

BŘINK!

V katakombách

DOUPATA A ZTRACENÉ KOMNATY



Pod katakombami se ozývají podivné zvuky... Vydejte se do doupat záhadné sfingy, medúzy se zkameňujícím zrakem nebo hroživých oživlých soch. Objevte ztracené komnaty s jedinečnými efekty, které jinde v podzemí nenajdete. Sbírejte trofeje za svá dobrodružství a staňte se legendou!

V rozšíření BŘINK! V katakombách:
Doupata a ztracené komnaty vás čekají
nové záhady i nástrahy!

Tvůrci hry

Autor hry

Paul Dennen

Dodatečný návrh a vývoj hry

Phil Amylon, Andy Clautice, Justin Cohen,
Evan Lorentz, Kevin Spak, Jay Treat, Caleb Vance

Vedoucí výroby

Scott Martins

Umělecké vedení

Clay Brooks, Derek Herring, Nate Storm

Grafický design

Anika Burrell, Julianne Stone



www.direwolfdigital.com

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

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

Ilustrace na krabici

Raul Ramos

Ilustrace karet

Allan Santos da Silva, Bruno de Mello,
Ernst Eskelsen, Rastislav Le, João Mileski

Výroba

Evan Lorentz

Zvláštní poděkování:

„Víkendoví válečníci“:

Robert Cranshaw, Ken Dennen, Doug Dyer, Brian Koziol

Všem úžasným členům týmu Dire Wolf Digital a jejich rodinám
a přátelům, kteří pomáhali s testováním BŘINKU!



REXHRY

www.rexhry.cz

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

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

Český překlad

Překlad: Vladimír Smolík, Daniel Knápek **Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

Sazba pravidel: Jakub Matlovič **Redakce:** Jan Březina

Vydavatel: Dire Wolf Digital.

© 2025 Dire Wolf Digital, Inc. Všechna práva vyhrazena.

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

Obsah rozšíření



50 karet podzemí



12 čtvercových dílků
10 v hlubinách podzemí
2 bezpečné



5 figurek nestvůr
3 oživlé sochy
1 medúza
1 sfinga

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



Příprava hry

Zamíchejte nových 12 čtvercových dílků mezi ostatní dílky ze hry BŘINK! V katakombách podle jejich rubů. V každé partii použijete všechny dílky v hlubinách, stále ale položíte pouze čtyři „bezpečné“ dílky (vybrané náhodně) na hromádku zamíchaných dílků v hlubinách. (Nepoužité „bezpečné“ dílky tedy vrátíte do krabice, aniž byste se na ně podívali.)

Do zásoby umístěte pět figurek nestvůr: tři oživlé sochy, jednu medúzu a jednu sfingu.

Zamíchejte 50 nových karet do balíčku podzemí a poté jako obvykle vyložte karty do nabídky podzemí.





Jinak se příprava od základní hry BŘINK! V katakombách neliší.

Při první hře můžete zamíchat nové dílky a karty do horních polovin příslušných hromádek a balíčků, abyste měli jistotu, že uvidíte nové prvky z tohoto rozšíření.

Trofeje


V rozšíření BŘINK! V katakombách: Doupata a ztracené komnaty hráči mohou sbírat figurky nestvůr a některé karty jako „trofeje“.

Když hráč bojuje s nestvůrou nebo používá předmět s efektem uvedeným slovem TROFEJ, vezme si danou kartu a položí ji lícem vzhůru do své osobní zásoby. (Nejsou v herní oblasti hráče a nikdy je neodloží na svůj odkládací balíček.) Efekt TROFEJ platí, dokud je karta v hráčově zásobě.

Když hráč použije 3  k porážení Strážce pokladu, jako ODMĚNU získá 3  a způsobí +1 Břink!. Poté, protože má efekt TROFEJ, umístí kartu lícem vzhůru do své zásoby. Na konci hry má Strážce pokladu hodnotu 1  za každých 5 , které hráč má.

Také každou z pěti figurek nestvůr hráč získá jako trofej, když ji porazí. Více podrobností najdete v části Doupata na poslední straně pravidel.

Přestože některé karty předmětů z tohoto rozšíření mají pouze efekt TROFEJ (a nikoli obvyklý efekt POUŽÍT), hráči je stále „používají“, když si je berou jako trofej.

Karta Kutilka říká: „Každý předmět, který v tomto tahu použiješ, stojí o 2  méně.“ To platí i pro Netopyří křídla, přestože mají efekt nadepsaný slovem „TROFEJ“ a nikoli „POUŽÍT“.



Vstupní chodby

Některé nové dílky obsahují „vstupní chodby“ označené výraznou barvou. Když hráč během pohybu odhalí takový dílek, musí jej umístit tak, aby se na něj přesunul pomocí jedné ze vstupních chodeb.

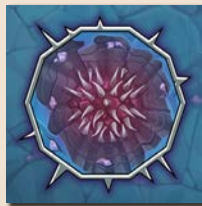


Od této chvíle již vstupní chodby nemají žádný zvláštní význam. (Hráči se přes ně mohou přesouvat bez omezení a vše, co způsobí otočení takového dílku, se děje normálně.)

Padací jáma

Kdykoli hráč ve svém tahu poprvé vstoupí do místnosti s padací jámou, musí buďto:

- **Spadnout do jámy:** Hráč utrhne 1 zranění a po zbytek tahu nesmí používat žádné boty. (Stále se však smí přesunout pomocí teleportu.)
- **Vyhnout se jámě:** Hráč ze své ruky odstraní libovolnou kartu kromě Klopýtnutí. (Protože se karta musí odstranit z ruky, je rozumné objevovat nové dílky ještě před zahráním všech karet z ruky. Jinak totiž budete muset spadnout do jámy.)




Během jednoho tahu hráč může vstoupit do více než jedné místnosti s padací jámou. V takovém případě hráč musí spadnout do jámy nebo se jámě vyhnout jedenkrát za **každou** místnost.

Nezapomeňte, že se hráč nemůže rozhodnout utřít zranění, pokud nemá žádné kostičky v zásobě nebo pokud by se tím zcela zaplnil jeho ukazatel zdraví. Pokud se v takovém případě hráč nemůže vyhnout jámě, nesmí dobrovolně vstoupit do místnosti s padací jámou.

Magická bariéra



Hráč se nemůže pomocí  přesunout přes chodbu se symbolem magické bariéry, pokud nemá artefakt. (Stále se však přes takovou chodbu může teleportovat, i pokud artefakt nemá.)

Propojené chodby s šipkami

Některé nové dílky obsahují dvojici propojených chodeb s šipkami. Když se přes ně hráč přesouvá, směr, odkud se pohybuje, určuje, kterou ze dvou chodeb používá.

Pokud hráč na tento dílek vstoupí z horního okraje, používá chodbu se dvěma symboly nestvůr. Pokud se přesune z místnosti uprostřed dílku směrem nahoru, použije chodbu bez symbolů nestvůr a přesune se dál k hornímu okraji dílku.

Pokud hráč vlastní velký poklad Mapa katomb, může použít kteroukoli chodbu.



Upřesnění pojmu „získat“

Některé karty z tohoto rozšíření (například Jeskynní slídlil, Nákladní krysa nebo Akrobacie) umožňují hráčům získat karty bez placení bodů dovednosti, jak je obvykle potřeba. Tyto karty nelze použít na nestvůry (které se porážejí, nikoli získávají) nebo předměty (které se používají).



Ztracené komnaty

Mnoho nových dílků obsahuje „doupě“ nebo „ztracenou komnatu“. Tyto jedinečné místnosti se jinde v podzemí nenacházejí a každá má vlastní zvláštní pravidla. Ztracené komnaty jsou popsány zde, zatímco doupata jsou popsána na poslední straně těchto pravidel.

Mnoho ztracených komnat obsahuje jedno či více políček, na která může hráč během svého tahu umístit kostičku ze své osobní zásoby. Pro tyto ztracené komnaty platí z velké části stejná pravidla jako pro poutní kameny ze základní hry BŘINK! V *katakombách*: hráč se musí nacházet v místnosti, aby do ní mohl umístit kostičku, musí ji umístit na prázdné políčko, **každou místnost hráč může označit pouze jedenkrát** a musí mít ve své zásobě dostupnou kostičku.



Svatyně záštity

Pokud má hráč kostičku v této ztracené komnatě, může ji vrátit do své zásoby, aby zabránil zranění, které by měl utřít při vytažení kostičky ducha z pytlíku. Ačkoli může každý hráč na svatyni záštity mít pouze jednu kostičku, pokud ji odstraní kvůli zabránění zranění, může do místnosti umístit novou kostičku, když ji znovu navštíví.



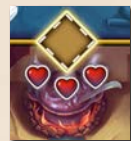
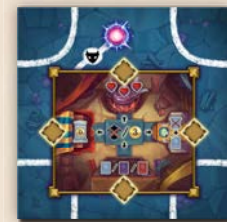
Oltář prokletých

V této ztracené komnatě je pouze jedno políčko k umístění kostičky. Aby sem hráč mohl kostičku umístit, musí odstranit trofej ze své osobní zásoby. Poté si vezme 2 zlaťáky ze společné zásoby. Také může ihned sebrat artefakt z libovolné místnosti v podzemí. (Stále může vlastnit pouze jeden artefakt, pokud nemá batoh.)

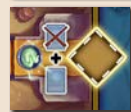
Potrhlý trh

Každé ze čtyř políček této ztracené komnaty je jiný „stánek“ s možností jiného „nákupu“, když na něj hráč umístit kostičku. Aby sem hráč mohl kostičku umístit, musí zaplatit 3 zlaťáky (vrátit je do společné zásoby) nebo odstranit trofej ze své osobní zásoby.

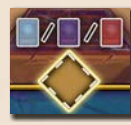
Čtyři stánky a jejich nabídka:




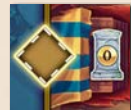
Podivná polévka – Vyleč si 3 zranění.



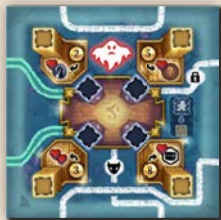
Magická mastička – Odstraň kartu ze své herní oblasti nebo odkládacího balíčku. Také si dober kartu. Tyto dva efekty můžeš provést v libovolném pořadí.



Věhlasná vitrina – Získej kartu, použij předmět nebo poraz nestvůru z nabídky podzemí (bez placení bodů zručnosti nebo )



Kradené krámy – Vezmi si předmět z desky krámků (bez placení dalších zlaťáků).



Zlatý chrám

Aby hráč mohl umístit kostičku na pilíř sousedící s touto ztracenou komnatou, musí se nacházet v místnosti s poutními kameny (na tomto dílku nebo **v libovolné jiné místnosti s poutními kameny kdekoli v podzemí**). Pro umístění kostičky hráč musí „přispět“ určité množství zlaťáků ze své osobní zásoby (vrátit je do společné zásoby). Poté obdrží uvedenou odměnu. Každý hráč smí zlatému chrámu přispět zlaťáky pouze jedenkrát.

Čtyři příspěvky a jejich odměny jsou:

- 2 – Vyleč si 1 zranění a vezmi si paklíč ze společné zásoby.
- 3 – Vyleč si 2 zranění.
- 5 – Vyleč si 1 zranění a vezmi si náhodný velký poklad ze společné zásoby.
- 8 – Vyleč si 1 zranění. Také můžeš ihned sebrat artefakt z libovolné místnosti v podzemí. (Každý hráč může stále vlastnit pouze jeden artefakt, pokud nemá batoh.)

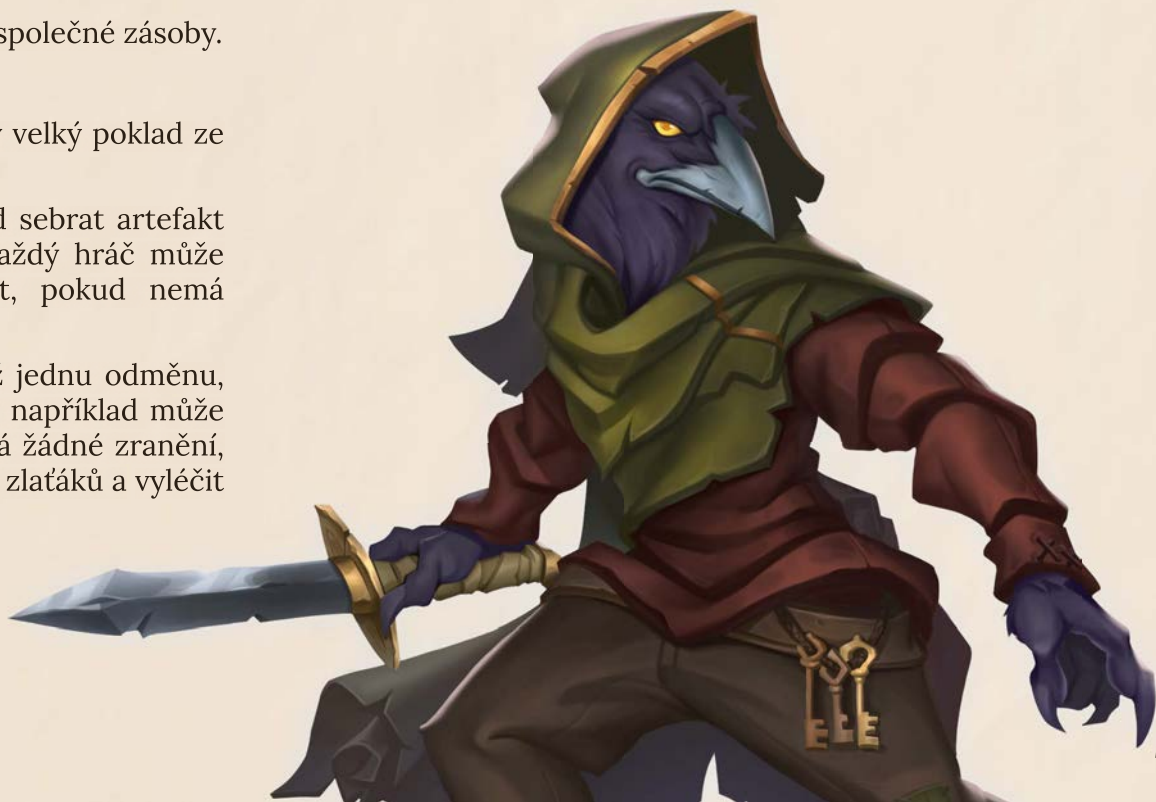
Pokud má hráč za příspěvek získat více než jednu odměnu, nemusí být schopný vzít si je všechny. Hráč například může přispět 2 zlaťáky a vzít si paklíč, i když nemá žádné zranění, které by si mohl vyléčit, nebo může přispět 8 zlaťáků a vyléčit si zranění, i když nemůže sebrat artefakt.

Poklad Umbroka Vessny

Jakmile hráč vstoupí do této ztracené komnaty, vezme si 5 zlaťáků ze společné zásoby a způsobí +2 Břink! (Krádež z hromady zlaťáků upoutala drakovu pozornost.)

Když hráč sebere artefakt z této ztracené komnaty nebo v ní vypáčí zámek truhly, vybere si jednu ze zbylých dvou místností na tomto dílku a ihned se do ní teleportuje.

Do této ztracené komnaty se neumísťují kostičky.



Doupata

V každém doupěti se hráči setkají se zvláštním druhem nestvůry. Jakmile hráč odhalí nový dílek s doupětem, umístí na něj odpovídající figurku (nebo figurky) nestvůry ze společné zásoby.

Doupě oživlých soch



Tři figurky oživlých soch se umístí na tři označená pole doupěte.

Když je hráč v doupěti, může bojovat s oživlou sochou, která se v něm nachází.

Když hráč oživlou sochu porazí, *musí* se teleportovat (pokud se v podzemí nachází jiné doupě nebo ztracená komnata, do níž by se mohl teleportovat).



ODMĚNA: Teleportuj se do jiného doupěte nebo ztracené komnaty.

TROFEJ: 1



Doupě medúzy



Když hráč vstoupí do tohoto doupěte, musí ihned bojovat s medúzou, nebo se **promění v kámen** (utrží 2 zranění).

Neutrží žádná další zranění, pokud v doupěti *zůstane*, ale může se rozhodnout ve stejném nebo pozdějším tahu s medúzou bojovat (i pokud s ní nebojoval, když do doupěte vstoupil).



Pro boj s touto nestvůrou musíš ve svém tahu zahrát *Tajemnou knihu*.

ODMĚNA: Dober si dvě karty.

TROFEJ: 1, ignoruj nestvůry v chodbách.





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 doupěte medúzy.

Když hráč získá medúzu jako trofej, může ignorovat nestvůry v chodbách (navíc k bodu, který získá na konci hry).

Doupě sfingy



Když je hráč v tomto doupěti, může sfingu porazit dvěma způsoby: buď použije 4  k boji, nebo může zaplatit 7  a vyřešit její hádanku.



ODMĚNA: 7

TROFEJ: 1

Boj: —NEBO— Vyřeš hádanku:



7