# Brzdęk! Katakumby

## Arkusz pomocy

### Więźniowie



**Automatyczny małpi bożek**
Na potrzeby innych efektów liczy się jako figurka małpiego bożka (i jako więzień oczywiście również). Wart 3 punkty w końcowej punktacji.



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



**Kleryk**
Natychmiast ulecz 1 obrażenie. Wart 2 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).



**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.



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



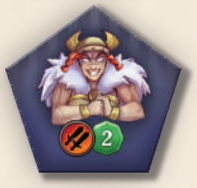
**Opętany**
Natychmiast weź z banku kostkę ducha i umieść ją w obszarze *Brzdęk!* Wart 3 punkty w końcowej punktacji.



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



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



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



**Wieśniak**
Wart 2 punkty w końcowej punktacji.



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



**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 wejdziesz 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 przesuń 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 małpiego bożka



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



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