

BŘINK!

V katakombách
PODSVĚTÍ

Hluboko pod katakombami se nachází říše plná nevýslovného bohatství... a ohromného nebezpečí! Pokoušejte svůj osud v bájném podsvětí.

Na trzích v podsvětí vás lákají jedinečné předměty a tajemné karty osudu přinášejí nové možnosti, jak získat více bodů. Objevte mystické věže zvyšující rychlost, přetvořte svůj balíček v podzemním jezeře nebo do svých služeb najměte d'áblíka, abyste se z Tajemných knih dozvěděli ještě více. Skučící harpyje shromažďují vzácné mince oboly a strážce podsvětí nabízí zvláštní bohatství každému, kdo se s ním setká a přežije!

Na nejdůležitější zloděje čeká sláva. Zaplatte mýtné nebo se setkejte se svým osudem v rozšíření BŘINK! V katakombách: Podsvětí!



Výchozí dílek podsvětí



7 dílků podsvětí



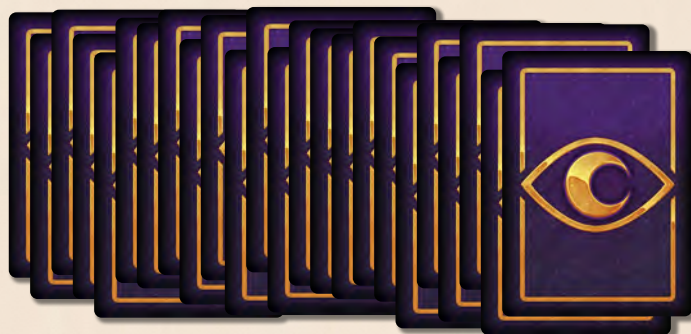
6 čtvercových dílků
v hlubinách

Strašidelné dílky a duchové

Toto rozšíření obsahuje nové strašidelné dílky (jak dílky v hlubinách, tak i podsvětí). Fungují stejně jako strašidelné dílky v základní hře BŘINK! V katakombách (včetně karet jako Jezdcův duch). Ve hře je však stále pouze pět kostiček duchů. Pokud odhalíte strašidelný dílek, ale v zásobě již nezbývají kostičky duchů, nemusíte přidávat další kostičku ducha. Považujte to za... štěstí?

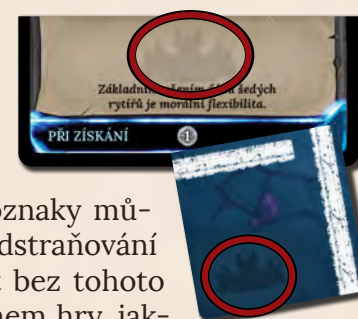


50 karet podzemí



22 karet osudu

Karty podzemí z tohoto rozšíření poznáte podle tohoto vodoznaku v textovém poli karet. Nové dílky mají na líci v jednom rohu stejný znak, který vám pomůže při přípravě hry. Vodoznaky můžete také použít k třídění a odstraňování karet a dílků, když chcete hrát bez tohoto rozšíření (nebo je odstranit během hry, jakmile se objeví).





4 vězni



6 velkých pokladů



6 malých pokladů



6 žetonů zboží



Oboly

20 v hodnotě 1,
2 v hodnotě 5

Zásoba těchto mincí není omezená.
Pokud vám dojdou a budete potřebovat
více, použijte vhodnou náhradu.



Kouzelná lyra
16bodový artefakt



3 zlepšovače artefaktů



5 žetonů žebříků



8 žetonů harpyjí



Deska krámků



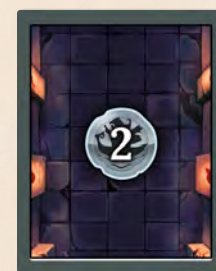
3 ďáblici



Figurka strážce podsvětí
a karta nestvůry



4 přehledové karty



Překryvná opičí svatyně

Když hrajete s rozšířením BŘINK! V katakombách: Podsvětí, tyto kroky upravují a rozšiřují přípravu původní hry.

1 Připravte hromádku čtvercových dílků následovně:

Nejprve zamíchejte šest dílků v hlubinách z Podsvětí. (Zatím je nepřidávejte k ostatním dílkům!) Tři z nich vraťte do krabice, aniž byste si je prohlíželi. V této hře je nepoužijete.

Poté **zvlášť** zamíchejte ostatní dílky v hlubinách. Vezměte vrchních sedm, aniž byste si je prohlíželi, a zamíchejte k nim ony **tři** náhodně vybrané dílky z Podsvětí. Umístěte těchto zamíchaných 10 dílků na zbývající dílky v hlubinách.



Nakonec zamíchejte „bezpečné“ dílky a tři z nich (nikoli čtyři) položte na hromádku dílků v hlubinách. (Při hře s tímto rozšířením prozkoumáte pouze tři dílky, než dosáhnete hlubin.)

Zamíchejte sedm běžných dílků podsvětí a umístěte je v hromádce lícem dolů vedle čtvercových dílků.



2 Když vytváříte společnou zásobu:

Přidejte do ní oboly, žetony harpyjí a žetony žebříků.

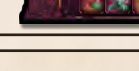
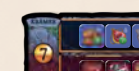


Zamíchejte velké poklady, malé poklady a vězně z tohoto rozšíření spolu s ostatními žetony stejného druhu.

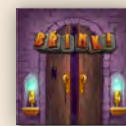
Použijte desku krámku z tohoto rozšíření místo té ze základní hry. Umístěte na desku krámku **všechny** žetony zboží ve dvou řadách. Novou říční lampu umístěte do horní řady spolu se všemi žetony zboží ze základní hry. Zbýlých pět žetonů zboží (neboli zboží z podsvětí) umístěte do spodní řady.



2



1



3 Výchozí dílek podsvětí umístěte do herní oblasti, dostatečně daleko od výchozího dílku podzemí. Dílek můžete umístit libovolnou stranou vzhůru, pro první hru ale doporučujeme použít „lícovou“ stranu (na obrázku vpravo).

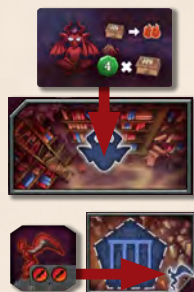
Umístěte tyto žetony do různých místností na tomto dílku:



Kouzelná lyra (16bodový artefakt).



Tři zlepšovače artefaktů ve sloupečku tak, aby byl žeton 2× nahoře, spolu s figurkou strážce podsvětí.



Tři ďáblici, s žetonem v hodnotě 4 nahoře.



Jeden žeton harpyje (ze společné zásoby).



Pokud používáte lícovou stranu výchozího dílku podsvětí, vezměte náhodný žeton vězně ze společné zásoby a umístěte ho *lícem vzhůru* do příslušné místnosti. (Ještě není osvobozený, takže neprovádějte žádné efekty, které se mají vyhodnotit ihned po osvobození.)

Pokud používáte rubovou stranu výchozího dílku podsvětí, opičí svatyně se přesune z výchozího dílku podzemí do podsvětí. Umístěte tři opičí sošky na opičí chrám na tomto dílku. Poté použijte překryvný žeton opičí svatyně (libovolnou stranou vzhůru) a umístěte jej přes opičí svatyni na výchozím dílku podzemí. (Když hrajete s lícovou stranou výchozího dílku podsvětí, nepotřebujete překryvný žeton opičí svatyně, vraťte ho do krabice.)



4

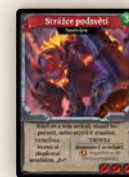


4

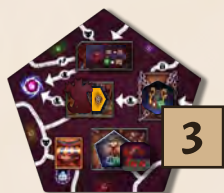
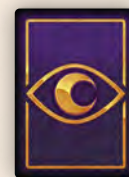
Položte kartu Strážce podsvětí do zálohy vedle karty Skřeta.



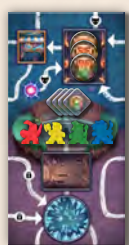
Zamíchejte 50 karet podzemí z tohoto rozšíření do balíčku podsvětí a poté jako obvykle vyložte karty do nabídky podzemí.



Zamíchejte balíček osudu a položte ho poblíž balíčku podzemí.



3



5

Dejte každému hráči přehledovou kartu, kterou si nechá v osobní zásobě.



Při první hře doporučujeme, aby si každý hráč ze společné zásoby vzal jeden obol (takže bude trochu jednodušší sestoupit do podsvětí).



Podsvětí je samostatná oblast podzemí. Dílky podzemí přímo nesousedí s žádnými běžnými dílky ze hry BŘINK! V *katakombách* a hráči musí objevit zvláštní způsob, jak do podsvětí sestoupit.

Podsvětí se skládá nejvýše ze šesti dílků. Jedním z nich je výchozí dílek podsvětí s pěti okraji označenými písmeny A až E. Tato písmena odpovídají pěti *zbývajícím* dílkům podsvětí, které lze v průběhu hry objevit a umísťují se přímo vedle výchozího dílku podsvětí.

Když se hráč přesouvá na neobjevený dílek podsvětí, odhalí vrchní dílek z hromádky ve společné zásobě a umístí jej na místo, kam se přesouvá. Dílek nelze libovolně natočit, ale musí se umístit tak, aby se kratší základnou dotýkal výchozího dílku podsvětí. Pro jejich nečtvercové tvary (a smrtelníky nepochopitelnou magii) nelze šest dílků podsvětí žádným způsobem natočit.

Podsvětí je daleko a nebezpečné. Pokud hráč ztratí vědomí v podsvětí, při závěrečném bodování **získá 0 bodů**. Podsvětí **není** v hlubinách. (Je totiž ještě *hlouběji!*) Karty, jejichž efekty se týkají hlubin (např. karta osudu Smrt nebo Strážný ze základní hry BŘINK! V *katakombách*), v podsvětí nefungují.

Mramorový strážce

Když hráč porazí tuto nestvůru ze základní hry BŘINK! V *katakombách*, zatímco je v podsvětí, umístí nový dílek podsvětí na dostupné místo vedle dílku, na kterém se nachází.



Není všechno zlato, co se třpytí



Podsvětí používá svou vlastní měnu, mince zvané oboly. Ve všech ohledech fungují stejně jako běžné zlaťáky: lze jimi platit za nákup v krámku, každá má na konci hry hodnotu 1 bodu a tak dále. Když hráč platí zlaťáky, může místo nich platit oboly nebo směsicí obou mincí.

Při zahrání *Obchodníka z podsvětí* může hráč buď získat 1 obol, nebo utratit 3 zlaťáky a získat *Tajemnou knihu*. Pokud se rozhodne pro *Tajemnou knihu*, může část či celou cenu zaplatit v obolech, jelikož mají stejnou hodnotu jako zlaťáky.



Ve hře jsou místnosti, kde lze získat oboly, podobně jako lze v některých místnostech získat zlaťáky. Když do takové místnosti hráč vstoupí, vezme si uvedené množství obolů ze společné zásoby (z každé místnosti ale pouze jedenkrát za tah).



Podsvětí vybírá mýtné

Kromě toho, že mají stejnou hodnotu jako zlaťáky, se oboly používají k placení lehce nepříjemného „mýtného“, které na hráče v podsvětí čeká.

Když hráč začíná svůj tah v podsvětí, musí ihned **zaplatit 1 obol** jako mýtné do společné zásoby. Pokud mýtné nemůže zaplatit, musí místo toho ihned způsobit +2 *Břink!*. (Hráč se nemůže rozhodnout způsobit *Břink!*, pokud má obol, kterým může zaplatit mýtné.) Služebníci podsvětí nemají rádi příživníky, takže pokud se chcete vydat do podsvětí, měli byste si nejprve obstarat nějaký ten obol.



Některé chodby v podsvětí jsou navíc označeny symbolem mýtné brány. Pokud se přes takovou chodbu chce hráč přesunout, musí zaplatit 1 obol do společné zásoby. (Nelze místo toho způsobit *Břink!*.) Stejně jako v případě ostatních symbolů na chodbách platí, že když se hráč teleportuje přes symbol mýtné brány, ignoruje ji.

Jak se tam dostat?



Hlavní způsob, jak dosáhnout podsvětí, je žebřík na jednom z nových dílků v hlubinách. Pokud je hráč v **místnosti s žebříkem**, může použít jednu a sestoupit do podsvětí. Každý žebřík je označený písmenem A až E. Když jeden z nich hráč použije, přesune se do místnosti s žebříkem na odpovídajícím dílku podsvětí. Pokud takový dílek podsvětí ještě nebyl umístěn, hráč odhalí dílek podsvětí a umístí ho na příslušné místo. Pokud nějaký efekt hráči umožňuje teleportovat se do sousední místnosti, může se místo toho teleportovat po žebříku.

Hráč může použít (anebo teleport), aby se vrátil z místnosti s žebříkem v podsvětí do odpovídající místnosti v hlubinách – ale pouze pokud místnost s žebříkem s odpovídajícím písmenem v hlubinách existuje! Během přípravy hry část dílků v hlubinách z rozšíření BŘINK! V *katakombách*: Podsvětí vyřadíte (a tedy vyřadíte i několik písmen). Zároveň nemusí být dosud objeven dílek v hlubinách, který jste *nevyradili*.



Abyste snáz poznali cesty vedoucí z podsvětí, označte žetony žebříků ze společné zásoby místnosti s žebříky v podsvětí, které jsou spojeny s podzemím v hlubinách.

Žlutá hráčka Bětka se již chvíli pohybuje v podsvětí a je v místnosti s žebříkem B. V hlubinách není žádná místnost s žebříkem B, takže tento žebřík použít nemůže. Musí se přesunout na jiný dílek podsvětí, na kterém je místnost s žebříkem, která má v hlubinách protějšek.

Červený hráč Emil je v místnosti s žebříkem A v hlubinách. Může použít a přesunout se do místnosti s žebříkem A v podsvětí (a v ní by zase mohl použít a přesunout se zpátky).



Skluzavka do podsvětí nemá žádné písmeno. Když se po ní hráč sklouzne, může se přesunout do libovolné místnosti s žebříkem na libovolném dílku podsvětí (dokonce i na dosud neobjeveném dílku, pokud chce). Skluzavka do podsvětí však vede pouze jedním směrem: dolů! Skluzavku nelze použít k výstupu z podsvětí do hlubin, a to ani teleportací.

Zelený hráč Cecil objeví tento dílek v hlubinách. Mohl by použít a sestoupit do kterékoli z pěti místností s žebříkem, které se mohou v podsvětí nacházet. Dosud nebyly objeveny tři dílky podsvětí, takže pokud se Cecil rozhodne pro místnost s žebříkem C, D nebo E, odhalí nový dílek. Pokud se rozhodne přesunout do místnosti s žebříkem B, vstoupí do stejné místnosti jako Bětka (viz příklad výše) a stejně jako ona se nebude moci přímo přesunout zpět do hlubin. Pokud se rozhodne přesunout do místnosti s žebříkem A, mohl by podsvětí opustit a přesunout se na dílek, na kterém začínal Emil.



Výchozí dílek podsvětí obsahuje speciální **návratový portál**. Funguje stejně jako běžné portály ze základní hry BŘINK! V *katakombách* s jedním zásadním rozdílem: tento portál je jednosměrný. Lze pomocí něj opustit podsvětí a přesunout se na libovolný jiný portál. Do podsvětí však skrze tento portál vstoupit nelze.

Z odpadu poklad

Některé karty z tohoto rozšíření hráčům něco dávají, „když odstraní tuto kartu“. Tyto karty nelze jen tak libovolně odstranit, ale musí být odstraněny nějakým jiným způsobem.


Bětka vstoupí do místnosti s podzemním jezerem (viz str. 9). Rozhodne se ze svého odkládacího balíčku odstranit Plán útěku. Získá dvě a po zbytek tahu její pohyb křišťálové jeskyně nezastavují.



Strážce podsvětí

Mocný Kerberos – zkráceně Kerbík – ostražitě hlídá v temnotě, chrání důležité poklady a zároveň hladově číhá na svačinku.



Když hráč vstoupí do místnosti se strážcem podsvětí, musí s ním ihned bojovat (použitím 3 ) nebo utržit 2 zranění. Když jej hráč porazí, získá dvě odměny. Zaprvé si z místnosti vezme zlepšovač artefaktu „2×“. Zadruhé si vezme strážce podsvětí jako **trofej** a umístí ho do své osobní zásoby. V ní se počítá jako „bonusový artefakt“. (Když ho získá, posune figurku draka na ukazateli dračího hněvu, ale nepočítá se do limitu počtu artefaktů.)

Jelikož se strážce podsvětí objeví v každé partii s rozšířením BŘINK! V katakombách: Podsvětí, v krabici se nachází karta, kterou lze umístit do zálohy pro přehled výše uvedených pravidel.



Pokud hráč zůstane v místnosti se strážcem podsvětí, neutrží žádné další zranění, ale může se s ním rozhodnout ve stejném nebo pozdějším tahu bojovat (i pokud s ním nebojoval, když do této místnosti vstoupil). Nezapomeňte, že se hráč nemůže rozhodnout utržit zranění, pokud nemá žádné kostičky v zásobě nebo pokud by se tím zcela zaplnil jeho ukazatel zdraví. V takovém případě hráč nesmí vstoupit do místnosti se strážcem.

Zlepšovače artefaktů



Hráč, který porazí strážce podsvětí, získá zlepšovač artefaktu „2×“. Poté mohou do místnosti vstoupit až dva další hráči a vzít si zbývající zlepšovače artefaktů. (Žádný hráč nesmí mít více než jeden zlepšovač.)

Na **konci hry** zlepšovač artefaktu znásobí hodnotu nejhodnotnějšího artefaktu, který hráč vlastní (případně zaokrouhleno nahoru).

Bětka porazí strážce podsvětí a získá zlepšovač artefaktu „2×“. Cecil později vstoupí do stejné místnosti a vezme si zlepšovač artefaktu „1,5×“. Na konci hry má Bětčin nejhodnotnější artefakt hodnotu 16 bodů a její zlepšovač ji zvýší na 32. Cecilův nejhodnotnější artefakt má hodnotu 15 bodů a jeho zlepšovač ji zvýší na 23.

Pokud na konci hry dojde ke shodě v počtu bodů, kterou má rozhodnout nejhodnotnější artefakt, je možné (byť nepravděpodobné), že díky zlepšovačům budou mít dva hráči artefakty stejné hodnoty. V takovém případě vítězí ten z hráčů, který má artefakt s vyšší hodnotou před zlepšením.

Kouzelná lyra



Tento speciální 16bodový artefakt lze najít v podsvětí. Lyru v místnosti zajišťují řetězy, takže si ji může vzít **pouze** hráč, který se nachází přímo v místnosti s lyrou.

Rozšíření *Doupata a ztracené komnaty* obsahuje několik karet (např. *Detektor artefaktů*) s efektem PŘÍCHOD, které vracejí artefakt do hromádky artefaktů. Tyto efekty nemají vliv na kouzelnou lyru. Stejně rozšíření obsahuje *ztracené komnaty*, které hráči umožňují sebrat artefakt odkudkoli z podzemí. Ani ty nelze použít na kouzelnou lyru.

Ďáblíci

Hluboko v podsvětí se nachází *Zakázaná knihovna*, bájně místo uchovávající prastaré a podivné vědění. Ještě podivnější jsou jako knihovníci pracující *ďáblíci*.

Když hráč poprvé vstoupí do místnosti s *ďáblíky*, **musí** si vzít vrchního *ďáblíka* z hromádky. Každý hráč může mít pouze jednoho *ďáblíka*.

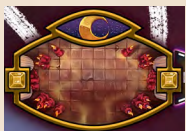


Od chvíle, kdy hráč získá *ďáblíka*, **musí** až po zbytek hry odebrat dvě karty z nabídky podzemí pokaždé, když získá *Tajemnou knihu*. (Odebrané karty umístí na odkládací balíček podzemí, tyto karty **nejsou** „odstraněny“.) Tento efekt také platí, když hráč získá kartu, která se „počítá jako *Tajemná kniha*“.

Na konci si hráč spočítá body za *ďáblíka*: uvedený počet bodů za každou *Tajemnou knihu*, kterou vlastní.

Na konci hry má Bětka výše vyobrazeného ďáblíka a dvě Tajemné knihy, velký poklad Kniha mrtvých a kartu Kniha inteligence. Za ďáblíka tedy získá 16 bodů.

Místnosti osudu



Místnosti osudu jsou označené stejným symbolem, který se nachází na rubu karet osudu. Když hráč poprvé vstoupí do kterékoli místnosti osudu, dobere si tři karty z balíčku osudu. Vybere si jednu z nich, kterou si nechá, a zbylé dvě vrátí do spodu balíčku osudu. Každý hráč může mít **pouze jednu kartu osudu za hru** (ačkoli rukavice osudu z krámků umožňují mít o jednu více).

Každá karta osudu je jedinečná a může ovlivnit závěrečné skóre či poskytuje jiné výhody. Hráč se na svou kartu může kdykoli podívat, ale pokud není uvedeno, kdy ji má odhalit, až do konce hry ji drží před ostatními hráči skrytě.

Umírněnost a Blázen jsou příklady karet osudu, které hráči drží skrytě až do konce hry, kdy se počítají body. Umírněnost má hodnotu 4 bodů. Blázen má hodnotu 10 bodů, pokud má hráč v balíčku dvě karty Klopýtnutí (0 bodů, pokud je nemá).

Karta Poslední soud uvádí, že ji má hráč ihned odhalit, jakmile ji získá. Poté drak zaútočí. Později, na konci hry, má hodnotu 5 bodů.



Krámký v podsvětí



Pět nových druhů zboží z podsvětí si hráč může koupit, *pouze* když se nachází v místnosti s krámkem v podsvětí. V místnosti s krámkem v podsvětí je dostupné pouze toto zboží a běžné zboží si zde hráč koupit nemůže.

Karty umožňující získání zboží z krámků jinými způsoby (např. Zlatá flétna nebo Orčí obchodník ze základní hry BŘINK! V *katakombách*) závisí na tom, kde se hráč nachází. Pokud je v podsvětí, může si vzít či koupit pouze zboží z podsvětí, jinak si může vzít či koupit pouze běžné zboží z krámků.



Vězení v podsvětí

Na lícové straně výchozího dílku podsvětí je jedna místnost s vězňem (umístěným během přípravy hry). První hráč, který do ní vstoupí, vězně ihned osvobodí, aniž by musel použít paklič.

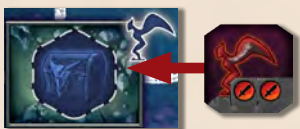


Další efekty dílků


Některé nové efekty rozšíření BŘINK! V *katakombách*: Podsvětí se nenacházejí pouze v podsvětí.

Harpyje

Harpyje jsou nebezpeční duchové podobní ptákům zaměřující podsvětí. Několik z nich se však přestěhovalo do katakomb!



Když hráč objeví dílek, na kterém je místnost s harpyjí, vezme žeton harpyje ze společné zásoby a umístí jej na takovou místnost.

Když hráč vstoupí do místnosti s harpyjí, musí s ní ihned bojovat (použitím 2 ) nebo utržit 1 zranění. Když hráč porazí žeton harpyje, získá dvě odměny. Zaprvé si žeton vezme jako **trofej** a umístí jej do své osobní zásoby. Zadruhé si ze společné zásoby vezme jeden obol za každou harpyjí trofej, kterou vlastní (včetně právě poražené harpyje).

Pokud hráč zůstane v místnosti s žetonem harpyje, neutrží žádné další zranění, ale může se s ním rozhodnout ve stejném nebo pozdějším tahu bojovat (i pokud s ním nebojoval, když do této místnosti vstoupil). Nezapomeňte, že se hráč nemůže rozhodnout utržit zranění, pokud nemá žádné kostičky v zásobě nebo pokud by se tím zcela zaplnil jeho ukazatel zdraví. V takovém případě hráč nesmí vstoupit do místnosti s žetonem harpyje.

Karta Matriarcha harpyjí se také počítá jako harpyjí trofej. Přestože za její porážení hráč získá přesně dva oboly (bez ohledu na to, kolik vlastní harpyjích trofejí), počítá se jako harpyjí trofej pro žetony harpyjí, které porazí později. Navíc má na konci hry hodnotu vítězných bodů, jak je popsáno na kartě.



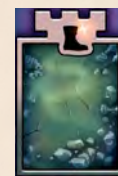
Podzemní jezera



Když hráč vstoupí do místnosti s podzemním jezerem, může ihned odstranit kartu ze své herní oblasti nebo odkládacího balíčku. Stejně jako v případě dalších odměn, které hráč získá při vstupu do místnosti, toto může provést v každém tahu pouze jedenkrát za každou místnost s podzemním jezerem, do které vstoupí.

Věže

Když hráč začíná tah v místnosti s věží, získá jednu .



Varianty


Pro hru si můžete vybrat některou nebo i obě tyto varianty pravidel.

Pevně dané rozměry

Vzhledem k tomu, že podsvětí zabírá místo navíc, můžete tuto variantu zvážit, když máte omezený prostor na stole.

Na začátku hry se hráči dohodnou na omezení rozložení čtvercových dílků podzemí na mřížku „5 na 5“ nebo „6 na 6“. V průběhu hry žádný hráč nesmí umístit čtvercový dílek na místo mimo tuto mřížku.

Bětka ve hře 5 na 5 opouští levou místnost na svém dílku. Nemůže se přesunout dolů, protože podzemí již je vysoké 5 dílků, takže se pohne na západ.

Dílek, který objeví, má na dvou rozích chodbu, která by prodloužila Bětkin pohyb dál na jih. Dílek nemůže takto umístit, takže jej musí natočit jinak, aby vstoupila buď do místnosti s krámkem, nebo do místnosti s poutními kameny. (Pokud by měla 9 zranění a žádné , pomocí kterých by porazila nestvůru v chodbě před poutními kameny, musela by si vybrat místnost s krámkem. Ve velice vzácném případě s jiným dílkem, kdy by pevně dané rozměry omezily natočení dílku a jediné správné natočení by vedlo k „smrtnému zranění“, musel by hráč přijmout tento výsledek a ztratit vědomí.)



Slitování

Tuto variantu můžete hrát s rozšířením BŘINK! V katakombách: Podsvětí nebo i bez něj, ale doporučujeme ji, pokud hrajete s variantou pevně daných rozměrů výše.

Během svého tahu může hráč vyvolat slitování, pokud se ocitne v pasti: pokud jeho místnost nesousedí s žádnou jinou a zároveň nemůže umístit novou destičku, aby z pasti unikl. V takovém případě může libovolně natočit destičku, na které se nachází, aby již nebyl v pasti.

Cecil ukončil svůj předchozí tah v místnosti s poutními kameny. Pak se v nabídce podzemí objevil Vykradač hrobů, takže se jeho dílek otočil o 180 stupňů. Kvůli omezení hry na 5 na 5 se z místnosti nemůže pohnout na východ, takže je Cecil v pasti. Ve svém dalším tahu vyvolá slitování a otočí svůj dílek tak, aby měl kudy odejít.



Hraní spolu s rozšířením Doupata a ztracené komnaty



Toto rozšíření můžete hrát v kombinaci s rozšířením BŘINK! V katakombách: Doupata a ztracené komnaty.

Figurku a kartu strážce podsvětí považujte dohromady za jednu trofej. Harpyje (žetony a karta Matriarcha harpyjí) jsou také trofeje. Všechny se používají stejně jako ostatní trofeje z rozšíření Doupata a ztracené komnaty.

Každá místnost osudu je ztracená komnata (označená zlatým okrajem) a je tedy ovlivnitelná kartami jako Stříbrný oblouk nebo Výměna zkušeností. Místnost se strážcem podsvětí ovšem **není** doupě. (Ochrana před kouzly znemožňuje Stříbrnému oblouku teleportaci do této místnosti.)

Tvůrci hry

Autor hry

Paul Dennen

Dodatečný návrh hry

Phil Amylon, Corey Burkhart, Andy Clautice, Evan Lorentz,
Nation Morath, Kevin Spak, Caleb Vance, Luke Wyman

Vedoucí výroby

Scott Martins

Umělecké vedení

Clay Brooks, Nate Storm

Ilustrace a grafický design

Anika Burrell, Leah Falin, Julianne Stone

Ilustrace karet

Derek Herring, Kenan Jackson, Raul Ramos, Nate Storm

Výroba

Evan Lorentz

Zvláštní poděkování:

Všem úžasným členům týmu Dire Wolf Digital a jejich rodinám
a přátelům, kteří pomáhali s testováním rozšíření BŘINK!
V katakombách: Podsvětí.



www.direwolfdigital.com
[f/direwolfdigital](https://www.facebook.com/direwolfdigital)
[@direwolfdigital.bsky.social](https://www.instagram.com/direwolfdigital.bsky.social)



REXHRY

www.rexhry.cz
[f/REXhry](https://www.facebook.com/REXhry)
[@rexhrycz](https://www.instagram.com/rexhrycz)

Český překlad

Překlad: Vladimír Smolík, Daniel Knápek

Sazba pravidel: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Jan Březina

Vydavatel: Dire Wolf Digital.

© 2026 Dire Wolf Digital, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Dire Wolf a logo Dire Wolf jsou registrované ochranné známky společnosti Dire Wolf Digital, Inc.

Přehled žetonů

Vězni



Pravověrná

Ihned získáš 1 obol ze společné zásoby. Na konci hry má hodnotu 1 bodu.



Duch legionáře

Ihned vezmi kostičku ducha ze zásoby a umísti ji na desku Břink!. V každém tahu, kdy jsi v podsvětí (včetně tahu, kdy osvobodíš tohoto vězně), získáš 1 . Na konci hry má hodnotu 1 bodu.



Elixír duše

Ihned posuň figurku draka na ukazateli hněvu o jedno pole vpřed. Tento žeton můžeš jedenkrát použít, když jsi v podsvětí, a vyléčit si 2 zranění. Nikdy se nepočítá jako vězeň. (Po použití vrať tento žeton do krabice.)

Velké poklady



Kniha mrtvých

Tento žeton si ponechej do konce hry. Na konci hry má hodnotu 5 bodů a zároveň se stane Tajemnou knihou (počítá se při bodování d'áblíka).



Silný lektvar naděje

Použij ve svém tahu a vyleč si 1 zranění (nebo 2, pokud jsi v podsvětí) a získáš 1 . (Ponechej si jej a po použití jej vrať do krabice.)



Truhlice obolů

Tento žeton má hodnotu 4 obolů. Můžeš si jej ponechat až do konce hry, nebo jej utratit (v případě potřeby si jej můžeš vyměnit za mince ze zásoby).

Malé poklady



Temné železo

Tento žeton můžeš jedenkrát použít při nákupu v krámkem v podsvětí a získat slevu 3 zlatáky na jedno zboží. (Ponechej si jej a po použití jej vrať do krabice.) Pokud tento žeton nepoužiješ, na konci hry má hodnotu 2 bodů.



Lektvar naděje

Použij ve svém tahu a získáš 1 . Pokud jsi v podsvětí, získáš navíc i 1 . (Ponechej si jej a po použití jej vrať do krabice.)



Skluzavka do podsvětí

Tento žeton můžeš jedenkrát použít, když jsi v místnosti, která není v podsvětí. (Ponechej si jej a po použití jej umísti do místnosti, kde byl použit.) Stane se z něj skluzavka do podsvětí, přes kterou může kterýkoli hráč sestoupit do (ale nikoli vrátit se z) podsvětí. Pokud tento žeton nepoužiješ, na konci hry má hodnotu 1 bodu.

Zboží

V místnosti s krámkem v podsvětí si nelze koupit běžné zboží.



Říční lampa

Při nákupu tohoto zboží si vezmi tři oboly ze společné zásoby. (Navíc má na konci hry hodnotu 5 bodů.)

Zboží z krámkem v podsvětí

Toto zboží lze koupit pouze v místnosti s krámkem v podsvětí.



Krvavý přívěsek

Toto zboží je stejné jako krvavý přívěsek v základní hře BŘINK! V katakombách (ale lze jej koupit pouze v podsvětí). K nákupu musíš mít alespoň 5 zranění. Ihned po jeho zakoupení si vyléčíš 2 zranění. (Navíc má na konci hry hodnotu 7 bodů.)



Větrné boty

V každém tahu (včetně toho, kdy si toto zboží koupíš) získáš 1 . (Navíc má na konci hry hodnotu 1 bodu.)



Rukavice osudu

Ihned po nákupu si dober tři karty z balíčku osudu. Vyber si jednu z nich, kterou si necháš, a zbylé dvě vrať do osudu balíčku osudu. Můžeš mít dvě karty osudu místo jedné. (Navíc má na konci hry hodnotu 6 bodů.)



Šaškovská čepice

Na konci hry má hodnotu 7 bodů za každou kartu Klopýtnutí, kterou vlastníš. Navíc se počítá jako koruna.

Cecil má šaškovskou čepici. Za kartu osudu Císařovna na konci hry získá 6 bodů, protože se čepice počítá jako koruna.



Člun

Po zbytek hry každou kartu, kterou odstraníš, umísti pod tento žeton. Když si na konci hry počítáš body, tyto odstraněné karty se počítají, jako by byly součástí tvého balíčku (pro jejich vlastní body i případné další efekty). Navíc má člun hodnotu 8 bodů a dalšího 1 bodu za každou odstraněnou kartu pod ním.

Od chvíle, co si Eda koupil člun, pod něj umísťuje každou kartu, kterou odstraní. Na konci hry pod ním má Tajemnou knihu a dvě Klopýtnutí. Člun má hodnotu 11 bodů (8 plus 3 za karty pod ním). Poté se s těmito kartami zachází, jako by je stále měl v balíčku. Tajemná kniha má sama o sobě hodnotu 7 bodů a jeho d'áblík mu za ni dá další 4 body. Má taky kartu osudu Blázen, která mu dá 10 bodů za dvě Klopýtnutí.