

BRZDĘK!

EKSPEDYCJE

ŚWIĄTYNIA MAŁPICH KRÓLÓW

Masz chrapkę na przygodę? Marzą ci się bajeczne łupy? Seria Brzdęk! Ekspedycje jest właśnie dla ciebie! Nowe plansze to doskonały sposób na kontynuację przygody w świecie twojej ulubionej gry. Tym razem celem ekspedycji będzie niebezpieczna dżungla, w gęstwinach której kryje się ponoć starożytna Świątynia Małpich Królów. Jeśli legendy mówią prawdę, pośród ruin czekają bezcenne relikty upadłej małpiej cywilizacji... a także niestrudzony mechaniczny strażnik. Czy uda ci się dotrzeć do świątyni? A jeśli tak, to czy poradzisz sobie z jej pokrętnymi zmechanizowanymi korytarzami?

Zawartość dodatku



dwustronna plansza



znacznik Króla Konga

Możecie zastąpić nim znacznik smoka z podstawowej wersji gry.



18 żetonów wihajstrów

6 trybików, 6 kluczy płaskich oraz... 6 bananów



4 pionki graczy

Możecie użyć ich zamiast pionków z podstawowej wersji gry. Poszukiwacze zaginionych świątyń powinni przecież odpowiednio wyglądać!



2 czasoprzewijacze



artefakt
o wartości 33 pkt.



8 żetonów Rozpaczy
Nieszczęsnych
Grabieżców
(żetony RNG)

Elementy używane tylko na planszy
świątyni



9 kafli kół zębatych

4 trójkątne, 4 kwadratowe, 1 pięciokątny

Elementy używane tylko
podczas mini kampanii



3 żetony kampanii

Nowe przygody

Niniejszy dodatek zawiera nową dwustronną planszę, której zadaniem jest umilić i urozmaicić wam przygodę z serią Brzdęk! Każda ze stron planszy posiada własne specjalne zasady. Dwa z elementów dodatku występują jednak po **obydwu** stronach planszy.

Artefakt o wartości 33 pkt.



Odlóżcie do pudełka artefakt o wartości 30 punktów (z podstawowej wersji gry). Zastąpcie go artefaktem o wartości 33 punktów z niniejszego dodatku. Nowy artefakt należy traktować, jak każdy inny artefakt, stosując wszystkie zasady opisane w podstawowej wersji gry.

Dalsze etapy przygotowania rozgrywki wyglądają tak, jak w podstawowej wersji gry z opisanymi dalej zmianami (zależnymi od strony planszy, na której będzie toczyć się gra).

Czasoprzewijacz



Podczas przygotowania rozgrywki połóżcie 2 czasoprzewijacze razem z innymi towarami. Będzie można je zakupić z rynku na takich samych zasadach, jak towary dostępne w podstawowej wersji gry. Po zakupie czasoprzewijacza gracz, który go kupił, natychmiast usuwa **ze smoczej sakwy** 3 kostki Brzdęk! w swoim kolorze (i zwraca je do swoich osobistych zapasów). Na końcu gry czasoprzewijacz jest wart 5 punktów zwycięstwa.

Witamy w dżungli

Poniższe zasady dotyczą rozgrywki na planszy dżungli.

Przygotowanie dodatkowych elementów



Położcie na **Spізowym Strażniku** (poniżej obszaru Brzdęk!) następujące żetony wihajstrów (awersem do góry): 1 trybik, 1 klucz płaski oraz 1 banan.

Pozostałe 15 żetonów wihajstrów (po 5 każdego rodzaju) wymieszajcie **rewersem do góry** i rozłóżcie losowo po 1 na każdym oznaczonym polu w korytarzach pomiędzy komnatami. Po zakończeniu rozkładania odkryjcie żetony (powinny leżeć na planszy **awersem do góry**).

Bujanie się na lianach



Część korytarzy została oznaczona 1 lub większą liczbą symboli Brzdęk! Poruszając się takim korytarzem, gracz musi dodać do obszaru Brzdęk! tyle swoich kostek Brzdęk!, iloma symbolami został oznaczony korytarz. Teleportując się do sąsiedniej komnaty wzdłuż takiego korytarza, **nie należy wydawać** kostek Brzdęk! Jeżeli gracz nie posiada już kostek Brzdęk! w swoich osobistych zapasach, **może** poruszyć się przez tego typu korytarz bez żadnych konsekwencji.

Podnoszenie wihajstrów

Gdy gracz wydaje buty i porusza się przez korytarz, w którym znajduje się żeton wihajstra, musi podnieść ten żeton. Następnie umieszcza go przed sobą awersem ku górze. Teleportując się do sąsiedniej komnaty wzdłuż takiego korytarza, gracz **nie otrzymuje** wihajstra!

Pokonanie Spізowego Strażnika



Spізowy Strażnik jest potworem, którego gracze mogą pokonywać wielokrotnie, w dowolnym momencie swojej tury (zauważcie, że został on nadrukowany na planszy). Gracz, który wyda w swojej turze 3 miecze i pokona Spізowego Strażnika, otrzyma 1 wybrany przez siebie wihajster spośród żetonów wciąż leżących na

Strażniku. Zdobyty wihajster umieszcza przed sobą awersem do góry. Kiedy wszystkie 3 wihajstry leżące na Strażniku zostaną zabrane przez graczy w toku gry, ponowne pokonywanie Spізowego Strażnika nie przynosi żadnych nagród.

Punktowanie wihajstrów



Na koniec gry podliczcie punkty za zdobyte przez siebie wihajstry. Każdy typ (trybiki, klucze płaskie i banany) wihajstrów należy zliczyć oddzielnie i przyznać punkty w wysokości zależnej od liczby posiadanych żetonów danego typu, zgodnie z tabelką znajdującą się powyżej Spізowego Strażnika.

Przykład: W trakcie rozgrywki Bartek zdobył 4 klucze płaskie, które w końcowym punktowaniu dostarczają mu 16 punktów. Poza tym zdobył też 2 trybiki warte 4 punkty oraz 1 banan zapewniający 1 punkt. Tym samym Bartek za zdobyte wihajstry uzyskał łącznie 21 punktów (16+4+1).

Małpie figle w małpiej świątyni


Poniższe zasady dotyczą rozgrywki na planszy świątyni.


Przygotowanie dodatkowych elementów

Posegregujcie 9 kafli kół zębatach według ich kształtów. Pomieszczajcie **rewers** do góry kafle trójkątne i kwadratowe, następnie rozłóżcie je losowo na pasujących kształtem polach na planszy. Kafel pięciokątny należy umieścić zawsze na tym samym, dedykowanym mu polu. Orientacja żetonów powinna być całkowicie losowa. Po umieszczeniu kół zębatach na właściwych polach, odwróćcie je (powinny leżeć na planszy **awers** do góry).

Zauważcie, że na awersie każdego z kafli kół zębatach znajduje się symbol jednego z wihajstrów (każdy symbol pojawia się na 3 kablach).



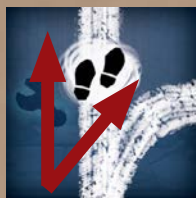
 Wymieszajcie **rewers** do góry 18 żetonów wihajstrów i rozdajcie **po 3 z nich każdemu z graczy**. Gracze podglądają otrzymane żetony (mogą powtarzać tę czynność w dowolnym momencie rozgrywki), po czym kładą je przed sobą **zakryte** (rewers do góry). Nierozdane żetony wihajstrów należy odłożyć do pudełka bez podglądania.

 Wymieszajcie **rewers** do góry 8 żetonów Rozpaczy Nieszczęsnych Grabieżców (dalej będziemy je nazywali po prostu żetonami RNG). Umieście 4 z nich losowo na 4 oznaczonych polach toru smoczej furii (jeżeli korzystacie ze znacznika Króla Konga, możecie używać określenia „tor małpiej furii”). Z pozostałych 4 żetonów utwórzcie stos i umieście go na polu znajdującym się bezpośrednio ponad torem.

Zakręcony ruch po kołach zębatach

Awers każdego z kafli kół zębatach posiada odmienną konfigurację korytarzy, które łączą (bądź rozdzielają) komnaty znajdujące się na planszy. Poruszanie się przez korytarze znajdujące się na kablach kół zębatach nie różni się zasadniczo od poruszania przez zwykłe korytarze. Zauważcie jednak, że niektóre korytarze na kołach zębatach mogą być ślepe. Jeżeli korytarz na kablu nie łączy się z żadnym korytarzem na planszy, nie można w żaden sposób się nim poruszyć (ani teleportować wzdłuż jego linii, ponieważ komnaty niepołączone korytarzem **NIE** są uważane za sąsiadujące, nawet jeśli znajdują się blisko siebie).

Na niektórych kołach zębatach znajdziecie rozwidlające się korytarze. Zasady poruszania się takim korytarzem zależą od kierunku ruchu gracza.



Jeżeli gracz wykonuje ruch od dolnej strony koła zębatego, wybiera, którym korytarzem chce przejść.



Jeżeli jednak gracz porusza się w kierunku dołu koła zębatego, nie może zmienić kierunku (innymi słowy: nie można wykonać ostrego zakrętu).

O obrotach kół zębatach

Koła zębata będą obracać się w trakcie rozgrywki, zmieniając układ korytarzy i połączenia między komnatami. Obroty te będą wykonywane w wyniku rosnącej furii smoka, a także w wyniku działań poszczególnych graczy.

Gracz może w swojej turze wykonać akcję obrotu koła zębatego. Aby to zrobić musi spełnić dwa warunki:

- gracz musi znajdować się w komnacie będącej bezpośrednio przy kole zębatach, które chce obrócić
- gracz musi odłożyć do pudełka posiadany przez siebie wihajster, który pasuje symbolem do symbolu na obracanym kole zębatach

Gracz, wykonując obrót koła zębatego, może obrócić to koło w dowolnie wybrany przez siebie sposób (o dowolny kąt). Oczywiście po wykonaniu obrotu koło zębatach musi być dobrze wpasowane w dedykowane mu pole na planszy. Niewykorzystane wihajstry nie przynoszą posiadaczowi żadnych punktów ani korzyści na koniec gry.

Koła zębatach mogą obracać się także w wyniku rosnącej furii smoka (lub furii małpy, jeśli korzystacie ze znacznika Króla Konga). Za każdym razem, gdy znacznik smoka osiągnie pole, na którym znajduje się żeton RNG, odkryjcie ten żeton. Następnie wykonajcie jeden obrót (jedno „kliknięcie”) zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdym kołem zębatach wskazanym przez żeton RNG wedle poniższego opisu:



Obróćcie 3 koła zębatach oznaczone pasującym symbolem wihajstra.



Obróćcie wszystkie 9 kół zębatach.



Nie obracajcie żadnych kół zębatach.

Jeżeli znacznik smoka znajduje się już na ostatnim polu toru smoczej furii, a jakiegokolwiek okoliczności (np. podniesienie artefaktu przez któregoś z graczy, czy zdobycie smoczego jaja) spowodowałyby dalsze zwiększenie furii, odkryjcie żeton RNG ze stosu znajdującego się powyżej toru. Znacznik smoka oczywiście nadal pozostaje na ostatnim polu tego toru. Każdorazowo po rozpatrzeniu żetonu RNG, odłóżcie ten żeton do pudełka.

Mini Kampania

Niniejszy dodatek umożliwia rozegranie mini kampanii składającej się z 2 rozgrywek: pierwszej na planszy dżungli i drugiej w świątyni.

Rozpocznijcie od rozgrywki na planszy dżungli. Po jej zakończeniu rozdajcie pomiędzy graczy żetony kampanii. Gracz, który podczas rozgrywki na planszy dżungli uzyskał najwięcej punktów zwycięstwa, otrzymuje żeton kampanii o wartości 20 pkt. Gracz z drugim wynikiem wynagradzany jest żetonem o wartości 10 pkt., a trzeci żetonem o wartości 5 pkt. Czwarty gracz nie otrzymuje żadnej nagrody. Żetonu kampanii nie może otrzymać gracz, który utracił przytomność w podziemiach (ponieważ, zgodnie z podstawowymi zasadami, oznacza to definitywną przegraną w tej partii, aczkolwiek nie oznacza to przegranej kampanii, taki gracz nadal ma szansę odrobić straty w drugiej grze).



Pora na kolejny etap: rozgrywkę na planszy świątyni. Przygotujcie wszystko zgodnie z normalnymi zasadami, uwzględniając dwa wyjątki. Wszyscy gracze zachowują żetony kampanii zdobyte w pierwszej grze. Wszyscy gracze zachowują także zdobyte w pierwszej grze żetony wihajstrów. Tym samym nie należy rozdawać graczom 3 losowych zakrytych żetonów wihajstrów.

Podczas rozgrywki na planszy świątyni gracze używają normalnie żetonów wihajstrów z tą różnicą, że leżą one przed nimi odkryte - dzięki temu wiadomo, czego się po danym graczem można spodziewać. Po użyciu wihajstra należy go, tak jak zwykle, odłożyć do pudełka.

Po zakończeniu drugiej rozgrywki policzcie punkty normalnie (pamiętając, że na tym etapie niewykorzystane żetony wihajstrów nie przynoszą już żadnych punktów) i dodajcie do nich punkty z żetonów kampanii zdobytych w pierwszej rozgrywce. Zdobycza najwyższej liczby punktów zostaje zwycięzcą mini kampanii! Oby od tego sukcesu nie dostał małpiego rozumu...

Podziękowania

Projekt dodatku

Tim McKnight

Projekt podstawowej wersji

Paul Dennen

Producent wykonawczy

Scott Martins

Kierownictwo artystyczne, projekt graficzny

Anika Burrel, Nathan McGuire, Nate Storm, Alain Viesca

Produkcja

Evan Lorentz, Tim McKnight

Wsparcie projektowe

Andy Clautice, Paul Dennen, Evan Lorentz, Yuri Tolpin

Specjalne podziękowania dla:

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

Tłumaczenie

Łukasz Gralak

Redakcja

Bartosz Chlebicki

Skład graficzny

Łukasz Kempniński



www.direwolfdigital.com

[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)

[t/direwolfdigital](https://twitter.com/direwolfdigital)



www.lucrumgames.pl

[f/lucrumgames](https://www.facebook.com/lucrumgames)

[i/Lucrum_Games](https://www.instagram.com/Lucrum_Games)



www.renegadegames.com

[f/playRGS](https://www.facebook.com/playRGS)

[t/PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)

[i/Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)