

BRZDĘK! W! KOSMOSIE! AWANTURY

PULSARTOMAT

Rabowanie statku galaktycznego tyrana brzmi jak hazard... ale nie używajmy takich brzydkich słów. Powiedzmy, że to wielka, emocjonująca GRA. Na dowód przed wami nowe wyzwanie, podczas którego będziecie musieli grać w gry... na automatach w prywatnym salonie Lorda Eradikatusa o jakże błyskotliwej nazwie **Pulsartomat**. Po drodze będziecie mogli przy okazji „oczyścić” skarbiec, wydać urobek na czarnym rynku, przywłaszczyć sobie najnowsze osiągnięcia nauki, a nawet stworzyć kilka klonów swych niecnych postaci. A może wolicie wziąć udział w wyścigu bądź zabawić żądną krwi tłum na Arenie grozy?

Elementy



Salon gier Pulsartomat (SGP)



3 dwustronne elementy planszy



18 automatów (8 różnych typów)



kredyty (dodajcie je do banku)

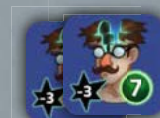


4 ścigacze



znacznik bossa

Dla urozmaicenia możecie zastąpić oryginalny znacznik bossa jego konsolowym awatarem.



2 niezbędni inwigilator



4 żetony wynalazków

Przygotowanie rozgrywki

Brzdęk! W! Kosmosie! Awantury: Pulsartomat powiększa waszą kolekcję o nowe elementy planszy. Przygotowując rozgrywkę, użyjcie **Doku przeładunkowego** oraz **kafelka z pasem transmisyjnym** z podstawowej wersji gry, natomiast moduł **Dowództwa** zastąpicie **Salonem gier Pulsartomat (SGP)** z niniejszego dodatku.

Do ukończenia planszy możecie użyć dowolnych modułów z podstawki, tego lub innych dodatków.

Niestety, SGP nijak nie pasuje do planszy Stacji kosmicznej 11 (jej dowódczyni Komandor Preon gardzi automatami). Nie ma jednak przeszkód, abyście na tejże wersji planszy wykorzystali nowe moduły z tego dodatku.

Wszystkie 6 artefaktów umieśćcie na dedykowanych im miejscach w SGP. **Uwaga:** liczba artefaktów **nie ulega zmianie** w rozgrywkach w gronie mniejszym niż 4 osoby!



Nowy towar w postaci **niezbędni inwigilator** dodajcie do marketu.

Posortujcie **kafelki automatów** według ich typów (tytułów zainstalowanych na nich gier) i umieśćcie je w osobnych stosach w pobliżu modułu SGP.



W rozgrywce 2-osobowej umieśćcie w markecie tylko 1 niezbędni inwigilator. Ponadto odłóżcie do pudełka po 1 automacie każdego typu (w puli powinny znaleźć się po 2 sztuki automatów PiNG i Nie drażnij smoka, a także po 1 sztuce pozostałych).

Wykorzystanie niektórych modułów wymaga jeszcze drobnych czynności podczas przygotowania, ale opiszemy je potem – przy okazji przedstawienia każdego z modułów.

Reszta przygotowania przebiega normalnie, czyli zgodnie z zasadami podstawowej wersji gry.

A oto szansa na odkupienie...

...oczywiście odkupienie fantów za wygrane żetony. Jeśli chcecie odkupić winy, trafiliście pod zły adres!

SGP oraz kafelki automatów wprowadzają zupełnie nowy sposób zdobywania artefaktów.

W swojej turze otrzymujesz do dyspozycji nową akcję: **zaklepanie automatu**. Jeżeli uda ci się spełnić wymaganie opisane na którymś z kafelków automatów, ogłaszasz to wszem i wobec, a następnie zabierasz dany kafelek i kładziesz go przed sobą. Zatrzymujesz go do końca rozgrywki. W trakcie jednej tury możesz zaklepać wiele automatów, ale możesz mieć najwyżej 1 sztukę każdego typu.

W swojej turze Alicja zagrywa między innymi Małpobota 3000, Przemądrzałego kujona i Rdzeń pamięci. Małpobot 3000 i Przemądrzały kujon wymagają wydania 4 kostek Brzdęk!, co pozwala jej zaklepać automat PiNG (zabiera go zatem i kładzie przed sobą). Wprowadzenie ikony frakcji naukowców na karcie Małpobota 3000 sprawia, że Alicja natychmiast korzysta z -3 Brzdęk!, ale nie ma to żadnego wpływu na wcześniejsze spełnienie wymagania automatu. Zagranie Rdzenia pamięci normalnie pozwoliłoby Alicji zaklepać także automat Eradykator. Jednak zrobiła ona to już we wcześniejszej turze, a drugiego automatu o tej samej nazwie posiadać nie może.

Analogicznie do podstawowej wersji gry, aby wejść do modułu SGP, potrzebujesz kodu dowodzenia, który otrzymasz za zhakowanie portów danych w 2 różnych modułach planszy. Gdy dostaniesz się już do SGP, musisz dotrzeć do jednego z dwóch **punktów wykupu** i tam spróbować zdobyć artefakt.



Kiedy znajdujesz się w punkcie wykupu, możesz zdobyć artefakt, sumując symbole **złotych żetonów** znajdujące się na posiadanych przez ciebie (zaklepanych) kafelkach automatów. Do obliczonej sumy dodaj także wynik **złotego strzału**: aby to zrobić, policz, ile w tej turze udało ci się wygenerować sprawności (nie ma znaczenia, czy została ona na coś wydana, czy nie). Jeżeli masz przynajmniej 6 punktów wygenerowanej sprawności, zwiększ naliczoną sumę złotych żetonów o 1. Jeżeli natomiast masz przynajmniej 8 wygenerowanej sprawności, zamiast o 1 zwiększ tę sumę o 2. Oprócz tego, jeżeli znajdujesz się w punkcie wykupu oznaczonym symbolem „+2”, zwiększ sumę złotych żetonów jeszcze o kolejne 2.

Zdobycie każdego artefaktu wymaga osiągnięcia konkretnej sumy złotych żetonów (oznaczona jest ona pod każdym z artefaktów). Oczywiście im większa liczba złotych żetonów, tym bardziej wartościowy artefakt możesz zgarnąć (choć zawsze możesz wziąć artefakt o niższym koszcie niż suma twoich złotych żetonów). Tak samo, jak w podstawowej wersji gry, możesz posiadać tylko 1 artefakt, więc zastanów się, czy nie chcesz poczekać, aż zaklepiesz więcej automatów lub po prostu wygenerujesz więcej sprawności na potrzebę złotego strzału.

Bartek dotarł do punktu wykupu z symbolem „+2”. Tym samym dodaje 2 do sumy złotych żetonów widocznych na jego zaklepanych automatach. Niestety w tej turze wygenerował zaledwie 5 sprawności, więc nie może skorzystać ze złotego strzału. Łącznie nalicza 6 złotych żetonów, co pozwoliłoby mu zdobyć artefakt o wartości 20 pkt. Artefakt ten został jednak zdobyty chwilę wcześniej przez Alicję. Bartek musi zatem zadowolić się artefaktem o wartości 15 pkt. albo poczekać, licząc na zaklepanie kolejnego automatu bądź wygenerowanie 6 lub więcej sprawności w którejś z kolejnych tur.

Kiedy już zdobędziesz artefakt, nie możesz zaklepywać kolejnych automatów.



A oto wymagania, które należy spełnić, w celu zaklepania konkretnych automatów:

Contra Kong – Zdobądź kontrabandę. Jedyne co musisz zrobić, to zakupić ją z marketu.

Nie drażnij smoka – Posiadaj 6 lub więcej obrażeń. Wystarczy, że posiadasz taką liczbę obrażeń przynajmniej przez chwilę **swojej tury**. Po zdobyciu automatu, możesz się leczyć – nie spowoduje to utraty tego automatu.

Eradykator – Zagraj *Rdzeń pamięci*. Tak, musisz go zagrać, samo zdobycie tej karty nie jest wystarczające.

Mortal Kopniak – W trakcie jednej tury pokonaj 3 razy *WSZ-GOB-L1Na* lub 2 razy *Mordobota*.

PiNG – W trakcie jednej tury wydaj łącznie przynajmniej +4 *Brzdęk!* Podkreślamy „wydaj” (tj. spowoduj, wygeneruj) – nie wystarczy, że posiadasz taką liczbę kostek w obszarze *Brzdęk!* (nazbieraną we wcześniejszych turach bądź turach innych graczy). Możesz zaklepać automat nawet wtedy, gdy w tej samej turze korzystasz z ujemnych brzdęków (nie mają one znaczenia). Jeśli jakiś efekt pozwala ci dobrowolnie wydać *Brzdęk!* (np. opisanie na str. 4 opróżnianie skarbca) również liczysz go na potrzeby tego automatu.

Q*Alert – Użyj portalu. Nie wystarczy, że posiadasz kartę dostępu. Musisz rzeczywiście przemieścić się z wykorzystaniem portalu.

Lebiegger – Zmarnuj 3 buty. Zdecyduj się nie wydać na nic 3 butów, które udało ci się wygenerować. Możesz to uczynić nawet po wejściu do pomieszczenia z punktem kontrolnym oraz w każdej innej sytuacji, która uniemożliwia ci normalne wydawanie butów.

Snack-Man – Skonsumuj kryształ mocy, przebywając w module SGP. Możesz to uczynić, gdy przebywasz w dowolnym z pomieszczeń tego modułu. Przez skonsumowanie rozumiemy po prostu zwrócenie kryształu do banku (rzeczywistą konsumpcję szczerze odradzamy). Możesz skonsumować szósty kryształ (jeden z wielkich sekretów) – w takim wypadku odłóż go do pudełka.

Nowości w markecie

Niniejszy dodatek wprowadza do marketu nowy towar.



Niezbędnik inwigilatora

Po zakupie tego towaru natychmiast otrzymujesz -3 *Brzdęk!* (ponadto otrzymujesz 7 punktów zwycięstwa na koniec gry).

Nowe moduły

Każda strona 3 nowych modułów (o standardowym kształcie) wprowadza do rozgrywki nowe możliwości.

Czarny rynek

Każdy panel handlowy w module czarnego rynku pozwala na zakup towarów z marketu na nieco innych zasadach niż zazwyczaj. Zakup towarów w tych pomieszczeniach możliwy jest wyłącznie po opłaceniu kosztu opisanego na planszy – nie można zastąpić go standardową kwotą 7 kredytów i dokonać normalnego zakupu.



W tym pomieszczeniu koszt zakupu każdego towaru z marketu wynosi 5 kredytów oraz +2 *Brzdęk!* Nie możesz dokonać zakupu, jeżeli w twoich zapasach nie ma wystarczającej liczby kostek *Brzdęk!*



Tutaj towary kosztują standardowe 7 kredytów, ale przy każdym zakupie dobierasz też 1 kartę ze swojej talii (za każdy 1 kupiony towar).



Tu natomiast musisz zapłacić za towar 8 kredytów, ale każdy zakup pozwala ci też uleczyć 1 obrażenie (za każdy 1 kupiony towar).



W tym miejscu płacisz za każdy towar 9 kredytów, lecz do każdego zakupionego towaru dostajesz dodatkowo 1 kryształ mocy. Nie otrzymujesz kryształu, jeżeli żadnego już nie ma w banku (ale zakup towarów nadal kosztuje tu 9 kredytów).

Nowe moduły cd.

Klonujące kadzie

To specjalny moduł, w którym możesz stworzyć niezawodnego zastępcę do wyjątkowo nieprzyjemnych zadań. Słowem: **klon** własnej osoby. Kiedy znajdziesz się w jednym z pomieszczeń (oznaczonych ukazaną obok grafiką), możesz wziąć 1 kostkę *Brzdęk!* ze swoich zapasów i umieścić ją na jednym z kwadratowych pól – w ten właśnie sposób zostaje stworzony klon.



Uwaga: każdy gracz może w danym pomieszczeniu z kadzią posiadać najwyżej 1 klon (czyli 1 kostkę *Brzdęk!* w swoim kolorze).

Kiedy, podczas ataku bossa, z kosmicznej sakwy zostanie wyciągnięta czerwona kostka (reprezentująca łowców nagród), każdy gracz, który stworzył wcześniej klon, NIE otrzymuje obrażenia, a zamiast tego poświęca jeden ze swoich klonów, czyli przenosi go z wybranego pomieszczenia z kadzią do obszaru *Brzdęk!* To nie jest opcjonalne! (Oczywiście gracze, którzy nie posiadają choćby jednego klona, standardowo otrzymują po 1 obrażeniu w wyniku działania łowców nagród).

Arena grozy

Podczas przygotowania rozgrywki każdy gracz umieszcza ścigacz w swoim kolorze na **Arenie grozy** na polu oznaczonym liczbą 0.

Raz podczas każdej swojej tury, jeżeli udało ci się wydać w jej trakcie łącznie przynajmniej +3 *Brzdęk!*, możesz zachwycić publikę mrożącym krew w żyłach manewrem – przesunąć swój ścigacz na pole oznaczone najbliższą wyższą liczbą (np. z pola 0 na 1 albo z pola 5 na 8). Podkreślamy, że +3 *Brzdęk!* musi zostać wydane w ramach jednej tury, nie wystarczy, że w obszarze *Brzdęk!* posiadasz taką liczbę kostek nzbieranych we wcześniejszych turach lub w turach przeciwników. Możesz przesunąć ścigacz nawet wtedy, gdy w tej samej turze korzystasz z efektów odejmujących *Brzdęk!*. Nie możesz natomiast tego uczynić, jeżeli efekty, które próbowały wywołać +3 *Brzdęk!*, nie zostały zrealizowane z powodu niewystarczającej liczby kostek *Brzdęk!* w twoich zapasach.



Arena grozy składa się z 4 poziomów. Kiedy uda ci się przesunąć ścigacz na 3 poziom (oznaczony pomarańczowym kolorem), otrzymujesz specjalny profit. W każdej swojej turze (włączając w to turę, w której ścigacz osiągnął ten poziom) generujesz automatycznie 1 miecz. Kiedy ścigacz dotrze na 4 poziom (oznaczony czerwonym kolorem), **oprócz** 1 miecza generowanego w każdej turze, do końca rozgrywki nie musisz zatrzymywać się w punktach kontrolnych.

W końcowej punktacji otrzymujesz punkty zwycięstwa w liczbie wskazanej na tym polu Areny grozy, na którym grę zakończył twój ścigacz.



Kiedy wejdiesz do pomieszczenia z tym symbolem, +2 *Brzdęk!*

Jeśli jakiś efekt pozwala ci dobrowolnie wydać *Brzdęk!* (np. opisane niżej opróżnianie Skarbca) również liczy się to na potrzeby Areny Grozy.

Wielki wyścig

Podczas przygotowania rozgrywki każdy gracz umieszcza ścigacz w swoim kolorze na polu startowym wyścigu.

Podczas swojej tury przesuwasz swój ścigacz o 1 pole na torze wyścigu, za każdym razem, gdy zdobędziesz lub pokonasz drugą, trzecią i każdą kolejną kartę z puli kart przygody. **Nie przesuwasz** ścigacza, gdy zdobywasz lub pokonujesz kartę z rezerwy, bądź w dowolny sposób usuwasz kartę z puli kart przygody (bez jej zdobywania lub pokonywania). Przejdźmy do przykładu, żeby to lepiej wyjaśnić.

W swojej turze Alicja wygenerowała 5 sprawności oraz 4 miecze. 2 miecze wydała na pokonanie Dalekobota. To dopiero pierwsza karta, którą w tej turze zdobyła lub pokonała z puli kart przygody, więc na razie nie przesuwa swojego ścigacza. Wydając pozostałe 2 miecze, Alicja pokonuje WSZ-GOB-L1Na – jest to karta z rezerwy, więc również nie pozwala na przesunięcie ścigacza.



Gdyby w tym momencie Alicja wydała swoje 5 sprawności na karty FAZR i Śmiała kroczyć..., nadal nie przesunęłaby ścigacza (są to karty z rezerwy). Zamiast tego Alicja postanawia jednak zdobyć karty Żelazny-Lew (wydaje na nią 2 sprawności) oraz Gwiezdny pirat (kolejne 3 sprawności). To odpowiednio druga i trzecia karta z puli kart przygody, którą udało się jej pokonać/zdobyć, a tym samym przesuwa swój ścigacz o 2 pola na torze.

Oprócz tego Alicja zagrała w tej turze kartę Egzo Tupacz, której efekt zmusza ją do usunięcia wybranej karty z puli kart przygody. Karta ta nie została ani zdobyta, ani pokonana, toteż nie pozwala Alicji przesunąć ścigacza o kolejne pole.



Kiedy zhakujesz port danych oznaczony tym symbolem, przesunąć swój ścigacz o 1 pole na torze wyścigu.

Kiedy twój ścigacz zostanie przesunięty na pole z symbolem kredytów, otrzymujesz ich tyle, ile wskazano na symbolu.

Przesuwając ścigacz z tego pola, musisz się zdecydować, którą ścieżkę wybierasz. Nigdy nie możesz przesunąć ścigacza wstecz.



Kiedy przekroczysz linię mety, umieść swój ścigacz na najwyższym wolnym polu na podium. Na koniec gry otrzymasz tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje zajęte przez ciebie miejsce na podium. Jeżeli nie ukończysz wyścigu przed zakończeniem rozgrywki, nie otrzymujesz żadnych punktów.

Zasady **Areny grozy** oraz automatu **PiNG** nagradzają cię za wydawanie kostek *Brzdęk!* w swojej turze. Wszelki *Brzdęk!* wydany w rezultacie aktywowania efektów NATYCHMIAST (na kartach, które pojawiły się w puli kart przygody w trakcie jej uzupełniania na koniec tury) uznaje się za powstały pomiędzy turami. Żaden z graczy nie wlicza go do *Brzdęku!* wydanego w swojej turze.

Placówka naukowa

Podczas przygotowania rozgrywki umieśćcie żetony **wynalazków** na dedykowanych im polach w tym module. Jak łatwo zauważyć, będą to nagrody za zhakowanie konkretnych portów danych.



Kiedy zhakujesz port danych z żetonem wynalazku, weź ten żeton i połóż go przed sobą. Zachowujesz go do końca rozgrywki. Zwróć uwagę, że zhakowanie niektórych portów, oprócz nagrody w postaci żetonu, zmusza cię także do wydania +1 **Brzdęk!** (oznaczenie to zostało wydrukowane bezpośrednio na planszy).

Żeton wynalazku zapewnia ci do końca rozgrywki specjalny profit, z którego możesz skorzystać **raz w każdej ze swoich tur** (włączając w to turę, w której udało ci się zdobyć ten żeton).

Żeton wynalazku aktywuje się (jak wspomnieliśmy: raz na turę), kiedy **zagrasz** dowolną kartę rezerwy (*FAZR*, *Śmiało kroczyć...*, *Rdzeń pamięci*). Aktywacja jest obowiązkowa (nie można z niej zrezygnować), więc – na wszelki wypadek – przypominamy, że w swojej turze musisz zagrać wszystkie karty.

Aktywowane żetony wynalazków zapewniają następujące profity:



1 sprawność



2 miecze



1 but



Dobierz 1 kartę i +1 **Brzdęk!**

Skarbiec

W tym module znajdują się dwa skarbcce. Każdy z nich będzie akumulował kredyty wraz z postępowaniem rozgrywki.

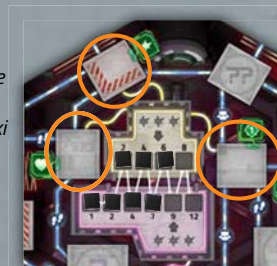


Kiedy z kosmicznej sakwy zostanie wylosowana czarna kostka, zamiast odkładać ją na bok, umieść ją na pierwszym wolnym polu, zgodnie z kierunkiem wskazywanym przez strzałki. Jeżeli skarbcce są pełne, zamiast tego normalnie odłóż kostkę na bok.

Same skarbcce nie są traktowane jako pomieszczenia, toteż nie można na nie wejść. Można je natomiast **opróżnić**. Aby to uczynić, musisz znaleźć się w jednym z pomieszczeń, które łączą się ze skarbcami za pomocą przewodów (nadrukowanych na planszy). Kiedy znajdujesz się na jednym z takich pól, możesz **dobrowolnie wydać +3 Brzdęk!** (co oczywiście jest wykonalne tylko wtedy, gdy posiadasz w zapasach przynajmniej 3 kostki). Jeżeli to uczynisz, otrzymujesz tyle kredytów, ile w odpowiednim skarbcu wskazuje **najwyższa liczba przy polu z czarną kostką**. Następnie usuń **wszystkie** czarne kostki z opróżnianego skarbcia i odłóż je na bok.

Łukasz może opróżnić żółty skarbiec, jeżeli tylko dotrze do dowolnego z 3 wskazanych na ilustracji obok pomieszczeń. Po dotarciu do jednego z nich, wydaje dobrowolnie +3 Brzdęk! i w nagrodę otrzymuje 6 kredytów (tyle wskazuje najwyższa liczba przy polu z czarną kostką w tymże skarbcu). Następnie Łukasz usuwa wszystkie czarne kostki z żółtego skarbcia (pozostawiając wszystkie kostki zgmagazynowane w fioletowym skarbcu).

Od tej chwili, gdy z kosmicznej sakwy będą losowane czarne kostki, w pierwszej kolejności będą zapelniać żółty skarbiec (w nim znajdują się najwcześniejsze wolne pola, zgodnie z kierunkiem strzałek). Dopiero czwarta czarna kostka wyciągnięta z sakwy trafi do fioletowego skarbcia (na pole oznaczone liczbą 9).



Zwróć uwagę, że przewody, łączące pomieszczenia z fioletowym skarbcem, oznaczone zostały znany skądinąd symbolem. Aby opróżnić ten skarbiec, musisz posiadać **kod dowodzenia**.

Kiedy efekt „natychmiast” nakazuje wam zwrócić do kosmicznej sakwy 3 czarne kostki, w pierwszej kolejności użycie do tego celu kostek odłożonych na bok. Jeżeli takich kostek brakuje, usuńcie odpowiednią liczbę ze skarbców w kolejności odwrotnej do kierunku strzałek (czyli poczynając od pól o najwyższej wartości liczbowej). No cóż, konkurencyjni gwiazdni piraci, też lubią obrabiać skarbcce.

Ten moduł, niestety, nie może zostać wykorzystany w rozgrywce, w której używacie jakiegolwiek karty planu z dodatku *Apokalipsa!* Plan Lorda Eradikatusa zawsze obejmuje monopol na wykorzystanie czarnych kostek. A to pech...

Autorzy

Projektanci

Paul Dennen, Evan Lorentz

Producent wykonawczy

Scott Martins

Projekt graficzny i ilustracje

Anika Burrell, Raul Ramos, Nate Storm

Produkcja

Evan Lorentz

Wsparcie projektowe

Julia Duga

Rozwój gry

Justin Cohen, Dylan Nelkin

Szczególne podziękowania...

...dla całej niesamowitej ekipy Dire Wolf Digital oraz ich przyjaciół i rodzin, pomagających nam testować *Brzdęk! W! Kosmosie!*



www.direwolfdigital.com

f /direwolfdigital

t @direwolfdigital

Wydane przez: Dire Wolf Digital.

©2021 Dire Wolf Digital, LLC.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Dire Wolf oraz logo Dire Wolf są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Dire Wolf Digital, LLC.



LUCRUM
GAMES®

www.lucrumgames.pl

f /lucrumgames

i @Lucrum_Games

Wersja polska: Lucrum Games

Tłumaczenie: Łukasz Gralak

Korekta: Alicja Sawa

Redakcja: Bartosz Chlebicki

DTP: Łukasz Kempirski