



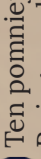
Po pokonaniu Cuchnącej Mumii czerniony gracz rzuca kością piramidę. Kość wskazuje na którą stronę strzeli. Tym samym znacznik mumii zostaje przeniesiony do strony. Ponieważ w tej strzeli aktualnie przebywa gracz niebieski, otrzymuje on książkę.



Nowe sekrety

Skarb mumii i Kielich mumii

Te dwa wielkie sekrety przypominają tajemnice z podstawowej wersji gry: Wielki skarb (wart 5 sztuk złota) i Kielich (wart 7 punktów zwycięstwa). Jednak gdy znajdziesz któryś z nich, dodatkowo rzuć kością piramidę i odpowiednio przemieść znacznik mumii (lub pozostaw na miejscu, jeśli tak wskaze wynik rzutu).



Boska figurka małego bożka

Boska figurka małego bożka warta jest 10 punktów zwycięstwa. Poza tym pod każdym względem należy traktować ją tak, jak figurki małego bożka z podstawowej wersji gry.



Krzyż Ankh

Krzyż Ankh jest nowym przedmiotem możliwym do zakupu w każdej komnacie z kramem. Kosztuje on 7 sztuk złota i jest wart 7 punktów zwycięstwa. Dodatkowo, w momencie zakupu kupujący gracz może uleczyć 1 obrażenie.



Podziękowania

Projekt dodatku: Andy Clautice

Projekt podstawowej wersji gry: Paul Demmen

Producent wykonawczy: Scott Martins

Kierownictwo artystyczne, projekt graficzny: Rayph Belsner, Derek Herring, Levi Parker, Raul Ramos, Nate Storm

Ilustracje na kartach: Derek Herring, Raul Ramos



www.direwolfdigital.com
@direwolfdigital



www.lucrumgames.pl
@lucrum_games



www.renegadegames.com
@renegade_game_studios

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

Zdobycie artefaktu

Reguły Brzędki! Nie drażnij smoka, stanowiąc jego zdobyc w taki sam sposób, jak wszystkie inne żetony, znajdujące się w komnatach: tylko i wyłącznie w momencie wejścia do komnaty.

Powyższa reguła ulega zmianie **niezależnie od tego, czy korzystasz z niniejszego dodatku**, czy rozgrywasz partię podstawowej wersji gry. Od tej pory możesz zdobyć artefakt w dowolnym momencie swojej dowolnej tury, o ile tylko twój pionek gracza znajduje się w komnacie z artefaktem.

Przykład: Możesz wejść do komnaty z artefaktem w jednej turze, zaś podnieść go w kolejnej z kolejnych tur (oczywiście, o ile twój pionek gracza, wciąż znajduje się w tej komnacie). Co więcej, posiadając już jeden artefakt możesz wejść do komnaty z kramem, w której dodatkowo znajduje się artefakt, upierv zakupić plecak, a następnie zdobyć ten artefakt.

Przygotowanie gry

Brzędki! Kłątwa mumii zawiera nową planszę, która przenosi nieustraszonych poszukiwaczy skarbów na bezkresne płaskowe morze.

Jeżeli używacie planszy z Kłątwy mumii:

- Plansza podzielona jest na cztery strzfy. Każda strzfa posiada specjalne, oznaczone pomieszczenie na znacznik mumii. Pomieszczenie to nie jest w żaden sposób połączone z innymi komnatami. Na początku gry umieścić znacznik mumii w pomieszczeniu w strzfy oznaczonej symbolen
- W puli kart rezerw, obok Wszędobylskiego Goblina, umieścić nowego potwora: Cuchnącą Mumie.
- Położcie kość piramidę obok planszy.
- Umieście boską figurkę małego bożka na wskazanym miejscu na planszy.
- Wymieszajcie nowe **wielkie sekrety** (Skarb mumii i Kielich mumii) oraz nowe pomniejsze sekrety (dwa Skarabeusz) z odpowiednimi sekretami z podstawowej wersji gry (i ewentualnie dodatku Mokra robotka). Umieście je we wskazanych miejscach na planszy. Jeżeli zabraknie miejsca do umieszczenia wszystkich sekretów, nadmiarowe odłóżcie do pudełka.

Pozostale zasady przygotowania gry opisane w Brzędki! Nie drażnij smoka pozostają bez zmian.

W głąb grobowca

Kłątwy

Podczas gry gracz może zostać zamuszony do wzięcia żetonu kłątwy z puli kłątwy. Istnieją też sposoby na pozbycie się kłątwy (oczywiście tylko swoich, no ale kto by chciał pomagać konkurencji) i odłożenie ich z powrotem do puli. Każda kłątwa pomniejsza twój końcowy wynik o 2 punkty (innymi słowy warta jest **2 ujemne punkty**).



Nektóre korytarze na nowej planszy oznaczone są jednym lub większą liczbą symboli kłątwy. Przemieszczając się takim korytarzem, musisz wziąć z puli żetony kłątwy w liczbie równej liczbie symboli, którymi oznaczony jest ten korytarz. Uwaga! Kłątwy nie są ograniczone przez liczbę żetonów. Jeżeli ich zabraknie, użyjcie dowolnych zamienników.

Cuchnaca Mumia

Tak jak Wszędobylski Goblin, Cuchnaca Mumia jest potworem, którego karty nie odrzucamy po tego pokonaniu. Plansza dodatku Kłątwa mumii podzielona jest na cztery strzfy, z których trzy znajdują się w podziemiach, a jedna na powierzchni. Możesz pokonać Cuchnącą Mumie **tylko wtedy**, gdy twój pionek gracza znajduje się w strzfy, w której znajduje się także znacznik mumii.

Istnieją dwa sposoby na pokonanie Cuchnącej Mumii – każdy zapewnia inną nagrodę. Jeżeli użyjesz 2 mieczy, otrzymujesz 4 złota i musisz wziąć żeton kłątwy. Jeżeli użyjesz 3 mieczy, podbawasz się (zwracasz do puli) pokowy swoich kłątwy (zakładając w górę). Przykładowo jeśli posiadasz 3 żetonów kłątwy i pokonasz Cuchnącą Mumie, używając 3 mieczy, to zwrócisz do puli 3 ze swoich 5 kłątwy.

Niezależnie od sposobu pokonania Cuchnącej Mumii zawsze po walce musisz rzucić kością piramidę i przemieścić znacznik mumii do pomieszczenia w strzfy wskazanej przez symbol na kości. Jeżeli przemieścisz znacznik **ale nie w strzfy**, w której znacznik mumii **pozostanie** w tej samej strzfy, każdy gracz, którego pionek znajduje się w strzfy, do której przemieścił się znacznik mumii, otrzymuje żeton kłątwy. Nektóre karty posiadają efekt NATYCHMIAST, nakazujący rzucić kością piramidę i przemieścić znacznik mumii według tych samych zasad.

Możesz pokonać Cuchnącą Mumie kilkakrotnie w trakcie jednej tury. Pamiętaj jednak, że podjęcie każdej walki wymaga, aby twój pionek znajdował się w tej samej strzfy co znacznik mumii.



Dwustronna plansza



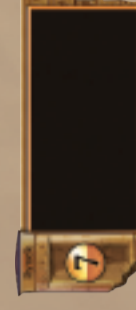
2 wielkie sekrety



2 pomniejsze sekrety



Boska figurka małego bożka



Plansza kramów



24 żetony kłątwy

Znacznik mumii



Kość piramidy



Karta mumii



Znacznik smoka
Możesz nim zastąpić znacznik smoka z podstawowej wersji gry.



2 krzyże Ankh



40 kart lochów



Zawartość dodatku

Nieprzypadobne skarby czekają na śmiatków w głąb piramidy Starożytnych. Jednak nie tylko one czają się w mrokach podziemi. Na nieostróżnych poszukiwaczy czeka nieumarły strażnik: rossiawojąca złowrogie kłątwy mumia. Ponadto gdzie skarby, tam groźny smok, który dawno zdążył uznać bogactwa za własne. Czy zdobasz wydrzeć mu dobytek i uciec przed jego mitechromnym gniewem?