BŘINK! POTOPENÉ POKLADY

Klání těch nejlepších lupičů se přesouvá na nové místo. Měli byste umět dobře plavat, protože některé místnosti jsou kompletně zatopené vodou, a někde tam dole samozřejmě čeká rozzuřený drak, kterému byste se měli vyhnout...

Obsah hry

Oboustranný herní plán

Deska krámku

35 karet do balíčku podzemí

1 karta *Zlatá rybka*

1 velký poklad

2 malé poklady

2 VODNIK

Příprava hry

Břink! Potopené poklady vám umožní nahradit původní herní plán ze hry ***Břink!*** novým herním plánem.

Budete-li používat nový herní plán:

- Na desku krámku položte dva žetony **VODNIK** spolu s ostatními žetony zboží.
- Mezi karty zálohy, vedle ***Skřeta***, položte ***Zlatou rybku***. Stejně jako ***Skřet***, ani ***Zlatá rybka*** není po poražení odstraněna a můžete s ní bojovat i několikrát po sobě během jednoho tahu, a tedy i několikrát dostat vyznačenou odměnu.

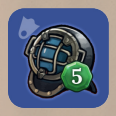
Budete-li používat nový herní plán nebo plán ze základní hry:

- Smíchejte nový **velký poklad** (***Lektvar odvahy***) a nové **malé poklady** (***Lektvar síly***, ***Truhlice***) s těmi ze základní hry a náhodně je rozmístěte na herní plán. Na herním plánu z rozšíření je více míst na poklady, pokud použijete původní herní plán, tak vám některé žetony pokladů zbudou, ty vraťte do krabice tak, aby je nikdo neviděl.
- **Desku krámku** položte vedle herního plánu a na ni položte všechny žetony zboží.
- 35 nových karet **Potopených pokladů** zamíchejte do balíčku karet podzemí.

Další příprava je stejná jako v základní hře.

Jak na to?

VODNIK



VODNIK (voděodolný dýchací nástroj inteligentní konstrukce) je nový druh zboží, které můžete koupit v krámku.

Toto zboží můžete kupovat stejně jako ostatní zboží. Stojí 7 zlaťáků a na konci hry je za něj 5 bodů.

Plavání

Spousta místností na novém herním plánu je zaplavená vodou. Pokud začínáte svůj tah v zaplavené místnosti, potřebujete se nadechnout vzduchu. Kdykoli během vašeho tahu musíte vstoupit do místnosti, která není zaplavená. Pokud se vám to nepovede, na konci tahu dostanete 1 zranění. Tomuto zranění se můžete vyhnout, vlastníte-li VODNIK. Pokud máte dostat zranění a už nemáte žádnou kostičku *Břink!*, ztrácíte vědomí.

Na chodbách mezi dvěma zaplavenými místnostmi je nová ikona. Přesun takovou chodbou vás stojí dva body pohybu, nebo jeden bod pohybu, máte-li VODNIK.

Chodby s ikonou *Břink!*

Některé chodby na novém herním plánu na sobě mají jednu nebo více ikon *Břink!* Při přesunu touto chodbou musíte přidat tolik kostiček *Břink!*, kolik je ikon na chodbě (v tomto rozšíření děláte hluk tím, jak skáčete do vody).

Pokud se touto chodbou teleportujete, hluk nevytváříte a kostičky *Břink!* nepřidáváte. Jestliže u sebe žádné kostičky nemáte, můžete se pohybovat bez postihu.

Pokladnice

V některých místnostech na novém herním plánu jsou ikony zlatých mincí, když do takové místnosti vstoupíte, získáte uvedené množství zlaťáků.

Lektvar odvahy

Toto je nový typ velkého pokladu, který vám umožní po použití získat 1 bod pohybu, 1 bod boje a vyléčí jedno zranění. (Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)

Odhazování karet

Několik nových karet má na sobě efekt „*Pokud odhodíš tuto kartu*“. Tyto efekty se spustí pouze v případě, že kartu během svého tahu odhodíte. Efekt se nespustí odložením karty na konci tahu ani při získání karty s tímto efektem.

> ***Příklad:*** *Zahrajete kartu* ***Kouzelnický trik*** *(„Odhoď jednu kartu a dober si dvě karty.“) a odhodíte kartu* ***Měšec*** *(„Pokud odhodíš tuto kartu, 5.“). Doberete si tedy dvě karty za* ***Kouzelnický trik*** *a dostanete 5 za* ***Měšec****.*

Odhození karty není dobrovolné, můžete se tomu však vyhnout, zahrajete-li nejprve všechny ostatní karty v ruce. Pokud to takto provedete, nezískáte výhody při odhození karty.

> ***Příklad:*** *Zahrajete čtyři z pěti karet v ruce a nakonec zahrajete* ***Lezecké vybavení*** *(„Odhoď kartu, abys získal +L“). Protože nemáte žádnou kartu, kterou byste mohli odhodit, nezískáte ani výhodu +L.*

Autoři hry

AUTOR HRY Paul Dennen

VEDOUCÍ VÝROBY Scott Martins

GRAFICKÁ ÚPRAVA Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

ILUSTRACE Rayph Beisner, Rastislav Le, Raul Ramos

PRODUKCE Evan Lorentz

VÝVOJ HRY Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

PODĚKOVÁNÍ Zvláštní díky patří všem úžasným členům Dire Wolf Digital a jejich rodinám a přátelům, kteří se podíleli na testování hry BŘINK!

PŘEKLAD HRY Vladimír Smolík

GRAFICKÁ ÚPRAVA Black Light Studio

JAZYKOVÁ ÚPRAVA Eliška Pospíšilová, Jan Březina

REDAKCE PŘEKLADU Martin Hrabálek, Kamil Smola, Michal Široký

DIRE WOLF
www.direwolfdigital.com
www.twitter.com/direwolfdigital
www.facebook.com/direwolfdigital

RENEGADE GAME STUDIOS
www.renegadegamestudios.com
www.twitter.com/playrenegade
www.facebook.com/playrgs

REXHRY.CZ
KRÁLOVSKY SE BAVTE!
www.rexhry.cz
www.facebook.com/rexhry
obchod@rexhry.cz

© 2017 Dire Wolf Digital, LLC. Všechna práva vyhrazena.
Česká verze © 2019 Dire Wolf Digital, LLC.