

# BOSS MONSTER



Instrukcja

# Spis treści

<b>Witaj w podziemiach.....</b>	<b>1</b>
<b>Jak grać?.....</b>	<b>2</b>
<b>Rozgrywka w kilku rycerskich słowach.....</b>	<b>3</b>
<b>Rodzaje kart.....</b>	<b>4</b>
<b>Przygotowanie do gry.....</b>	<b>8</b>
<b>Przykład przygotowania do gry.....</b>	<b>9</b>
<b>Przebieg rozgrywki.....</b>	<b>10</b>
<b>Słowniczek.....</b>	<b>17</b>

***Boss Monster™: Gra karciana o budowaniu podziemi***

Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Polsce. Powielanie tej instrukcji w jakiegokolwiek formie lub na jakimkolwiek nośniku jest dozwolone wyłącznie do użytku niekomercyjnego.

© 2015 Brotherwise Games, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone.

© for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.

Wydane w Polsce w 2015 roku przez Fabrykę Kart Trefl-Kraków na licencji Brotherwise Games, LLC.

*Boss Moster* i logotyp *Boss Monster* są znakami towarowymi zastrzeżonymi w 2012 roku przez Brotherwise Games, LLC i są używane za zgodą Brotherwise Games, LLC.

# Witaj w podziemiach

Witaj w *Boss Monster™*, grze karcianej, w której masz szansę wcielić się w największe cyfrowe zło: bossa, pana podziemi, dobrze znanego z retro gier komputerowych. Jeśli choć raz poświęciłeś kilka godzin swego cennego życia na podróżowanie po 8-bitowych podziemiach pełnych pikselowatych zagrożeń, *Boss Monster™* jest właśnie dla Ciebie. Z drugiej strony, jeśli gry tego rodzaju to dla Ciebie nowość, nie martw się. W wersji luzackiej *Boss Monster™* to prosta gra o budowaniu komnat, wabieniu do nich bohaterów i liczeniu, ile obrażeń potrzeba do ich zniszczenia. Przeczytaj wkładkę zatytułowaną *Szybkie wprowadzenie do gry*, obejrzyj nasze prezentacje wideo na [www.trefl.krakow.pl](http://www.trefl.krakow.pl) i zjrzyj do instrukcji, jeśli natrafisz na jakiegokolwiek wątpliwości. Gwarantujemy, że nim się obejrzyysz, będziesz masakrował poszukiwaczy przygód, aż będą lecieć wióry.

Jeśli z kolei lubisz ostrą rywalizację, niechaj Cię nie zwiodą banalne zasady *Boss Monster™*. Podczas kilku pierwszych rozgrywek pewnie uznasz, że bohaterowie giną jak muchy, a Ty nigdy nie ryzykujesz otrzymania nawet jednej rany. W końcu każdy boss godny swego miana może się obronić przed słabowitymi śmiałkami! Niemniej kluczowym elementem strategii w *Boss Monster™* jest jak najszybsze zgromadzenie jak największej liczby dusz. Szybko się zorientujesz, że prawdziwym zagrożeniem są pozostali bossowie. Co rundę każdy ma szansę zwabić do swych podziemi bohaterów, odbierając tę możliwość innym graczom, a sprytny boss może tym samym wyeliminować chciwego przeciwnika lub odpalić kombosy, dzięki którym wydrze zwycięstwo z ociekającej śluzem, cuchnącej paszczy porażki.

Czy jesteś casuałem, czy hardcorem, będziesz się świetnie bawił – a przynajmniej mamy taką nadzieję. Dziękujemy, że stałeś się częścią społeczności fanów *Boss Monster™* i życzymy Ci owocnych łowów! Niechaj bohaterowie zadrzą, słysząc Twoje imię!

Johnny i Chris O’Nealowie  
Autorzy gry



# Jak grać?

*Boss Monster™* to szybka, strategiczna gra karciana o budowaniu podziemi. Twoim celem jest zwabienie nieszczęsnych poszukiwaczy przygód do Twoich podziemi i pożarcie ich dusz. Ale strzeż się! Podziemia muszą być tyleż atrakcyjne, co śmiertelne, inaczej żądni przygód bohaterowie zdołają przetrwać wystarczająco długo, aby Cię zranić. Jakby tego było mało, masz konkurencję. Poszukiwacze przygód są w cenie, więc inni bossowie próbują Cię wyprzedzić, oferując cenniejsze i bardziej wymyślne pułapki. Czy udowodnisz, że masz serce wystarczająco czarne, aby zostać największym bossem?

## Zawartość pudełka

- Talia bossów złożona z 8 kart
- Talia komnat złożona z 75 kart
- Talia czarów złożona z 31 kart
- Talia typowych bohaterów złożona z 25 kart
- Talia legendarnych bohaterów złożona z 16 kart
- Instrukcja

## Od czego zacząć?

Aby zagrać w *Boss Monster™* potrzeba 2-4 osób, kart zawartych w tym egzemplarzu gry i dość miejsca, żeby było gdzie je rozłożyć.

Jeśli grasz pierwszy raz, zarezerwuj przynajmniej 45 minut. Kiedy wszyscy gracze poznają karty lepiej, rozgrywka na dwie osoby zabierze około 15-20 minut (chyba, że się grzebiecie).

## Cel gry

Celem gry *Boss Monster™* jest zwabienie bohaterów do swoich podziemi i ich wyeliminowanie. Bohaterowie, którzy giną w Twoich podziemiach, są odwracani rewersami do góry i liczą się jako „dusze”. Bohaterowie, którzy pokonają wszystkie komnaty i dotrą do Twojej karty bossa, zadają Ci „rany”.



Gracz zwycięża, jeśli kończy rundę z 10 zebranymi duszami.



Gracz przegrywa, jeśli kończy rundę z 5 ranami.

Runda trwa do momentu, aż każdy gracz wykona swoje ruchy. W razie remisu należy sprawdzić zasady ich rozstrzygnięcia (patrz str. 16).



# Rozgrywka w kilku rycerskich słowach

Najważniejszym elementem gry *Boss Monster™* jest budowanie podziemi. Twoja karta bossa (1) leży na prawym końcu zbudowanych z kart podziemi, które co rundę możesz wzmacniać i ulepszać, dodając różne komnaty (2). Liczba skarbów z danej komnaty określa, dla jakiego rodzaju bohaterów ta komnata jest atrakcyjna, a zadawane przez nią obrażenia reprezentują możliwości eliminowania bohaterów (poprzez obniżanie wartości ich życia).

2. Co rundę możesz rozwinąć swoje podziemia poprzez zbudowanie jednej **KOMNATY POTWORÓW** lub jednej **KOMNATY PUŁAPEK**.



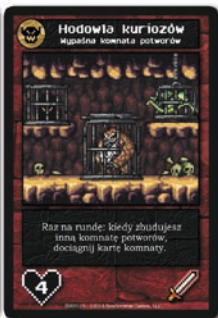
1. Podziemia rozbudowujesz, dokładając karty komnat po lewej stronie karty bossa (tzn. karta bossa jest pierwszą na prawo kartą w Twoich podziemiach).



Każda komnata zawiera **SKARB** wabiący bohaterów...



...oraz zadaje **OBRAŻENIA**, które mogą ich wyeliminować.



**WYPAŚNA KOMNATA** może posłużyć do ulepszenia już zbudowanej, typowej komnaty.



3. **BOHATEROWIE** co rundę schodzą do Twoich podziemi. Pokonani bohaterowie są odwracani rewersem do góry (zakrywani) i liczą się jako dusze, natomiast...



bohaterowie, którzy pokonają wszystkie komnaty i dotrą do Twojej karty bossa, zadają Ci rany.

Musisz zebrać 10 dusz poległych bohaterów, zanim otrzymasz 5 ran!

Twój obszar punktacji (3) znajduje się obok podziemi. To miejsce, gdzie wyeliminowani bohaterowie dodają swoje dusze (złote kryształy) do Twoich zbiorów, a bohaterowie, którzy zdołali się przedrzeć przez podziemia, pokazują łączną sumę ran (kropelek krwi) Tobie zadanych. W podziemiach możesz posiadać **maksymalnie pięć** widocznych komnat. Kiedy pierwszy raz rozbudujesz podziemia do 5 widocznych komnat, wprowadzasz do gry efekt „Awans” ze swojej karty bossa!

# Rodzaje kart: bossowie

Twoja karta bossa reprezentuje największe zagrożenie – władcę potworów znajdującego się na końcu Twoich podziemi... czyli Ciebie! Jakkolwiek karta posiada symbol skarbu, nie liczy się jako komnata. Ponadto nie może zadawać obrażeń, zostać dezaktywowana, ani zniszczona (więcej informacji na temat tych wyrażań pojawi się w dalszej części instrukcji).

- A. **Symbol bossa:** ten symbol informuje, że jest to karta bossa.
- B. **Zdolność bossa:** każdy boss posiada potężną zdolność „Awans”, która uruchamia się na końcu fazy budowy za pierwszym razem, kiedy rozbudujesz podziemia do 5 widocznych komnat.
- C. **PeDeki (PD):** w każdej fazie gracze wykonują czynności „w kolejności PeDeków”. Gracz z największą liczbą PeDeków działa jako pierwszy, po nim osoba druga w kolejności posiadanych PeDeków itd.
- D. **Skarb:** symbol skarbu z karty bossa dodaje się do sumy skarbów zgromadzonych w całym podziemiu.

Twoją zdolność „Awans” można aktywować tylko raz na grę, kiedy Twoje podziemia po raz pierwszy zostaną rozbudowane do 5 widocznych komnat (nie licząc karty bossa). Skorzystaj z dowolnego znacznika, aby zaznaczyć, że ta zdolność została zużyta.



# Rodzaje kart: komnaty

Twoje karty komnat wabią chciwych bohaterów do podziemi i jednocześnie zadają im obrażenia. Co rundę możesz zbudować nową komnatę w swoich podziemiach. Maksymalnie możesz zbudować 5 komnat. Typowe komnaty można budować na pierwszym wolnym polu podziemi lub na wierzchu dowolnych innych komnat. Wypasne komnaty to „ulepszenia”, które można budować wyłącznie na wierzchu istniejących komnat, **posiadających co najmniej jeden wspólny symbol skarbu**.

- A. **Symbol komnaty:** za pomocą srebrnego symbolu oznaczono typową komnatę, a złotym symbolem – wypasną. Rodzaj symbolu wskazuje też podtyp komnaty, czyli czy jest to komnata potworów, czy komnata pułapek.

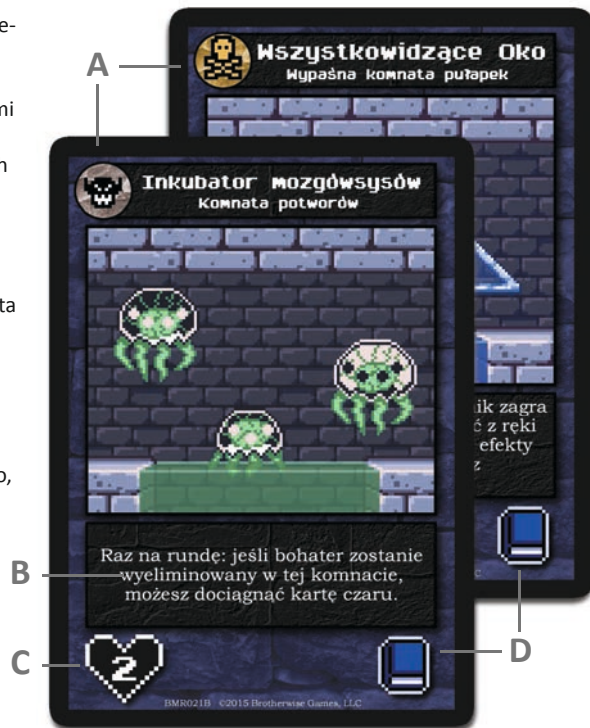


= Potwory



= Pułapki

- B. **Zdolność:** tekst zasad na karcie uważa się za aktywny tak długo, jak karta jest widoczna i pozostaje w grze.
- C. **Obrażenia:** za każdym razem, kiedy bohater wchodzi do komnaty, otrzymuje wskazane obrażenia. Bohater zostaje wyeliminowany, kiedy zsumowane obrażenia, jakie otrzymał w danej rundzie, będą równe wartości jego życia lub wyższe.
- D. **Skarb:** symbole skarbu wskazują, jaki rodzaj bohaterów może zostać zwabiony przez daną komnatę.



# Rodzaje kart: bohaterowie

Bohaterowie stanowią kluczowy element rozgrywki dla każdego bossa. Co rundę pojawiają się „w mieście” i oczekują na przygody. Karty typowych bohaterów są srebrne, a legendarnych – złote. Legendarni bohaterowie nie pojawiają się w mieście, dopóki wszyscy typowi bohaterowie nie zostaną zwabieni.

- A. **Symbol skarbu:** to rodzaj skarbu, który służy do wabienia danego bohatera.
- B. **Życie:** liczba obrażeń, jakie może przyjąć bohater, zanim zostanie wyeliminowany. Należy zwrócić uwagę, że legendarni bohaterowie posiadają więcej życia niż typowi.
- C. **Rana:** jeśli typowy bohater przejdzie Twoje podziemia, pozostaje odkryty i liczy się jako jedna zadana rana. Legendarni bohaterowie liczą się jako dwie zadane rany.
- D. **Symbol graczy:** wskazuje, czy daną kartę wykorzystuje się w grze na dwie, trzy czy cztery osoby.



**Dusza:** Kiedy w Twoich podziemiach zostanie wyeliminowany bohater, odwróć go rewersem do góry. Typowi bohaterowie liczą się jako jedna dusza, natomiast legendarni jako dwie.





# Rodzaje kart: czary

Czary obrazują moc Twojego bossa w zakresie wpływania na rzeczywistość Twoich podziemi... i świata poza nimi!

Po rozpoczęciu gry możesz dociągać nowe karty czarów wyłącznie, kiedy jasno pozwala Ci na to jakaś zasada na karcie.

W danej rundzie możesz zagrać dowolną liczbę czarów, ale wyłącznie w trakcie fazy budowy i/lub fazy przygód. Po zagraniu karty czaru, należy ją odłożyć na stos odrzuconych kart.

- A. **Tekst:** tekst zasad danej karty opisuje jej efekty.
- B. **Symbol fazy:** ten symbol wskazuje fazę, kiedy można zagrać daną kartę czaru (młotek = faza budowy, topór = faza przygód, oba symbole = dowolna faza budowy i/lub faza przygód).

**Pierwszeństwo:** jesteś uważany za aktywnego gracza, kiedy zagrywasz zakrytą komnatę w fazie budowy lub kiedy niszczyś bohaterów w swoich podziemiach. Jeśli inny gracz zagrywa kartę czaru lub wykorzystuje efekt karty w czasie, gdy jesteś aktywnym graczem, możesz zagrać i rozpatrzyć dowolną liczbę czarów lub efektów, zanim zostaną rozpatrzone czary lub efekty karty przeciwnika. Następnie w kolejności PeDeków rozpatruje się czary i efekty kart graczy, którzy nie są aktywnymi graczami.



# Przygotowanie do gry

## Ułożenie talii bohaterów

Liczba graczy określa liczbę kart bohaterów, jaką należy wykorzystać w grze:



**Dwóch graczy:** 13 typowych bohaterów,  
8 legendarnych bohaterów.



**Trzech graczy:** 17 typowych bohaterów,  
12 legendarnych bohaterów.



**Czterech graczy:** 25 typowych bohaterów,  
16 legendarnych bohaterów.

W grze na dwie osoby należy usunąć wszystkie karty z symbolami „trzech graczy” oraz „czterech graczy”. W grze na trzy osoby wystarczy usunąć bohaterów dla „czterech graczy”. Następnie należy dokładnie potasować osobno talię typowych i legendarnych bohaterów.

## Wstępne przygotowania

Należy potasować talię bossów i rozdać każdemu graczowi po 1 losowej karcie bossa. Gracze odkrywają swoje karty bossów i kładą je po prawej stronie swojego obszaru gry. Wszystkie karty komnat będą „budowane” na wolnych miejscach na lewo od karty bossa, natomiast zdobyte dusze i otrzymane rany trafią na prawo od karty bossa.

Należy rozłożyć na stole zakryte talie typowych oraz legendarnych bohaterów, komnat i czarów, jak pokazano na stronie 9.

## Ręka początkowa

Każdy gracz dociąga na rękę 5 kart komnat i 2 karty czarów, a następnie wybiera i odrzuca z dociągniętych 2 dowolne karty. Gracze dokonują swoich wyborów jednocześnie i zachowują odrzucone karty zakryte do momentu, gdy wszyscy nie odrzucą kart.

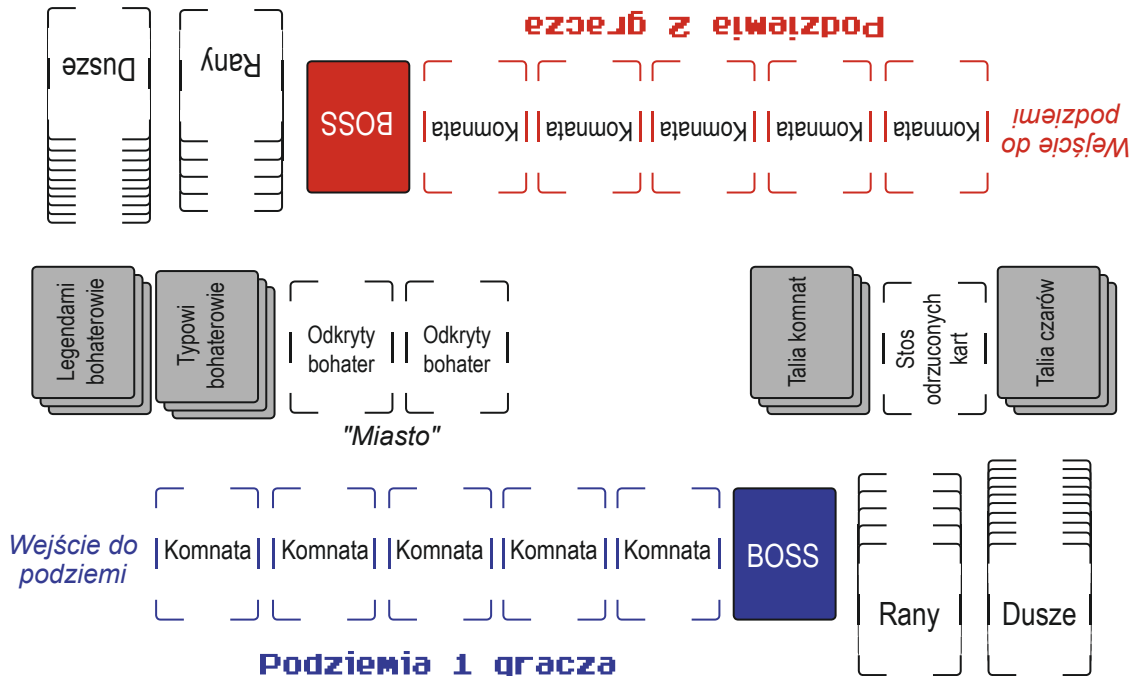
**Mulligan:** jeśli podczas przygotowania dociągnąłeś 4 wypaśne komnaty lub więcej albo 4 dowolne komnaty z tym samym rodzajem skarbu, możesz wtasować wszystkie karty ze swojej ręki do odpowiednich talii i dociągnąć na rękę nowe.

## Budowa pierwszej komnaty

Aby „zbudować” komnatę, gracz kładzie ją zakrytą na stole na lewo od swojej karty bossa. Zaczyna gracz posiadający największą liczbę PeDeków, a po nim to samo robią pozostali, zgodnie z kolejnością posiadanych PeDeków. Kiedy wszyscy gracze ułożą już swoje karty, jednocześnie odkrywają właśnie zbudowane komnaty. Następnie, w kolejności PeDeków, rozpatrują wszystkie efekty typu „kiedy zbudujesz tę komnatę” (jeżeli takie występują).

W tym momencie przygotowanie do gry uważa się za zakończone i rozpoczyna się pierwsza runda.

# Przykład przygotowania do gry



# Przebieg rozgrywki

Każda runda w grze *Boss Monster™* składa się z pięciu faz:

**Początek rundy:** należy odkryć bohaterów w mieście (zawsze tyłu, ilu graczy rozpoczęło grę), następnie każdy gracz dociąga 1 kartę z talii komnat.



**Faza budowy:** każdy gracz może zbudować jedną komnatę. Gracze rozgrywają swoje rundy w kolejności PeDeków od największej do najmniejszej liczby, układając swoje karty komnat zakryte (rewersiem do góry).

Na końcu fazy budowy gracze jednocześnie odkrywają właśnie zbudowane komnaty.

**Faza przynęty:** bohaterowie zacierają ścieżki do podziemi, w których znajduje się największa liczba odpowiednich skarbów (lub zostają w mieście, jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą największą liczbę odpowiednich skarbów).



**Faza przygód:** bohaterowie podróżują przez podziemia. W kolejności PeDeków każdy gracz wykonuje swoją rundę jako aktywny gracz, niszcząc wszystkich bohaterów w swoich podziemiach i tym samym gromadząc dusze poległych bohaterów lub otrzymując rany od tych, którym udało się przedrzeć przez podziemia.

**Koniec rundy:** obecna runda dobiega końca i rozpoczyna się nowa.

W trakcie każdej fazy gry pierwszeństwo przechodzi od gracza do gracza zgodnie z liczbą posiadanych PeDeków. Gracz, który ma pierwszeństwo, jest także „aktywnym graczem”.

**Liczba PeDeków:** każdy boss posiada określoną liczbę PeDeków, która decyduje o tym, który z graczy działa jako pierwszy w każdej fazie gry. W fazie budowy gracz z największą liczbą PeDeków jako pierwszy kładzie na stole komnatę (a po nim wszyscy pozostali w kolejności PeDeków). Na końcu fazy budowy wszystkie efekty awansu oraz „kiedy zbudujesz tę komnatę” są wprowadzane do gry w kolejności PeDeków. W fazie przygód gracz z największą liczbą PeDeków jako pierwszy niszczy poszukiwaczy przygód w swoich podziemiach.

**Aktywny gracz:** kiedy jesteś aktywnym graczem (tzn. kiedy kładziesz na stole komnatę lub niszczysz poszukiwaczy przygód), to właśnie Ty masz pierwszeństwo. Możesz użyć dowolnej liczby czarów i efektów kart, zanim inni gracze będą mogli na nie odpowiedzieć (nawet gracze posiadający większą liczbę PeDeków).

# Przebieg rozgrywki – cd.

## Początek rundy

W pierwszej fazie, zwanej początkiem rundy, należy rozpatrzeć następujące efekty:

- **Bohaterowie pojawiają się w mieście:** należy odkryć jedną kartę bohatera za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce. Zasadniczo, zanim legendarni bohaterowie pojawią się w mieście, należy najpierw odkryć wszystkich typowych bohaterów.
- **Każdy gracz dociąga 1 kartę:** każdy gracz dociąga 1 kartę komnaty.

W fazie początku rundy nie można używać kart czarów ani kart komnat, nie można też aktywować zdolności.

Po tym, jak każdy gracz dociągnie kartę komnaty, rozpoczyna się faza budowy.



## Faza budowy



W fazie budowy gracze kolejno (zgodnie z liczbą PeDeków) dokładają do swoich podziemi zakryte karty komnat. Musisz dokładnie wskazać, gdzie zamierzasz położyć daną komnatę.

Możesz położyć komnatę w jednym z dwóch miejsc:

- **Na pierwszym wolnym miejscu od Twojej karty komnaty leżącej najbardziej na lewo.** Podczas przygotowania gry kładziesz pierwszą komnatę na lewo od swojej karty bossa. W następnych rundach budujesz nowe komnaty na lewo od niej. W swoich podziemiach możesz posiadać maksymalnie 5 widocznych komnat (boss nie jest uważany za komnatę).
- **Na wierzchu istniejącej karty komnaty.** Typowe komnaty można budować na wierzchu **dowolnej** komnaty. Wypaśne komnaty można budować **wyłącznie** na wierzchu komnaty z co najmniej jednym pasującym symbolem skarbu.

Możesz zrezygnować z zagrywania komnaty, ale nie możesz zmienić zdania i zagrać jej później, kiedy przestaniesz być „aktywnym graczem”.

## Faza budowy cd.

W fazie budowy możesz używać zdolności kart oraz zagrywać karty czarów oznaczone symbolem budowy (młotka). Efekty kart zagrych przez aktywnego gracza zawsze rozpatruje się jako pierwsze, a po nich w kolejności PeDeków efekty innych graczy.

Kiedy każdy gracz otrzyma szansę położenia komnaty, następuje „koniec fazy budowy” – gracze jednocześnie odkrywają zakryte karty komnat. Od tej chwili komnaty te uważa się za „zbudowane”. Następnie w kolejności posiadanych PeDeków (od gracza z największą ich liczbą do gracza z najmniejszą ich liczbą) rozpatruje się efekty wszystkich zdolności typu „Awans” oraz „kiedy zbudujesz tę komnatę”.

### Rada dla zawodowców: nadbudowa

W miarę budowy kolejnych komnat zwracaj uwagę na rodzaje skarbów, ponieważ ograniczają one liczbę wypaśnych komnat, jakie będziesz mógł później zagrać. Komnaty z różnymi rodzajami skarbów (ze złotą obwódką) zazwyczaj zadają niewielkie obrażenia, ale gwarantują, że Twoje podziemia będą wszechstronne.

Ponadto pamiętaj, że typowe komnaty można zawsze zbudować na wierzchu dowolnej komnaty, bez względu na rodzaj skarbu!



Gdzie można zbudować  
Leże kościosmoka?



Tutaj! Pasuje do skarbu dla  
kapłanów z Mrocznego ołtarza.



Tutaj! Pasuje do jednego  
ze skarbów z Sali tortur.



Nie tutaj! Fabryka golemów  
nie zawiera skarbu dla  
kapłanów.

# Przebieg rozgrywki – cd.

## Faza przynęty

W fazie przynęty gracze mają okazję zwabić bohaterów do swoich podziemi. W tej fazie należy wykonać następujące kroki:

- **Porównanie liczby skarbów:** gracze sumują dla każdego podziemi osobno liczbę symboli skarbów odpowiadających każdemu bohaterowi w mieście. Należy uwzględnić wszystkie modyfikatory wynikające ze zdolności komnat i zagranych kart czarów.
- **Wabienie:** w przypadku każdego bohatera należy określić podziemia z największą liczbą skarbów najważniejszych dla tego bohatera. Skarby zgromadzone w tych podziemiach wabią bohatera – porusza się on w kierunku wejścia (należy położyć jego kartę obok komnaty znajdującej się przy wejściu do podziemi).
- **Remisy:** jeśli żaden gracz nie zgromadził skarbu pasującego do rodzaju danego bohatera, albo jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą największą liczbę odpowiednich skarbów, ten bohater zostaje w mieście do następnej fazy przynęty.

W fazie przynęty nie można używać kart czarów, ani zdolności komnat.

Jeśli dwóch lub więcej bohaterów miałyby przybyć do podziemi jednego gracza, przybywają w tej samej kolejności, w jakiej zostali odkryci z talii bohaterów. Po tym, jak wszystkie karty bohaterów zostały rozpatrzone, rozpoczyna się faza przygód.

### Rada dla zawodowców: bohaterski korek

Jeśli żaden gracz nie dysponuje wystarczająco dużą liczbą skarbów odpowiednich dla danego bohatera (dlatego, że nikt nie zgromadził odpowiednich symboli lub dlatego, że wszyscy gracze mają ich tyle samo), ten bohater zostaje w mieście. W następnej rundzie, z zachowaniem standardowych zasad, w grze pojawiają się nowi bohaterowie. Oznacza to, że jeśli remis dotyczący bohaterów nie zostanie szybko rozstrzygnięty, nowi bohaterowie mogą naprawdę konkretnie przeludnić miasto! W momencie rozstrzygnięcia wcześniejszego remisu wszyscy bohaterowie poróżający danego skarbu wędrują do „zwycięskich” podziemi, co oznacza, że stawka nieustannie rośnie. Manipulowanie zasadami fazy przynęty, aby zagwarantować, że bohaterowie przyjdą właśnie do ciebie, jest kluczowe dla zwycięstwa w *Boss Monster™*!

## Przykład fazy przynęty

Przedstawiono tutaj obszar gry w rozgrywce na dwie osoby, obejmujący talię typowych bohaterów oraz podziemia graczy (pełny układ elementów gry znajduje się na stronie 9). W momencie rozpoczęcia fazy przynęty obecnej rundy w mieście znajduje się trzech bohaterów.



Podziemia gracza 1 (powyżej) zawierają:

- 1 skarb dla kapłanów
- 2 skarby dla magów
- 0 skarbów dla wojowników
- 2 skarby dla złodziei

Podziemia gracza 2 (poniżej) zawierają:

- 3 skarby dla kapłanów
- 0 skarbów dla magów
- 1 skarb dla wojowników
- 2 skarby dla złodziei

Typowy bohater – Mag jest wabiony do podziemia gracza 1, typowy bohater – Kapłan jest wabiony do gracza 2, natomiast typowy bohater – Złodziej zostaje w mieście. W następnej rundzie do miasta przybędzie dwóch nowych bohaterów, a sytuacja prawdopodobnie się zmieni, kiedy zostaną zbudowane nowe komnaty.



# Przebieg rozgrywki – cd.



## Faza przygód

W fazie przygód bohaterowie schodzą do podziemi, a gracze kolejno muszą sobie z nimi poradzić. Gracze, posiadający bohaterów przed wejściem do podziemi, podejmują swoje rundy, stając się aktywnymi graczami (zaczynając od osoby z największą liczbą PeDeków) i wykonując następujące kroki:

- **Bohaterowie wchodzi:** bohater, który jako pierwszy przybył przed wejście do podziemi gracza, rozpoczyna ruch przez podziemia. Po nim to samo zrobią kolejni bohaterowie stojący u wejścia do tych podziemi.
- **Komnaty zadają obrażenia:** kiedy bohater wchodzi do komnaty, należy wprowadzić do gry jej efekty, a ona zada bohaterowi obrażenia.
- **Czary i zdolności:** po zadaniu obrażeń, podczas gdy bohater znajduje się w komnacie, gracze mogą zagrywać zdolności lub czary oznaczone symbolem fazy przygód (toporem). Efekty zagrane przez aktywnego gracza zawsze rozpatruje się jako pierwsze.
- **Śmierć:** bohater zostaje wyeliminowany, jeśli opuszcza komnatę z obrażeniami równymi lub większymi od poziomu swojego życia. Gracz przenosi tego bohatera na swój obszar punktacji i kładzie go rewersem do góry, dodając liczbę dusz tego bohatera do swojej sumy.

- **Przejdźcie podziemi:** jeśli gracz w swojej rundzie nie jest w stanie zadać odpowiedniej liczby obrażeń bohaterowi (lub wyeliminować go w inny sposób), zanim dotrze do karty bossa, kładzie tego bohatera odkrytego (awersem do góry) na swoim obszarze punktacji i dodaje rany tego bohatera do sumy ran zadanych bossowi.

Na obszarze punktacji gracza kładzie się zarówno bohaterów pokonanych, jak i tych, którzy przeszli podziemia. Kiedy gracz zniszczy wszystkich eksplorujących podziemia w danej rundzie, pierwszeństwo przechodzi na kolejnego gracza z najwyższą liczbą PeDeków.

## Rada dla zawodowców: ogarnianie bohaterów

Czasem kolejność bohaterów może mieć duże znaczenie. Bohaterami rządzi zasada „zawsze pierwszy”. Oznacza ona, że każdego nowo odkrytego bohatera należy położyć obok talii bohaterów. Najbliżej talii bohaterów winien zawsze znajdować się ten z nich, który jest w grze najdłużej. Kiedy wyruszy on do podziemi, należy przesunąć pozostałe karty bohaterów w stronę talii tak, by zajęły jego miejsce. Pamiętaj, że nowi bohaterowie przybywają do miasta na początku każdej rundy!

# Przebieg rozgrywki – cd.

## Koniec rundy

Kiedy wszyscy gracze wykonają działania w fazie przygód jako aktywni gracze, runda dobiega końca. Wszystkie karty z efektem „do końca rundy” przestają działać. Należy też obrócić do pionu wszystkie dezaktywowane wcześniej komnaty.

Jeśli któryś bohater otrzymał obrażenia w fazie przygód, ale w wyniku działania zdolności karty powrócił do miasta lub przed wejście do podziemi, obrażenia, jakie zostały zadane w tej rundzie należy zignorować – nie przechodzą do późniejszych rund.

W fazie końca rundy **nie można** używać kart czarów, ani aktywować zdolności kart.

### Rada dla zawodowców: rozgrywka wieloosobowa

Jeśli w rozgrywce na więcej niż dwie osoby jeden z graczy przegra, wszystkie jego karty należy odłożyć na bok i „usunąć z gry”. Karty te nie trafiają na stos odrzuconych kart i aż do zakończenia obecnej rozgrywki nie mogą na nie działać żadne efekty. Uwaga! Liczba bohaterów wchodzących do miasta nie ulega zmianie, więc emocje ciągle rosną!

## Koniec gry

Gra może się skończyć dopiero wraz z końcem pełnej rundy, kiedy każdy gracz będzie miał szansę rozpatrzyć fazę przygód. Kiedy wszyscy wykonają swoje zadania, należy rozpatrzyć następujące warunki:

- Jeśli gracz kończy rundę z 5 lub więcej ranami, przegrywa grę (bez względu na sumę posiadanych dusz).
- Jeśli gracz kończy rundę z 10 duszami (i mniej niż 5 ranami), zostaje zwycięzcą gry.
- Jeśli dwóch graczy spełnia opisane powyżej warunki zwycięstwa lub przegranej, należy odjąć sumę ich ran od sumy posiadanych przez nich dusz. Zwycięża gracz z wyższym wynikiem.
- Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz posiadający najniższą liczbę PeDeków.

Po zakończeniu rozgrywki można ponownie potasować talie, rozdać nowe karty bossów i zagrać ponownie!



# Warianty rozgrywki

**Wybieram Cię:** podczas przygotowywania gry należy rozdać każdemu graczowi po dwie karty bossów. Gracze wybierają jedną kartę bossa, a drugą usuwają z gry.

**Machinacje:** jeśli w danej rundzie gracz nie zdobył duszy, pokonując bohatera, na końcu tej rundy może dociągnąć jedną kartę z talii komnat lub czarów.

**Tryb trudny:** należy usunąć z talii wszystkich typowych bohaterów z 4 punktami życia. Ten warunek sprawia, że trudno uniknąć rany w kilku pierwszych rundach gry, a legendarni bohaterowie pojawiają się w grze o rundę wcześniej.

*Odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania oraz zasady zaawansowane znajdują się na stronie [www.bwisegames.com](http://www.bwisegames.com) i [www.trefl.krakow.pl](http://www.trefl.krakow.pl)*

## Słowniczek

**Aktywny gracz:** szczegóły dotyczące aktywnego gracza znajdują się na stronie 10.

**Aktywowana zdolność:** aktywowaną zdolnością określa się każdy efekt, który wymaga od gracza powiedzenia, że chce go użyć lub wiąże się z poniesieniem jakiegoś kosztu (przykładowo zdolności mówiące o „zniszczeniu tej komnaty” to aktywowane zdolności). Zdolności można użyć w tym samym momencie, co

zagranie kart czarów. Zdolności trwałe oraz zdolności typu „kiedy zbudujesz tę komnatę” nie wymagają aktywacji i nie są traktowane jako aktywowane zdolności.

**Awans:** kiedy podziemia gracza po raz pierwszy osiągną liczbę 5 odkrytych komnat (nie licząc karty samego bossa), należy wprowadzić do gry zdolność „Awans”, znajdującą się na karcie bossa. Ta zdolność rozpatrywana jest na końcu fazy budowy, w której gracz zbudował swoją piątą komnatę. Następnie należy rozpatrzyć ewentualne efekty „kiedy zbudujesz tę komnatę”, opisane na karcie tej komnaty. Zdolność awansowania działa tylko raz na grę i nie rozpatruje się jej nawet po ponownym wybudowaniu odpowiedniej liczby komnat.

**Bohater:** za każdym razem, kiedy karta odnosi się do „typowego bohatera”, wskazuje na bohatera srebrnego, który nie jest legendarny. Kiedy karta mówi o „legendarnym bohaterze”, wskazuje wyłącznie legendarnego bohatera (złotego). Jeśli karta nie wspomina ani „typowego”, ani „legendarnego” bohatera, odnosi się do dowolnego typu bohatera.

**Budowa:** zdolności typu „kiedy zbudujesz tę komnatę” są wprowadzane do gry wyłącznie, jeśli komnata została zbudowana, a nie jeśli została odkryta z jakiegokolwiek innego powodu (przykładowo, gdy komnata leżąca na danej komnacie została zniszczona). Gracz może zbudować jedną komnatę na rundę (łącznie w swoich podziemiach może zbudować maksymalnie pięć widocznych komnat), nie może zmieniać układu komnat w swoich podziemiach podczas budowy (chyba że zasada karty

wyraźnie na to pozwala), nie może również budować nowych komnat na zakrytych komnatach.

**Dezaktywowanie, dezaktywuj:** „dezaktywowaną” komnatę należy obrócić poziomo i zachować ją w tej pozycji do końca rundy. Dezaktywacja nie powoduje odkrycia kart komnat, które się pod nią znajdują. Dopóki karta komnaty jest dezaktywowana, gracz ignorując zadawane przez nią obrażenia, skarby oraz zdolności. Efekty, które wprowadza się do gry zależnie od liczby komnat w podziemiach gracza, nie dotyczą dezaktywowanych komnat. Nie można budować komnat na dezaktywowanych kartach ani niszczyć takich kart. Karty te uważa się za „puste” miejsca w podziemiach, co oznacza również, że karty po obu stronach dezaktywowanych komnat nie są traktowane jak sąsiadujące ze sobą. Każda dezaktywowana komnata aktywuje się na końcu rundy gracza.

**Leczenie, wylecz:** jeśli efekt pozwala graczowi „wyleczyć” ranę, odwraca on jednego odkrytego bohatera na swoim obszarze gry. Zamiast doliczać rany z tego bohatera, gracz dodaje teraz wartość duszy. Jeśli gracz posiada na swoim obszarze punktacji odkrytego legendarnego bohatera, może użyć jednego efektu „leczenia” do zmiany dwóch ran tego bohatera w dwie dusze.

**Negowanie, zaneguj:** każdy czar lub zdolność, która pozwala graczowi „zanegować” inny czar, działa w momencie zagrania przez innego gracza nawet, jeśli negujący gracz nie jest aktywnym graczem. Efekt zanegowanego czaru nie jest rozpatrywany, a jego kartę należy odłożyć na stos odrzuconych kart. Czar może również zostać zanegowany, jeśli jego cel został zniszczony (lub

znajduje się poza działaniem tego czaru) przez efekt mający pierwszeństwo. Celu zagrywanego czaru nie można zmienić.

**Niszczenie, zniszcz:** komnata, która została zniszczona, opuszcza grę i jest odkładana na stos odrzuconych kart. Jeśli pod tą komnatą znajduje się inna komnata, jest ona odkrywana (ale nie jest niszczone ani budowana). Jeśli zniszczenie spowodowało pojawienie się wolnego miejsca w podziemiach, gracz przesuwając wszystkie karty komnat w prawo (w stronę swojego bossa), aby zachować ciągłość podziemi. Można niszczyć wyłącznie komnaty, które są aktywowane i tylko wtedy, gdy jakaś karta wyraźnie na to pozwala.

**Odrzucanie, odrzuć:** karta jest „odrzucona”, jeśli gracz musi ją usunąć ze swojej ręki i odłożyć na stos odrzuconych kart. Jeśli nie zaznaczono inaczej, efekt, który zmusza gracza do odrzucenia karty, pozwala mu wybrać, którą kartę ma odrzucić. Kiedy na karcie pojawia się wyrażenie „odrzuć losową kartę”, tę kartę losowo wybiera jeden z przeciwników gracza.

**Obrażenia:** komnaty zadają obrażenia (zaznaczone jako cyfra w sercu widniejąca w lewym dolnym rogu każdej karty komnaty). Bohater zostaje wyeliminowany, gdy suma zadanych mu obrażeń równa jest jego życiu lub większa.

**Typowy:** typowy bohater to taki, który nie jest legendarny, a typowa komnata, to komnata, która nie jest wypaśna. Kiedy opis zdolności karty odnosi się do „bohatera”, wskazuje na „typowego” lub „legendarnego” bohatera, chyba że wymieniony jest konkretny typ bohatera. Na podobnej zasadzie „komnata”

oznacza „typową” lub „wypaśną” komnatę chyba, że na karcie pojawia się konkretne rozróżnienie.

**PeDeki:** liczba PeDeków określa, który gracz działa jako pierwszy w każdej fazie gry. Szczegóły znajdują się na stronie 10. Na kartach są oznaczone jako „PD”.

**Potwór:** komnata potworów to komnata ze srebrnym lub złotym symbolem potwora w lewym górnym rogu. Symbole te mogą aktywować w grze pewne efekty kart odnoszące się wyraźnie do „komnat potworów”.

**Przeglądanie, przejrzij:** za każdym razem, kiedy efekt pozwala graczowi przejrzeć talię czarów lub komnat (zwykle w poszukiwaniu jakiejś karty), musi on potasować talię po jej przejrzaniu.

**Pułapka:** komnata pułapek to komnata ze srebrnym lub złotym symbolem pułapki w lewym górnym rogu karty. Symbole te mogą aktywować w grze pewne efekty kart odnoszące się wyraźnie do „komnat pułapek”.

**Ręka:** karty na ręce danego gracza są tajne i pozostali gracze nie mogą ich oglądać, chyba, że efekt jakiejś karty wyraźnie im na to pozwala. Nie ma limitu liczby kart, jakie gracz może mieć na ręce.

**Wejście:** „wejście” do podziemi gracza to pierwsze wolne miejsce znajdujące się najbardziej na lewo komnaty od karty bossa. Jeśli gracz buduje nowe komnaty, bohaterowie znajdujący się przed wejściem do jego podziemi są przesuwani w lewo. Na początku fazy przygód bohaterowie wchodzi do podziemi w kolejności, w jakiej do nich przybyli.

**Wyliminowany:** bohaterowie mogą zostać wyliminowani w wyniku otrzymanych obrażeń, zagranych czarów oraz efektów komnat. Każdy bohater, któremu nie udało się przejść podziemi, jest uważany za „wyliminowanego” i należy go położyć zakrytego na obszarze punktacji gracza, do którego należą dane podziemia. Bohater zostaje wyliminowany w komnacie, w której jego życie zostało zmniejszone do zera.

**Zakryta:** karty układa się zakryte (rewersem do góry) w celu zachowania w tajemnicy pewnych informacji. Komnaty zagrywa się zakryte podczas fazy budowy, zanim zostaną odkryte na końcu tej fazy. Na zakrytych komnatach nie można budować dodatkowych komnat oraz nie można ich niszczyć.

**Życie:** życie bohatera to jego zdolność do przyjmowania obrażeń. Bohater zostaje wyliminowany, gdy wartość jego życia wyniesie 0 lub mniej (patrz powyżej „Wyliminowany”).

## Opracowanie gry

*Boss Monster™* jest dedykowany Johnowi i Sandrze O’Neal.

**Główny projektant:** Johnny O’Neal

**Współprojektant:** Chris O’Neal

**Prowadzenie testów:** Dave Baker, David Chang, Zach Evans, Will Oberkrom, Keith Baker

**Pikselowi ilustratorzy:** Katrina Guillermo, Francisco Coda, Kyle Merritt, Beau Buckley, David Nyari, Alexander Olsen, Andres Sanabria

**Wydanie polskie:** Fabryka Kart Trefl-Kraków

**Tłumaczenie:** Transdesign Marek Mydel

**Redakcja i korekta:** Violetta Kijowska, Paulina Trybuła

## Przebieg rozgrywki

**POCZĄTEK RUNDY:** należy odkryć karty bohaterów (jednego na gracza), następnie każdy gracz dociąga jedną kartę z talii komnat.



**FAZA BUDOWY:** każdy gracz może zbudować jedną komnatę. Gracze rozgrywają swoje rundy w kolejności określonej przez liczbę posiadanych PeDeków od największej do najmniejszej, kładąc zakrytą kartę komnaty. Mogą też zagrywać czary z symbolem budowy. Na końcu fazy budowy odkrywa się właśnie wybudowane komnaty.

**FAZA PRZYNĘTY:** bohaterowie poruszają się w kierunku wejścia do podziemi, w których znajduje się największa liczba odpowiednich

skarbów (lub zostają w mieście, jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą największą liczbę odpowiednich skarbów). Nie można zagrywać żadnych czarów, ani zdolności.



**FAZA PRZYGÓD:** Bohaterowie przemierzają podziemia. W kolejności PeDeków każdy gracz rozgrywa swoją rundę jako aktywny gracz, niszcząc wszystkich bohaterów w swoich podziemiach i gromadząc dusze lub otrzymując rany.

**KONIEC RUNDY:** jeśli gracz zgromadził 10 lub więcej dusz, zostaje zwycięzcą! Jeśli otrzymał 5 lub więcej ran, przegrywa.

