




Szybkie wprowadzenie do gry

BOSS MONSTER

Cel gry

Każdy z Was buduje podziemia z kart komnat, by następnie ściągnąć do nich bohaterów i ich zniszczyć. Wygrywa ten, komu uda się zgromadzić 10 dusz! Przegrywa każdy, kto otrzyma pięć ran.

Przygotowanie gry

1. Potasujcie wszystkie talie. Dostosujcie talie typowych i legendarnych bohaterów do liczby graczy biorących udział w grze:
 - W rozgrywce czteroosobowej wykorzystajcie wszystkie karty bohaterów.
 - W rozgrywce trzyosobowej usuńcie wszystkich bohaterów z symbolem .
 - W rozgrywce dwuosobowej usuńcie wszystkich bohaterów z symbolem  i .
2. Rozdajcie każdemu po jednej losowej karcie bossa.
3. Każdy z Was dociąga pięć kart komnat i dwie karty czarów, a następnie odrzuca dwie dowolne karty.
4. Każdy z Was wybiera jedną typową komnatę i kładzie ją zakrytą obok swojego bossa.
5. Kiedy wszyscy zagracie zakryte karty typowych komnat, jednocześnie odkrywacie („budujecie”) Wasze komnaty.
6. Teraz jesteście gotowi do rozpoczęcia pierwszej rundy!

Każdą fazę gry rozpoczyna boss, który ma najwięcej PeDeków.

Początek rundy

1. Odkryjcie dwóch bohaterów (trzech w grze trzyosobowej, czterech w grze czteroosobowej) i ułóżcie ich w „mieście” (na środku stołu).
 - Nie odkrywajcie legendarnych bohaterów, dopóki nie odkryjecie wszystkich typowych bohaterów.
 - Odkrywajcie nowych bohaterów co rundę nawet, jeśli w mieście wciąż znajdują się bohaterowie.
2. Każdy gracz dociąga kartę komnaty.

Faza budowy

1. W kolejności PeDeków każdy gracz może dołożyć do swoich podziemi jedną zakrytą komnatę.
 - Typowe komnaty można budować na lewo od pierwszej komnaty w podziemiach lub na wierzchu dowolnej z nich.
 - Wypasne komnaty można budować tylko na wierzchu komnaty z pasującym symbolem skarbu.
2. Każde podziemia mogą składać się z maksymalnie *pięciu* widocznych komnat.
3. Za pierwszym razem, kiedy gracz wybuduje pięć widocznych komnat, używa zdolności „Awans” z karty bossa.
3. Czary działające w fazie budowy można zagrywać jedynie przed odkryciem kart komnat.
4. Na końcu fazy budowy jednocześnie odkryjecie wszystkie zakryte karty komnat.
 - W kolejności PeDeków należy wprowadzić efekty awansu oraz efekty typu „kiedy zbudujesz tę komnatę”.



Wypasne komnaty można budować wyłącznie na wierzchu komnaty z pasującym symbolem skarbu (patrz Instrukcja, str. 12).



Faza przynęty

1. Każdy bohater wyrusza do tych podziemi, w których znajduje się największa liczba pożądanych przez niego skarbów.



Kapłan =  Wojownik =  Mag =  Złodziej = 

2. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą liczbę odpowiednich skarbów, bohaterowie pożądający tego właśnie skarbu zostają w mieście.
3. Przebiegu tej fazy nie można przerywać żadnymi czarami ani zdolnościami.




Faza przygód

1. W kolejności PeDeków bossowie muszą sobie poradzić z bohaterami wchodzącymi do ich podziemi!
 - Każdy bohater wchodzi do podziemi sam.
 - Każda komnata zadaje obrażenia , które obniżają życie bohatera . W momencie, kiedy życie bohatera spadnie do zera, gracz kładzie jego kartę zakrytą na swoim obszarze punktacji.
 - Jeśli bohater przejdzie komnatę, wchodzi do kolejnej. Jeśli przejdzie całe podziemie, gracz kładzie jego kartę odkrytą na swoim obszarze punktacji.
 - Czary fazy przygód można zagrywać, zanim bohater wejdzie do podziemi lub kiedy bohater jest w komnacie.
2. Kiedy boss o największej liczbie PeDeków rozprawi się ze wszystkimi bohaterami, aktywnym graczem zostaje boss drugi co do liczby PeDeków. Faza przygód kończy się dopiero w chwili, kiedy każdy gracz wykona swoje ruchy.

Koniec rundy

1. Aktywujcie wszystkie dezaktywowane komnaty.
2. Sprawdźcie obszar punktacji każdego gracza.
 - Gracz z 10 symbolami duszy  wygrywa grę.
 - Gracz z 5 symbolami ran  przegrywa grę.
3. Grajcie w ten sposób, dopóki ktoś z Was nie zgromadzi 10 dusz lub do momentu, gdy w grze pozostanie tylko jedna osoba (zasady rozstrzygania remisów znajdują się w instrukcji na str. 16).

Czary i kolejność

- Każdy gracz może zagrać dowolną liczbę czarów na rundę.
- Gracz może dociągnąć kartę czaru tylko wtedy, kiedy jasno pozwala mu na to zasada karty.
- Każdy czar opatrzone symbolem, który wskazuje, czy można zagrać dany czar w fazie budowy , w fazie przygód  czy w obu tych fazach .
- W każdej fazie budowy i fazie przygód gracze wykonują ruchy w kolejności PeDeków. Osobę, która właśnie wykonuje ruch, nazywa się aktywnym graczem.
- Jeśli inny gracz chce użyć czaru lub zdolności, aktywny gracz może na to odpowiedzieć, zagrywając dowolną liczbę własnych czarów lub aktywując zdolności, zanim zostaną rozpatrzone efekty wywołane przez gracza, który nie jest aktywny w danej rundzie.
- Kiedy gracz chce zagrać czar i nikt tego nie przerywa, rozpatruje ten czar, a następnie kładzie jego kartę na stosie odrzuconych kart.



Podczas zagrywania karty czarów pierwszeństwo posiada zawsze aktywny gracz (patrz Instrukcja, str. 7).