo zauważyć, im więcej powodujesz hałasu (czyli brzdęku), tym większa szansa, że otrzymasz obrażenia od smoka. Zarządzaj mądrze poziomem swej hałaśliwości!

Poziom smoczej furii rośnie wraz z przebiegiem gry. Ilekroć któryś z graczy weźmie artefakt (a także w efekcie niektórych pomniejszych sekretów oraz więźniów), znacznik smoka należy przesunąć o 1 pole w górę na torze smoczej furii. Wzrost furii będzie powodował losowanie większej liczby kostek podczas smoczego ataku. A im więcej kostek w smoczym ataku, tym większe ryzyko, że gracze doświadczą zejścia śmiertelnego. Planuj swoje działania, mając na uwadze ryzyko.

W bardzo rzadkich przypadkach, kiedy po zakończeniu smoczego ataku w sakwie nie będzie **żadnych** kostek, gra kończy się natychmiast, a wszyscy gracze wciąż znajdujący się w grze tracą przytomność.

**Duchy** – Ilekroć ze smoczej sakwy zostanie wylosowana biała kostka ducha, **wszyscy gracze** otrzymują po 1 obrażeniu. Po zakończeniu ataku wszystkie wylosowane białe kostki odłóż z powrotem do obszaru *Brzdęk!* Podczas kolejnego smoczego ataku znów zostaną wrzucone do sakwy.

# Zdrowie i obrażenia



Zdrowie każdego gracza oznaczane jest na **wskaźniku zdrowia** w jego kolorze (wskaźniki znajdują się na planszy *Brzdęk!*). Na początku gry wskaźniki są puste. Kiedy otrzymujesz obrażenie, umieszczasz na wskaźniku swoją kostkę *Brzdęk!* (rozpoczynając od pola z sercem – najdalej od symbolu czaszki).

- Jeżeli do otrzymania obrażenia doszło w wyniku smoczego ataku, oznacz to obrażenie kostką właśnie wyciągniętą z sakwy (wyjątkiem są białe kostki duchów, o których poniżej).
- Jeżeli do otrzymania obrażenia doszło w inny sposób (np. po przejściu przez korytarz z symbolem potwora bez wydania miecza), weź kostkę *Brzdęk!* ze swoich osobistych zapasów i ją umieść na wskaźniku. Nie możesz dobrowolnie przyjąć obrażeń, jeżeli nie masz już kostek *Brzdęk!* w swoich osobistych zapasach lub przyjęcie obrażenia doprowadziłoby cię do utraty przytomności.
- Jeżeli do otrzymania obrażenia doszło w wyniku wyciągnięcia z sakwy białej kostki ducha, oznacz to obrażenie kostką z osobistych zapasów. Jeżeli jednak w swoich zapasach nie masz już żadnych kostek, oznacz obrażenie czarną kostką smoka wyciągniętą z sakwy w tym lub którymś z wcześniejszych ataków.



Efekty oznaczone symbolem serca pozwalają ci się leczyć. W takim wypadku zabierz swoją kostkę *Brzdęk!* ze wskaźnika zdrowia i umieść z powrotem w swoich zapasach.

Jeżeli twój wskaźnik zdrowia się zapełni (położysz kostkę na ostatnim polu wskaźnika oznaczonym symbolem czaszki), tracisz przytomność (a co się z tym wiąże, opisujemy na stronie 14).




Duchy to nowy rodzaj kostek umieszczanych w smoczej sakwie. Gdy sakwa będzie pusta po zakończeniu ataku, gra natychmiast się kończy.

# Przykładowa tura

*Ania rozpoczyna swoją turę i zagrywa następujące karty ze swojej ręki:*







*Obowiązkowo aktywuje wszystkie efekty opisane w polach tekstowych zagranych kart: Wydaje* +1 Brzdęk! *skutkiem działania karty* Potknięcie *i tym samym umieszcza 1 swoją kostkę* Brzdęk! *w obszarze* Brzdęk! *Natychmiast zabiera ją z powrotem do swoich zapasów, ponieważ karta* Cios w plecy *zapewnia „ujemny"* Brzdęk! *(konkretnie* -2 Brzdęk! *– oznacza to, że Ani został jeszcze na tę turę niewykorzystany* -1 Brzdęk!*).*

*Dzięki kartom Ania wygenerowała 2 buty. Wydaje 1 z nich na ruch przez korytarz z symbolem potwora. Aby uniknąć 1 obrażenia, wydaje 1 spośród 3 wygenerowanych mieczy. W wyniku tego ruchu Ania trafia do kryształowej groty. W związku z tym do końca tej tury nie może już wydać pozostałego buta, aby ruszyć się dalej.*

*Ponieważ Ania znajduje się w kryształowej grocie, może pokonać* Szklanego kobolda *znajdującego się w puli kart lochów – używa do tego celu niewydanych do tej pory 2 mieczy. Za pokonanie maszkary otrzymuje nagrodę w postaci 2 sprawności. Kartę potwora odkłada na główny stos kart odrzuconych.*

*Dzięki zagranym kartom oraz pokonaniu potwora Ania ma wygenerowane 5 sprawności. Wydaje je, aby zdobyć kartę* Doświadczonej przewodniczki *z puli kart lochów. Zdobytą kartę umieszcza na swoim stosie kart odrzuconych (ponieważ dopiero ją zdobyła, nie otrzymuje zapewnianych przez nią butów i sprawności).*

*Po zagraniu wszystkich kart i wykonaniu akcji, które chciała wykonać (i mogła je opłacić w zasobach), Ania ogłasza koniec swojej tury. Wszystkie zagrane karty z obszaru gry odkłada na swój stos kart odrzuconych i dobiera na rękę nowe 5 kart ze swojej talii.*




*Następnie uzupełnia pulę kart lochów. W tym momencie znajdują się w niej tylko 4 karty, będzie zatem musiała dołożyć 2, dociągając je z talii kart lochów. Niestety jedna z dołożonych do puli kart posiada symbol smoczego ataku, a więc monstrum atakuje.*



*Ania bierze wszystkie kostki z obszaru* Brzdęk! *i wrzuca je do smoczej sakwy. Następnie losuje i wyciąga z niej 4 kostki – tyle wskazuje aktualne położenie znacznika smoka na torze smoczej furii.*





*1 z wylosowanych kostek jest czarna – Ania od razu odkłada ją na bok. Kolejna kostka jest zielona i należy do Ani, więc umieszcza ją na swoim wskaźniku zdrowia. Następne 2 kostki są żółte. Ich pechowy właściciel Bartek oznacza nimi otrzymane 2 obrażenia na swoim własnym wskaźniku zdrowia.*

# Koniec gry i punktacja

Gra kończy się, kiedy **wszyscy** gracze uciekną lub utracą przytomność.

Dobrowolnie kończysz włam do katakumb, jeżeli zdołasz **uciec**. Aby to uczynić, musisz posiadać artefakt i powrócić do krypty.

Gdy wrócisz do krypty z artefaktem, normalnie dokończ swoją turę, następnie zabierz swój pionek i uzupełnij pulę kart lochów (jeśli to konieczne). Weź też odznakę złodziejskiego mistrzostwa, leżącą koło krypty. Właśnie zdobywasz dodatkowe 20 punktów!




Kończysz swawole na smoczym terenie przymusowo, kiedy stracisz przytomność. Dzieje się tak, kiedy twój wskaźnik zdrowia zostanie całkowicie wypełniony kostkami. Połóż swój pionek na wznak w miejscu, w którym doszło do tego nieprzyjemnego wydarzenia.

**Jeżeli nie posiadasz artefaktu albo do utraty przytomności doszło w podziemiach (czyli poza azylem)**, cóż... zostajesz u smoka na kolację w charakterze głównego dania. Niezależnie od swych zdobyczy uzyskujesz 0 punktów w tej rozgrywce. Zwróć uwagę, że gdy stracisz przytomność, znajdując się na terenie azylu (tj. na kaflu z fioletowym tłem), nadal policzysz punkty w trakcie punktacji (nie otrzymujesz jednak odznaki złodziejskiego mistrzostwa).

## Podziemia

Kafle o fioletowym tle są bezpieczne. Jednakże 22 kafle o niebieskim tle stanowią groźne podziemia. Zwróć uwagę, że górna połowa kafla startowego również znajduje się w podziemiach.



**Kiedy uciekniesz albo stracisz przytomność**, kończysz swój normalny udział w grze. Od tego momentu nie rozgrywasz swoich tur, nie dokładasz swoich kostek na planszę *Brzdęk!*, nie otrzymujesz więcej obrażeń (twoje kostki wylosowane ze smoczej sakwy traktuje się jak czarne kostki) i **nie wpływają na ciebie żadne efekty** wywołane przez graczy będących wciąż w grze.

Kiedy przychodzi twoja tura, zamiast zagrywania kart i wykonywania akcji robisz tylko jedną rzecz. Wykonujesz smoczy atak, wrzucając do smoczej sakwy wszystkie kostki z obszaru *Brzdęk!* i losując z niej **dokładnie 4 kostki**. Zawsze 4 kostki, niezależnie od położenia znacznika smoka i ewentualnych kart zagrożenia w puli kart lochów. No dobrze, nie zawsze. **W grze 2-osobowej wylosuj dokładnie 6 kostek**.

Kiedy wszyscy gracze uciekną lub stracą przytomność, policz swoje punkty (inni oczywiście robią to samo), sumując wartość swoich zdobyczy:

- 

Punkty zapewniane przez artefakt (lub artefakty – z lektury arkusza pomocy dowiesz się, że istnieje sposób by mieć ich więcej niż 1). Jeżeli nie masz artefaktu, w ogóle nie licz punktów – za cały trud otrzymujesz ich okrągłe 0.

- 

Punkty zapewniane przez wszelakie żetony zdobyte podczas gry (w tym odznakę złodziejskiego mistrzostwa).

- 

Tyle punktów, ile złota posiadasz.

- 

Punkty zapewniane przez zdobyte przez ciebie karty (wszystkie, ignorujesz tylko karty usunięte z talii). Punkty znajdują się w prawym górnym rogu niektórych kart.

Osoba, której łupy przedstawiają największą wartość, może pysznić się tytułem najzuchwalszego złodzieja bądź złodziejki w okolicy. W przypadku remisu zwycięstwo przypada tej osobie spośród remisujących, która posiada artefakt o większej wartości.




Za podziemia uważa się wszystkie 22 kafle z niebieskim tłem oraz górną połowę kafla startowego. Nie ma toru odliczania – wszyscy gracze, którzy uciekli lub stracili przytomność, wykonują w swoich turach smoczy atak.

# Wesoła kompania w katakumbach!




Dodatek *Brzdęk! Wesoła kompania* pozwala na rozgrywkę w *Brzdęk! Nie drażnij smoka* w gronie nawet 5-6 graczy. Korzystając z poniższych wskazówek, możesz dołączyć ją także do przygody w katakumbach.

## Przygotowanie rozgrywki




Aby przygotować rozgrywkę dla 5-6 osób, weź 4 artefakty z dodatku *Wesoła kompania* o następujących wartościach: 10, 15, 20 i 25 punktów (bez artefaktu o wartości 30 punktów). Utwórz stos artefaktów zgodnie z zasadami opisanymi w tej instrukcji, umieszczając artefakty z *Wesołej kompanii* bezpośrednio pod artefaktami z *Katakumb* o tych samych wartościach.

Nie dodawaj do gry klucza z *Wesołej kompanii* (jednego z towarów). Możesz natomiast użyć pozostałych towarów z tego dodatku.

Użyj pozostałych elementów z dodatku (pomniejszych sekretów, odznak złodziejskiego mistrzostwa, złota i oczywiście kart). Dołóż rozszerzenie planszy do planszy *Brzdęk!* – znajdują się na nim wskaźniki zdrowia dla piątego i szóstego gracza oraz tor smoczej furii używany przy tej liczbie graczy.

Możesz (ale nie musisz) skorzystać także z postaci (i ich indywidualnych talii).

## Artefakty

W grze dla 5-6 osób, gdy odkryjesz kafel z komnatą z symbolem artefaktu z jednym lub dwoma plusami, zamiast dokładać na nich artefakty znajdujące się w środku stosu, dołóż odpowiednio 2 albo 3 artefakty z wierzchu stosu.



> *Odkrywasz kafel z komnatą z symbolem artefaktu z dwoma plusami. Aktualnie na wierzchu stosu artefaktów znajduje się artefakt o wartości 12 punktów, pod nim zaś 2 artefakty o wartościach 15 punktów. Wszystkie te trzy artefakty kładziesz w komnacie z symbolem artefaktu na odkrytym właśnie kaflu.*

Gdy chcesz wziąć artefakt z komnaty, w której znajduje się kilka żetonów, weź artefakt o najwyższej wartości. Pamiętaj o zasadzie z *Wesołej kompanii* – plecak nie pozwala ci wziąć kolejnego artefaktu z tej samej komnaty.

## Szczególne przypadki

Każdy ołtarzyk posiada wokół siebie tylko 4 pola na kostki. W grze dla 5-6 osób piąty i szósty gracz, który odwiedzi dany ołtarzyk, nie będzie już mógł dołożyć przy nim kostki i tym samym nie otrzyma złota za odwiedzenie tej komnaty.

Karta *Widmo małpiego króla* (z *Wesołej kompanii*) po jej pokonaniu pozwala wszystkim graczom zwrócić posiadane figurki małpich bożków do małpiego sanktuarium. Gracz posiadający *Automatycznego małpiego bożka* (jednego z więźniów z *Katakumb*), nie może zwrócić tego żetonu (ponieważ nigdy nie znajdował się on w małpim sanktuarium).

Na tej stronie znajdziecie informacje o tym, jak zagrać w *Brzdęk! Katakumby* z dodatkiem *Wesoła kompania*.

# Autorzy

**Projekt gry**
Paul Dennen

**Wsparcie projektowe**
Evan Lorentz, Tim McKnight

**Producent wykonawczy**
Scott Martins

**Ilustracje i projekt graficzny**
Clay Brooks, Anika Burrell, Nate Storm, Dan Taylor

**Ilustracje kart**
Derek Herring, Rastislav Le, Raul Ramos

**Produkcja**
Evan Lorentz

**Rozwój gry**
Andy Clautice, Justin Cohen, Julia Duga, Darrell Hardy,
Dylan Nelkin, Kevin Spak, Jay Treat, Yuri Tolpin, Caleb Vance

**Szczególne podziękowania dla:**
Całej wspaniałej ekipy Dire Wolf Digital, ich rodzin oraz przyjaciół, którzy pomagali nam testować *BRZDĘK*!

**Wersja polska**
Lucrum Games

**Tłumaczenie**
Łukasz Gralak

**Redakcja**
Bartosz Chlebicki

**DTP**
Łukasz Kempiński

www.direwolfdigital.com
www.twitter.com/direwolfdigital
www.facebook.com/direwolfdigital

www.lucrumgames.pl
www.facebook.com/lucrumgames
Jesteśmy na Instagramie: Lucrum_Games

Wydane przez: Dire Wolf Digital. ©2022 Dire Wolf Digital, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Dire Wolf oraz logo Dire Wolf są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Dire Wolf Digital, LLC.