

Komnaty Pajęczej Królowej

Przygotowanie

Odlóżcie do pudełka artefakt o wartości 7 punktów (z podstawowej wersji gry). Zastąpcie go artefaktem o wartości 8 punktów z niniejszego dodatku. Nowy artefakt należy traktować jak każdy inny artefakt, stosując wszystkie zasady opisane w podstawowej wersji gry.



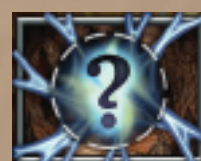
Wymieszajcie 12 żetonów pajęczyn. Umieśćcie je zakryte na planszy w miejscach oznaczonych konturami pajęczyn.

Żetony pajęczyn

Część korytarzy na planszy rozpoczyna grę z położonymi na nich żetonami pajęczyn. Gracz, który zamierza poruszyć się poprzez korytarz, na którym znajduje się żeton pajęczyny, oprócz normalnego kosztu ruchu (czyli 1 buta) musi dodatkowo wydać 1 miecz albo 1 but. Jeżeli gracz nie jest w stanie zapłacić dodatkowego kosztu, nie może w tej turze przemieścić się przez korytarz z żetonem pajęczyn.

Jeżeli graczowi udało się przemieścić przez korytarz z żetonem pajęczyn, zdejmując żeton z tego korytarza i kładąc go zakrytego przed sobą. Od tego momentu korytarz, z którego usunięto żeton, należy traktować jak każdy inny zwykły korytarz.

Po zakończeniu gry gracze, którzy posiadają przed sobą żetony pajęczyn, doliczają widniejące na nich wartości punktowe do swojego końcowego wyniku. Każdy gracz może w dowolnym momencie gry podejrzeć wartość punktów zwycięstwa posiadanych przez siebie żetonów pajęczyn, ale nie powinien ujawniać tej informacji rywalom.



Zasieciowani!

Niektóre komnaty pokryte są gęstą płatiną pajęczej sieci. W komnatach tych znajdują się sekrety, złoto oraz figurki małego bożka. Żeby taki skarb zdobyć, musisz go wyciąć z pajęczyny, wydając 1 miecz podczas wchodzenia do danej komnaty. Nie masz obowiązku wydawania miecza, wchodząc do komnaty, jednak w takim wypadku nie zdobywasz żetonu. Pamiętaj, że wycinać skarby z pajęczyn można tylko natychmiast po wejściu do danej komnaty. Złoto z zasieciowanych komnat można wycinać wielokrotnie (ale żeby to zrobić, trzeba opuścić komnatę i następnie do niej wracać).

Królewska Pajęczyna



W prawym górnym rogu planszy znajduje się sieć Pajęczej Królowej, a w niej jej osobisty skarbiec, który oczywiście możesz spróbować opróżnić. W swojej turze, będąc gdziekolwiek na planszy, możesz wydać 5 i zabrać wybrany skarb. Oznaczone wykradziony skarb kostką Brzdęk! w swoim kolorze. Jeżeli nie masz żadnej kostki Brzdęk!, nie możesz niczego wykraść. Każdy skarb z królewskiej pajęczyny może zostać wykradzony tylko raz na grę (innymi słowy, skarb oznaczony kostką Brzdęk! nie może zostać ponownie wybrany przez żadnego gracza).

Skarby zapewniają graczom złoto, leczenie (z którego należy skorzystać natychmiast), miecze oraz buty (z których można skorzystać do końca tury, w przeciwnym wypadku przepadają). Część skarbów pozwala także pozyskać Tajemne woluminy. Gracz, który wybrał taki skarb bierze kartę Tajemnego woluminu z puli kart rezerw (o ile jakaś jest jeszcze dostępna) i umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych (dokładnie tak, jakby ją zdobył normalnie).

Podziękowania

Projekt dodatku

Tim McKnight

Projekt podstawowej wersji

Paul Dennen

Producent wykonawczy

Scott Martins

Kierownictwo artystyczne, projekt graficzny

Kenan Jackson, Raul Ramos, Jon Schindehette, Ashley Stoddard, Nate Storm

Produkcja

Evan Lorentz

Wsparcie projektowe

Andy Clautice, Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Specjalne podziękowania dla:

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

Wersja polska:

Lucrum Games

Tłumaczenie:

Łukasz Gralak

Redakcja:

Bartosz Chlebicki

Skład graficzny:

Łukasz Kempniński



www.direwolfdigital.com
@direwolfdigital



www.lucrumgames.pl
@Lucrum_Games



www.renegadegames.com
@PlayRenegade
@Renegade_Game_Studios

Wydawca oryginalny: Renegade Games.
© 2019 Dire Wolf Digital, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

BRZDĘK!

EKSPEDYCCJE
PO ZŁOTO I PAJĘCZYN

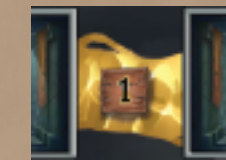
Kopalnia złota

Przygotowanie

Umieśćcie żetony wydobywania na wskazanych miejscach na planszy (poniżej obszaru Brzdęk!).

Zauważcie, że flaga, oznaczająca wejście do lochów, znajduje się w prawym górnym rogu planszy (w dotychczasowo wydanych planszach wejście zawsze znajdowało się w lewym górnym rogu).

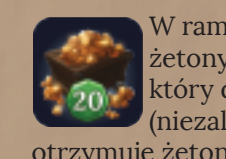
Wydobycie złota



Przemierzając kopalnię, niechybnie natrafisz na żyły złota. Każda z nich styka się z jedną albo dwiema komnatami. Znajdując się w takiej komnacie, można wydać 5, aby wydobyć złoto. Weź z banku żetony złota o wartości wskazanej na planszy. Następnie połóż na żyłę złota kostkę Brzdęk! w swoim kolorze. Jeżeli nie masz żadnej kostki Brzdęk!, niestety nie możesz podjąć się wydobywania. **Z żyły złota, na której znajduje się kostka któregoś gracza, nie można już nic wydobyć ani kłaść na niej kolejnych kostek Brzdęk!**

Gracz, który podjął się wydobywania, do końca tury nie może korzystać z butów, aby się poruszyć. Nadal jednak może się teleportować.

Żetony wydobywania

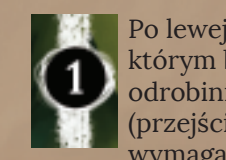


W ramach punktowania końcowego gracze mogą otrzymać żetony wydobywania warte sporo punktów zwycięstwa. Gracz, który do momentu zakończenia gry umieścił na żyłach złota (niezależnie od ich wartości) najwięcej swoich kostek Brzdęk!, otrzymuje żeton wydobywania o wartości 20 punktów. Drugi gracz otrzymuje żeton o wartości 10 punktów, kolejny zaś żeton o wartości 5 punktów. Cztery z graczy nie dostaje nic.

Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą liczbę kostek Brzdęk! na żyłach złota, żeton wydobywania o wyższej wartości otrzymuje ten z graczy, który umieścił swoją kostkę Brzdęk! na żyłę złota, znajdującą się głębiej (bliżej dolnej krawędzi planszy).

Aby otrzymać żeton wydobywania, musisz w trakcie gry umieścić przynajmniej jedną kostkę Brzdęk! na którejś żyłę złota. Musisz też przeżyć! Gracze, którzy zginęli w obszarze podziemi (lub do końca gry nie zdobyli artefaktu), nie otrzymują żetonu wydobywania (są traktowani tak, jakby nie wydobyli żadnego złota). Żaden z graczy nie może otrzymać więcej niż 1 żetonu wydobywania. Żetony, których nie ma komu przydzielić, należy odłożyć do pudełka.

Windy



Po lewej stronie planszy znajdują się dwa szyby wind, dzięki którym będziecie mogli szybko dostać się do podziemi i przy odrobinie szczęścia szybko je opuścić. Każde użycie windy (przejście pomiędzy połączonymi przez nie komnatami) wymaga od gracza zapłacenia 1 do banku.

Zawartość dodatku



dwustronna plansza



złoto

Dodajcie je do żetonów z podstawowej wersji gry.



plansza kramów

Przygotowując się do rozgrywki, umieśćcie żetony towarów na planszy kramów.



artefakt o wartości 8 pkt.



3 żetony wydobywania



12 żetonów pajęczyn



znacznik pajęczycy

Możecie zastąpić nim znacznik smoka z podstawowej wersji gry.



4 pionki graczy

Dla utrzymania bardziej „górniczego” klimatu, możecie zastąpić nimi pionki z podstawowej wersji gry.

Nowe przygody!

Brzdęk! Ekspedycje: po złoto i pajęczyny zawiera nową, dwustronną planszę, która umożliwi Wam przeżycie nowych przygód. Każda ze stron posiada zestaw unikalnych zasad, modyfikujących rozgrywkę. Przygotowanie do gry wygląda tak, jak w podstawowej wersji gry z opisanymi dalej zmianami.

Komnaty Pajęczej Królowej

Przygotowanie

Odlóżcie do pudełka artefakt o wartości 7 punktów (z podstawowej wersji gry). Zastąpcie go artefaktem o wartości 8 punktów z niniejszego dodatku. Nowy artefakt należy traktować jak każdy inny artefakt, stosując wszystkie zasady opisane w podstawowej wersji gry.



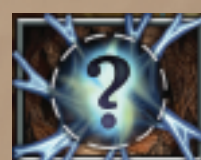
Wymieszajcie 12 żetonów pajęczyn. Umieśćcie je zakryte na planszy w miejscach oznaczonych konturami pajęczyn.

Żetony pajęczyn

Część korytarzy na planszy rozpoczyna grę z położonymi na nich żetonami pajęczyn. Gracz, który zamierza poruszyć się poprzez korytarz, na którym znajduje się żeton pajęczyny, oprócz normalnego kosztu ruchu (czyli 1 buta) musi dodatkowo wydać 1 miecz albo 1 but. Jeżeli gracz nie jest w stanie zapłacić dodatkowego kosztu, nie może w tej turze przemieścić się przez korytarz z żetonem pajęczyn.

Jeżeli graczowi udało się przemieścić przez korytarz z żetonem pajęczyn, zdejmując żeton z tego korytarza i kładąc go zakrytego przed sobą. Od tego momentu korytarz, z którego usunięto żeton, należy traktować jak każdy inny zwykły korytarz.

Po zakończeniu gry gracze, którzy posiadają przed sobą żetony pajęczyn, doliczają widniejące na nich wartości punktowe do swojego końcowego wyniku. Każdy gracz może w dowolnym momencie gry podejrzeć wartość punktów zwycięstwa posiadanych przez siebie żetonów pajęczyn, ale nie powinien ujawniać tej informacji rywalom.



Zasieciowani!

Niektóre komnaty pokryte są gęstą płatiną pajęczej sieci. W komnatach tych znajdują się sekrety, złoto oraz figurki małego bożka. Żeby taki skarb zdobyć, musisz go wyciąć z pajęczyny, wydając 1 miecz podczas wchodzenia do danej komnaty. Nie masz obowiązku wydawania miecza, wchodząc do komnaty, jednak w takim wypadku nie zdobywasz żetonu. Pamiętaj, że wycinać skarby z pajęczyn można tylko natychmiast po wejściu do danej komnaty. Złoto z zasieciowanych komnat można wycinać wielokrotnie (ale żeby to zrobić, trzeba opuścić komnatę i następnie do niej wracać).

Królewska Pajęczyna



W prawym górnym rogu planszy znajduje się sieć Pajęczej Królowej, a w niej jej osobisty skarbiec, który oczywiście możesz spróbować opróżnić. W swojej turze, będąc gdziekolwiek na planszy, możesz wydać 5 i zabrać wybrany skarb. Oznaczone wykradziony skarb kostką Brzdęk! w swoim kolorze. Jeżeli nie masz żadnej kostki Brzdęk!, nie możesz niczego wykraść. Każdy skarb z królewskiej pajęczyny może zostać wykradzony tylko raz na grę (innymi słowy, skarb oznaczony kostką Brzdęk! nie może zostać ponownie wybrany przez żadnego gracza).

Skarby zapewniają graczom złoto, leczenie (z którego należy skorzystać natychmiast), miecze oraz buty (z których można skorzystać do końca tury, w przeciwnym wypadku przepadają). Część skarbów pozwala także pozyskać Tajemne woluminy. Gracz, który wybrał taki skarb bierze kartę Tajemnego woluminu z puli kart rezerw (o ile jakaś jest jeszcze dostępna) i umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych (dokładnie tak, jakby ją zdobył normalnie).

Podziękowania

Projekt dodatku

Tim McKnight

Projekt podstawowej wersji

Paul Dennen

Producent wykonawczy

Scott Martins

Kierownictwo artystyczne, projekt graficzny

Kenan Jackson, Raul Ramos, Jon Schindehette, Ashley Stoddard, Nate Storm

Produkcja

Evan Lorentz

Wsparcie projektowe

Andy Clautice, Paul Dennen, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Specjalne podziękowania dla:

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

Wersja polska:

Lucrum Games

Tłumaczenie:

Łukasz Gralak

Redakcja:

Bartosz Chlebicki

Skład graficzny:

Łukasz Kempniński



www.direwolfdigital.com
@direwolfdigital



www.lucrumgames.pl
@Lucrum_Games



www.renegadegames.com
@PlayRenegade
@Renegade_Game_Studios

Wydawca oryginalny: Renegade Games.
© 2019 Dire Wolf Digital, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

BRZDĘK!

EKSPEDYCCJE
PO ZŁOTO I PAJĘCZYN

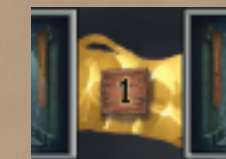
Kopalnia złota

Przygotowanie

Umieśćcie żetony wydobywania na wskazanych miejscach na planszy (poniżej obszaru Brzdęk!).

Zauważcie, że flaga, oznaczająca wejście do lochów, znajduje się w prawym górnym rogu planszy (w dotychczasowo wydanych planszach wejście zawsze znajdowało się w lewym górnym rogu).

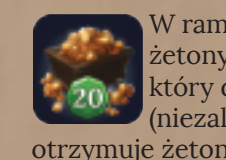
Wydobycie złota



Przemierzając kopalnię, niechybnie natrafisz na żyły złota. Każda z nich styka się z jedną albo dwiema komnatami. Znajdując się w takiej komnacie, można wydać 5, aby wydobyć złoto. Weź z banku żetony złota o wartości wskazanej na planszy. Następnie połóż na żyłę złota kostkę Brzdęk! w swoim kolorze. Jeżeli nie masz żadnej kostki Brzdęk!, niestety nie możesz podjąć się wydobywania. **Z żyły złota, na której znajduje się kostka któregoś gracza, nie można już nic wydobyć ani kłaść na niej kolejnych kostek Brzdęk!**

Gracz, który podjął się wydobywania, do końca tury nie może korzystać z butów, aby się poruszyć. Nadal jednak może się teleportować.

Żetony wydobywania

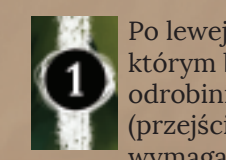


W ramach punktowania końcowego gracze mogą otrzymać żetony wydobywania warte sporo punktów zwycięstwa. Gracz, który do momentu zakończenia gry umieścił na żyłach złota (niezależnie od ich wartości) najwięcej swoich kostek Brzdęk!, otrzymuje żeton wydobywania o wartości 20 punktów. Drugi gracz otrzymuje żeton o wartości 10 punktów, kolejny zaś żeton o wartości 5 punktów. Cztery z graczy nie dostaje nic.

Jeżeli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą liczbę kostek Brzdęk! na żyłach złota, żeton wydobywania o wyższej wartości otrzymuje ten z graczy, który umieścił swoją kostkę Brzdęk! na żyłę złota, znajdującą się głębiej (bliżej dolnej krawędzi planszy).

Aby otrzymać żeton wydobywania, musisz w trakcie gry umieścić przynajmniej jedną kostkę Brzdęk! na którejś żyłę złota. Musisz też przeżyć! Gracze, którzy zginęli w obszarze podziemi (lub do końca gry nie zdobyli artefaktu), nie otrzymują żetonu wydobywania (są traktowani tak, jakby nie wydobyli żadnego złota). Żaden z graczy nie może otrzymać więcej niż 1 żetonu wydobywania. Żetony, których nie ma komu przydzielić, należy odłożyć do pudełka.

Windy



Po lewej stronie planszy znajdują się dwa szyby wind, dzięki którym będziecie mogli szybko dostać się do podziemi i przy odrobinie szczęścia szybko je opuścić. Każde użycie windy (przejście pomiędzy połączonymi przez nie komnatami) wymaga od gracza zapłacenia 1 do banku.

Zawartość dodatku



dwustronna plansza



złoto

Dodajcie je do żetonów z podstawowej wersji gry.



plansza kramów

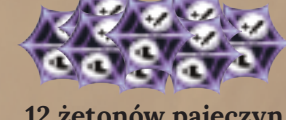
Przygotowując się do rozgrywki, umieśćcie żetony towarów na planszy kramów.



artefakt o wartości 8 pkt.



3 żetony wydobywania



12 żetonów pajęczyn



znacznik pajęczycy

Możecie zastąpić nim znacznik smoka z podstawowej wersji gry.



4 pionki graczy

Dla utrzymania bardziej „górniczego” klimatu, możecie zastąpić nimi pionki z podstawowej wersji gry.

Nowe przygody!

Brzdęk! Ekspedycje: po złoto i pajęczyny zawiera nową, dwustronną planszę, która umożliwi Wam przeżycie nowych przygód. Każda ze stron posiada zestaw unikalnych zasad, modyfikujących rozgrywkę. Przygotowanie do gry wygląda tak, jak w podstawowej wersji gry z opisanymi dalej zmianami.