BŘINK!

VELKÁ PODZEMNÍ LOUPEŽ

Tajné chodby pod hradem Drakštejnem jsou tím nejnebezpečnějším místem v celém kraji. Jen málokterému lupiči se podaří proplížit dovnitř, ukrást poklad drakovi a vrátit se zpět, aby mohl vyprávět o svém dobrodružství. Což je dostatečná výzva pro vás a vaše kumpány, abyste se přesně o tohle pokusili.

Při cestě podzemím můžete získat spojence a také nalézt mnoho pěkných blyštivých věciček. Ale našlapujte opatrně, chvilka nepozornosti a – Břink! Jakýmkoli hlukem na sebe upozorníte draka. A každý artefakt, který seberete z jeho pokladu, mu taky pěkně pohne žlučí! Nezbývá než doufat, že ostatní budou dělat ještě větší randál než vy, a tak se vám podaří vyhnout se drakovu hněvu a dostat se na povrch živí...

Obsah hry

Oboustranný herní plán

Karty zálohy
(15× Žoldák, 15× Průzkum, 12× Tajemná kniha, 1× Skřet)

Čtyři základní balíčky
(Každý z nich obsahuje 10 karet: 6× Loupení, 2× Klopýtnutí, 1× Úkrok, 1× Po kolenou)

Balíček podzemí
(Obsahuje 100 karet)

7 artefaktů

11 velkých pokladů

18 malých pokladů

2 univerzální klíče

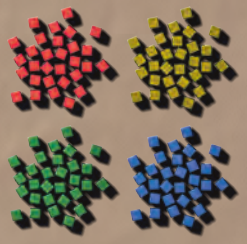
2 batohy

3 zlaté koruny

3 opičí sošky

4 žetony mistra lupiče

Zlaťáky



120 *kostiček hluku*
(30 od každé barvy)

Figurka draka

Čtyři figurky hráčů

24 černých kostiček draka

Látkový pytlík

Příprava hry

A Každý hráč si zvolí barvu a vezme k sobě figurku a 30 kostiček hluku v této barvě.

Dále každý obdrží základní balíček o deseti kartách složený z těchto karet:

- 6× Loupení,
- 2× Klopýtnutí
- 1× Úkrok,
- 1× Po kolenou.

Rozmístěte žetony na herním plánu následujícím způsobem:

B

Umístěte sedm žetonů artefaktů (s hodnotami od 5 do 30) lícem vzhůru na herní plán na pole s odpovídajícím číslem.

Hrajete-li v méně než čtyřech hráčích, před umístěním zamíchejte a náhodně vylosujte artefakty, se kterými se hrát nebude.

- Ve hře tří hráčů náhodně vylosujte a vraťte do krabice 1 artefakt.
- Ve hře dvou hráčů náhodně vylosujte a vraťte do krabice 2 artefakty.

C
Položte žetony velkých pokladů lícem dolů, zamíchejte a náhodně rozmístěte po jednom do místností s velkým otazníkem na herním plánu.

Zbylé žetony velkých pokladů vraťte do krabice.

D
Položte žetony malých pokladů lícem dolů, zamíchejte a náhodně rozmístěte po **dvou** do místností s malým otazníkem na herním plánu

E Položte žetony zboží na sebe poblíž polí krámků:

2 univerzální klíče

2 batohy

3 zlaté koruny (o cenách 10, 9 a 8)

F

Položte 3 žetony opičích sošek na odpovídající místa na poli opičí svatyně.

G

K levému hornímu rohu herního plánu položte tolik žetonů mistra lupiče, kolik je ve hře hráčů.

H Umístěte zlaťáky (v hodnotě 1 a 5) poblíž herního plánu, a vytvořte tak společnou zásobu peněz.

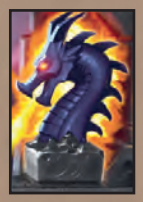
I Postavte černou figurku draka na ukazatel dračího hněvu:

- Hrajete-li ve čtyřech hráčích, umístěte figurku draka na první políčko ukazatele.
- Hrajete-li ve třech hráčích, umístěte figurku draka na druhé políčko ukazatele.
- Hrajete-li ve dvou hráčích, umístěte figurku draka na třetí políčko ukazatele.

J Vložte všech 24 černých kostiček draka do látkového pytlíku a pak ho položte poblíž herního plánu.

K Vytvořte řadu karet tvořící takzvanou **zálohu** tak, že nejprve položíte poblíž herního plánu lícem vzhůru kartu *Skřeta* a vedle ní lícem vzhůru balíčky karet *Žoldák*, *Průzkum* a *Tajemná kniha*.

L Zamíchejte karty v balíčku podzemí a vyložte z něj vedle sebe 6 karet lícem vzhůru tak, aby vytvořily řadu – **nabídku podzemí**.



Pokud mají kterékoli karty v této řadě na sobě symbol dračího útoku, nahraďte je novými kartami bez tohoto symbolu a nahrazené karty zamíchejte zpět do balíčku podzemí.

Ponechejte vlevo vedle dobíracího balíčku dostatek místa, aby zde během hry mohl vzniknout odkládací balíček na odhozené karty podzemí.

M Každý hráč umístí svou figurku do levého horního rohu herního plánu před vstup do podzemí, poté zamíchá svůj základní balíček a dobere si z něj pět karet.

N Prvním hráčem se stává nejtišší hráč (případně prvního hráče určete náhodně). Další hráči hrají v pořadí po směru hodinových ručiček. První hráč umístí na herní plán na pole s nápisem „BŘINK!“ tři kostičky hluku své barvy, druhý hráč zde umístí dvě své kostičky, třetí jednu a čtvrtý neumístí žádnou kostičku.

Znázorněný příklad vpravo ukazuje „lícovou“ stranu herního plánu, kterou doporučujeme také použít pro vaši první hru. Na druhé straně na vás čeká jiné podzemí!

G
M
C
E
N
D
A
B
F
H
I
J
L
K
Loupeží
Křišťálový golem
Ještěří obchodník
Úžasný nápad
Žebřík
Elfí škorně
Žoldák
Průzkum
Tajemná kniha
Skřet

Jak se stát věhlasným lupičem?

Břink! je hra využívající oblíbený mechanismus takzvaného postupného budování balíčku (anglicky deck-building). Každý hráč má svůj základní balíček karet, který si během hry rozšiřuje o nové a silnější karty, jež kombinuje mezi sebou.

Svůj tah vždy začínáte **s pěti kartami v ruce** a můžete je zahrát v libovolném pořadí. Většina karet vám přináší zdroje. Těch jsou ve hře tři typy:

ZRUČNOST, kterou můžete využít k získání nových karet do vašeho balíčku.

BOJ, pomocí něhož můžete bojovat s nestvůrami číhajícími v podzemí.

POHYB, který používáte na přesun mezi jednotlivými místnostmi podzemí.

Pokaždé když získáte novou kartu, odložíte ji lícem vzhůru na svůj odkládací balíček. V okamžiku, kdy si máte dobrat novou kartu a váš dobírací balíček je prázdný, zamíchejte svůj odkládací balíček a položte ho lícem dolů na stůl. Tím vytvoříte nový dobírací balíček, z něhož si můžete dobrat novou kartu. Tedy s každým zamícháním se vám do balíčku dostanou vaše nové a silnější karty.

Všichni hráči začínají s totožnou skladbou svých základních balíčků, ale v průběhu hry se s nákupy karet začnou jejich balíčky navzájem lišit. Protože karty mohou dělat mnoho rozdílných věcí, bude balíček každého hráče s postupující hrou víc a víc rozdílný od těch ostatních.

Za prvé: Cíl

Zadání této přehlídky lupičského umu je jasné: sejít do podzemí a ukrást jeden z mocných artefaktů, které hlídá drak. Dostat se zpět na povrch a nepřijít při tom o život není bezpodmínečně nutné, avšak doporučuje se.

Během hry se snažíte splnit **dvě základní podmínky**:

- Získat žeton artefaktu a uniknout drakovu hněvu tím, že se vrátíte na místo, odkud jste začínali, tedy ven před vchod do podzemí*.

Pozor! Běžně můžete nést pouze jeden žeton artefaktu, a jakmile si jej vezmete, nemůžete jej již odhodit. Proto vybírejte s rozvahou!

- Získat dostatek vítězných bodů z vašeho artefaktu a ostatních pokladů, abyste měli více než vaši soupeři, a mohli jste se tak stát *Králem všech lupičů*.

Tento artefakt nemá příliš vysokou bodovou hodnotu, ale lze se k němu dostat poměrně snadno. Měli byste ale nasbírat ještě nějaké další poklady, abyste udrželi tempo se svými soupeři.

Tento artefakt je o dost cennější, ale cesta k němu je dlouhá a trnitá. Dejte si pozor, abyste se včas stihli vrátit do bezpečí.

*) Jako **PODZEMÍ** označujeme jak nadzemní část mapy (komnaty v hradu), tak i podzemní část mapy (hlubiny podzemí).

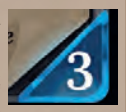
Za druhé: Plán

Vyloupit podzemí, to není žádná procházka růžovou zahradou! Je to spousta práce. Hledat cestu skrz spletité chodby. Bojovat s krvežíznivými nestvůrami. A pěchovat si kapsy cennostmi.

Během svého tahu můžete využít zdroje z vašich karet – zručnost, boj a pohyb k zahrání následujících akcí. Akce můžete zahrát v libovolném pořadí a můžete je zahrát i několikrát, ovšem za předpokladu, že máte dostatečný počet zdrojů na jejich provedení. Můžete nejprve vyložit všechny své karty a teprve poté zahrát vaše akce, nebo můžete provádět akce a vykládat karty postupně, záleží na tom, co vám více vyhovuje. Výsledek je totožný.

Získat novou kartu do svého balíčku

Můžete použít body zručnosti, abyste získali kartu s názvem na modrém podkladu z nabídky podzemí (karty v této nabídce se během hry obměňují), nebo kartu s názvem na žlutém podkladu z řady záloh (tato nabídka je stále stejná).



Cena karty v bodech zručnosti je uvedena v pravém dolním rohu karty. Jakmile tuto cenu zaplatíte, kartu získáváte a položíte ji lícem vzhůru na vršek svého odkládacího balíčku. Až se z odkládacího balíčku stane dobírací, budete si moci nově zakoupenou kartu dobrat.

Použít předmět

Předměty jsou karty s názvem na fialovém podkladu, nacházející se v nabídce podzemí.

Předměty lze použít pomocí bodů zručnosti, ale jejich kartu nezískáváte do svého balíčku. Místo toho provedete efekt popsaný na kartě a uvedený slovem POUŽÍT. Poté kartu odložíte na odkládací balíček podzemí (vedle dobíracího balíčku karet podzemí).

Cena karty v bodech zručnosti je uvedena v jejím pravém dolním rohu.

Bojovat s nestvůrou

Nestvůry jsou karty s názvem na červeném podkladu nacházející se v nabídce podzemí. Kartu nestvůry musíte porazit pomocí bodů boje.

Počet bodů boje potřebných k poražení nestvůry je uveden v pravém dolním rohu karty.

Pokud porazíte nestvůru z nabídky podzemí, získáte odměnu z karty nestvůry uvedenou slovem ODMĚNA. Karta poražené nestvůry je pak odložena na odkládací balíček podzemí (nikoliv na váš odkládací balíček).

Můžete také bojovat se skřetem, jehož karta je umístěna v záloze. Tato karta není nikdy po poražení odložena. Můžete s ní bojovat i několikrát po sobě během jednoho tahu, a tedy i několikrát dostat vyznačenou odměnu.

Nakupovat v krámku

V podzemí je roztroušeno několik krámků, v nichž obchodníci nabízejí zlodějům ke koupi různé zajímavé zboží. Pokud se nacházíte na poli s krámkem, můžete si zde nakoupit.

Každý kus zboží stojí 7 zlaťáků. Pokud si zboží koupíte, zaplaťte za něj zlaťáky, vezměte si ze zásoby odpovídající žeton zboží a umístěte si jej k sobě.

Zboží, jež lze v krámku zakoupit, je blíže popsáno na zadní straně pravidel.

Projít chodbou

Za přesun skrz chodby podzemí platíte body pohybu. Každá ikona pohybu vám umožní přesunout se do vedlejší místnosti.

Avšak některé chodby mají svá zvláštní pravidla:

- Přesun skrz chodbu s ikonou dvou šlépějí stojí dva body pohybu místo jednoho.

- Přesun skrz chodbu s ikonami nestvůr vám při přesunu udělí tolik zranění, kolik je zde vyobrazeno ikon nestvůr. Za každý bod boje, který zde utratíte, dostanete o jedno zranění méně (body boje zde však utrácet nemusíte, pokud nechcete).

- Chodbou s ikonou zámku se nelze přesunout, pokud nemáte u sebe žeton univerzálního klíče (který lze zakoupit v krámku).

- Chodbou, na níž je vyobrazena šipka, se lze přesunout pouze ve směru šipky. Za běžných okolností není pohyb proti směru šipky možný.

Kdykoli vejdete do křišťálové jeskyně, padne na vás při tápání mezi zrcadlovými odlesky únava a nemůžete již používat žádné další body pohybu. Stále sice můžete použít *Teleport* (popsán v dále v části *Pro pokročilé*), běžným způsobem se ale můžete pohnout až při svém příštím tahu.

V okamžiku, kdy vejdete do místnosti, můžete si z ní vzít jeden žeton (malý poklad, velký poklad, nebo opičí sošku) a umístit jej před sebe. Pokud se v místnosti nachází artefakt, můžete si jej vzít kdykoli v průběhu svého tahu a ne pouze při vstupu do ní, a to nezávisle na tom, zda jste již v tomto kole získali z místnosti jiný žeton.

- Pokud si vezmete žeton artefaktu, posuňte figurku draka na ukazateli dračího hněvu o jedno políčko dopředu.
- Při vstupu do místnosti si odsud můžete vždy vzít pouze jeden žeton. Pokud se v místnosti nalézá více žetonů, musíte místnost opustit a znovu do ní vejít, abyste si mohli vzít další žeton.
- Nemůžete si vzít další žeton artefaktu, pokud už nějaký vlastníte (výjimkou je, pokud vlastníte žeton batohu).
- Pokud nechcete, nemusíte si brát žádný žeton (když například necháte bez povšimnutí méně cenný artefakt a raději si půjdete pro nějaký dražší hlouběji do podzemí).
- Pokud si vezmete žeton malého nebo velkého pokladu, rovnou jej otočte a vyhodnoťte. Popisy jednotlivých pokladů se nacházejí na zadní straně pravidel.

Na vašich kartách mohou být ještě dva obvyklé efekty:

Získání zlaťáků

2 Pokud máte získat zlaťáky, vezměte si odpovídající obnos z banku a umístěte jej do své zásoby. Každý zlaťák má na konci hry hodnotu 1 vítězného bodu, ale můžete je využít i jiným způsobem, například pro nákup zboží v krámku.

Břink!

Některé karty způsobují hluk a přidávají vám kostičky hluku. Za každé *+1 Břink!* napsané na zahrané kartě vezměte 1 kostičku hluku své barvy ze své zásoby a umístěte ji na herní plán na pole s nápisem BŘINK!

Některé obzvláště šikovné karty umožňují vaše kostičky hluku z pole BŘINK! zase odebrat. Za každé *–1 Břink!* napsané na zahrané kartě odeberte 1 kostičku hluku své barvy z herního plánu z pole s nápisem BŘINK! a vraťte si ji do zásoby.

Pokud zahrajete *–1 Břink!* vícekrát, než máte nyní kostek hluku na poli BŘINK!, můžete přebytečná *–1 Břink!* použít i později ve svém tahu, kdybyste měli nějaký hluk získat. Všechna nevyužitá *–1 Břink!* vám však na konci vašeho tahu propadají.

Poté co jste zahráli **všechny** své karty z ruky, provedli akce a využili zdroje dle své libosti, váš tah končí. Nevyužité zdroje ze zahraných karet vám na konci vašeho tahu **propadají**, tak se snažte je co nejlépe využít. Všechny své zahrané karty odložte navrch odkládacího balíčku. Poté si z dobíracího balíčku doberte pět nových karet, abyste byli připraveni na svůj příští tah.

Ladík zahrál ve svém kole tyto karty:

Ladík vždy provede efekt karty ihned poté, co kartu vyloží. Za kartu ***Klopýtnutí*** *přidá tedy na pole BŘINK! na herním plánu ze své zásoby jednu kostičku hluku své barvy a poté ji za kartu* ***Tichý pohyb*** *opět odebere z herního plánu a vrátí do zásoby. (Zůstává mu k dobru ještě jeden efekt –1 Břink!, který může použít později ve svém tahu).*

Celkem má dva body pohybu, které využije na přesun skrz dvě chodby, a ocitne se v křišťálové jeskyni. Dále se nepřesune, i kdyby měl další body pohybu.

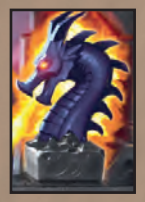
Dva body boje použije k poražení ***Orčího válečníka*** *nacházejícího se v nabídce podzemí, získá 3 zlaťáky (jako ODMĚNU popsanou na kartě* ***Orčího válečníka****) a kartu poražené nestvůry odloží na odkládací balíček podzemí.*

Použije tři body zručnosti na získání karty ***Ještěří obchodník*** *z nabídky podzemí. Získanou kartu odloží na svůj odkládací balíček. (Kartu si pouze koupil, takže její efekt neproběhne. Efekt karty proběhne až poté, co se z odkládacího balíčku stane dobírací balíček, Ladík si kartu* ***Ještěřího obchodníka*** *dobere a ve svém kole ji zahraje.)*

Protože již zahrál všechny karty ze své ruky, použil všechny zdroje a provedl akce, které chtěl, odloží Ladík všechny své zahrané karty na odkládací balíček, dobere si z dobíracího balíčku pět nových karet a jeho tah končí.

Za třetí: Překážka

Drak je ve skutečnosti dračice! To je ta pravá královna Drakštejnu. Jmenuje se Nictotraxian, ale říká se jí prostě „Niki“. A to, že se jí budeme promenádovat po jejím království a cpát si kapsy jejími poklady, ji asi sotva potěší!



Na konci tahu každého hráče zkontrolujte nabídku podzemí. Pokud je v ní méně než šest karet, doplňte nabídku do šesti karet z dobíracího balíčku podzemí. Má-li některá z nově dobraných karet na sobě symbol dračího útoku, dračice zaútočí! Zaútočí vždy však maximálně jednou, nezávisle na tom, zda se symbolů útoku objeví více.

Útok draka provedete tak, že seberete všechny kostičky hluku z pole BŘINK! a vložíte je do plátěného pytlíku. Kostičky v pytlíku promíchejte a vytáhněte náhodně tolik kostek hluku, kolik odpovídá hodnotě znázorněné na políčku ukazatele dračího hněvu, na němž stojí figurka draka. Vytažené černé kostičky dejte stranou, avšak vytažené kostičky v barvách hráčů přestavují zranění příslušného hráče. Kostičky, které nevytáhnete, zůstávají nadále v plátěném pytlíku a mohou být vytaženy při dalších dračích útocích. Čím více děláte hluku (*Břink!*), tím větší je pravděpodobnost, že si vás dračice všimne a zaútočí na vás. Udržovat rozumnou úroveň hluku je pro hru zcela zásadní!

Během hry dračí hněv postupně narůstá. Pokaždé když si hráč vezme žeton artefaktu a také pokaždé když se objeví žeton dračího vejce (druh malého pokladu), posuňte o jedno políčko dopředu figurku draka na ukazateli dračího hněvu. To může znamenat, že se během příštího útoku dračice bude tahat z plátěného pytlíku více kostiček hluku. Čím více kostiček hluku je během útoku taženo, tím je hra nebezpečnější. Našlapujte proto obezřetně!

Na konci Sonina tahu zůstaly v nabídce podzemí jen tři karty. Soňa proto postupně doplní nabídku z dobíracího balíčku podzemí. Na dvou z těchto tří karet je znázorněn symbol dračího útoku – dračice tedy v tomto tahu zaútočí.

Všechny kostičky hluku z pole BŘINK! na herním plánu se vloží do plátěného pytlíku. Na ukazateli dračího hněvu se nachází figurka draka na pátém políčku, takže z pytlíku jsou taženy 4 náhodné kostičky hluku. Jedna z kostiček je černá, nepatří žádnému z hráčů a je dána stranou. Druhá vytažená kostička je zelená. Zelený hráč dostane jedno zranění. Zbylé dvě vytažené kostičky jsou žluté a žlutý hráč tedy dostane dvě zranění.

Za čtvrté: Útěk

Zkoumání podzemí má svá úskalí. Zkušený lupič ví, že jeho tělo je ten nejdůležitější nástroj. Musí se jej naučit používat tak, aby co nejvyšší byla nejen hodnota lupu, ale i šance na přežití. Pamatujte na dvě největší překážky při utrácení peněz: když jste švorc a když jste mrtví.

Počet životů každého hráče je zaznamenáván na ukazatelích zdraví umístěných ve spodní částí herního plánu. Když dostanete během hry zranění – a bez toho to **nepůjde** –, umístěte na ukazatel zdraví své barvy jednu kostičku za každé zranění. Kostičky umisťujete na ukazatel postupně zleva.

- Pokud jste zranění dostali během útoku draka, použijte k označení zranění kostičky vytažené z plátěného pytlíku.
- Pokud dostanete zranění při přesunu skrz chodbu s ikonami nestvůr, použijte k označení zranění kostičky ze své zásoby. Nemůžete se však rozhodnout dostat tímto způsobem zranění, pokud by to znamenalo, že se zcela zaplní váš ukazatel zdraví.

Některé efekty vám umožňují si utržená zranění léčit. Když se léčíte, odeberte jednu kostičku nejvíce vpravo z vašeho ukazatele zdraví a vraťte ji do své zásoby.

Pokud je váš ukazatel zdraví zcela zaplněn kostičkami, ztrácíte vědomí. Co se děje poté, závisí na tom, jak jste byli doposud úspěšní:

- Pokud vlastníte artefakt a nenacházíte se v hlubinách podzemí (spodní polovina herního plánu), jste nalezeni a zachráněni prostými venkovany a můžete si spočítat, kolik jste získali vítězných bodů.
- Pokud nevlastníte artefakt nebo se nacházíte v hlubinách podzemí, není vám pomoci. Soutěž jste prohráli, ale to bude v tomto případě asi ta nejmenší z vašich starostí.

Pokud se vám již podařilo získat artefakt, můžete se pokusit vrátit se zpět na startovní místo a opustit podzemí. Pokud se vám to podaří dříve, než ztratíte vědomí, získáte žeton mistra lupiče, který má hodnotu 20 vítězných bodů!

Pamatujte však, že dokud nezískáte artefakt, nemůžete opustit podzemí ani být zachráněni!

Za páté: Konečná

Správně vše načasovat je základ každé úspěšné akce. Když na zádech pocítíte dračí spár, je to mnohem horší, než když na vás dopadne ruka zákona. Ale jako u každé akce, když už jste hezky v suchu, není nikdy na škodu hodit soupeřům pod nohy pár klacků.

Pokud některý z hráčů opustí podzemí nebo ztratí vědomí, přestává se běžným způsobem účastnit hry. Jeho tah neprobíhá běžným způsobem, nepřidává již kostičky hluku na pole BŘINK! a neplatí na něj žádné efekty karet. Pokud je z plátěného pytlíku při útoku draka vytažena kostička hráčovy barvy, počítá se jako černá a nemá žádný efekt.

Dále, když **první z hráčů** opustí podzemí nebo ztratí vědomí, umístí tento hráč svoji figurku na první políčko (nejvíce vlevo) ukazatele konce hry, který se nachází vedle vstupu do podzemí. Až bude tento hráč znovu na tahu, nebude hrát běžným způsobem, ale pouze posune svou figurku na ukazateli konce hry o jedno políčko doprava a provede efekt, který je na políčku zobrazen. Další hráči, kteří opustí podzemí nebo ztratí vědomí později, již ukazatel konce hry nevyužívají).

- Posune-li se figurka na druhé, třetí či čtvrté políčko ukazatele, spustí se okamžitě dračí útok. Při těchto útocích se z pytlíku navíc vytahují kostičky podle toho, kde se figurka nachází: 1 kostička navíc, pokud je figurka na druhém políčku, 2 kostičky navíc, je-li na třetím políčku, a 3 kostičky navíc na čtvrtém políčku.
- Posune-li se figurka na páté políčko, drak zaútočí tak silně, že všichni hráči, kteří jsou ještě v podzemí, okamžitě ztrácí vědomí.

Jakmile všichni hráči opustili podzemí nebo ztratili vědomí, hra končí. Všichni hráči, kteří opustili podzemí nebo byli alespoň zachráněni venkovany, si sečtou vítězné body za následující:

-

Hodnota artefaktu, který hráč získal.
-

Hodnota ostatních žetonů, které hráč získal.
-

1 vítězný bod za každý zlaťák, který hráč získal.
-

Hodnota vítězných bodů na kartách, které hráč získal do svého balíčku. (Počet vítězných bodů se na kartě nachází v pravém horním rohu. Pokud zde žádná číslice není, karta má hodnotu 0 vítězných bodů.)

Hráč, který získal nejvíce vítězných bodů, vyhrál a je prohlášen nejlepším lupičem v kraji! Má-li nejvíce bodů více hráčů, vítězí z nich ten hráč, jenž vlastní nejhodnotnější artefakt.

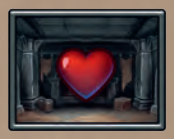
Pro pokročilé

Nebojte se učit se nové triky – v naší profesi nikdy nevíte, kdy vám co může zachránit život.

HROZBA – Za každou kartu HROZBY, která se nachází v nabídce podzemí, vytáhněte při dračím útoku o jednu kostičku navíc.

CHODBY NA OKRAJI HERNÍHO PLÁNU – Chodby, které vedou na okraj herního plánu, pokračují na opačném okraji. Přesun skrz tyto chodby stojí jeden bod pohybu jako u obyčejné chodby.

KRÁMEK – Na druhé straně herního plánu nejsou krámky soustředěny na jednom místě uprostřed, ale místo toho jsou rozmístěny všude možně po plánu.



LÉČIVÝ PRAMEN – V okamžiku, kdy vejdete do místnosti s léčivým pramenem, vylečte si jedno zranění.

NEDOSTATEK KOSTIČEK HLUKU - Pokud již ve své zásobě nemáte žádné kostičky hluku, nemůžete se nechat zranit při přesunu skrz chodbu s ikonami nestvůr. Avšak také nepřidáváte žádné další kostičky hluku na pole BŘINK! (Tedy alespoň do okamžiku, kdy se vyléčíte a dostanete zpět do zásoby kostičku hluku. Nic netrvá věčně.)

ODHOĎ - Některé karty vám říkají, abyste odhodili karty. Můžete odhodit jen tu kartu z ruky, kterou jste ještě nezahráli. Efekt odhozené karty se nevyhodnotí, což může být elegantní způsob, jak se zbavit karet *+1 Břink!* Pokud vám karta říká, že musíte odhodit kartu, abyste získali nějakou odměnu, pro získání odměny opravdu musíte kartu odhodit.

*Například karta **Kouzelnický trik** říká: „Odhoď jednu kartu a dober si dvě karty.“ Pokud nemáte v ruce žádnou kartu, kterou byste mohli odhodit, dvě karty si nedoberete.*

ODSTRAŇ – Některé karty nebo efekty vám umožňují odstranit kartu. To znamená, že zvolená karta bude vyjmuta z vašeho balíčku mimo hru, což je skvělý způsob, jak se zbavit slabých karet ze základního balíčku. Když máte odstranit kartu, vyberete si ji z odkládacího balíčku (nebo z vyložených karet) a uložíte ji zpět do krabice.

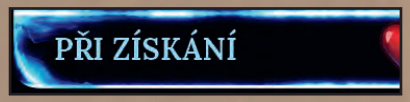
POŘADÍ HRANÍ KARET – Efekty některých karet jsou závislé na tom, jaké další karty máte, či jaké akce jste během kola provedli. Pokud splníte podmínku, efekt proběhne nezávisle na pořadí, v jakém jste karty zahráli.

*Karta **Povstalecký zvěd** říká: „Pokud máš před sebou vyloženou další kartu spojence, dober si kartu.“ Pokud podmínku splníte, kartu si doberte vždy a nezáleží na tom, jestli kartu dalšího spojence vyložíte před zahráním karty **Povstalecký zvěd**, nebo až po něm.*

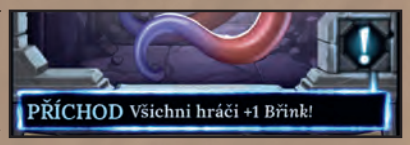
*Karta **Král pod horou** říká: „Pokud vlastníš zlatou korunu, +⚔ a +⛨.“ Když tuto kartu vyložíte a později si v krámku koupíte zlatou korunu, i tak získáte 1 bod boje a 1 bod pohybu.*

*Karta **Chvástal** říká: „Za každé Břink!, které toto kolo získáš, dostaneš +1 ①.“ Získáte body zručnosti i za každé +1 Břink!, které jste provedli před zahráním této karty.*

PŘI ZÍSKÁNÍ – Efekt karty uvedený slovy PŘI ZÍSKÁNÍ proběhne pouze jedenkrát, a to v okamžiku, kdy kartu získáváte z nabídky podzemí (nikoliv když ji později zahrajete a vyložíte z ruky).



PŘÍCHOD – Efekt karty uvedený slovy PŘÍCHOD proběhne v okamžiku, kdy se karta objeví v nabídce podzemí. Efekt proběhne před případným dračím útokem.



TELEPORT – Teleportace je speciální druh přesunu, který vám umožní přesunout se do místnosti sousedící s místností, ve které se právě nachází vaše figurka. Nemusíte utrácet body pohybu ani bojovat s nestvůrami v chodbách. Pomocí teleportu se můžete dokonce pohnout skrz zámek nebo proti směru jednosměrné chodby, což pomocí běžného pohybu nelze. Můžete se teleportovat i z křišťálové jeskyně, pouze mějte na paměti, že po zbytek tahu, v němž vejdete do křišťálové jeskyně (jakýmkoli způsobem), již nesmíte utrácet body pohybu.

VYLOŽENÁ KARTA – Karty, které hrajete ve svém tahu, pokládáte před sebe na stůl. Přehledně je tak vidět, které karty jste již zahráli.

***Poznámka:** Pokud během svého tahu potřebujete zamíchat odkládací balíček a vytvořit z něj dobírací, vyložené karty se do balíčku nepřidávají.*

ZÁLOHA – Karet *Žoldák*, *Průzkum* a *Tajemná kniha* umístěných v záloze je přesně daný počet. Může se stát, že karty v záloze dojdou, pokud jich hráči nakupují větší množství.

Autoři hry

Autor hry
Paul Dennen

Vedoucí výroby
Scott Martins

Grafická úprava
Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm

Ilustrace
Rayph Beisner, Derek Herring, Ratislav Le, Raul Ramos

Produkce
Evan Lorentz, Tim McKnight, Caitlin Satchell

Úpravy herních mechanik
Andy Clautice, Evan Lorentz, Kevin Spak

Vývoj hry
Dan Burdick, Matt Nass, Luis Scott-Vargas, Conley Woods

Poděkování:
Zvláštní díky patří všem z Dire Wolf Digital a jejich přátelům a rodinám, kteří pomáhali s přípravou a s testováním hry Břink!, a The Wizard's Chest z Denveru.

www.direwolfdigital.com
www.twitter.com/direwolfdigital
www.facebook.com/direwolfdigital

www.renegadegamestudios.com
www.twitter.com/playrenegade
www.facebook.com/playrgs

© Copyright 2018 Dire Wolf Digital, LLC. Všechna práva vyhrazena.

Překlad hry

Překlad hry Jan Březina
Grafická úprava české verze Dire Wolf Digital & Black Light Studio
Jazyková úprava Eliška Pospíšilová
Redakce překladu Martin Hrabálek, Michal Požárek, Kamil Smola, Vladimír Smolík

© 2018 REXhry.cz,
Palackého tř. 198/72,
612 00 Brno
www.rexhry.cz
obchod@rexhry.cz

Příručka hledače pokladů

Velké poklady

Silný léčivý lektvar
Použijte ve svém tahu, abyste si vyléčili až dvě zranění. *(Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)*

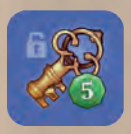
Neuvěřitelná zručnost
Okamžitě získáváte k použití 5 bodů zručnosti. Žeton vraťte do krabice.

Velká truhlice
Tento žeton má hodnotu 5 zlaťáků. Můžete si jej ponechat až do konce hry, nebo jej utratit.

Náhlá inspirace
Okamžitě si do ruky doberte tři karty. Žeton vraťte do krabice.

Pohár
Tento žeton si ponechejte. Na konci hry má hodnotu 7 vítězných bodů. Nejedná se o artefakt.

Zboží z krámku



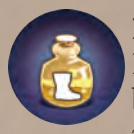
Univerzální klíč
Můžete se přesunovat chodbou s ikonou zámku. *(Na konci hry má žeton hodnotu 5 vítězných bodů.)*

Batoh
Umožňuje vám vlastnit jeden artefakt navíc. *(Žeton má hodnotu 5 vítězných bodů na konci hry.)*

Zlatá koruna
Má hodnotu tolika vítězných bodů, kolik je zobrazeno na žetonu. *(Když si hráč kupuje zlatou korunu, vybere si vždy tu s nejvyšší hodnotou, která je k dispozici.)*

Malé poklady

Léčivý lektvar
Použijte ve svém tahu, abyste si vyléčili jedno zranění. *(Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)*



Lektvar rychlosti
Použijte ve svém tahu, abyste získali jeden bod pohybu navíc. *(Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)*

Lektvar síly
Použijte ve svém tahu, abyste získali dva body boje navíc. *(Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.)*

Zručnost
Okamžitě získáváte k použití 2 body zručnosti. Žeton vraťte do krabice.

Truhlice
Tento žeton má hodnotu 2 zlaťáky. Můžete si jej ponechat až do konce hry, nebo jej utratit.

Kouzelné zřídlo
Na konci tohoto tahu odstraňte jednu kartu ze svých vyložených karet nebo z karet v odkládacím balíčku. Odstraněnou kartu a žeton vraťte společně do krabice.

Dračí vejce
Tento žeton si ponechejte. Na konci hry má hodnotu 3 vítězné body. Posuňte o jedno políčko dopředu figurku draka na ukazateli dračího hněvu.