

BRZDĘK!™

ACQUISITIONS INCORPORATED™

UWAGA: PRZECZYTAJcie TĘ INSTRUKCJĘ ZANIM OBEJRZYCIE JAKIEKOLWIEK ELEMENTY ZAWARTE W PUDEŁKU!

Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated to, jak sama nazwa wskazuje, gra typu legacy. Co to oznacza? Wybory, które będziecie podejmować w trakcie rozgrywki wpłyną w sposób trwały i nieodwracalny na kolejne partie! Będziecie doklejać naklejki, pisać po kartach, a nawet (o zgrozo!) niszczyć niektóre komponenty (dla jasności: przez „niszczyć” rozumiemy „bezwrotnie gruchotać, miażdżyć, rozdzierać, anihilować, rozbijać w drobny mak”).

Przed wami kampania składająca się z 10 rozgrywek (ale wiecie, w legacy nic nie jest pewne?), podczas których jako franczyzobiorcy Acquisitions Incorporated otworzycie i będziecie rozwijać własny oddział firmowany przez tę legendarną korporację. Po zakończeniu kampanii, wskutek podjętych decyzji, stworzycie całkowicie unikalny egzemplarz gry, z którym będziecie mogli spędzić jeszcze mnóstwo czasu podczas kolejnych awanturniczych potyczek przy planszy.

Żeby wynieść jak najwięcej satysfakcji z obcowania z niniejszą grą, uprzejmie prosimy, zastosujcie się do poniższych rad:



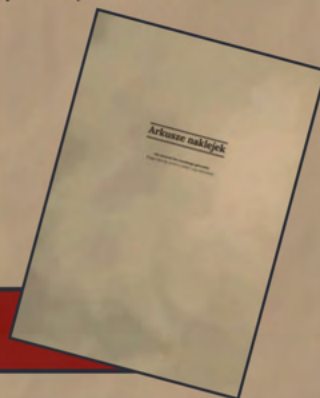
Gorąco zalecamy, aby instrukcję przeczytało więcej niż jedno z was. W ten sposób zminimalizujecie ryzyko błędnego zastosowania reguł gry.

Warto, abyście także rzucili okiem na ewentualną erratę oraz FAQ dostępne pod poniższym adresem internetowym:

www.lucrumgames.pl/gry/brzdek-legacy



Jeżeli mieliście okazję poznać grę Brzdęk! Nie drażnij smoka, zwracajcie szczególną uwagę na ten symbol. Wskazuje on kluczowe różnice względem zasad znanych wam z tamtego tytułu.



Uwaga: Na razie nie przeglądajcie tych elementów zawartości pudełka!

Księga tajemnic zawiera fabułę kampanii. Podczas rozgrywki wielokrotnie otrzymacie polecenie przeczytania wskazanego ustępu z tej książki. Każdorazowo czytającym może być dowolny z graczy, ale pamiętajcie, że ustęp i jego efekty są kierowane do osoby, która spowodowała odczytanie danego fragmentu.

Zawsze czytajcie ustęp od początku do końca. Jeżeli w trakcie lektury będziecie musieli wykonać jakąś czynność, pamiętajcie, aby po jej zakończeniu koniecznie wrócić do tekstu. Warto zaznaczać, które polecenia już wykonaliście, aby niczego nie przegapić.

Niniejsza instrukcja opisuje zasady korzystania z Księgi tajemnic.

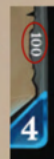
Czytajcie książkę tylko wtedy, gdy otrzymacie stosowne polecenie. Za wszelką cenę unikajcie lektury czegokolwiek poza wyraźnie wskazanym ustępem.



Kartoteka zawiera karty, które (być może) będziecie dodawać do rozgrywki w trakcie kampanii. Nie przeglądajcie ich i w żadnym wypadku nie tasujcie.

Każda karta posiada unikalną numerację umieszczoną przy swojej prawej krawędzi. Karty w kartotece powinny być ułożone w kolejności rosnącej. Dzięki temu zlokalizowanie konkretnie wskazanego numeru nie powinno nastęczać trudności.

Ilećco zostaniecie poinstruowani, by **wydobyc** konkretną kartę, wyjmijcie ją z kartoteki, przeczytajcie na głos, pokażcie innym graczom i umieśćcie w miejscu wskazanym w poleceniu.



Arkusze naklejek (umieszczone w kopercie) będą używane do modyfikowania rozmaitych elementów gry.

Część naklejek znajdzie swoje miejsce w niniejszej instrukcji. Niektóre z opisanych reguł mogą ulec zmianie w trakcie kampanii. W instrukcji znajdziecie też sporo pustych ramek – miejsc, do których w przyszłości dokleicie całkowicie nowe zasady. Ilećco dodacie nową zasadę, przeczytajcie ją na głos.

Księga tajemnic każdorazowo powie wam kiedy i w jaki sposób skorzystać z kartoteki oraz arkuszy naklejek.

Unikajcie przeglądania elementów innych niż te wyraźnie wskazane w poleceniu.

Gotowi do gry?

Na wstępie „złota zasada”. Wiele elementów gry (karty, Księga tajemnic) może wydawać polecenia bądź wywoływać efekty sprzeczne z zasadami opisanymi w instrukcji. W takich przypadkach zawsze pierwszeństwo mają polecenia oraz efekty. Instrukcję stosujcie natomiast w zakresie nieuregulowanym wyraźnie przez te polecenia i efekty.

Gotowi? Zatem przejdźmy do przygotowania opisanego na kolejnych dwóch stronach.

Przygotowanie rozgrywki

1) Odczytanie prologu oraz kontraktów

R1

Odnajdźcie dokument *Raporty z misji*. Na jego podstawie ustalcie, którą misję kampanii właśnie rozgrywacie. Odczytajcie na głos wskazany w dokumencie ustęp *Księgi tajemnic* – prolog waszej aktualnej misji. Z prologu dowiedziecie się, na której stronie planszy przygody będzie toczyć się rozgrywka (na ilustracji obok widzicie stronę planszy przedstawiającą *Powierzchnię*), otrzymacie także polecenia, które powinniście niezwłocznie wykonać. Jeżeli w rozgrywce biorą udział jakiegokolwiek kontrakty (pozostałe po wcześniejszych partiach, bądź wprowadzone do gry przez prolog), umieśćcie je ponad planszą, tworząc pulę kontraktów. Przeczytajcie je na głos i wykonajcie ewentualne polecenia.



2) Wywieszenie portretu patrona

R2

Jeżeli prolog poinformował was, że zostaliście w bieżącej rozgrywce objęci czyjś patronatem, uhonorujcie patrona, umieszczając jego kartę w rezerwie (powyżej planszy przygody). Przeczytajcie na głos jej tekst i wykonajcie polecenia (mogą one wpływać na przygotowanie aktualnej gry).

3) Odkurzenie planszy kwatery głównej

Umieśćcie planszę kwatery głównej poniżej planszy przygody. W trakcie kampanii będziecie ją modyfikować za pomocą naklejek, które zapewnią wam rozmaite trwałe efekty – niektóre z nich mogą wprowadzać dodatkowe zasady przygotowania rozgrywki.



4) Otwarcie banku

Przygotujcie bank, umieszczając obok planszy złoto (żetony o wartościach 1 oraz 5).



Umieśćcie żetony pomniejszych sekretów i również umieśćcie je w banku (rewersami ku górze).



R3

R4

5) Przygotowanie smoczej sakwy i przetarcie toru furii

Wszystkie czarne kostki (będziemy je określać także mianem *kostek smoka*) umieśćcie w smoczej sakwie – na początku kampanii powinno ich być 24 sztuki.

Umieśćcie znacznik smoka na odpowiednim polu toru furii:

- W rozgrywce 4-osobowej na polu pierwszym.
- W rozgrywce 3-osobowej na polu drugim.
- W rozgrywce 2-osobowej na polu trzecim.



6) Sformowanie rezerwy oraz puli kart przygody

Umieśćcie w rezerwie kartę **Wszędobylskiego kultysty**. Obok niej trzy stosy kart o następujących nazwach: **Najemnik**, **Zwiad**, **Zagadkowy wolumin**.

Potasujcie **karty przygody** i utwórzcie z nich talię. Dobierzcie z talii 6 kart i ułóżcie je odkryte obok niej, tworząc w ten sposób **pulę kart przygody**.

Niektóre spośród kart przygody nie mogą znaleźć się w puli na etapie przygotowania rozgrywki. Jeżeli dobierzecie jakiegokolwiek karty oznaczone jako **wydarzenie** bądź karty z (zilustrowanym obok) symbolem smoczego ataku, odłóżcie je na bok i uzupełnijcie pulę. Powtarzajcie tę czynność do momentu, gdy w puli znajdzie się 6 dopuszczalnych kart. Następnie karty odłóżcie na bok wstając z powrotem do talii przygody.



Warto abyście zachowali nieco wolnej przestrzeni obok talii z przeznaczeniem na **główny stos kart odrzuconych**.

7) Dostarczenie żetonów na planszę przygody



Umieśćcie **kufle** nieopodal pola **kwatery głównej** (znajdującej się na górze planszy przygody).



Wymieszajcie żetony **wielkich sekretów** i umieśćcie po 1 takim sekrecie (rewersiem ku górze) na każdym symbolu wielkiego sekretu na planszy. Niewykorzystane żetony umieśćcie w banku (również rewersami ku górze), oddzielone wyraźnie od pomniejszych sekretów.



Umieśćcie **mistyczne owoce** na przedstawiających je symbolach na planszy. Żetony te powinny leżeć stroną „niespożyta” (przedstawiającą nienadgrzyziony owoc) ku górze.



Umieśćcie **artefakty awersami ku górze** na miejscach oznaczonych odpowiednimi liczbami. Nie wszystkie artefakty będą brały udział w każdej rozgrywce. Jeżeli któryś artefakt nie ma przeznaczonego dla siebie miejsca na planszy – odłóżcie go do pudełka.

R5

R6

R7

Połóżcie żetony **towarów** na polu **rynku**, znajdującym się na planszy kwatery głównej. Na ostatniej stronie niniejszej instrukcji znajdziecie listę dostępnych towarów oraz ich opis.

8) Opróżnienie magazynków

Każdy gracz otrzymuje **magazynek** – pudełko, w którym podczas całej kampanii będzie przechowywać swoją **talię startową** oraz inne **elementy w swoim kolorze gracza**. Przed pierwszą rozgrywką gracze powinni wybrać imiona dla swoich postaci i wpisać je w odpowiednim miejscu na magazynku.

Wyjmijcie ze swoich magazynków po **30 kostek Brzdęk!** i umieśćcie je w osobistych zapasach. Weźcie także plastikowe dyski w swoim kolorze i umieśćcie je pod wybranymi figurkami. Oznaczone w ten sposób figurki umieśćcie na polu kwatery głównej na szczycie planszy przygody. Każdy z graczy bierze również 10-kartową talię startową. Gracze tasują swoje talie i umieszczają przed sobą w zakrytych stosach.



Każda talię startową składa się z następujących kart:

- 6x Włam
- 2x Potknięcie
- 1x Na krawędzi
- 1x Unik

R8

R9

9) Wyznaczenie kolejności graczy i wydanie Brzdęku!

Wybierzcie losowo gracza, który rozpocznie rozgrywkę (metodę losowego wyboru również zalecamy wybrać losowo). Kiedy wykona on(a) swoją turę, kolejną turę rozgrywać będzie osoba siedząca po jego/jej lewej stronie itd. Gracz rozpoczynający umieszcza 3 swoje kostki Brzdęk! w **obszarze Brzdęk!**, znajdującym się na planszy kwatery głównej (jest to obszar oznaczony symbolem sztandaru i napisem Brzdęk!). Drugi w kolejności gracz umieszcza tam 2 swoje kostki Brzdęk!, trzeci gracz 1 kostkę, czwarty zaś nie umieszcza żadnej.

10) ???

Tu mała niespodzianka, ten krok przygotowania zostanie ujawniony dopiero w trakcie kampanii.

R10

11) Dobranie kart

Dobierzcie po 5 kart ze swoich talii. Karty, które trzymacie teraz w ręce tworzą waszą „**rękę kart**” (mało błyskotliwa nazwa, ale wygodna, więc będziemy się do niej jeszcze odwoływać). Gracz rozpoczynający może teraz rozegrać swoją pierwszą turę.



W opisanych wyżej krokach przygotowania: 1, 2, 3 oraz 7 pojawiają się nowe elementy, nieznanne weteranom gry **Brzdęk! Nie drażnij smoka**. Ponadto w kroku 4 pomniejsze sekrety umieszczane są w **banku**. W kroku 6 wspomniany jest nowy typ kart (**wydarzenie**) – karty tego typu nie mogą znaleźć się w puli kart przygody podczas przygotowania rozgrywki. Wielkie sekrety (w kroku 7) trafiają **na planszę**, ale ich nadmiar również łąduje w **banku**. Nie należy usuwać losowo żadnych artefaktów (tak jak ma to miejsce w **Brzdęk! Nie drażnij smoka**), należy wykorzystać wszystkie artefakty, które da się rozłożyć na planszy.

Cel gry

Podczas rozgrywki (zarówno w trakcie kampanii, jak i w kolejnych rozgrywkach po jej zakończeniu) stoją przed tobą dwa cele (te same cele mają twoi przeciwnicy i przeciwniczki, ale zakładamy, że rywalizacja to dla ciebie chleb powszedni i nie musimy wyklądać tu oczywistości):

- Posiąść któryś z artefaktów i ująć z życiem (a najlepiej to jeszcze dostarczyć – go i siebie – do kwatery głównej).
- Pokonać rywali i rywalki w walce o tytuł Przodownika bądź Przodowniczki Pracy, poprzez zdobycie największej liczby punktów.

Oczywiście to wszystko nie jest takie proste.

Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated to gra polegająca na **budowie talii**. Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z taką samą talią startową, ale w jej trakcie będzie zdobywać nowe, całkowicie inne karty. Jako że dzięki zdobytym kartom można wyczyniać rozmaite cuda, talie graczy (oraz związane z nimi strategie) będą się coraz bardziej różnić wraz z postępowaniem gry. Rozsądne rozwijanie talii to klucz do końcowego sukcesu.

Ponadto, jak już wspomnieliśmy wcześniej, **Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated** jest grą legacy. Legacy (czytaj: legasi – bez zmiękczenia „s” i z akcentem na pierwszą sylabę) znaczy po angielsku „dziedzictwo” bądź „spuścizna”. Szczerze ubolewamy nad tym, że żadne z tych pięknych polskich słów nie wyparło ze świadomości graczy anglojęzycznego terminu „legacy”... ale do rzeczy. W grach legacy kolejne rozgrywki **dziedziczą** pewne elementy (czy to fabularne, czy mechaniczne, czy nawet fizyczne) po partiach poprzednich. Tak właśnie będzie podczas gry w **Brzdęk! Legacy** w trybie kampanii. Kampania potrwa pewną liczbę gier, a w jej trakcie podejmiecie się realizacji licznych kontraktów w celu rozwinięcia założonego oddziału **Acquisitions Incorporated** oraz podniesienia jego reputacji w szeregach tej uznanej korporacji. Oznacza to, że krwiożerczą rywalizację osobistą powinniście choć trochę balansować szczytą współpracy. Brak podziału obowiązków w kwestii eksploracji bądź innych działań może zaowocować poważnymi kłopotami, które dotkną was wszystkich.

Twoja tura

Każdą swoją turę rozpoczynasz, posiadając 5 kart na ręce. **W trakcie tury musisz zagrać wszystkie karty z ręki** (jeżeli w jej trakcie dobierzesz jakieś karty, również musisz je zagrać). Możesz jednak swobodnie wybrać kolejność zagrywania kart oraz wykonywania akcji. Zagrane karty kładziesz przed sobą **w swoim obszarze gry** – pozostaną one w nim aż do końca tury. **Musisz aktywować wszystkie efekty opisane w polach tekstowych wszystkich zagrzanych kart** (chyba że efekt wyraźnie stanowi, że **możesz** coś zrobić – w takim przypadku od ciebie zależy, czy z tej możliwości skorzystasz). Karty mogą posiadać efekt, opisany w polu tekstowym, a także generować zasoby, oznaczone przy lewej krawędzi. Zagrywając taką kartę, musisz aktywować jej efekt **oraz** (niezależnie od efektu) generujesz **wszystkie** nadrukowane na karcie zasoby.

Większość kart generuje zasoby, które będą niezbędne do opłacenia kosztów wykonywania akcji. Różnorodne akcje, które możesz wykonać w turze, zostały opisane w rozdziale Akcje na następnej stronie instrukcji. Możesz wykonać tyle akcji, ile chcesz, pod warunkiem że posiadasz niezbędne do opłacenia ich kosztu zasoby. Możesz poczekać z wykonywaniem akcji, aż zagrasz wszystkie karty, możesz też naprzemiennie grać karty i wykonywać akcje.

Karty mogą produkować jeden bądź kilka z poniższych zasobów:



SPRAWNOŚĆ, która jest używana przede wszystkim do zdobywania nowych kart do twojej talii.



MIECZE, które są używane do akcji pokonania potwora (oraz czasami w ramach akcji ruchu).



BUTY, które są używane do poruszania się po planszy (w ramach akcji ruchu).

Wszystkie zasoby wygenerowane w turze kumulują się. Nie musisz ich wydawać natychmiast po zagranie karty. Tak naprawdę to możesz ich w ogóle nie wydawać, ale możesz nam wierzyć na słowo: chcesz to zrobić. Możesz zagrać kilka kart i dowolnie rozdysponować wygenerowane przez nie zasoby. Zasoby wygenerowane przez jedną zagraną kartę również możesz dowolnie rozdzielić pomiędzy kilka akcji. Nie masz obowiązku wykorzystania wszystkich wygenerowanych w turze zasobów (przykładowo, po wygenerowaniu w turze 3 butów możesz wydać tylko 1 z nich albo w ogóle zrezygnować z jakiegokolwiek ruchu). Niewykorzystane zasoby przepadają jednak wraz z końcem twojej tury.

Zagrane karty mogą także generować złoto, wywoływać **Brzdęk!** bądź zapewniać dobór kart.



1


ZŁOTO – ilekroć zdobywasz złoto, weź odpowiednią wartość z banku i umieść przed sobą. Każda sztuka złota warta jest 1 punkt na końcu gry. Natomiast w trakcie rozgrywki za złoto możesz kupować towary z rynku.

BRZDĘK! – ilekroć wywołujesz **Brzdęk!** (np. aktywując efekt „+1 **Brzdęk!**”), umieść (czasem będziemy używać terminu „wydaj” – to chyba jasne, że **Brzdęk!** się wydaje, tak samo jak karkówka na grillu wydaje odgłos skwierczenia, swoją drogą przestrzegamy przed zbyt ochoczym wydawaniem **Brzdęku!**, jeśli nie chcesz poznać skwierczenia na własnej skórze) odpowiednią liczbę kostek **Brzdęk!** w swoim kolorze w obszarze **Brzdęk!**, znajdującym się na planszy kwatery głównej. Jeżeli nie posiadasz w swoich zapasach wystarczającej liczby kostek **Brzdęk!**, wydaj tyle, ile się da. Jeżeli aktywujesz efekt „ujemnego **Brzdęku!**” (np. „-2 **Brzdęk!**”), zabierz odpowiednią liczbę kostek **Brzdęk!** z **obszaru **Brzdęk!**** i umieść z powrotem w swoich zapasach. Jeżeli w momencie aktywacji efektu nie masz odpowiedniej liczby kostek w obszarze **Brzdęk!**, zabierz tyle, ile się da. Jeżeli działa do końca tury i ochroni cię (o ile zajdzie taka potrzeba) przed wydaniem kostek **Brzdęk!** w jej dalszej części. Jednak wszelkie niewykorzystane „ujemne **Brzdęki!**” przepadają wraz końcem tury.

DOBÓR KART – ilekroć jakiś efekt nakaże ci dobrać 1 bądź więcej kart, weź je z **wierzchu własnej talii** (absolutnie nie z talii kart przygody). Jeżeli w twojej talii zabraknie kart, potasuj karty leżące w twoim stosie kart odrzuconych (**ale nie tasuj razem z nimi kart znajdujących się w twoim obszarze gry lub w twojej ręce**), utwórz z nich nową talię i z niej kontynuuj dobieranie.

Efekty niektórych kart zależą od posiadanych rzeczy albo tego, co wydarzyło się w twojej turze (część z tych efektów zostało opisane w rozdziale **Efekty kart**). Efekty te uzyskuje się **niezależnie od kolejności zagrywania kart**.

Karta **Wojownicza do wynajęcia** mówi: „Jeżeli posiadasz w obszarze gry innego towarzysza, +”. Wygenerujesz dodatkowe miecze niezależnie od tego, czy zagrasz innego towarzysza przed czy po zagranie **Wojowniczki do wynajęcia**.

Karta **Ziółkologia** mówi „Jeżeli posiadasz mistyczny owoc, +”. Jeżeli zdobędziesz mistyczny owoc już po zagranie karty i tak wygenerujesz dodatkową **sprawność**.

Po zagranie wszystkich kart (**co jest obowiązkowe!**) i wykonaniu tylu akcji, ile chcesz i możesz (**nie ma obowiązku wydawania wszystkich zasobów!**), ogłaszasz koniec swojej tury (opis czynności, które należy wykonać w tym momencie, znajduje się w rozdziale **Koniec twojej tury i smoczy atak**).

Akcje

Zdobycie karty

Sprawność można wykorzystać do **zdobywania** z puli kart przygody kart z **niebieskim nagłówkiem** (karty w tej puli będą się cały czas zmieniać).



Koszt zdobycia karty (czyli jej „zakupienia”) znajduje się w prawym dolnym rogu każdej z nich. Po zdobyciu karty odłóż ją na swój stos kart odrzuconych. W tej chwili nie wywołuje ona efektu. Jednak w pewnym momencie gry przetasujesz swój stos

kart odrzuconych, tworząc nową talię. Tym samym zyskasz możliwość dobrania i zagrania zdobytej karty.

Nie uzupełniaj puli kart przygody natychmiast po zdobyciu karty (tę czynność wykonasz dopiero po zakończeniu swojej tury).

W analogiczny sposób możesz zdobywać, znajdujące się w rezerwie, karty z żółtym nagłówkiem (te karty w każdej rozgrywce będą takie same). Liczba kart w rezerwie jest ograniczona. Jeżeli któryś ze stosów ulegnie wyczerpaniu, gracze nie będą mogli zdobyć kolejnych kart tego rodzaju.

Pokonanie potwora

Karty z czerwonymi nagłówkami, dostępne w puli kart przygody, są potworami. Zamiast zdobywania potworów przy pomocy sprawności **pokonuje się je, wykorzystując miecze**.



Miecze, wymagane do pokonania potwora, widnieją w prawym dolnym rogu jego karty. Walcząc z potworem z puli kart przygody, zdobywa się nagrodę podaną na karcie po słowie **POKONANIE**. Następnie karta potwora jest umieszczana na **głównym stosie odrzuconych kart przygody** (NIE zaś na stosie odrzuconych kart gracza). **Nie uzupełniaj** puli kart przygody natychmiast po pokonaniu potwora (tę czynność wykonasz dopiero po zakończeniu swojej tury).

Możesz również walczyć z **Wszędobylskim kultystą**, którego karta znajduje się w **rezerwie**. Nie jest on odrzucany po pokonaniu. Każdy gracz może w każdej swojej turze walczyć z nim **wielokrotnie**, za każdym razem zdobywając nagrodę.

Ruch



Buty służą do poruszania się po planszy. Każdy but pozwala przejść ścieżką z jednego **poła** na inne, sąsiadujące pole (ważne: ilekroć jakiś efekt odnosi się do **sąsiadującego pola** należy przez to rozumieć pole połączone ścieżką z polem, na którym przebywa twoja postać).

Wiele spośród pól na planszy zapewnia specjalne efekty – zostaną one opisane na następnej stronie w rozdziale **Specjalne efekty pól**.

Uwaga! Zwróć uwagę, że niektóre ścieżki prowadzą przez rzeki bądź inne akwenty. Mimo iż słowo „ścieżka” kojarzy się z drogą lądową, to dla wygody w tej grze połączenia między polami prowadzące przez wodę również będziemy nazywać ścieżkami.

Przejście przez każdą ze ścieżek **zawsze wymaga** wydania przynajmniej **1 buta**. Niektóre ścieżki posiadają oznaczenia, które stawiają przed graczami **dotatkowe** wymogi:

- Ścieżki oznaczone symbolem śladu wymagają wydania łącznie 2 albo 3 butów (w zależności od liczby śladów na symbolu).



Czasami ślady widoczne są na **górskich ścieżkach** (symbol śladu na tle szarego kamienia). Takie ślady działają tak samo jak zwykłe ślady, ale odnoszą się do nich także niektóre efekty możliwe do aktywacji w trakcie rozgrywki.



- Przejście ścieżką z symbolami **potworów** zadaje graczowi tyle obrażeń, ile jest tych symboli na tej ścieżce (szczegółowe zasady przydzielania obrażeń opisujemy w rozdziale **Zdrowie i obrażenia**). Za każdy wydany miecz możesz uniknąć jednego obrażenia. Użycie mieczy przy przechodzeniu ścieżką z potworami **nie jest obowiązkowe** – możesz po prostu przyjąć wszystkie lub część obrażeń (wyjątek: nie możesz w ten sposób przyjąć obrażenia, które poskutkowałyby twoim **ogłuszeniem**).



R11

- Aby przejść (no dobra... przepłynąć) ścieżką prowadzącą przez akwen (taka ścieżka oznaczona jest symbolem kanoe), musisz posiadać żeton kanoe (jeden z towarów dostępny do zakupu na rynku). Bez żetonu kanoe nie możesz korzystać z takich ścieżek.
- Ścieżką w kształcie strzałki możesz przechodzić tylko w kierunku wskazywanym przez tę strzałkę – nie możesz przejść taką ścieżką w przeciwnym kierunku.
- Niektóre ścieżki prowadzą donikąd (na jednym z końców nie znajduje się żadne pole). Nie możesz korzystać z takich ścieżek. Wydarzenia podczas kampanii mogą doprowadzić do „odkrycia” nowych pól (jeśli tak się stanie, poinformuje cię o tym *Księga tajemnic*).



Zakup towaru z rynku

Jeżeli w trakcie swojej tury znajdujesz się na polu **miasta**, możesz kupować towary znajdujące się na rynku (rynek znajduje się na planszy kwatery głównej).

Każdy towar można kupić w każdym z miast. Wszystkie towary kosztują tyle samo: 7 sztuk złota. Zakupiony towar umieść przed sobą (w swoim obszarze gry), wydane złoto zwróć zaś do banku. Możesz posiadać tylko **1 towar danego rodzaju**. Jednocześnie możesz jednak posiadać **kilka różnych towarów**. Możesz nawet kupić je za jednym zamachem w tej samej turze (oczywiście, jeśli posiadasz wymaganą ilość złota).



Opis dostępnych na rynku towarów znajduje się na ostatniej stronie instrukcji.

Wynajęcie powozu

Jeżeli w trakcie swojej tury znajdujesz się na polu **powozowni**, możesz **wynająć powóz** i w ten sposób przenieść się na dowolne inne pole powozowni na planszy.

Wynajęcie powozu **wymaga wydania 1 buta**. Dodatkowo **wymaga również** wydania złota w ilości stanowiącej sumę wartości oznaczonych na powozowniach wyjazdu i miejsca docelowego (zauważ, że niektóre powozownie nie mają oznaczeń złota, podróżując pomiędzy takimi powozowniami nie dopłacasz nic – nadal jednak musisz wydać but). Przykładowo, jeżeli chcesz wynająć powóz, znajdując się na polu powozowni oznaczonej symbolem 3 sztuk złota i przenieść się na pole powozowni oznaczonej symbolem 5 sztuk złota, musisz wydać łącznie 8 sztuk złota (i 1 but), aby wykonać tę akcję. Jeśli tylko jedna powozownia oznaczona jest symbolem sztuk złota, to należy zapłacić dokładnie tyle, ile to oznaczenie przedstawia.



W sekcji poświęconej ruchowi opisany został nowy symbol trzech śladów oraz kanoe. Wprowadzona została nowa akcja wynajęcia powozu. Kupując towary z rynku, musisz się ograniczyć do maksymalnie 1 sztuki danego rodzaju. Podniesienie artefaktu (opisane na kolejnej stronie) funkcjonuje zgodnie z uaktualnionymi zasadami *Brzdęk! Nie drażnij smoka* (czyli stanowi akcję możliwą do wykonania w dowolnym momencie tury gracza).

Podniesienie artefaktu

Jeżeli w trakcie swojej tury znajdujesz się na polu z artefaktem, możesz go podnieść i umieścić w swoim obszarze gry. W przeciwieństwie do innych żetonów, artefakty możesz podnosić w dowolnym momencie swoich tur, a nie wyłącznie natychmiast po wejściu na dane pole (zasady związane z podnoszeniem innych żetonów zostaną opisane w dalszej części instrukcji).

Nie możesz podnieść artefaktu, jeżeli już jakiś posiadasz. Nie możesz też pozbyć się posiadanego artefaktu. Zatem podejmij decyzje rozważnie. Często warto pominąć mało wartościowy artefakt i kontynuować podróż w celu zdobycia innego – cenniejszego. Poszukiwacze przygód mają swoje motto: „Kto szybko wychodzi, ten sam sobie szkodzi.” Pamiętajcie, że nie ścigamy się o to, kto dziabnie pierwszy lepszy artefakt, lecz o awanse i honory w szeregach prestiżowej korporacji. Kto pierwszy ucieknie, będzie miał mniej tur na zdobywanie punktów, realizowanie kontraktów czy poszukiwanie przygód, a w konsekwencji mniejsze szanse na zwyciężenie rywalek i rywali, pięć się po szczeblach kariery, czy kwartalną premię za wyrobienie targetu.

Po podniesieniu artefaktu natychmiast **przesuń znacznik smoka na torze furii o jedno pole w prawo**. Podniesienie artefaktu jest warunkiem niezbędnym do zwycięstwa. Jeśli nie zrobisz tego przed zakończeniem rozgrywki, uzyskasz w niej 0 punktów (niezależnie od jakichkolwiek innych zdobyczy). Tym samym po podniesieniu artefaktu możesz zacząć myśleć o powrocie do kwatery głównej (i kończeniu w ten sposób gry).

Specjalne efekty pól

Powozownie



Jeżeli w trakcie swojej tury znajdziesz się na polu **powozowni**, możesz przeprowadzić akcję **wynajęcia powozu**. Jej szczegóły zostały opisane w rozdziale Akcje na poprzedniej stronie instrukcji.

R12

Magiczne kręgi



Magiczny krąg nie jest „samodzielnym” rodzajem pola. Różne pola mogą posiadać (widoczne obok) oznaczenie magicznego kręgu. Oznaczenie to nie wywołuje samo z siebie żadnego efektu. Jednak efekty niektórych kart mogą się do nich odnosić.

Nagrody

Niektóre pola zapewniają nagrody, kiedy tylko na takie pole wejdiesz. Nie musisz skończyć na tym polu tury, aby otrzymać nagrodę (możesz „odebrać ją w biegu”). **Nie możesz jednak skorzystać z nagrody na danym polu więcej niż raz na turę.** Z tego samego pola otrzymasz nagrodę tylko wtedy, gdy je opuścisz i ponownie wejdiesz na nie, w którejś z późniejszych tur. Bez przeszkód możesz natomiast otrzymać w jednej turze kilka nagród (takich samych lub odmiennych) z różnych pól.

Na polach możesz otrzymać następujące nagrody:



Pomniejszy sekret – Weź losowy pomniejszy sekret z banku i ujawnij go. Efekty pomniejszych sekretów zostały opisane na ostatniej stronie instrukcji.



Wielki sekret – Weź sekret znajdujący się na danym polu planszy i ujawnij go. Jeżeli sekret został już zabrany wcześniej, **nie otrzymujesz nic**. Efekty wielkich sekretów zostały opisane na ostatniej stronie instrukcji.



Mistyczny owoc – Weź jeden żeton mistycznego owocu z danego pola i umieść przed sobą stroną „niespożytą” (przedstawiającą cały owoc) ku górze. Możesz posiadać kilka mistycznych owoców.



Dobór kart – Dobierz 1 kartę (oczywiście ze swojej talii).



Złoto – Weź tyle złota z banku, ile wskazano na symbolu.



Leczenie – Ulecz 1 obrażenie (szczegóły związane z obrażeniami zostały opisane w rozdziale Zdrowie i obrażenia).

R13

Pole grzybowego lasu znajdujące się w centrum Podziemi (jedna ze stron planszy) zapewnia albo mistyczny owoc, albo leczenie. Nie otrzymujesz jednocześnie obydwu nagród.

R14

Lasy



Ilekoć wejdiesz do lasu (bądź grzybowego lasu) ulegasz wyczerpaniu i nie możesz już wydawać w tej turze butów w celu wykonania akcji ruchu. Nadal możesz wydawać buty na inne potrzeby (np. możesz zrealizować kontrakt, który wymaga wydania określonej liczby butów). Możesz także przemieścić się w wyniku teleportacji (opisanej w rozdziale Efekty kart). Jednak, nawet jeśli uda ci się opuścić las w ten sposób, to i tak nie możesz poruszać się z wykorzystaniem butów aż do następnej tury.



Kwaterna główna



W kwaterze głównej, wraz z rywalami i rywalkami, rozpoczynasz każdą rozgrywkę. Natomiast po zdobyciu artefaktu starasz się do niej wrócić (patrz rozdział: *Zakończenie gry i punktacja*). Po opuszczeniu kwatery głównej **nie możesz wrócić na jej pole bez artefaktu**.

Miasta



Dopóki przebywasz na polu miasta możesz wykonywać akcję zakupu towaru z rynku (możesz tę akcję wykonywać wielokrotnie, o ile stać cię na opłaceniu każdego towaru). Jej szczegóły zostały opisane w rozdziale Akcje.

R15

R16

Drogowskazy



Drogowskazy mogą znajdować się na rozmaitych polach. Każdy z nich oznaczony jest numerem, prowadzącym do odpowiedniego ustępu w Księdze tajemnic. Kiedy dowolny z graczy wejdzie na pole z drogowskazem, należy natychmiast zastopować rozgrywkę i odczytać wskazany ustęp. Po wykonaniu poleceń wskazanych w ustępie gracz, który wszedł na pole z drogowskazem, kontynuuje swoją turę.

Niektóre sekrety (zarówno wielkie, jak i pomniejsze) również mogą posiadać drogowskazy. Po odkryciu takiego sekretu przez któregośkolwiek gracza procedura jest identyczna. Gra zostaje zatrzymana i należy natychmiast odczytać stosowny ustęp Księgi tajemnic.



Lasy funkcjonują identycznie jak kryształowe grotty w grze Brzdęk! Nie drażnij smoka. Miasta działają tak samo, jak kramy. Pozostałe efekty pól (opisane na tej i poprzedniej stronie) są całkowicie nowe i należy się z nimi szczegółowo zapoznać.

Efekty kart

Zdobycie



efektem z ręki, nie aktywujesz tego efektu ponownie.

Kiedy zdobywasz kartę, która posiada efekt *zdobycie*, to dokładnie w tym momencie aktywuj jednorazowo ten efekt. Gdy później zagrasz kartę z tym

Natychmiast



w trakcie przygotowania gry w puli kart przygody zostaną umieszczone karty z efektem *natychmiast*, to należy niezwłocznie te efekty wykonać (jeszcze przed rozdaniem kart startowych graczom).

Kiedy karta, która posiada efekt *natychmiast*, zostanie umieszczona w puli kart przygody, to natychmiast aktywuj jednorazowo ten efekt (przed ewentualnym smoczym atakiem). Jeżeli

Zagrożenie



(efekty kilku kart kumulują się). Może się zdarzyć, że jakiś efekt zmusi was do przeprowadzenia smoczego ataku z wykorzystaniem **precyzyjnie podanej liczby** wylosowanych z sakwy kostek. W takim wypadku losujecie podaną liczbę kostek, ignorując efekty *zagrozenie*, a także położenie znacznika smoka na torze furii.

Każda znajdująca się w puli kart przygody karta posiadająca efekt *zagrozenie* sprawia, że podczas smoczego ataku wyciągana jest ze smoczego sakwy dodatkowa kostka

Odrzuć

Niektóre karty pozwalają na odrzucanie innych kart. Aby odrzucić, weź kartę z ręki i umieść na swoim stosie kart odrzuconych. Odrzucać można wyłącznie karty z ręki (nie można odrzucać zagranych kart z obszaru gry). Odrzucana karta nie wywołuje swojego normalnego efektu, co oznacza, że odrzucanie może być przydatnym sposobem obejścia kart, które są niekorzystne (np. wywołują *Brzdęk!*). Jeśli jakiś efekt pozwala odrzucić kartę, aby otrzymać coś w zamian, to musisz faktycznie jakąś kartę odrzucić, aby dostać opisaną nagrodę.

Przykład: Karta Konsultantka mówi: „Możesz odrzucić 1 kartę, aby dobrać 2 karty”. Jeżeli nie masz na ręce karty do odrzucenia (albo nie chcesz żadnej odrzucać), to nie możesz dobrać 2 kart.

Wszyscy gracze

W większości przypadków, kiedy jakiś efekt będzie odnosił się do wszystkich graczy, kolejność wykonania polecenia nie będzie miała znaczenia. W rzadkich przypadkach, kiedy kolejność będzie istotna (np. kiedy gracz pobierać będą jakiś limitowany zasób), opisane działanie pierwszy wykonuje gracz aktywny, a po nim kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Graczy, którzy **uciekli** bądź zostali **ogłuszeni**, należy zignorować (szczegółowe znaczenie tych terminów zostało opisane w rozdziale *Zakończenie gry i punktacja*).

R17



Uważaj, by nie pomylić terminów „usuń” oraz „zniszczyć”. Usuwanie kart działa identycznie, jak w *Brzdęk!* Nie drażnij smoka. Zniszczenie karty (bądź innego elementu) podczas kampanii oznacza jej permanentne unicestwienie.

R18

R19

Plus

Niektóre karty posiadają symbol plusa, znajdujący się obok symbolu sprawności, butów lub mieczy. Plus odsyła do efektu opisanego w polu tekstowym karty, który może dostarczyć **dodatkowych** zasobów.

Przykład: Zagranie karty Kapłan do wynajęcia pozwala ci zawsze wygenerować 2 sprawności. Ponadto jej efekt mówi: „Jeśli posiadasz w obszarze gry innego towarzysza, +2”. Tym samym, jeżeli w twoim obszarze gry faktycznie znajduje się inny towarzysz, Kapłan do wynajęcia dostarczy ci w sumie 4 sprawności.

R20

Teleportuj się

Teleportacja jest specjalnym sposobem poruszania się, pozwalającym przemieścić się z jednego pola na inne, sąsiadujące. Nie wydajesz na potrzebę teleportacji żadnych butów.

Kiedy jakiś efekt nakaze ci teleportować się na sąsiednie pole, oznacza to dowolne pole połączone ścieżką z polem, na którym aktualnie przebywasz. Zignoruj wszystkie symbole, którymi oznaczona jest ścieżka, wzdłuż której się teleportujesz. Możesz nawet teleportować się „pod prąd” jednokierunkowej ścieżki.

Pamiętaj, że po wejściu do lasu **nie możesz** do końca tury wydawać butów na potrzebę akcji ruchu. Zasada ta obowiązuje także wtedy, gdy teleportujesz się do lasu (liczy się to jako wejście). Nawet jeśli uda ci się opuścić las przy pomocy teleportacji (bądź dowolnego innego efektu) to nadal nie możesz wydawać butów w tej samej turze, w której weszłaś/wszedłeś do lasu.

Może się zdarzyć, że jakiś efekt nakaze ci teleportować się na konkretne pole. W takim przypadku po prostu przenieś swoją figurkę na pole wskazane w poleceniu.

Usuń

Niektóre efekty kart (ale także np. sekretów) mogą nakazać usunięcie karty. Taką kartę usuwa się z bieżącej rozgrywki (należy ją odłożyć do pudełka). Jest to znakomity sposób, aby pozbyć się dość słabych kart, stanowiących talię startową gracza.

Bardzo ważne: „usuń” to **nie to samo** co „zniszczyć”. Usuwając kartę, odkładasz ją do pudełka. Nie pojawi się już w aktualnej rozgrywce, ale przygotowując kolejną partię należy umieścić ją w odpowiedniej talii (talii startowej gracza, talii kart przygody itp.).

Natomiast termin „zniszczyć” oznacza fizyczne zniszczenie danego elementu gry, takie jak: podarcie, spalenie, zjedzenie, zmielenie, poćwiartowanie... chyba to już wystarczająco jasne?

Koniec twojej tury i smoczy atak

Po zagraniu wszystkich kart, aktywowaniu wszystkich efektów, wygenerowaniu zasobów i wykonaniu tylu akcji, ile chcesz i możesz (pamiętaj, że nie ma obowiązku wydawania wszystkich zasobów), po prostu ogłoś koniec swojej tury. Następnie przeprowadź kolejno następujące czynności:

1) Wypełnienie kontraktów

Jeżeli udało ci się spełnić wymogi kontraktu, który należy rozpatrzyć na zakończenie tury, po prostu wykonaj to, co nakazuje tekst kontraktu. Kontrakty zostaną opisane dokładniej w rozdziale Kontrakty.

2) Uporządkowanie obszaru gry i dobranie nowej ręki

Wszystkie karty zagrane w tej turze i znajdujące się w twoim obszarze gry odłóż na swój stos kart odrzuconych. Karty w stosie umieszczaj awersem do góry, tak aby wyraźnie odróżnić go od swojej talii.

Dobierz ze swojej talii 5 kart, z których będziesz korzystać w przyszłej turze. W rzadkim przypadku może zdarzyć się, że przed dobraniem tych 5 kart będziesz mieć jakieś karty na ręce (w wyniku rozpatrzenia kontraktów). W takim przypadku nic się nie zmienia – po prostu dobierz 5 kart (w przyszłej turze będziesz mieć ich więcej niż zazwyczaj).

3) Uzupelnienie puli kart przygody

Jeżeli w puli kart przygody znajduje się mniej niż 6 kart, uzupełnij brakujące karty. Dobieraj karty, jedną po drugiej, z talii kart przygody, odkrywaj i umieszczaj w puli.

- Jeżeli odsłonisz kartę oznaczoną jako *wydarzenie*, niezwłocznie wprowadź jej efekt w życie, po czym umieść ją na głównym stosie kart odrzuconych i kontynuuj procedurę uzupełniania puli.
- Jeżeli w wyniku jakichkolwiek efektów bądź poleceń w puli kart przygody znajduje się więcej niż 6 kart, nic nie rób.
- W rzadkim przypadku, gdy zabraknie kart w talii kart przygody, potasuj główny stos kart odrzuconych, tworząc nową talię i z niej kontynuuj dobieranie.

4) Smoczy atak

Jeżeli którakolwiek z kart, które zostały właśnie dodane do puli kart przygody, posiada symbol smoczego ataku, to... dobrze się domyślacie. Smok Malatrex przechodzi do ataku.



Nie ma znaczenia, ile kart z symbolem smoczego ataku zostało umieszczonych w puli kart przygody. Smok nigdy nie atakuje więcej niż raz. Karty z symbolem smoczego ataku, które znalazły się w puli w poprzednich turach nie mają znaczenia. Atak smoka prowokuje wyłącznie **dołożenie przynajmniej jednej nowej karty** z omawianym symbolem.

Aby przeprowadzić **atak**, weź wszystkie (czyli należące do wszystkich graczy) **kostki Brzdęk!**, jakie znajdują się w **obszarze Brzdęk!** na planszy kwatery głównej i wrzuć je do **smoczej sakwy**. Potrząśnij sakwą, aby pomieszać kostki i wylosuj z niej tyle kostek, ile wskazuje **położenie znacznika smoka na torze furii** (pamiętaj, aby sprawdzić, czy w puli kart przygody są jakieś karty z efektami **zagrożenie**, które nakazują wyciągnąć więcej kostek). Każdą wyciągniętą **czarną kostkę** odkładaj na bok, a każdą **kolorową kostkę** oznacz **obrażenie** zadane danemu graczowi (szczegółowy opis tej procedury znajduje się w rozdziale poniżej). Niewyciągnięte kostki pozostają w sakwie – mogą zostać wyciągnięte później, przy kolejnym ataku. Im więcej hałasu spowoduje gracz, tym bardziej prawdopodobne jest, że smok go zauważy i zaatakuje. Pilnowanie swojego poziomu hałasu jest kluczem do przetrwania!

R21

Smocza furia rośnie podczas gry. Za każdym razem, gdy jakiś gracz podniesie **artefakt** lub odkryje **złote smocze jajo** (rodzaj **poniższego sekretu**), należy przesunąć **znacznik smoka** o 1 pole w prawo na **torze furii**. Może to spowodować, że przy następnym ataku trzeba będzie wylosować więcej kostek, co może okazać się śmiertelnym zagrożeniem dla niektórych graczy.

W rzadkim przypadku, gdy w smoczej sakwie zabraknie kostek, gra natychmiast się kończy, a wszyscy gracze, którzy do tej pory nie uciekli, zostają ogłuszeni.

Może się zdarzyć, że jakiś efekt zmusi was do przeprowadzenia smoczego ataku z wykorzystaniem precyzyjnie podanej liczby wylosowanych z sakwy kostek. W takim wypadku losujecie podaną liczbę kostek, ignorując efekty **zagrożenie**, a także położenie znacznika smoka na torze furii.

Zdrowie i obrażenia

Zdrowie każdego z graczy jest zaznaczone na **wskaźniku zdrowia**, znajdującym się na planszy kwatery głównej (po lewej stronie). Gdy gracz otrzymuje **obrażenia** podczas gry, umieszcza symbolizujące je **kostki** na wskaźniku zdrowia w danym kolorze, zaczynając od samego dołu.

- Jeśli obrażenia pochodziły od **smoczego ataku**, wykorzystaj kostki, które zostały wyciągnięte ze **smoczej sakwy**.
- Jeśli obrażenie powstało z innego powodu, weź kostki ze swoich osobistych zapasów. Uwaga: Nie możesz dobrowolnie przyjąć obrażenia, które spowodowałyby całkowite wypełnienie wskaźnika zdrowia i tym samym twoje ogłuszenie.



Niektóre efekty mogą **leczyć** obrażenia. Lecząc się, zabierz kostkę swojego koloru ze swojego wskaźnika zdrowia i umieść ją w swoich osobistych zapasach.

Jeżeli wskaźnik zdrowia któregokolwiek gracza zostanie wypełniony, gracz ten zostaje ogłuszony. Co się dzieje dalej, opisujemy w rozdziale **Zakończenie gry i punktacja**.



Procedura zakończenia tury gracza została uporządkowana w ściśle określone kroki. Krok 1 (**Wykonanie kontraktów**) jest całkowicie nowy. Krok 3 (**Uzupelnienie puli kart przygody**) omawia temat rozpatrzenia **wydarzeń** – nowego typu kart. Ponadto w przypadku braku kostek w smoczej sakwie, gra ulega natychmiastowemu zakończeniu.

Przykładowa tura

Ania (zielony gracz) rozpoczyna turę i decyduje się od razu zagrać wszystkie karty. Oto one:



Ania po kolei rozpatruje efekty zagranych kart. Najpierw umieszcza 1 kostkę Brzdęk! w obszarze Brzdęk! Następnie zdejmuje ją dzięki efektowi karty Szykowne przebranie. Zostaje jej jeszcze -1 Brzdęk! do wykorzystania w dalszej części tury (ochroni ją przed wydaniem Brzdęku!).

Ania wygenerowała łącznie 3 buty. Wydaje dwa z nich, poruszając się wzdłuż dwóch ścieżek i wchodzi na pole lasu. To oznacza, że niestety do końca tej tury nie może już się poruszać, korzystając z butów (a więc nie może przznaczyć na ruch trzeciego buta).

Ponieważ Ania przebywa obecnie w lesie, może pokonać Driadę – potwora, którego karta znajduje się aktualnie w puli kart przygody. Wydaje 2 miecze i w ramach nagrody otrzymuje 2 sprawności. Kartę potwora odkłada na **główny** stos kart odrzuconych.

W rezultacie Ania posiada łącznie wygenerowanych 5 sprawności (3 z zagranych kart, 2 w nagrodę za pokonanie potwora). Decyduje się zakupić za nie kartę Marketing bezpośredni (która oczywiście również znajduje się w puli kart przygody). Odkłada ją na **własny** stos kart odrzuconych. Ponieważ karta została dopiero kupiona (a nie zagrana) nie dostarcza ani 2 butów, ani 2 sztuk złota.

Po zagraniu wszystkich kart, rozpatrzeniu ich efektów i przeprowadzeniu wybranych akcji, Ania ogłasza koniec swojej tury. Nie udało jej się w tej turze wypełnić żadnych kontraktów. Przechodzi zatem do kolejnego kroku końca tury i odkłada wszystkie zagrane karty na swój stos kart odrzuconych. Następnie dobiera ze swojej talii 5 nowych kart.

Nadszedł czas, aby uzupełnić pulę kart przygody. Obecnie znajdują się w niej tylko 4 karty. Konieczne będzie zatem dołożenie 2 nowych. Jedna z kart dobranych z talii kart przygody posiada symbol smoczej ataku, co oznacza konieczność przeprowadzenia ataku smoka.



Ania umieszcza w smoczej sakwie **wszystkie** kostki Brzdęk! znajdujące się w obszarze Brzdęk! Znacznik smoka na torze furii wskazuje, że ze smoczej sakwy należy teraz wylosować 4 kostki.



Jedna z wylosowanych kostek jest czarna. Nie wywiera ona żadnego efektu i Ania odkłada ją na bok. Druga z kostek jest zielona. Oznacza to, że Ania otrzymuje 1 obrażenie. Ostatnie dwie kostki są żółte. Pecha ma gracz żółty (Lukasz), który otrzymuje 2 obrażenia.

Kontrakty

Podczas kampanii *Księga tajemnic* wielokrotnie poleci wydobyć z kartoteki kartę kontraktu i umieścić ją w puli kontraktów (obok rezerwy). Kontrakty mają zastosowanie wyłącznie podczas kampanii i obrazują działania waszego oddziału Acquisitions Incorporated. Kontraktów nigdy nie należy umieszczać w talii przystawki ani w taliach graczy.

Niektóre kontrakty posiadają numer na swym szczycie. Pasuje on do numeru na drogowskazie, który wprowadził kontrakt do gry, i ma za zadanie przypominać, że wątek fabularny związany z danym kontraktem właśnie się toczy – nie czytajcie ponownie wskazanego ustępu *Księgi tajemnic*, gdy któryś z graczy wejdzie na pole z danym drogowskazem.



Do wypełnienia kontraktu zazwyczaj konieczne będzie spełnienie jakichś warunków, czasem także poniesienia określonego kosztu. Każdy z graczy ma możliwość wypełnienia każdego kontraktu.

- Wypełnienie kontraktu zazwyczaj powoduje konieczność odczytania wskazanego ustępu *Księgi tajemnic*. Może także zapewniać jakąś nagrodę. Pamiętaj, żeby zawsze odczytywać tekst ustępu w całości. Jeżeli musisz przerwać lekturę, aby coś zrobić, upewnij się, że do niej wrócisz.
- Niektóre kontrakty można wypełnić na kilka sposobów. Od twojej decyzji zależy, co zrobisz.
- Niektóre kontrakty są możliwe do wypełnienia wyłącznie po określonej stronie planszy: na Powierzchni bądź w Podziemiach. Podczas przygotowania rozgrywki możesz odłożyć na bok wszystkie kontrakty, które nie będą mogły zostać wypełnione w aktualnej rozgrywce.
- Niektóre kontrakty wymagają udania się na określone pole na planszy. Dla ułatwienia możesz je oznaczyć, korzystając z żetonów pomocniczych drogowskazów.



Po wypełnieniu kontraktu zniszcz jego kartę. Nie będzie już nigdy potrzebna.

Indywidualny postęp kampanii

Magazynki, należące do graczy, na jednym ze swoich boków posiadają dwa obszary, na których notowany będzie postęp danych graczy w kampanii: tor statusu korporacyjnego oraz osobiste cele.

Status korporacyjny odzwierciedla twoją pozycję w szeregach Acquisitions Incorporated. Tor będziesz wypełniać zdobywając **znaczkę oszczędnych pochwał**. Znaczkę będziesz zdobywać na wiele sposobów: za wypełnianie kontraktów, dzięki poleceniom *Księgi tajemnic*, czy w wyniku oceny pracowniczej. Ilekroć zdobywasz znaczkę, oznacz ten fakt na torze statusu korporacyjnego (na swoim magazynku), zamazując pierwsze wolne pole. Zwróć uwagę, że tor podzielony jest na sekcje. Opiszemy je (wraz z zasadami oceny pracowniczej) w rozdziale *Zakończenie rozgrywki w trybie kampanii*.

Cele osobiste to lista zadań unikalna dla każdego gracza. Ilekroć któreś zrealizujesz, zaznacz ten fakt, zamazując odpowiadający zadaniu kształt. Niektóre cele możesz zrealizować kilkukrotnie podczas jednej rozgrywki (np. „weź wielki sekret”). Kiedy w całości wypełnisz jeden z rzędów, przypisany do danego zadania, to na koniec aktualnej rozgrywki otrzymasz znaczkę oszczędnych pochwał (więcej szczegółów znajduje się w rozdziale *Zakończenie rozgrywki w trybie kampanii*).



Cała strona opisuje zupełnie nowe zasady. Nie ma wyjścia, trzeba ją przeczytać.

Zakończenie gry i punktacja

Rozgrywka kończy się, kiedy wszyscy gracze będą już po godzinach. Może to nastąpić na dwa sposoby.

Dobrowolnie kończysz dzień pracy i rozgrywkę, kiedy uda ci się **uciec**. Uciekasz, kiedy wejdiesz na pole kwatery głównej, posiadając artefakt (pamiętaj, że ucieczka bez artefaktu jest zabroniona).

Dokończ swoją turę, a następnie, jeszcze przed uzupełnieniem puli kart przygody, zdejmij z planszy swoją figurkę oraz **zabierz wszystkie kostki Brzdęk! w swoim kolorze z obszaru Brzdęk! Weź także jeden z kufli leżących obok pola kwatery głównej. Zapewni ci on dodatkowe 20 punktów podczas punktacji!**

Kończysz pracę i rozgrywkę wbrew swojej woli, kiedy zostaniesz **ogłuszona** bądź **ogłuszony**. Ma to miejsce, kiedy wypełnisz całkowicie swój wskaźnik zdrowia (tak jak opisano w rozdziale **Zdrowie i obrażenia**). Połóż swoją figurkę na planszy w miejscu swego „zejścia”.

Jeżeli przed ogłuszeniem nie udało ci się zdobyć artefaktu bądź ogłuszenie nastąpiło w **strefie zagrożenia** (część planszy oznaczona obok), nie przeprowadzasz opisanego niżej liczenia punktów.

Zdobywasz ich 0, niezależnie od jakichkolwiek zdobyczy i osiągnięć w tej rozgrywce. W trybie kampanii taka sytuacja wywołuje także dodatkowe efekty (patrz: rozdział **Zakończenie rozgrywki w trybie kampanii**).


Strefa zagrożenia





Kiedy będziesz już *po godzinach*, nie możesz dalej wykonywać normalnych tur. W żadnych okolicznościach nie wydajesz *Brzdęku!*, karty zagrane przez rywali i rywalki nie mają na ciebie wpływu, nie otrzymujesz także obrażeń, kiedy kostka w twoim kolorze zostanie wylosowana ze smoczej sakwy. Oprócz tego nie dobierasz żadnych kart, niczego nie zagrywasz i nie wykonujesz żadnych akcji.


Zamiast wykonywania swoich normalnych tur za każdym razem kiedy przychodzi twoja kolej bierzesz wszystkie kostki *Brzdęk!* znajdujące się w obszarze *Brzdęk!* i umieszczasz je w smoczej sakwie. Następnie wykonujesz smoczy atak, losując z sakwy **dokładnie 4 kostki (albo dokładnie 6 kostek w grze 2-osobowej)**. Ignorujesz aktualne położenie znacznika smoka na torze furii oraz karty z efektem *zagrożenie*. Obrażenia przydzielane są zgodnie z normalnymi zasadami (pamiętaj, że wylosowane kostki należące do graczy będących już *po godzinach* nie wywołują efektu – tak jak w przypadku czarnych kostek odkładaj je na bok).

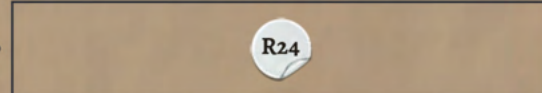
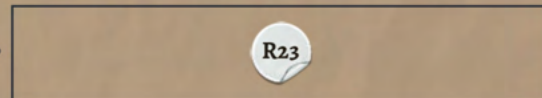
Gdy wszyscy gracze będą *po godzinach*, **następuje koniec gry** i należy policzyć punkty, tak jak opisano poniżej (pamiętaj, że gracze bez artefaktu oraz ogłuszeni w strefie zagrożenia nie otrzymują żadnych punktów).

-  Punkty nadrukowane na artefakcie. (Jeśli nie posiadasz artefaktu, zakończ liczenie, zdobywasz 0 pkt.)



-  Punkty nadrukowane na innych żetonach (wliczając w to kufle, zdobyte za dotarcie do kwatery głównej z artefaktem).
-  Punkty równe wartości posiadanego złota.

-  Punkty nadrukowane na kartach stanowiących talię gracza (wliczasz także karty, które w momencie zakończenia gry stanowiły twoją rękę i stos kart odrzuconych). Punkty oznaczone zostały w prawym górnym rogu kart (niektóre karty nie zapewniają żadnych).



Zdobywca bądź zdobywczyni największej liczby punktów zwycięża rozgrywkę i uzyskuje tytuł Przodownika lub Przodowniczki Pracy (przynajmniej do czasu rozpoczęcia następnej rozgrywki). W przypadku remisu, zwycięża posiadacz(ka) bardziej wartościowego artefaktu.

Jeżeli zakończyliście rozgrywkę w trybie kampanii, wykonajcie działania opisane w rozdziale **Zakończenie rozgrywki w trybie kampanii** (następna strona).



Znane z *Brzdęk!* **Nie drażnij smoka** podziemia uzyskują w tej grze miano strefy zagrożenia (z kolei *Podziemia* w tej grze to nazwa konkretnej strony planszy). Nie istnieje tor odliczania – koniecznie przeczytaj, jak wyglądają tury graczy, którzy uciekli bądź zostali ogłuszeni (chyba, że znasz *Brzdęk!* **W! Kosmosie!** – gracze, którzy uciekli bądź zostali ogłuszeni robią dokładnie to samo, co w kosmicznej odsłonie *Brzdęku!* Ponadto gracze, którzy uciekli, usuwają swoje kostki z obszaru *Brzdęk!* (czego nie robią gracze ogłuszeni).

Zakończenie rozgrywki w trybie kampanii

W większości gier po zakończeniu partii po prostu zbierasz elementy do pudełka. Ponieważ *Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated* jest grą legacy, po policzeniu punktów i przyznaniu tytułu Przodownika/Przodowniczki Pracy wciąż jest jeszcze trochę do zrobienia.

Po zakończeniu każdej z gier w trybie kampanii wykonaj następujące kroki.

1) Wypełnienie raportu misji

Wpisz wyniki poszczególnych graczy w odpowiednich miejscach dokumentu *Raporty z misji*. Jeżeli do tej pory nie została wypełniona rubryka *Wyróżniony współpracownik lub współpracowniczka*, informacja o tym, kto zdobywa ten tytuł, znajdzie się w epilogu, który zostanie odczytany w następnym kroku.

Raporty z misji (wraz ze zdobytymi znaczkami oszczędnych pochwał) stanowiąc będą dla centrali firmy podstawę do ostatecznej oceny twoich działań w trakcie kampanii.

2) Odczytanie kontraktów oraz epilogu

Odczytaj wszystkie kontrakty, które odnoszą się do zakończenia rozgrywki. Wykonaj ich polecenia.

Następnie odczytaj epilog z *Księgi tajemnic*. Numer odpowiedniego ustępu wskazany został w dokumencie *Raporty z misji*.

3) Przeprowadź ocenę pracowniczą

Wraz z pozostałymi graczami wypełnij swój tor statusu korporacyjnego odpowiednią liczbą znaczków oszczędnych pochwał. Otrzymujesz jeden znaczek za spełnienie każdego z poniższych wymogów:

- Zdobyć więcej niż 0 punktów.
- Wygranie partii.
- Ukończenie rzędu osobistych celów (znajdującego się na twoim magazynku).

R25

Kiedy umieścisz znaczek na pierwszym polu nowej sekcji toru statusu korporacyjnego (czyli na polu z drogowskazem), zmianie ulega twój status partnerski (miedziany/srebrny/złoty) w szeregach korporacji. Przeczytaj ustęp *Księgi tajemnic* wskazany na polu, w którym właśnie udało ci się umieścić znaczek.

Zwróć uwagę, że jeżeli zasłużysz na awans w trakcie rozgrywki, to niestety papierkowa robota nie zrobi się sama. **Przeczytaj odpowiedni ustęp *Księgi tajemnic* dopiero po zakończeniu rozgrywki** (czyli dokładnie w opisywanym właśnie kroku).



Na tej stronie opisane są czynności niezbędne do wykonania po zakończeniu gry w trybie kampanii. Lektura obowiązkowa.

4) Sprzątanie

Wraz z pozostałymi graczami usuń ze swojej talii wszystkie zdobyte w trakcie rozgrywki karty i zwróć je do odpowiednich talii. Karty, które zostały usunięte w trakcie gry, również powinny zostać zwrócone do odpowiednich talii. Każdy gracz powinien pozostać ze swoją 10-kartową talią startową.

R26

Odlóż do pudełka także wszelkie zdobyte żetony. Całe złoto, wszystkie sekrety i inne żetony powinny zostać zgrupowane i spakowane razem.

R27

5) Wszyscy cali?

R28

Jeżeli którykolwiek z graczy zdobył w tej rozgrywce 0 punktów, dodaj X na torze *Dran Enterprises* (na ostatniej stronie instrukcji). Nigdy nie dodawaj więcej niż jednego X niezależnie od liczby graczy, którzy ukończyli grę bez punktów.

Po dodaniu X, odczytaj **167** w *Księdze tajemnic*.

6) Jeszcze jedna misja?

Możecie natychmiast rozegrać kolejną partię kampanii lub na razie zakończyć zabawę. W tym drugim przypadku wszyscy gracze powinni odłożyć do swoich magazynków talie startowe oraz kostki *Brzdęk!*

Wszystkie kontrakty, które wciąż znajdują się w puli kontraktów, przechodzą do kolejnej rozgrywki. Umieściecie je nad planszą w pierwszym kroku przygotowania do kolejnej partii (sprzątając grę, schowajcie kontrakty wraz z kartami rezerwy – będzie je wtedy najłatwiej znaleźć i rozłożyć).

Przed wyruszeniem w drogę należy zebrać drużynę

Występy gościnne

W trakcie kampanii twój egzemplarz gry stanie się całkowicie unikalny. Wybory twoje i twych współpracowników kształtują planszę, skład talii kart przygody i masę innych szczegółów. Możesz jednak wybrać się w drogę ze swoim oddziałem po jeszcze więcej przygód. Możliwe jest mieszanie plansz z różnych egzemplarzy gry, ich talii, zawartości skarbów itp.

Gorąco odradzamy jednak mieszanie elementów kilku różnych egzemplarzy *Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated* przed zakończeniem kampanii w tych egzemplarzach. Jeżeli jednak absolutnie nie możesz się doczekać, po prostu nie korzystaj z *Księgi tajemnic*. Ignoruj drogowskazy, kontrakty i wszelkie elementy odnoszące się do fabuły. Poza tym z uwagi na to, że znajdujesz się poza swoim normalnym terytorium operacyjnym, nie zyskujesz znaczków oszczędnych pochwał.

Klasyczna przygoda

Po zakończeniu kampanii możesz mieszać elementy *Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated* oraz *Brzdęk! Nie drażnij smoka*.

Możesz korzystać z planszy *Legacy* jako dodatku do *Brzdęk! Nie drażnij smoka*. Przygotuj rozgrywkę normalnie, użyj jednak talii kart lochów z pierwszej części serii.

Możesz także wtasować karty z *Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated* do talii lochów *Brzdęk! Nie drażnij smoka*. Zwróć uwagę, że niektóre karty odnoszą się do elementów nieistniejących w pierwszej części serii. Grając w tym trybie, możesz usuwać takie karty z rozgrywki (kiedy pojawią się w puli kart lochów).

Nowe postacie

Brzdęk! Legacy: Acquisitions Incorporated, podobnie jak *Brzdęk! Nie drażnij smoka*, może zostać wzbogacony o nowe postacie, występujące w specjalnych dodatkach.

Możesz wcielić się w grube ryby korporacji dzięki dodatkowi *Drużyna zarządu*. Zagraj jako Jim Darkmagic, Viari, Mõrgæn albo sam Omin Dran! Każda z tych postaci posiada unikalną talię startową oraz piękną figurkę. Uwaga! Korzystanie z dodatku przed zakończeniem kampanii może doprowadzić do pewnych nieścisłości fabularnych. Skonsultuj się z szamanem lub alchemikiem.

Jeżeli wolisz bratać się z mniej prominentnymi pracownikami korporacji, skorzystaj z dodatku *Drużyna „C”*. Znajdziesz w nim takie postacie, jak Walnut Dankgrass, Rosie Beestinger, K'thriss Drow'b, czy Donaar Blit'zen – każda z własną talią startową oraz figurką. Może nie są to kandydaci aspirujący do rangi członków zarządu, ale (prawie) na pewno przetrwają. A jeśli jednak nie... no cóż, rekrutacja w *Acquisitions Incorporated* jest zawsze otwarta!



Podziękowania

Projekt gry
Andy Clautice

Kierownictwo projektowe
Paul Dennen

Producent wykonawczy
Scott Martins

Ilustracje i projekt graficzny
Clay Brooks, Anika Burrell, Derek Herring, Raul Ramos,
Nate Storm, Alain Viesca

Ilustracje kart
Harvey Heinrich, Derek Herring, Kenan Jackson, Eun
Kyung, Samson Ledesma, Han Pyo Lee, Paul Medalla,
Melvin Quito, Raul Ramos, Hyung Sun, Man Suk, Alben Tan

Fabula
Andy Clautice

Produkcja
Evan Lorentz, Tim McKnight

Wsparcie projektowe
Paul Dennen, Evan Lorentz, Tim McKnight, Kevin Spak

Penny Arcade

Wsparcie w zakresie fabuły
Jerry Holkins

Ilustracja na okładce pudełka
Mike Krahuik

Kierownictwo projektowe
Francisco Villaseñor

Produkcja
Elyssa Grant

Wersja polska
Lucrum Games

Tłumaczenie
Lukasz Gralak

Konsultacje
Marcin Lenkiewicz, Marcin Tomczyk,
Kamil Nowak, Anna Pierlak

Redakcja
Bartosz Chlebicki

DTP
Lukasz Kempirński

Szczególne podziękowania dla wspaniałej ekipy Dire Wolf Digital, ich przyjaciół oraz rodzin,
którzy pomogli nam testować Clank! Legacy: Acquisitions Incorporated.



www.penny-arcade.com



www.direwolfdigital.com



www.lucrumgames.pl



www.renegadegames.com

CLANK! Legacy: Acquisitions Incorporated © 2019 Dire Wolf Digital, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Originalni wydawcy: Dire Wolf Digital i Renegade Game Studios.
Acquisitions Incorporated®

© 2010 Penny Arcade, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone.

Acquisitions Incorporated oraz logo AI są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Penny Arcade, Inc.

Postacie Jim Darkmagic i Omin Dran, © 2010, są własnością Penny Arcade, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone.

Postacie Viari i Mórġæn, © 2013, 2014, są licencjonowane przez Penny Arcade, Inc., wszelkie prawa zastrzeżone.

Dire Wolf oraz logo Dire Wolf są zastrzeżonymi znakami handlowymi, należącymi do Dire Wolf Digital, LLC.

Przewodnik po znaleziskach

Towary



Kanoe

Możesz korzystać ze ścieżek prowadzących przez wodę (oznaczonych przerywaną niebiesko-białą linią oraz symbolem kanoe).



Korona

Zapewnia punkty nadrukowane na żetonie. Kupując koronę, gracz wybiera najbardziej wartościową spośród wciąż dostępnych.

R29

R30

R31

Wielkie sekrety



Mroczne smocze jajo

W momencie odkrycia pozostali gracze +3 Brzdęk! Zachowaj ten żeton. W końcowej punktacji będzie wart 3 punkty. Zwróć uwagę, że mroczne smocze jajo, w przeciwieństwie do złotego smoczego jaja, **nie** powoduje przesunięcia znacznika smoka na torze furii.



Przeblysk geniuszu

Natychmiast dobierz 3 karty, następnie zwróć ten żeton do pudełka.



Wielki skarb

Ten żeton liczy się jako 5 sztuk złota. Możesz zachować go do końca gry lub wydać na normalnych zasadach w trakcie rozgrywki (w trakcie wydawania można go wymienić).



Eliksir uzdrowienia

Użyj podczas swojej tury, aby uleczyć 2 obrażenia. Zachowaj żeton do momentu użycia. Po użyciu odłóż do pudełka.

R32

Pomniejsze sekrety



Złote smocze jajo

Natychmiast po odkryciu przesun znacznik smoka na torze furii o 1 pole w prawo. Zachowaj ten żeton. W końcowej punktacji będzie wart 3 punkty.



Eliksir leczenia

Użyj podczas swojej tury, aby uleczyć 1 obrażenie. Zachowaj żeton do momentu użycia. Po użyciu odłóż do pudełka.



Eliksir siły

Użyj podczas swojej tury, aby wygenerować 2 miecze. Zachowaj żeton do momentu użycia. Po użyciu odłóż do pudełka.



Eliksir szybkości

Użyj podczas swojej tury, aby wygenerować 1 but. Zachowaj żeton do momentu użycia. Po użyciu odłóż do pudełka.



Usuń kartę

Na końcu bieżącej tury, usuń kartę ze swojego obszaru gry albo stosu kart odrzuconych. Zarówno kartę, jak i ten żeton odłóż do pudełka.



Skarb

Ten żeton liczy się jako 2 sztuki złota. Możesz zachować go do końca gry lub wydać na normalnych zasadach w trakcie rozgrywki (w trakcie wydawania można go wymienić).

R33



Niektóre towary oraz sekrety różnią się od tych znanych z Brzdęk! Nie drażnij smoka. Całkowicie nowym elementem jest tor Dran Enterprises.

TOR DRAN ENTERPRISES

Acquisitions Incorporated jest wiodącą organizacją zrzeszającą awanturników do wynajęcia, zarówno w tym, jak i w innych planach egzystencji. Istnieje jednak konkurencja. Najpoważniejsza w postaci Dran Enterprises. Ilekoć Księga tajemnic (bądź zasady niniejszej instrukcji) nakażą ci dodać X na torze Dran Enterprises, zaznacz go na pierwszym wolnym polu poniższego toru. Kiedy zaznaczysz pole z drogowskazem, niezwłocznie odczytaj odpowiedni ustęp Księgi tajemnic.

