BŘINK!™ Družina dobrodruhů

Cech zlodějů hledá nové tváře. BŘINK! Družina dobrodruhů *rozšiřuje vaši partu lupičů prohledávajících podzemí až na šest! Co takhle nová totožnost? Vžijte se do role jedné ze šesti jedinečných postav, z nichž každá má vlastní základní balíček a zvláštní schopnosti! Ale pozor: strašlivá hydra Hexavultus se svých pokladů nehodlá jen tak vzdát…*

Obsah hry

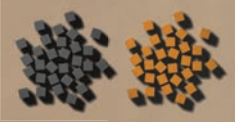
127 karet

35 karet podzemí

12 karet zálohy
4× Žoldák, 4× Průzkum,
4× Tajemná kniha

Dva běžné základní balíčky po 10 kartách

Šest základních balíčků postav po 10 kartách



60 kostiček hluku
30 od každé ze dvou
nových barev hráčů

6 figurek hráčů

Figurka bosse

Přídavná deska

1 batoh,
1 zlatá koruna,
1 univerzální klíč

Deska krámku

5 artefaktů

3× Plášť neviditelnosti

Zlaťáky

6 desek postav

2 žetony mistra lupiče

Žetony postav
4× Branec, 1× Krveprolití, 10× Mana,
7× Ozubené kolo, 3× Chování

18 malých pokladů

Příprava hry

S rozšířením BŘINK! *Družina dobrodruhů* se může na dobrodružnou honbu za poklady vydat 5 nebo 6 hráčů na kterémkoli dostupném herním plánu. To zahrnuje všechny rozšiřující herní plány pro BŘINK! *Velká podzemní loupež*. (Neměli byste je však míchat s CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated*, **dokud** nedohrajete kampaň. Papírování je noční můra.)

Pokud není uvedeno jinak, nově přidané komponenty nepoužívejte, pokud hrajete ve 4 nebo méně hráčích. (Důvodem je záměrné omezení některých komponent.) Jednotlivé kroky přípravy hry jsou upraveny následovně:

A BŘINK! *Družina dobrodruhů* obsahuje 30 kostiček hluku ve dvou nových hráčských barvách a nové figurky jak pro tyto barvy, tak pro čtyři již existující barvy.

Toto rozšíření obsahuje dva balíčky po 10 kartách, které jsou totožné se čtyřmi balíčky v původní hře (6× Loupení, 2× Klopýtnutí, 1× Úkrok a 1× Po kolenou). Pokud chcete hrát všichni se stejným balíčkem, vezme si pátý, případně šestý hráč jeden z těchto balíčků.

Místo toho si může každý hráč vybrat jednu ze šesti postav z tohoto rozšíření (i ve 4 nebo méně hráčích). Každý hráč si vezme desku postavy, její základní balíček a všechny související komponenty pro danou postavu. Tyto komponenty jsou podrobně popsány v kapitole Postavy.

B K původním sedmi artefaktům přidejte pět artefaktů z tohoto rozšíření. Pokud hraje 5 hráčů, zamíchejte všechny artefakty lícem dolů a poté náhodně vyberte dva, které vyřadíte ze hry (vrátíte je do krabice).

Umístěte všechny artefakty na jejich políčka na herním plánu (10 artefaktů při hře 5 hráčů, 12 při hře 6 hráčů). Artefakty se stejnými bodovými hodnotami umístěte na stejné pole, přičemž původní zlatou verzi položte navrch a novou stříbrnou verzi dospod.

Všimněte si, že některá rozšíření obsahují artefakty s různými bodovými hodnotami (například 33bodový artefakt v BŘINK! Expedice Chrám opičích vládců). *Pokud na herním plánu není pole pro jeden z nových stříbrných artefaktů, umístěte jej na pole s artefaktem s nejbližší hodnotou a žeton s vyšší hodnotou položte navrch.*

C V přípravě velkých pokladů se nic nemění.

D Přidejte nové žetony malých pokladů k těm z původní hry. Zamíchejte je a umístěte je všechny lícem dolů do zásoby. (Nerozmisťujte je na herní plán.)

Nové žetony malých pokladů mají barevně odlišené pozadí, abyste je mohli oddělit pro hru, ve které je nepotřebujete.

E Desku krámku umístěte vedle herního plánu. Toto bude váš krámek. Přidejte nové žetony batohu, zlaté koruny a univerzálního klíče k původním a všechny je umístěte na desku krámku.

Na desku krámku umístěte také žetony pláště neviditelnosti. (Můžete je použít, i když hrajete ve 4 nebo méně hráčích, ale v takovém případě byste měli použít pouze dva pláště a ne všechny tři.)

F V přípravě opičích sošek se nic nemění.

G Podle potřeby přidejte nové žetony mistra lupiče pro pátého a šestého hráče.

H Přidáním nových zlaťáků ke stávajícím zvýšíte velikost zásoby peněz. (Můžete je použít, i když hrajete ve 4 nebo méně hráčích, zásoba zlaťáků není nijak omezena.)

I Umístěte novou přídavnou desku (s ukazatelem hněvu a ukazateli zdraví pro pátého a šestého hráče) ke spodnímu okraji herního plánu. Figurku draka umístěte na první políčko ukazatele hněvu na přídavné desce. (Původní figurku draka můžete nahradit novou figurkou hydry.)

J V přípravě kostiček draka a pytlíku se nic nemění.

K Přidejte 4 nové kopie karet Žoldák, Průzkum a Tajemná kniha do odpovídajících balíčků.

L Zamíchejte nových 35 karet podzemí do stávajícího balíčku podzemí. (Můžete je použít, i když hrajete ve 4 nebo méně hráčích, ačkoliv jsou navrženy pro hru více hráčů.)

M Každý hráč umístí svoji figurku před vstup do podzemí, zamíchá svůj základní balíček a jako obvykle si dobere pět karet.

N Nedochází k žádným změnám v množství kostiček hluku, které první až čtvrtý hráč umístí na pole s nápisem „BŘINK!“. Stejně jako čtvrtý hráč, ani pátý a šestý hráč neumisťují žádnou kostičku na pole „BŘINK!“. Pátý hráč si však ze zásoby vezme 1 zlaťák, šestý hráč si vezme 2 zlaťáky.

Pětičlenná (nebo šestičlenná) skupina!

Ať už při hře používáte nové postavy, nebo ne, tato nová pravidla se budou vztahovat na hry pro 5 a 6 hráčů.

Sebrání artefaktu

Mnoho místností nyní obsahuje dva artefakty, což umožňuje dvěma různým hráčům získat jeden z nich. První hráč, který tak učiní, si vezme zlatý artefakt. Druhý hráč, který tak učiní, si vezme stříbrný artefakt.

Pokud při sčítání bodů na konci hry dojde k rovnosti mezi hráči, kteří mají oba artefakty stejné hodnoty, vyhrává hráč se zlatým artefaktem (tedy ten, který artefakt sebral dříve).

Malé poklady

Malé poklady se nyní během přípravy umisťují do zásoby, nikoli na herní plán. Když během svého tahu hráč vstoupí na pole s malým pokladem, vezme si ze zásoby náhodně jeden žeton malého pokladu a odhalí jej. V každém tahu si může hráč vzít z jednoho pole pouze jeden malý poklad. (Chce-li si vzít další malý poklad ze stejného pole, musí na něj znovu vstoupit v dalším tahu.)

Během hry se může stát (i když je to vzácné), že vám žetony malých pokladů dojdou; v takovém případě při vstupu do místnosti s malým pokladem hráč nezíská nic.

Lektvar nenápadnosti
Tento nový malý poklad použijte ve svém tahu, abyste dostali -1 *Břink!* a každý soupeř dostal + 1 *Břink!*. Můžete jej použít, i když nemáte žádné kostičky hluku k odstranění.
(*Žeton nemusíte použít ihned, můžete si jej ponechat a po použití jej vrátit do krabice.*)

Zboží z krámku

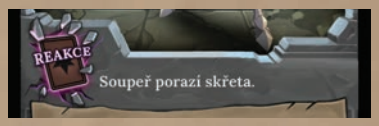
Batoh
Ačkoli batoh stále umožňuje vlastnit další artefakt, nikdy nemůžete vzít dva artefakty ze stejné místnosti.

Plášť neviditelnosti
Toto nové zboží vám umožní ignorovat při pohybu nestvůry v tunelech.
(*Navíc má na konci hry hodnotu 5 bodů.*)

Nové efekty na kartách

Na kartách z tohoto rozšíření se objevují tyto nové efekty

Reakce



Mnoho nových karet v rozšíření má text označený slovem Reakce. Je to způsob, jak se zapojit do hry během soupeřova tahu a efektivně rozšířit počet karet v ruce před svým tahem.

Pokud bude splněna podmínka popsaná v reakci, může to hráč oznámit a zahrát kartu z ruky před sebe. Ihned si dobere novou kartu ze svého balíčku.

V okamžiku, kdy hráč kartu zahraje jako reakci, nepoužívá žádné zdroje ani text na kartě. Místo toho zůstane v jeho herní oblasti, dokud nepřijde jeho další tah. V tomto tahu ji přidá ke všem ostatním kartám, které nyní zahraje: získá její zdroje a vyhodnotí její text, jako by ji právě zahrál.

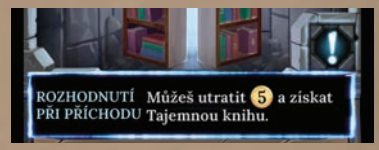
Příklad: Při doplňování nabídky podzemí na konci soupeřova tahu se v nabídce objeví nestvůra. Hráč zareaguje svou Vražedkyní a okamžitě si dobere kartu. 2 boje ani -2 Břink! nezískává až do svého dalšího tahu.

Pokud bude podmínka reakce splněna dříve v soupeřově tahu, může na ni hráč reagovat i později v jeho tahu; nemusí tak učinit okamžitě při splnění podmínky. Pokud hráč zareaguje a dobere si kartu, nově dobraná karta mu může také umožnit reagovat (na stejnou nebo jinou podmínku).

Reakci nelze použít k dobrání další karty během vlastního tahu – hráči musí reagovat během tahu soupeře (nebo, v případě některých karet, *mezi* tahy, při doplňování nabídky podzemí). Pokud hráč zahraje kartu s reakcí ve svém vlastním tahu, stále získá vše ostatní, co je na ní zobrazeno – jen si nedobírá kartu navíc.

U reakcí je obzvláště důležité pamatovat na to, že hráči by neměli mít mezi tahy prázdné ruce; každý tah vždy končí dobráním karet do ruky pro další tah. (Tah hráče tím končí a *poté* doplní nabídku podzemí.)

Rozhodnutí při příchodu



Některé nové karty s efektem PŘÍCHOD dávají všem hráčům na výběr. Každý hráč se rozhodne, zda provede to, co karta nabízí, a to počínaje hráčem, který se chystá začít svůj tah (nebo v případě, že karta přijde během tahu, hráčem, jehož tah probíhá).

Pokud efekt ROZHODNUTÍ PŘI PŘÍCHODU uvádí dvě různé možnosti, každý hráč si *musí* vybrat jednu z nich.

Příklad: Když Leprikón dorazí do nabídky podzemí, hráči si musí vybrat: buď si vezmou 2 zlaťáky a +1 Břink!, nebo si vezmou 5 zlaťáků a +3 Břink!

Karty z tohoto rozšíření poznáte podle tohoto vodoznaku v textovém poli karet. Vodoznaky můžete použít k třídění a odstraňování karet, když chcete hrát bez tohoto rozšíření (nebo je odstraňovat během hry, když jsou doplněny do nabídky podzemí).

Postavy

BŘINK! *Družina dobrodruhů* obsahuje šest unikátních postav, které můžete použít ve hře (i při hře ve 4 nebo méně hráčích).

Postavy v tomto rozšíření jsou vytvořeny pro hru proti jiným postavám. Nepoužívejte je při hře proti běžným základním balíčkům. Pokud chcete, můžete tyto postavy kombinovat s jakoukoli postavou z rozšíření CLANK! *Legacy: Acquisitions Incorporated - balíček pro vyšší management* nebo *balíček pro tým* „C“.

Během přípravy si vezměte desku vybrané postavy a položte ji před sebe spolu se speciálními žetony, které budete potřebovat (jak je popsáno v části věnované vaší postavě). Nahraďte běžný základní balíček 10 karet základním balíčkem 10 karet pro svou postavu (ten obsahuje tři jedinečné karty). Karty v balíčku postavy poznáte podle symbolu na pravém okraji karty.

Nezlomná válečnice Agnet velí jednotkám Krále hor. Její a králův hlas jsou zajedno, stejně jako jejich touha vzít si zpět vše, co ztratili kvůli Nictotraxian a Hexavultovi.

Během přípravy si vezměte čtyři žetony branců a položte je na desku postavy.

Kdykoli získáte kartu spojence, můžete utratit jeden žeton brance (vrátit jej do krabice) a položit kartu navrch svého balíčku místo na odkládací balíček jako obvykle.

Jedna karta v balíčku, ***Inspirace***, vám umožňuje na konci tahu položit jednu kartu spojence navrch balíčku, místo toho, abyste ji spolu s ostatními kartami odložili.

Agnet začíná hru se spojencem ***Povstalecké páže*** v balíčku. Má také kartu ***Obranný postoj***, která jí dává meče, pokud je v křišťálové jeskyni.

Agnetin základní balíček obsahuje 5× Loupení, 2× Klopýtnutí, 1× Obranný postoj, 1× Inspiraci a 1× Povstalecké páže.

Drancování pokladnic je pro elfského dobrodruha D'allana zábavou, ale nejde mu jen o osobní prospěch. Své nejvzácnější nálezy chce vystavit v muzeu, aby se jimi mohl pokochat každý.

D'allan nepoužívá žádné další žetony.

Během hry umístěte první získané dračí vejce na určené místo na desce postavy. Totéž proveďte s prvním artefaktem, korunou a opičí soškou. Tyto čtyři žetony jsou vaše „nálezy“ a tři karty v balíčku vám za jejich vlastnictví dávají bonusy - za ***Sbírku*** dostanete zlaťáky, zatímco za ***Soupeření*** a ***Exponát*** jednu speciální odměnu (v závislosti na nálezu):

Dračí vejce – -2 *Břink!*.

Opičí soška – Zničte kartu ***Loupení*** ze své herní oblasti nebo z odkládacího balíčku.

Koruna – V tomto tahu nemusíte ukončit svůj pohyb v křišťálových jeskyních.

Artefakt – V tomto tahu můžete nakupovat v krámku. (Libovolný počet zboží za obvyklou cenu.)

Příklad: Máte dračí vejce a artefakt na desce postavy. Pokud zahrajete kartu Exponát, můžete si vybrat buď nákup v krámku, nebo -2 Břink!.

Pokud soupeři objeví vaše nálezy dříve než vy, nemusíte se bát - tři D'allanovy karty na tuto situaci reagují.

D'allanův základní balíček obsahuje 5× Loupení, 2× Klopýtnutí, 1× Sbírku, 1× Exponát a 1× Soupeření.

Strašlivý ork Garignar byl sice kdysi Hexavultovým příslušnovačem, ale poznal, že jeho cesty jsou nedobré. Nyní se vrací do podzemí, které kdysi strážil – ne aby bojoval s dobrodruhy, ale aby okradl hydru!

Během přípravy si vezměte žeton krveprolití a umístěte jej na pole „ZAČÁTEK“ na své desce.

Za prvního nepřítele, kterého v každém kole porazíte (dokonce i skřeta), posuňte žeton krveprolití o jedno pole po směru hodinových ručiček na kruhu odměn na své desce a vezměte si odměnu, na kterou jste se posunuli. Boj s nestvůrou při přesunu skrz chodbu *neposune* žeton krveprolití.

Na většině polí si musíte vybrat jednu ze dvou různých odměn: 1 zlaťák nebo 1 dovednost, 1 zručnost nebo 1 pohyb, 2 zlaťáky nebo dobrání karty a 2 zručnosti nebo vyléčení jednoho zranění. Čtvrté pole vás odmění malým pokladem ze zásoby.

Garignar začíná hru s kartou ***Pecka***, která mu do začátku dává 2 meče. ***Obírání*** mu přinese zlaťáky za porážku nestvůr v chodbách a kartou ***Plundrování*** může reagovat, když jeho soupeři porazí nestvůru.

Garignarův základní balíček obsahuje 5× Loupení, 2× Klopýtnutí, 1× Plundrování, 1× Obírání a 1× Pecku.

Kradení je mnohem snazší, když používáte magii! Talentovaná kouzelnice Lenara se rozhodla využít svých schopností ke krádežím a zisku.

Během přípravy umístěte 10 žetonů many do zásoby *vedle* desky postavy.

Dvě karty v balíčku, ***Soustředění*** a ***Učení***, vám umožňují získávat manu (s bonusovou manou za poklady, lektvary a Tajemné knihy). Když získáte manu, umístěte ji na desku postavy. Manu, kterou jste získali, udržujte odděleně od many v zásobě!

Kdykoli během svého tahu můžete za získanou manu seslat tři různá kouzla. Každé kouzlo lze seslat pouze jednou za tah.

Proměna – Stojí 3 many a umožňuje odložit kartu a poté si kartu dobrat.

Zdvojení – Stojí 5 man a vytvoří virtuální kopii libovolné karty ve vaší herní oblasti (všechny její zdroje a text).

Levitace – Stojí 7 man a umožňuje vám okamžitě získat kartu, aniž byste museli platit její obvyklou cenu. Dáte si ji do ruky, což znamená, že ji v tomto tahu zahrajete.

Odstraňte veškerou spotřebovanou manu z desky postavy a vraťte ji do zásoby žetonů many. Na desce postavy můžete mít nejvýše 10 žetonů many, více jich získat nemůžete.

Většina postav začíná hru se dvěma pohyby v balíčku, ale jedna z nich je u Lenary nahrazena kartou ***Magický přesun***, což jí umožňuje teleportaci!

Lenařin základní balíček obsahuje 5× Loupení, 2× Klopýtnutí, 1× Soustředění, 1× Magický přesun a 1× Učení.

Roboop Prima, který přežívá od dob opičích vládců, je největším nezcela živým památníkem jejich civilizace. Sbírá všechny poklady, které najde, bez ohledu na hluk, který při tom způsobí.

Během přípravy si vezměte sedm žetonů ozubených kol a umístěte je na sedm polí na své desce.

Kdykoli jste zraněni při útoku draka, odstraňte žeton ozubeného kola nejvíce vlevo a vraťte ho do krabice. Při každém útoku odstraňte pouze jeden žeton ozubeného kola, bez ohledu na to, kolik zranění utrpíte. Žetony neodstraňujte, pokud utrpíte zranění jiným způsobem (například při přesunu skrz chodbu se symbolem nestvůry). Při léčení zranění nevracejte žádné žetony ozubených kol.

Když odstraníte žetony ozubených kol, odhalíte odměny uvedené pod nimi. Během *každého* svého tahu získáte *všechny* odměny, které jste odhalili: body zručnosti, boje a pohybu.

Roboop Prima je hlučný, má dvě karty – ***Spěch*** a ***Odolnost*** -, které přidávají *Břink!*. Karta ***Odolnost*** vás však také léčí, zatímco karta ***Spěch*** se projeví až po sebrání artefaktu (a pak vám také dává zlaťáky navíc). Nezapomeňte si vzít opičí sošku pro rychlejší pohyb, protože jakmile ji získáte, umožní vám ***Vyvolenost*** přesun křišťálovými jeskyněmi bez zastavení.

Roboopův základní balíček obsahuje 5× Loupení, 2× Klopýtnutí, 1× Spěch, 1× Odolnost a 1× Vyvolenost.

Je to kocour. Mohli byste se ho zeptat, jak to, že je také profesionální zloděj, ale opravdu čekáte odpověď?

Během přípravy si vezměte tři žetony chování a umístěte je lícem nahoru na desku postavy na odpovídající místa: 1 zručnost na pole hraní, 1 boj na pole syčení a 1 pohyb na pole běhání.

Dvě karty z balíčku, ***Statečnost*** a ***Procházka***, vám říkají, abyste otočili žeton chování lícem dolů. Musíte si vybrat jeden z lícem nahoru otočených žetonů. Pro tento tah získáte na něm uvedený zdroj.

Pokud jsou na konci vašeho tahu (před doplněním nabídky podzemí) všechny tři žetony chování lícem dolů, vyvoláte dračí útok! (Toto není dobrovolné.) Vytáhněte přesně čtyři kostičky, přičemž ignorujte aktuální pozici figurky draka na ukazateli hněvu (a jakékoli další hrozby z nabídky podzemí nebo z ukazatele konce hry). Kostky vaší barvy, které jsou vytaženy, vás nezraní. Místo toho tyto kostky vraťte do své zásoby. (S ostatními kostkami se zachází jako obvykle.)

Jakmile je útok vyřešen, doberte si karty a otočte všechny tři žetony chování lícem nahoru, abyste je měli k dispozici i v dalších tazích. (Nakonec doplňte nabídku podzemí, pokud je to nutné. To může způsobit další dračí útok.)

Procházka zdvojnásobí odměnu z žetonu chování, který otočíte, pokud máte artefakt. Je tu však ještě jeden záludný trik: ***Tiché našlapování*** umožňuje ignorovat nestvůry v chodbách.

Fouskův základní balíček obsahuje 5× Loupení, 2× Klopýtnutí, 1× Statečnost, 1× Procházku a 1× Tiché našlapování.

Tvůrci

Autor hry
Evan Lorentz

Vedoucí vývoje
Paul Dennen

Výkonný producent
Scott Martins

Autor postav a ilustrace
Raul Ramos

Grafický design
Anika Burrell, Derek Herring,
Nate Storm, Alain Viesca

Ilustrace na kartách
Justine De Leon, Harvey Heinrich, Rastislav Le, Samson Ledesma, Paul Roberts Medalla,
Lorene Angel Mocorro, Melvin Quito, Raul Ramos

Výroba
Evan Lorentz

Dodatečné úpravy a vývoj
Tim McKnight, Yuri Tolpin

Speciální poděkování:
Všichni úžasní členové týmu Dire Wolf Digital a jejich přátelé a rodiny, kteří pomáhali při testování BŘINK!

www.direwolfdigital.com
/direwolfdigital
@direwolfdigital.bsky.social

www.rexhry.cz
/REXhry
@rexhrycz

Český překlad

Překlad a sazba pravidel: Vladimír Smolík, **Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová
Redakce: Daniel Knápek, Jan Březina

Vydavatel: Dire Wolf Digital.
© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Všechna práva vyhrazena.
Dire Wolf a logo Dire Wolf jsou registrovanými ochrannými znákami Dire Wolf Digital, Inc.