

BRZDĘK! W! KOSMOSIE!

RABAN W PRÓŻNI

Obrzydliwie zły Lord Eradikatus opanował niemal całą galaktykę. W tej chwili wizytuje jej podbite sektory na pokładzie Eradykatora – swego flagowego statku. Jak przystało na tyrana, pyszni się przy tym niesamowicie. Najwyższa pora utrzyć mu nieco nosa. Wraz z innymi złodziejczkami postanawiasz odciążyć dyktatora ze zbędnych bogactw. Prosta sprawa, wystarczy przedostać się do modułu dowodzenia, zgarnąć, co się da i zniknąć, ile sił w nogach.

Jeżeli ci się poszczęści, na swej drodze napotkasz wartościowych sprzymierzeńców i znajdziesz użyteczny sprzęt... Jest tylko jeden problem. Jeden fałszywy ruch i... Brzdęk! Czujne ucho Eradikatusa od razu wychwyci dźwięk wydawany przez intruza. Co gorsza, kiedy ten niezbyt przyjemny typpek zorientuje się, że w twoich kieszeniach brzdęka sporo jego ulubionych zabawek, będzie bardzo, bardzo zdenerwowany. Zachowaj zatem ostrożność i licz na to, że twoi konkurenci narobią więcej rabanu, ściągając na siebie uwagę Eradikatusa. Kiedy nadarzy się sposobność, bierz forszę oraz inne precjoza i prędko pakuj się do kapsuły ratunkowej, by ocalić skórę przed morderczym gniewem despoty.

Elementy gry



7 elementów planszy
3 z nich dwustronne



karty rezerwy
15x FAZR, 15x Śmiało kroczyć...,
12x Rdzeń pamięci, 1x WSZ-GOB-L1N



cztery 10-kartowe talie startowe
w składzie każdej z nich: 6x Hakowanie,
2x Potknięcie, 1x Dostęp, 1x Unik



talca przygody
100 kart



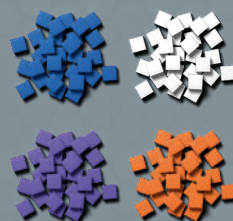
6 artefaktów



11 wielkich sekretów



28 pomniejszych sekretów



120 kostek Brzdęk!
po 30 w każdym kolorze



znacznik bossa

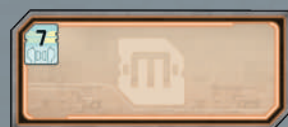


24 kostki bossa
i 4 kostki łowców nagród



8 towarów

2x klucz uniwersalny, 2x karta dostępu,
2x apteczka, 2x kontrabanda



planszетка marketu



5 kryształów mocy



8 kości danych
po 2 w każdym kolorze



kredyty



4 kapsuły ratunkowe



znacznik blokady



4 żetony kodów dowodzenia



4 pionki graczy



kosmiczna sakwa

Przygotowanie rozgrywki

A Przygotujcie planszę statku, układając elementy tak, aby stworzyły zademonstrowany obok kształt. Statek podzielony jest na moduły.

Trzy z nich używane będą w każdej rozgrywce: Dok przeładunkowy, Dowództwo oraz Korytarz. Pozostałe trzy moduły mają identyczny kształt, możecie je rozłożyć wedle uznania na trzech dostępnych miejscach, korzystając z dowolnej ich strony.

W pierwszej rozgrywce sugerujemy ułożenie statku tak, jak pokazano na ilustracji obok, wykorzystując następujące moduły:


1. **Hydroponika** 2. **Działo zagłady** 3. **Ambulatorium**

B Każdy gracz wybiera pionek. Oprócz niego bierze 30 kostek Brzdęk! oraz 2 kości danych w tym samym kolorze i umieszcza je przed sobą, tworząc własne zapasy.

Każdy gracz otrzymuje także 10-kartową talię startową, zawierającą następujące karty:


▪ 6x Hakowanie ▪ 2x Potknięcie ▪ 1x Dostęp ▪ 1x Unik


Rozmieście żetony na wskazanych polach planszy:

C  6 artefaktów (o wartościach od 5 do 30) umieście odkryte na oznaczonych polach modułu Dowództwa.

Uwaga: Podczas przygotowania do rozgrywki w gronie mniejszym niż 4 osoby należy **losowo** usunąć z gry część artefaktów.

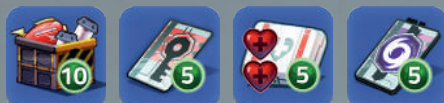
W rozgrywce 3-osobowej usuńcie do pudełka 1 artefakt. Przed partią 2-osobową usuńcie 2 artefakty.

D  Wymieszajcie wielkie sekrety i, rewersem do góry, umieście po 1 na każdym polu oznaczonym symbolem wielkiego sekretu.


E  Wymieszajcie pomniejsze sekrety i, rewersem do góry, umieście po 2 z nich na każdym polu oznaczonym symbolem pomniejszego sekretu.

Jeżeli jakieś sekrety nie zmieściły się na planszy, odłóżcie je do pudełka bez podglądania.

F Umieście planszетkę marketu obok planszy głównej. Umieście na niej następujące towary: 2 kontrabandy, 2 klucze uniwersalne, 2 apteczki i 2 karty dostępu.



Uwaga: w rozgrywce 2-osobowej umieście tylko po 1 sztuce każdego towaru.

G  Umieście po 1 kapsule ratunkowej na wskazanych 4 polach modułu Doku przeładunkowego.

H Obok planszy stwórzcie bank zawierający 5 kryształów mocy, po 1 kodzie dowodzenia na każdego gracza (czyli np. 3 w rozgrywce 3-osobowej) oraz wszystkie kredyty (o wartościach: 1, 5 i 10).

Przygotujcie tor furii:

I Umieście 4 łowców nagród (czerwone kostki) na 3 polach toru furii: po 1 na dwóch pierwszych polach czerwonej strefy, a pozostałe 2 czerwone kostki na ostatnim (kraciastym) polu.

J Umieście znacznik blokady na przedostatnim polu toru furii.

K Umieście znacznik bossa na polu odpowiadającym liczbie graczy biorących udział w rozgrywce (np. w rozgrywce 4-osobowej na pierwszym polu toru).

L Umieście 24 (czarne) kostki bossa w kosmicznej sakwie. Sakwę połóżcie nieopodal planszy.

M Obok planszy utwórzcie rezerwę, kładąc obok siebie stosy następujących (odkrytych) kart: FAZR, Śmiało kroczyć... oraz Rdzeń pamięci. Obok nich umieście kartę WSZ-GOB-L1N.

N Potasujcie talię kart przygody. Dobierzcie 6 kart i umieście je odkryte w rzędzie, tworząc pulę kart przygody.

Jeżeli któraś z wyłożonych kart posiada symbol ataku bossa, należy ją zastąpić kolejną kartą dobraną z talii kart przygody. Czynność należy powtarzać, aż w puli kart przygody nie będzie się znajdować żadna karta z symbolem ataku bossa. Zastąpione karty należy wtasować do talii kart przygody.

Obok talii kart przygody należy zostawić nieco miejsca na stos odrzuconych kart przygody, który będzie powstawał w trakcie rozgrywki.



O Każdy z graczy umieszcza swój pionek na polu startowym (moduł Doku przeładunkowego). Następnie tasuje swoją 10-kartową talię startową i dobiera z niej 5 kart.

P Największy cwaniak spośród graczy zostaje graczem rozpoczynającym (alternatywnie możecie gracza rozpoczynającego wybrać w sposób losowy). Gracze będą wykonywać swoje ruchy jeden po drugim w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracz rozpoczynający umieszcza 3 kostki Brzdęk! w obszarze Brzdęk! Drugi gracz umieszcza w nim 2 kostki Brzdęk! Trzeci gracz (o ile bierze udział w rozgrywce) umieszcza 1 kostkę. Czwarty gracz nie umieszcza żadnych kostek w obszarze Brzdęk!

O

Hakowanie

G **E** **A** **C** **J** **I** **K** **D** **H** **F** **P**

N

Ilocejkonar **Szef ochrony** **Android-asystent** **Eggn Topacz** **Laserowy miecz Diidal** **Lowczyzni kryształów**

M **FIRZ** **Smiało kroczyć...** **Różni pamięci** **WSZ-GAB-LIN**

L

A więc chcesz zostać złodziejem?

Brzdęk! W! Kosmosie! jest grą opartą o mechanizm budowania własnej talii. Każdy z graczy rozpoczyna rozgrywkę z identyczną talią kart startowych. Jednak każdy z nich w trakcie rozgrywki będzie rozbudowywał ją w zupełnie inny sposób. W trakcie swojej tury każdy gracz będzie miał możliwość zdobyć nowe karty. Ponieważ większość kart zapewnia diametralnie różne efekty, z biegiem gry talie poszczególnych graczy zaczną się od siebie znacząco różnić.

Za każdym razem, gdy **zdobywasz** (tym terminem określamy pozyskanie karty z puli kart przygody lub z rezerwy) nową kartę, umieść ją na swoim stosie kart odrzuconych. Za każdym razem, gdy będziesz chciał/a dobrać kartę, a w twoja talia będzie wyczerpana, przetasuj stos kart odrzuconych, tworząc z niego nową talię (i z niej kontynuuj dobieranie). Z każdym przetasowaniem stosu kart odrzuconych nowo zakupione karty będą stawać się częścią twojej większej (i, miejmy nadzieję, lepszej) talii.

To nie jest mój pierwszy włam!

Jeżeli znasz zasady Brzdęk! Nie drażnij smoka, możesz teraz sobie myśleć: „Phi! Łatwizna, wszystko to już wiem!” Oczywiście podziwiamy twoją pewność siebie, ale zanim rzucisz się w wir przygody radzimy ci zapoznać się ze zmianami, które wprowadza przygoda w kosmosie:

- Symbole frakcji na kartach – opisane na stronie 5.
- Akcje – część z nich działa nieco inaczej niż w Brzdęk! a część jest zupełnie nowa – wszystkie nowe akcje zostały opisane na stronie 6.
- Nowe efekty na torze furii – opisane na stronie 8.
- Kapsuły ratunkowe – opisane na stronie 9.
- Zasady postępowania z graczem, który uciekł albo stracił przytomność – opisane na stronie 9.
- Sekrety oraz towary – niektóre działają inaczej niż w Brzdęk! – wszystkie zostały opisane na stronie 12.

Krok 1: Misja

Zasady całego przedsięwzięcia są proste: wszyscy przebijacie się na pokład statku Eradikatusa i kradniecie któryś z jego artefaktów. Ujście z życiem jest zasadniczo opcjonalne, acz rekomendowane.

Podczas rozgrywki każdy z graczy będzie dążyć do osiągnięcia 3 celów:

- Zhakowania komputera pokładowego i zdobycia dwuczęściowego hasła, pozwalającego na przedostanie się do modułu Dowództwa.
- Ukradzenia jednego z artefaktów, znajdujących się w module Dowództwa, i ucieczki za pomocą jednej z kapsuł ratunkowych, znajdujących się w Doku przeładunkowym.

Uwaga: Możesz nieść ze sobą tylko 1 artefakt! Co więcej, raz podniesiony artefakt nie może zostać porzucony, więc wybieraj rozważnie!

- Zdobycia jak największej liczby punktów (dzięki artefaktowi oraz pozostałym łupom), aby zdeklasować przeciwników i otrzymać tytuł Arcyzłodzieja Galaktyki.



Powyższy artefakt nie jest wart zbyt wielu punktów, za to stosunkowo łatwo go zdobyć. Upewnij się, że będziesz miał/a wystarczająco wiele innych łupów, by pokonać przeciwników.



Ten artefakt dla odmiany wart jest dużo więcej. Jednak żeby go wykraść będzie trzeba pokonać dłuższą i bardziej niebezpieczną drogę. Masz pewność, że zdołasz dotrzeć z nim do kapsuły ratunkowej?

Krok 2: Plan

Obrobienie Lorda Eradikatusa to nie będą rurki z kremem. Musisz znaleźć drogę pośród krętych korytarzy statku, pokonać wszędobylskich wrogów i pozyskać cenną technologię.

Każdą turę rozpoczynasz z 5 kartami na ręce. Musisz zagrać je **wszystkie** w wybranej przez siebie kolejności.

Zasoby

Większość kart generuje zasoby. W grze występują 3 rodzaje zasobów:

SPRAWNOŚĆ – używa się jej do zdobywania nowych kart do swojej talii.

MIECZE – oczywiście laserowe – będą niezbędne do pokonywania wrogów na służbie Lorda Eradikatusa.

BUTY – służą do przemieszczania się po pokładzie statku.

Księżniczka Helia po zagranii generuje wszystkie 3 rodzaje zasobów!



Fracje

Wiele kart posiada ikonę w lewym górnym rogu, która oznacza, że karta ta należy do jednej z 3 frakcji.



Łotry
(18 kart)



Ruch oporu
(26 kart)



Naukowcy
(11 kart)



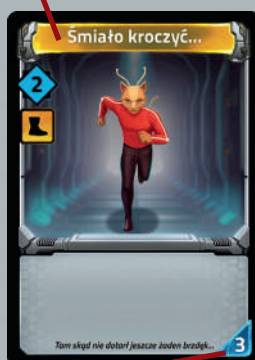
Ponadto te same ikony mogą także występować w tekście. Aby skorzystać z tekstu znajdującego się przy ikonie, musisz w tej samej turze zagrać *inną kartę** posiadającą (w lewym górnym rogu karty) symbol wskazanej frakcji. Zauważ, że nie ma znaczenia, czy kartę z tekstem zagrasz przed czy po zagranii drugiej karty – efekt i tak zostanie wywołany. Możesz skorzystać z tekstu przy ikonie tylko raz na turę, niezależnie od tego, ile zagrałaś/eś innych kart z symbolem tej samej frakcji.

„Inną kartę” oznacza jakąkolwiek inną niż ta właśnie zagrywana. Nie ma przeszkód, aby druga karta była identyczna. Dwie Agentki Duch z powodzeniem wywołają nawzajem swoje efekty.

W trakcie swojej tury możesz wykonać wiele różnych akcji. Część z nich wymaga zasobów, tj. sprawności, mieczy albo butów. Możesz wykonać tyle akcji, ile chcesz, jeżeli tylko stać cię na opłacenie ich kosztu w zasobach. Możesz zatem w pierwszej kolejności zagrać wszystkie karty, następnie zaś wykonać wybrane akcje. Możesz też jednak wymiennie zagrywać karty i wykonywać akcje. Pamiętaj, że masz obowiązek do końca swojej tury zagrać wszystkie karty i rozpatrzyć ich efekty. Nie masz jednak obowiązku wydania wszystkich zasobów (przykładowo: nie musisz się w ogóle poruszać, nawet jeśli wygenerowałaś/eś w tej turze buty). Zasoby niewykorzystane przepadają wraz z końcem tury. Poniżej znajduje się opis możliwych do wykonania akcji.

Zdobycie nowej karty do swojej talii

Dzięki sprawności możesz zdobywać karty z niebieskim nagłówkiem z puli kart przygody (podczas gry w puli będą pojawiać się różne ich rodzaje) oraz karty z żółtym nagłówkiem z rezerwy (w każdej rozgrywce będą to 3 takie same rodzaje kart).



Koszt karty znajduje się w prawym dolnym rogu karty – tyle zasobu sprawności musisz wydać, aby zdobyć kartę. Po opłaceniu kosztu zdobytą kartę umieść na swoim stosie kart odrzuconych. Od tej pory jest ona częścią twojej talii.

Uwaga: Po zdobyciu karty z puli kart przygody **nie uzupełniaj** tej puli natychmiast (uzupełnienie następuje zawsze na końcu tury każdego gracza).

Pokonanie wroga

Karty wrogów mogą pojawić się w puli kart przygody – łatwo je rozpoznać po czerwonym nagłówku. Do pokonania wroga niezbędne będzie wydanie drugiego z zasobów: mieczy.

Liczba mieczy wymaganych do pokonania wroga podana jest w prawym dolnym rogu karty.

Po pokonaniu wroga znajdującego się w puli kart przygody natychmiast otrzymujesz nagrodę wskazaną na karcie po słowie POKONANIE. Następnie kartę pokonanego wroga umieszczasz na stosie odrzuconych kart przygody (**nie** na własnym stosie kart odrzuconych). Uwaga: Po pokonaniu wroga z puli kart przygody **nie uzupełniaj** tej puli natychmiast (uzupełnienie następuje zawsze na końcu tury każdego gracza).



Możesz także pokonać WSZ-GOB-L1N – wroga znajdującego się w rezerwie. W tym przypadku nie odrzucasz pokonanej karty. Każdy gracz w trakcie swojej tury może pokonywać tego wroga dowolną liczbą razy (oczywiście, za każdym razem płacąc wymaganą liczbę mieczy) i za każde pokonanie otrzymać wskazaną nagrodę. Te same zasady dotyczą Mordobota (znajduje się on na rewersie karty WSZ-GOB-L1N i może wejść do gry w wyniku działania innych kart).

Zakup towaru z marketu

Po pokładzie statku rozsiadane są pomieszczenia z panelami handlowymi. Jeżeli dotrzesz do pomieszczenia z panelem, możesz zakupić dowolną liczbę towarów dostępnych na planszecie marketu.

Każdy towar kosztuje 7 kredytów. Każdy zakupiony przedmiot połóż przed sobą. W trakcie gry możesz zakupić tylko 1 towar danego rodzaju (przykładowo: jeżeli kupisz apteczkę, nie możesz zakupić kolejnej).

Działanie towarów zostało opisane na ostatniej stronie instrukcji.



Ruch po statku



Za sprawą butów możliwe jest poruszanie się po statku. Każdy but umożliwia ruch z pomieszczenia do sąsiedniego pomieszczenia wzdłuż wyznaczonego korytarza. Pomieszczenia znajdujące się w różnych modułach uznaje się za sąsiadujące ze sobą, jeśli są połączone korytarzem.

Uwaga! Pas transmisyjny (opisany dokładnie w kolejnej sekcji) **nie jest korytarzem** i nie można poruszać się po nim z wykorzystaniem butów.

W przykładzie obok centralne pomieszczenie sąsiaduje z 3 innymi pomieszczeniami. Wydanie 1 buta umożliwia poruszenie się do dowolnego z nich.



Niektóre korytarze dodają specjalne zasady:

- Korytarz oznaczony symbolem śladów wymaga do przekroczenia wydania 2 butów.
- Ruch poprzez korytarz z symbolem wroga powoduje 1 obrażenie za każdy taki symbol. Każdy wydany miecz pozwala graczowi uniknąć jednego z takich obrażeń (nie ma jednak obowiązku wydawania jakichkolwiek mieczy w celu wykonania takiego ruchu).
- Ruch poprzez korytarz z symbolem kłódki jest niemożliwy, o ile gracz nie posiada klucza uniwersalnego (dostępny do zakupu w markecie).
- Korytarze w kształcie strzałki są jednokierunkowe. Niedozwolone jest poruszanie w kierunku przeciwnym do strzałki.



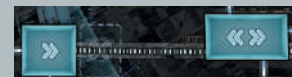
Wchodząc do pomieszczenia, możesz podnieść (bez wcześniejszego podglądania) 1 z leżących w nim sekretów (wielki lub pomniejszy) i położyć go odkrytego przed sobą. Działanie sekretów zostało opisane na ostatniej stronie instrukcji.



Kiedy wejdiesz do punktu kontrolnego musisz się zatrzymać, żeby uniknąć wykrycia. Do końca swojej bieżącej tury nie możesz już korzystać z butów. Nawet jeśli zdołasz wydostać się z punktu kontrolnego dzięki teleportacji (opisana w sekcji **Manewry zaawansowane**) i tak do końca tury nie możesz już korzystać z butów.

Korzystanie z pasa transmisyjnego oraz portalu

Dzięki pasowi transmisyjnemu oraz portalowi masz szansę poruszać się po statku znacznie szybciej.



Pas transmisyjny to ciąg pomieszczeń rozmieszczonych wzdłuż statku. Jeżeli znajdujesz się w którymś z pomieszczeń połączonych pasem transmisyjnym, możesz przemieścić się do dowolnego innego pomieszczenia na linii tegoż pasa. Zauważ, że niektóre pomieszczenia mogą być niedostępne czy to ze względu na symbol kłódki (wejście wymaga posiadania klucza uniwersalnego), czy też wskutek rosnącej furii Lorda Eradikatusa (opisanej dalej w rozdziale **Krok 3: Cel**).

Portale nie są ze sobą połączone w sposób fizyczny, lecz korzystają z technologii strumieniowania materii. Korzystanie z nich wymaga posiadania karty dostępu (dostępnej do zakupu w markecie). Znajdując się w pomieszczeniu z portalem i posiadając kartę dostępu, możesz przemieścić się do dowolnego innego pomieszczenia z portalem, jakie znajduje się na statku.



Korzystanie z pasa transmisyjnego oraz portalu nie wymaga wydawania butów, ale powoduje zawroty głowy. Wskutek tego do końca swojej bieżącej tury nie możesz już korzystać z butów. Wydając buty, możesz normalnie wchodzić do i wychodzić z pomieszczeń z pasem transmisyjnym oraz portalem – nie masz obowiązku z nich korzystać.

Hakowanie portu danych

Dostęp do modułu Dowództwa statku uniemożliwia pole energetyczne. Aby zdobyć artefakt, każdy z graczy będzie musiał zhakować komputer pokładowy w dwóch różnych modułach statku i w ten sposób zdobyć dwuczęściowy kod dowodzenia.

Po pokładzie statku rozsiadane zostały pomieszczenia z portami danych. Kiedy znajdziesz się w takim pomieszczeniu, możesz położyć na nim jedną spośród dwóch twoich kości danych. Natychmiastowo otrzymujesz wskazaną na porcie nagrodę albo karę (patrz str. 12). Do końca rozgrywki ten port nie może być ponownie użyty przez żadnego gracza.

Ochrona statku będzie siedzieć ci na ogonie – nie możesz się zatrzymać. Z tego względu drugą spośród swoich kości danych musisz umieścić w **innym module** statku niż kość pierwszą.

Po umieszczeniu obydwu kości danych na portach danych w 2 różnych modułach statku natychmiast weź z banku żeton kodu dowodzenia. Ponadto przesun znacznik bossa na torze furii o 1 pole do góry. Pamiętaj, że przed zdobyciem żetonu kodu dowodzenia wejście do modułu Dowództwa jest kategorycznie zabronione (nie możesz tego uczynić, korzystając z butów, pasa transmisyjnego, portalu, efektów kart ani w żaden inny sposób).



Kradzież artefaktu

Po wejściu w posiadanie kodu dowodzenia i wkroczeniu do modułu Dowództwa możesz wreszcie uczynić to, co w tej grze jest najważniejsze: wykraść któryś z cennych artefaktów Lorda Eradikatusa.

Jeżeli znajdujesz się w pomieszczeniu z artefaktem, możesz go podnieść i położyć przed sobą. Nie możesz podnieść artefaktu, jeżeli jakiś już posiadasz (z tego względu zastanów się, czy podnieść pierwszy lepszy artefakt, czy może jednak udać się po bardziej wartościowy).

Kiedy podniesiesz artefakt, przesun znacznik bossa na torze furii o 1 pole do góry.

W trakcie rozgrywki spotkasz się wielokrotnie z dwoma poniższymi efektami:

Pozyskiwanie kredytów



Aby w wyniku efektu karty lub pomieszczenia pozyskać kredyty, weź po prostu wskazaną przez efekt liczbę kredytów z banku i połóż je przed sobą. Każdy posiadany kredyt jest wart jeden punkt w trakcie punktacji końcowej. Ponadto kredyty można w trakcie gry wykorzystać na inne sposoby, przede wszystkim do zakupu towarów w markecie.

Tura gracza kończy się po zagranie wszystkich kart z ręki (gracz musi zagrać każdą kartę, nawet jeśli jej efekt jest niekorzystny) i wykonaniu wybranych akcji (pamiętaj, że nie ma obowiązku wydania wszystkich zasobów, nie musisz wykonywać ruchu po statku, nawet jeśli masz jeszcze niewydane buty, nie musisz kupować kart, mimo że dysponujesz sprawnością itd.). Następnie należy umieścić wszystkie zagrane karty na swoim stosie kart odrzuconych i dobrać 5 nowych kart w ramach przygotowania do nowej tury. Wszelkie niewykorzystane zasoby – sprawność, miecze i buty – przepadają.

Po wykonaniu powyższego należy uzupełnić pulę kart przygody, dobierając karty z talii przygody, tak żeby w puli znalazło się 6 kart.

Niebieski gracz postanowił rozpocząć swoją turę od zagrania wszystkich 5 kart ze swojej ręki.



Dzięki temu wygenerował łącznie 5 sprawności, 4 miecze oraz 2 buty. Poza tym wskutek zagrania potknięcia został zmuszony do umieszczenia swojej kostki Brzdęk! w obszarze Brzdęk!

Wydając 1 but, gracz zdecydował się ruszyć poprzez korytarz, w którym znajdują się 2 symbole wrogów. Wydaje 2 miecze, aby uniknąć obrażeń od wrogów (nie może ich zignorować dzięki efektowi zagranego Szpiega Dżidaj, ponieważ ten efekt do aktywacji wymaga zagrania w tej samej turze innej karty należącej do frakcji Ruchu oporu).

Po wejściu do nowego pomieszczenia gracz podnosi znajdujący się w nim pomniejszy sekret i znajduje 2 kredyty (odkryty sekret kładzie przed sobą). Następnie wydaje drugi (i ostatni) but, by poruszyć się do punktu kontrolnego. Nawet gdyby miał jeszcze więcej butów, po wejściu do punktu nie mógłby ich już do końca tury wykorzystywać.

Wydając ostatnie 2 miecze, gracz pokonuje Szefa ochrony (karta tego wroga znajdowała się w puli kart przygody). W nagrodę otrzymuje -2 Brzdęk! Tym samym usuwa z obszaru Brzdęk! kostkę Brzdęk!, którą dodał w tej turze oraz jeszcze jedną kostkę, którą umieścił tam we wcześniejszej turze. Kostki kładzie z powrotem we własnych zapasach.

Gracz wydaje 5 sprawności, zdobywając Eksterminatora. Zabiera tę kartę z puli kart przygody i umieszcza na swoim stosie kart odrzuconych. Jako że kartę dopiero co zdobył, nie otrzymuje w tej chwili żadnych zapewnianych przez nią zasobów i efektów.

Po zagranie wszystkich kart i wykonaniu wybranych akcji niebieski gracz kończy turę. Dobiera nowe 5 kart ze swojej talii, po czym uzupełnia brakujące karty w puli kart przygody dwiema nowymi kartami z talii przygody.

Brzdęk!

Niektóre karty powodują wydanie hałasu, czyli tytułowy Brzdęk! Kiedy przyjdzie ci zagrać taką kartę, weź z własnych zapasów tyle kostek Brzdęk!, ile wskazuje karta i umieść je w obszarze Brzdęk!, znajdującym się na planszy.

Niektóre bardzo przydatne karty pozwalają na usuwanie kostek z obszaru Brzdęk! Za każdą uzyskaną ujemną wartość Brzdęk! możesz usunąć 1 swoją kostkę Brzdęk! z obszaru Brzdęk! Jeżeli nie masz tam wystarczającej liczby kostek, możesz uniknąć konieczności dodania kostek Brzdęk! w późniejszej części swojej tury, jeśli nakaże ci to jakiś efekt. Ewentualnie pozostała ujemna wartość Brzdęk! przepada wraz z końcem tury.



Krok 3: Cel

Lord Eradikatus może i wygląda głupkowato, ale nie opanował galaktyki przez przypadek. Kiedy tylko odkryje, co wyrabiacie na pokładzie jego statku, rzuci się w pogoń, angażując wszelkie narzędzia zniszczenia, jakimi dysponuje.

Na koniec tury każdego gracza jeżeli w puli kart przygody znajduje się mniej niż 6 kart, należy ją uzupełnić nowymi kartami z wierzchu talii przygody. Jeżeli którakolwiek z właśnie odkrytych kart posiadać będzie symbol ataku bossa, Lord Eradikatus przechodzi do ataku! (Ale tylko raz! Nie jest istotne, czy symbol ataku bossa pojawił się na 1, czy na kilku nowych kartach).



W celu przeprowadzenia ataku należy wziąć wszystkie kostki Brzdęk! znajdujące się w obszarze Brzdęk! i wrzucić je do kosmicznej sakwy. Po starannym wymieszaniu jeden z graczy losuje tyle kostek, ile wskazuje pole toru furii, na którym aktualnie znajduje się znacznik bossa. Każda wylosowana czarna kostka powinna być odłożona na bok (nie wraca do sakwy!), natomiast każda kostka w kolorze gracza oznacza zadanie 1 obrażenia (dokładne zasady przydzielania obrażeń zostały opisane w rozdziale **Krok 4: Ucieczka**). Niewylosowane kostki pozostają w sakwie i mogą zostać wylosowane w trakcie przyszłych ataków. Im więcej narobisz hałasu, tym większa szansa, że zwrócisz uwagę Eradikatusa i otrzymasz ranę. Staraj się wydawać Brzdęk! jak najrzadziej – to klucz do końcowego sukcesu!

Na końcu tury pomarańczowego gracza w puli kart przygody znajdują się zaledwie 3 karty. Tym samym należy ją uzupełnić o 3 nowe karty z wierzchu talii przygody. Po uzupełnieniu okazuje się, że na dwóch z nich znajduje się symbol ataku bossa – Lord Eradikatus przystępuje do natarcia! (oczywiście wykona tylko jeden atak).

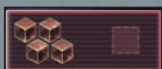
Wszystkie kostki znajdujące się w obszarze Brzdęk! zostają wrzucone do kosmicznej sakwy. Znacznik bossa znajduje się w tej chwili na siódmym polu toru furii, co oznacza konieczność wylosowania 4 kostek. Jako pierwsza zostaje wylosowana czarna kostka – nie wywołuje ona żadnego efektu i zostaje odłożona na bok. Jako kolejna wyciągnięta zostaje kostka niebieska, co oznacza jedno obrażenie dla niebieskiego gracza. Trzecia i czwarta kostka mają kolor pomarańczowy, co jest równoznaczne z 2 obrażeniami odniesionymi przez gracza pomarańczowego.

Wściekłość Lorda Eradikatusa będzie wzrastać wraz z postępem gry. Znacznik bossa należy przesunąć na torze furii o 1 pole do góry za każdym razem, gdy:

- Któryś z graczy zdobędzie żeton kodu dowodzenia.
- Któryś z graczy podniesie artefakt.
- Któryś z graczy odkryje dziennik (jeden z pomniejszych sekretów).

Im wyżej na torze furii znajduje się znacznik bossa, tym więcej kostek będzie losowanych w trakcie ataku bossa i tym większe będzie ryzyko otrzymania ran.

Ponadto rosnąca furia Eradikatusa wywołuje inne zagrożenia dla graczy (opisane poniżej), kiedy znacznik osiągnie któreś ze specjalnych pól toru furii.



Rozestanie łowców nagród. Na 3 polach w okolicach szczytu toru furii rozmieszczone są czerwone kostki łowców nagród. Kiedy znacznik bossa osiągnie jedno z takich pól, wszystkie znajdujące się na nim czerwone kostki należy przemieścić na obszar Brzdęk! Trafiają one do kosmicznej sakwy przy okazji najbliższego ataku bossa. Wylosowanie czerwonej kostki z sakwy oznacza 1 obrażenie dla **każdego** gracza! Co więcej, po wylosowaniu czerwona kostka wraca do obszaru Brzdęk! i przy kolejnym ataku znów trafi do sakwy.



Rozstawienie blokady. Gdy znacznik bossa dotrze do przedostatniego pola toru furii, należy wziąć znacznik blokady i umieścić go na wskazanym obok polu w module Doku przeładunkowego. W ten sposób ostatnie pomieszczenie na linii pasa transmisyjnego zostaje odcięte od reszty pasa. Korzystanie z pasa transmisyjnego nadal jest możliwe, ale nie wolno z jego użyciem przedostać się na pole znajdujące się w module Doku przeładunkowego.



Krok 4: Ucieczka

Historiami o okradzeniu samego Lorda Eradikatusa będziecie mogli się chwalić przez resztę życia. Ale wpierv musicie, jakimś cudem, przeżyć spotkanie z tyranem.

Zdrowie każdego z graczy jest zaznaczone na wskaźniku zdrowia w rogu planszy. Gdy gracz otrzymuje obrażenia podczas gry (a otrzyma je na pewno), należy kolejno umieszczać symbolizujące je kostki na wskaźniku zdrowia w danym kolorze, zaczynając od lewej strony.

- Jeśli obrażenia pochodziły od ataku bossa, należy wykorzystać kostki, które zostały wyciągnięte z kosmicznej sakwy (wyjątek: w przypadku wylosowania czerwonej kostki łowcy nagród, gracze używają kostki z własnych zapasów).
- Jeśli gracz przyjął obrażenia, przemieszczając się bez użycia mieczy przez korytarz z symbolami wrogów, należy wziąć kostki z własnych zapasów gracza. Uwaga! Samobójcom mówimy: nie! Nie można przejść przez korytarz z symbolem wroga, jeśli w efekcie tego przejścia gracz miałby stracić przytomność.



Niektóre efekty mogą leczyć obrażenia. Lecząc się, należy zabrać kostkę swojego koloru ze swojego wskaźnika zdrowia i umieścić ją z powrotem we własnych zapasach.

Jeśli wskaźnik zdrowia gracza kiedykolwiek się zapełni, gracz traci przytomność. Co się dzieje dalej, zależy od tego, co udało mu się do tej pory zdziałać:

- Jeśli gracz zdobył artefakt i przedostał się na obszar modułu Doku przeładunkowego, to zostaje uratowany przez swych sojuszników i przetransportowany na inny, bezpieczny statek. W związku z tym może policzyć na koniec gry zebrane przez siebie punkty zwycięstwa.
- Jeśli gracz nie zdobył artefaktu lub nie zdołał przedostać się na obszar modułu Doku przeładunkowego, dostaje się do niewoli. Nie zdobywa punktów i automatycznie przegrywa rozgrywkę.



Po zdobyciu artefaktu gracz może próbować wydostać się ze statku za pomocą kapsuły ratunkowej (znajdującej się w module Doku przeładunkowego). Jeśli uda mu się do niej dostać, zabiera ją z planszy wraz ze swoim pionkiem oraz wszystkimi kostkami w jego kolorze znajdującymi się w obszarze Brzdęk! Rywale będą musieli poszukać innej kapsuły. Żeton Kapsuły ratunkowej wart jest 20 pkt. zwycięstwa!

Uwaga: Gracz, który nie posiada artefaktu, nie może uciec za pomocą kapsuły, a jeśli straci przytomność, przegrywa!



Krok 5: Wielki finał

Dobre wyczucie czasu to kwestia kluczowa! Najlepiej ulotnić się ze statku, a rywali wpędzić w tarapaty, prowokując i tak już wściekłego Eradikatusa.

Gdy któryś z graczy opuści statek za pomocą kapsuły ratunkowej lub straci przytomność, nie wykonuje już swoich normalnych tur. Nie dodaje więcej kostek Brzdęk! do obszaru Brzdęk! Karty wpływające na wszystkich graczy nie wpływają już na takiego gracza. Jeśli jakieś kostki w jego kolorze zostaną wyciągnięte z kosmicznej sakwy, nie otrzymuje on obrażeń – kostki te są traktowane tak, jak czarne kostki. Gracz ten nie zagrywa już w swojej turze żadnych kart.

Zamiast tego, jedyną czynnością, jaką wykonuje w swojej turze, jest przeprowadzenie ataku bossa. Wrzuca do kosmicznej sakwy wszystkie kostki z obszaru Brzdęk!, po czym losuje z sakwy dokładnie 4 kostki. Liczba losowanych kostek jest stała – nie ma na nią wpływu pozycja znacznika bossa na torze furii ani żadne inne modyfikatory. Poza tym zastosowanie mają wszystkie inne zasady ataku bossa.

W grze 2-osobowej gracz, który uciekł lub stracił przytomność, losuje w swojej turze 6 kostek (zamiast 4).

Uwaga: W przeciwieństwie do *Brzdęk!* Nie drażnij smoka **wszyscy** gracze, którzy uciekli albo stracili przytomność, przeprowadzają w swojej turze atak bossa!

Gdy wszyscy gracze uciekną ze statku lub stracą przytomność, gra się kończy. Gracze, którzy zdobyli artefakt i uciekli (lub przynajmniej dotarli z nim do Doku przeładunkowego), podliczają zdobyte punkty, sumując:



Wartość zdobytego artefaktu.



Punkty z innych zdobytych żetonów.



Kredyty (każdy kredyt wart jest 1 pkt).



Punkty z kart będących częścią ich talii (wartość punktowa kart znajduje się w ich prawym górnym rogu).

Posiadacz największej liczby punktów zostaje okrzyknięty Arcyzłodziejem Galaktyki! W przypadku remisu zwycięzcą zostaje ten spośród remisujących, który zdobył artefakt o wyższej wartości.

Manewry zaawansowane

Nie zapominaj o nauce nowych sztuczek – nigdy nie wiesz, która z nich uratuje ci skórę.

Brak kostek Brzdęk! – Jeśli graczowi wyczerpią się kostki Brzdęk! w jego własnych zapasach, to nie może dobrowolnie przyjmować obrażeń, przechodząc przez korytarze z symbolami wrogów. Ponadto nie może zostać zmuszony do dodawania kostek Brzdęk! do obszaru Brzdęk! na planszy – może hałasować do woli (przynajmniej do czasu, gdy nie odzyska jakichś kostek dzięki leczeniu).

Jednakże, jeżeli z kosmicznej sakwy została wylosowana czerwona kostka łowcy nagród, a gracz nie posiada w zapasach kostek Brzdęk!, które mógłby wykorzystać do oznaczenia obrażenia, należy użyć do tego celu czarnej kostki odłożonej na bok, po wcześniejszym ataku bossa.

Kolejność zagrywania kart – Efekty niektórych kart zależą od posiadanych rzeczy albo tego, co gracz zrobił w swojej turze. Uzyskuje się te efekty niezależnie od kolejności zagrywania kart.

Przykłady: Karta Małpobot 3000 mówi: „+3 Brzdęk! Dobierz 3 karty” oraz zapewnia bonus, który zostaje aktywowany dzięki zagraniam innej karty należącej do frakcji Naukowców: „-3 Brzdęk!”. Jeżeli w momencie zagrania Małpobota nie posiadasz w obszarze gry innej karty Naukowców, ale zagrasz ją w później w tej samej turze, wraz z zagranieniem tej karty otrzymasz -3 Brzdęk!

Gwiezdny skunks generuje 2 zasoby sprawności i mówi: „Jeżeli posiadasz Więźnia w swoim obszarze gry lub stosie kart odrzuconych, [3]” Jest dozwolone, aby sprawność wygenerowaną przez zagranego Gwiezdnego skunksa wydać na zdobycie Więźnia z puli kart przygody, a ponieważ zdobyte karty odkładamy zawsze na stos kart odrzuconych, to w tym momencie otrzymujesz 3 kredyty w wyniku działania zagranej przed momentem karty Gwiezdnego skunksa.

Kryształy mocy – Po wejściu do niektórych pomieszczeń gracze otrzymują w nagrodę kryształ mocy. Część kart zapewnia bonusowe efekty (można je poznać po symbolu kryształu), które aktywują się na podobnej zasadzie, jak bonusy za frakcje. Jeżeli posiadasz kryształ mocy możesz z tych bonusów korzystać. Bonusowy efekt aktywuje się tylko raz w turze nawet jeżeli posiadasz więcej niż 1 kryształ mocy.

Nagrody – Wejście gracza do niektórych pomieszczeń nagradzane jest kredytami, leczeniem lub kryształem mocy. Po wejściu do takiego pomieszczenia należy po prostu odebrać wskazaną nagrodę.



Natychmiast – Instrukcja podana na karcie po tym słowie kluczowym jest rozpatrywana, gdy karta jest odkrywana i dokładana do puli kart przygody (przed ewentualnym atakiem bossa, który mógł zostać wywołany przez dokładanie kart do puli kart przygody na końcu tury gracza).



Obszar gry – Gdy gracz zagrywa karty podczas swojej tury, trafiają one do jego obszaru gry (przestrzeni tuż przed nim). Pomaga to śledzić karty wykorzystane podczas danej tury. Jeśli gracz musi przetasować swój stos kart odrzuconych podczas rozgrywanej tury, nie przetasowuje kart znajdujących się w jego obszarze gry.

Odrzuć – Niektóre karty nakazują odrzucić kartę. Odrzucana karta jest odkładana na stos kart odrzuconych danego gracza. Można odrzucać z ręki tylko te karty, które nie zostały jeszcze zagrane. Odrzucana karta nie wywołuje swojego normalnego efektu, co oznacza, że odrzucanie

może być przydatnym sposobem obejścia kart, które generują Brzdęk! Jeśli polecenie nakazuje odrzucić kartę, aby otrzymać coś w zamian, to trzeba faktycznie jakąś kartę odrzucić, aby dostać opisaną nagrodę.

Przykład: karta Żelazny-Lew mówi: „Odrzuć 1 kartę, aby dobrać 1 kartę”. Jeżeli gracz nie ma na ręce karty do odrzucenia, to nie będzie mógł dobrać 1 karty.

Ograniczone elementy – Większość elementów gry jest ograniczona i może ulec wyczerpaniu, jeżeli gracze nazbierają ich wystarczająco wiele. W szczególności może dotyczyć to kryształów mocy, towarów z marketu oraz kart z rezerwy (FAZR, Śmiało kroczyć..., Rdzeń pamięci). Jedynym nieskończonym elementem są kredyty. Jeżeli zabraknie reprezentujących je żetonów, gracze powinni zastosować dowolny zamiennik.

Teleportuj się – **Teleportacja wynikająca z kart** (nie mylić z portalem) jest specjalną formą ruchu, która pozwala na przemieszczenie się do **dowolnego pomieszczenia połączonego korytarzem z bieżącym pomieszczeniem**. Nie trzeba używać butów, ignoruje się symbole wrogów. Można nawet skorzystać z zamkniętych (nie posiadając klucza) lub jednokierunkowych (w przeciwnym kierunku) korytarzy, przez które normalnie nie dałoby się przejść. Nie można natomiast teleportować się z jednego pomieszczenia pasa transmisyjnego do innego pomieszczenia na linii pasa – nie uważa się ich za połączone korytarzem! Teleportacja nie wywołuje negatywnych efektów. Po skorzystaniu z niej można się dalej normalnie poruszać, korzystając z butów. Należy jednak pamiętać, że jeśli gracz wszedł do punktu kontrolnego albo skorzystał z pasa transmisyjnego lub portalu, to do końca tury nie może więcej korzystać z butów (natomiast może się teleportować).

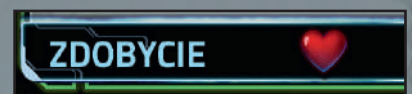
Usuń – Niektóre karty i efekty mogą spowodować wyrzucenie karty z gry. Usuwa to daną kartę całkowicie z talii gracza, co może być bardzo korzystne w przypadku dość słabych kart, stanowiących talię startową gracza. Gdy karta jest usuwana z gry, gracz wybiera ją ze wskazanego miejsca (zazwyczaj swojego stosu kart odrzuconych lub obszaru gry) i odkłada do pudełka na końcu tury.

Jeżeli gracz aktywuje efekt „jeżeli usunąłeś jakąkolwiek kartę w tej turze”, aktywuje go tylko **raz w turze**, nawet jeśli usunął w niej wiele kart. Możliwe jest usunięcie karty zapewniającej efekt i nadal aktywowanie tego efektu.

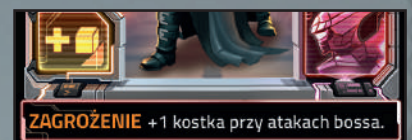
Przykład: Karta Hakowanie konta mówi: „Jeżeli usunąłeś jakąkolwiek kartę w tej turze, +[2]” W wyniku działania tej karty nie możesz w trakcie tej samej tury otrzymać więcej niż 2 kredyty bez względu na to, ile kart zostało usuniętych. Możesz usunąć kartę Hakowanie konta i w ten sposób aktywować jej efekt.

Wyczerpanie talii przygody – Jeżeli na końcu tury kogoś z graczy niemożliwe stanie się uzupełnienie puli kart przygody, tak aby znajdowało się w niej 6 kart, wówczas wszyscy gracze znajdujący się na statku **natychmiast tracą przytomność, a gra się kończy!**

Zdobycie – Instrukcja podana na karcie po tym słowie kluczowym jest wykonywana raz, gdy gracz zdobywa daną kartę z puli kart przygody (a nie, kiedy ją później zagrywa z ręki).



Zagrożenie – Za każdą kartę z tym słowem kluczowym obecna w puli kart przygody losuje się dodatkową kostkę z kosmicznej sakwy podczas każdego ataku bossa.



Podziękowania

Pomysł i projekt gry

Paul Dennen

Producent wykonawczy

Scott Martins

Kierownictwo artystyczne, projekt graficzny

Rayph Beisner, Derek Herring, Levi Parker, Nate Storm, Franz Vohwinkel

Ilustracje na kartach

Edrian Paolo Baydo, Rayph Beisner, Michael Anthony Gonzalez, Christian Adrienne Gumaya, Rastislav Le, Giorgio Alfonso Maesa, Paul Roberts Medalla, Raul Ramos, Alben John Tan

Produkcja

Evan Lorentz, Tim McKnight

Dodatkowe projektowanie gry

Andy Clautice, Darrell Hardy, Evan Lorentz

Opracowanie gry

Matt Nass

Wersja polska

Lucrum Games

Tłumaczenie

Łukasz Gralak

Konsultacje

Marysia Kidawska-Adamiak, Sebastian Adamiak

Redakcja

Bartosz Chlebicki

Skład graficzny

Łukasz Kempieński

Specjalne podziękowania dla:

Wszystkich wspaniałych członków zespołu Dire Wolf Digital oraz ich przyjaciół i rodzin, którzy pomagali w testowaniu gry.



www.direwolfdigital.com

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

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



www.lucrumgames.pl

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

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



www.renegadegames.com

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

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

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

Wydane przez: Dire Wolf Digital i Renegade Game Studios.
© 2019 Dire Wolf Digital, LLC. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Podręczny przewodnik

Wielkie sekrety



Mega dopalacz zdrowia

Użyj w dowolnej turze, aby uleczyć 2 obrażenia. (zatrzymaj do momentu użycia, potem odłóż do pudełka)



5 kredytów

Ten sekret liczy się, jak każdy inny żeton kredytów. Możesz zachować go do końca gry lub wydać na normalnych zasadach.



Przebłysk geniuszu

Natychmiast po zdobyciu dobierz 3 karty ze swojej talii, a żeton odłóż do pudełka.



Plany statku

Zachowaj ten sekret, będzie wart 7 punktów zwycięstwa na końcu gry. To NIE jest artefakt!



Szósty kryształ

Zachowaj ten sekret, liczy się on jak kryształ mocy. Dodatkowo na końcu gry zapewnia 3 punkty za każdy posiadany przez ciebie kryształ mocy (uwzględniając jego samego).



Granat dźwiękowy

Natychmiast po zdobyciu wszyscy twoi rywale wydają +3 Brzdęk! Odłóż żeton do pudełka.

Towary z marketu



Klucz uniwersalny

Pozwala graczowi korzystać z korytarzy z symbolem kłódki. Jest też wart 5 punktów zwycięstwa na koniec gry.



Karta dostępu

Pozwala graczowi korzystać z portalu. Jest też warta 5 punktów zwycięstwa na koniec gry.



Apteczka

Natychmiast po zakupie leczy 2 obrażenia. Jest też warta 5 punktów zwycięstwa na koniec gry.



Kontrabanda

Niektóre karty zapewniają bonusowe efekty, które można aktywować, posiadając kontrabandę. Jest też warta 10 punktów zwycięstwa na koniec gry.

Pomniejsze sekrety



Dopalacz zdrowia

Użyj w dowolnej turze, aby uleczyć 1 obrażenie. (zatrzymaj do momentu użycia, potem odłóż do pudełka)



Dopalacz refleksu

Użyj w dowolnej turze, aby otrzymać 1 but. (zatrzymaj do momentu użycia, potem odłóż do pudełka)



Dopalacz siły

Użyj w dowolnej turze, aby otrzymać 2 miecze. (zatrzymaj do momentu użycia, potem odłóż do pudełka)



2 kredyty

Ten sekret liczy się, jak każdy inny żeton kredytów. Możesz zachować go do końca gry lub wydać na normalnych zasadach.



Paszport polsatu

Użyj w dowolnej turze, aby aktywować wszystkie dotąd nieaktywowane bonusowe efekty kart, które odnoszą się do jakiegokolwiek frakcji (ale NIE te, które wymagają posiadania kryształu mocy albo kontrabandy). (zatrzymaj do momentu użycia, potem odłóż do pudełka)



Dezintegrator

Na końcu tury, w której zdobędziesz ten sekret, usuń kartę ze swojego obszaru gry lub stosu kart odrzuconych. Żeton odłóż do pudełka.



Dziennik

Zachowaj ten sekret, będzie wart 3 punkty zwycięstwa na końcu gry. Ponadto przesun znacznik bossa na torze furii o 1 pole do góry. (Lord Eradikatus nie lubi, gdy ktoś czyta jego prywatne pamiętniki).

Porty danych



Brzdęk! Umieść tyle swoich kostek Brzdęk! w obszarze Brzdęk!, ile wskazano symboli.



Kredyty: Weź tyle kredytów, ile wskazano na symbolu.



Leczenie: Ulecz tyle obrażeń, ile wskazano serduszek.



Kryształ mocy: Weź kryształ mocy.



Sprawność: Generujesz tyle sprawności, ile wskazano na symbolu. Jeżeli nie wydasz jej do końca tury, przepada.



Miecze: Generujesz tyle mieczy, ile wskazano symboli. Jeżeli nie wydasz ich do końca tury, przepadają.