

BOSS MONSTER™

NASTĘPNY POZIOM



INSTRUKCJA

Spis treści

Następny poziom.....	1
Jak grać?.....	2
Rozgrywka w kilku żołnierskich słowach.....	3
Rodzaje kart.....	4
Przygotowanie do gry.....	8
Przykład przygotowania do gry.....	9
Przebieg rozgrywki.....	10
Słowniczek.....	17

Boss Monster: Następny poziom

Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano w Polsce. Powielanie tej instrukcji w jakiegokolwiek formie lub na jakimkolwiek nośniku jest dozwolone wyłącznie do użytku niekomercyjnego. © Brotherwise Games, LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2020 for the Polish edition Fabryka Kart Trefl-Kraków sp. z o.o. Wydane w Polsce w 2020 roku przez Wydawnictwo Muduko (Muduko jest marką wydawniczą Fabryki Kart Trefl-Kraków sp. z o.o.) na licencji Brotherwise Games, LLC. *Boss Monster* i logotyp *Boss Monster* są znakami towarowymi zastrzeżonymi w 2012 roku przez Brotherwise Games, LLC. *Boss Monster: Następny poziom* jest znakiem towarowym zastrzeżonym w 2015 roku przez Brotherwise Games, LLC. Wszystkie wymienione znaki towarowe są używane za zgodą Brotherwise Games, LLC.

Następny poziom

„Wciel się w rolę bossa najwyższego lewelu, zbuduj najeżone pułapkami podziemia, zwab jak najwięcej poszukiwaczy przygód... a potem wybij ich co do jednego!”. Od 2012 roku graczy na całym świecie wielokrotnie niósł ten bojowy zew. Teraz przyszedł czas, aby powrócić do świata Arkadii.

W pudełku *Boss Monster: Następny poziom* znajdziesz więcej bossów, więcej zróżnicowanych kart i całe tony geekowych, popkulturowych żartów. Zagraj smokiem, pokonaj nowych, potężnych bohaterów i wykorzystaj niedostępne dotychczas możliwości, aby udowodnić, że jesteś najtwardszym bossem po tej stronie Anduiny!

Boss Monster: Następny poziom stanowi samodzielną grę, ale możesz również połączyć go z podstawową wersją. Jeśli po raz pierwszy sięgasz po *Boss Monster*, zachęcamy do przeczytania niniejszej *Instrukcji* oraz obejrzenia prezentacji wideo na www.muduko.com. Dzięki temu zabierzesz się za wycinanie w pień żałosnych bohaterów szybciej, niż zajmie Ci powiedzenie: „placę z jagodami”.

Z drugiej strony, jeśli jesteś doświadczonym bossem podziemi, możesz zacząć grać natychmiast. Nowe zasady gry – w rodzaju mrocznych bohaterów czy hybrydowych bohaterów – wyjaśniono bezpośrednio na kartach. Zaktualizowaliśmy pierwotne zasady przygotowania do gry, aby zwiększyć na początku gry liczbę kart na ręce (patrz strona 8). W rozdziale dotyczącym wariantów rozgrywki (strona 17) umieściliśmy również niektóre najbardziej popularne fanowskie zasady. Poza tym wszystkie inne reguły właściwie się nie różnią. Jeśli je pamiętasz, możesz swobodnie zaczynać zabawę!



Boss Monster: Następny poziom został opracowany przez Brotherwise Games w oparciu o oryginalną grę *Boss Monster* autorstwa Johnny'ego i Chrisa O'Nealów.

Pikselowe ilustracje wykonali Francisco Coda, Marcus Dewdney, Bertrand Dupuy, Katrina Guillermo, Rom Haviv, Kyle Merritt, Santiago Reinoso Muñoz oraz David Nyari.

Następujące osoby zasłużyły na specjalne podziękowania: Tremane „Scythe” Barclay, Chandra Moore, Tori Becker Uzdavinis, John Archer, Nic Hayes oraz David Gregg.

Wydanie polskie
Wydawnictwo Muduko

Tłumaczenie: Transdesign Marek Mydel
Redakcja: Piotr Stankiewicz
Korekta: Paulina Trybuła, Agnieszka Łotysz
Skład: Monika Stojek

Jak grać

Boss Monster™ to szybka, strategiczna gra karciana o budowaniu podziemi. Twoim celem jest zwabienie nieszczęsnych poszukiwaczy przygód do swoich 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 będą próbować Cię wyprzedzić, oferując cenniejsze skarby i bardziej wymyślne pułapki. Czy masz serce wystarczająco czarne, aby zostać bossem wszystkich bossów?

Zawartość pudełka

- Talia bossów złożona z 12 kart
- Talia komnat złożona z 75 kart
- Talia czarów złożona z 31 kart
- Talia typowych i legendarnych bohaterów złożona z 42 kart
- *Instrukcja*
- Przewodnik *Szybkie wprowadzenie do gry*

Od czego zacząć?

Aby zagrać w *Boss Monster: Następny poziom* potrzeba 2-4 osób, kart zawartych w tym egzemplarzu gry i dość miejsca, żeby je rozłożyć. Jeśli dodatkowo grasz z podstawowym zestawem *Boss Monster*, potasuj razem talie komnat oraz czarów, ale wybierz tylko jedną talię typowych i legendarnych bohaterów, której chcesz używać.

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

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 rozstrzygania (patrz str. 16).



Rozgrywka w kilku żołnierskich słowach

Najważniejszym elementem gry *Boss Monster* jest budowanie podziemi. Twoja karta bossa (1) leży w prawym końcu podziemi zbudowanych z kart, które co rundę możesz wzmacniać i ulepszać, dodając różne komnaty (2). Skarby w danej komnacie określają, dla jakiego rodzaju bohaterów ta komnata jest atrakcyjna. 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** albo jednej **KOMNATY PUŁĄPEK**.



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



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



WYPAŚNA KOMNATA może posłużyć do ulepszenia już zbudowanej typowej komnaty.



425 PD

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

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!

Bohaterowie, którzy przetrwali, zadają rany.



Twój obszar punktacji (3) znajduje się obok podziemi. To miejsce, gdzie wyeliminowani bohaterowie dodają swoje dusze (złote kryształki) do Twoich zbiorów, a bohaterowie, którzy zdołali się przedrzeć przez podziemia, pokazują łączną sumę ran (kropelek krwi) Tobie zadanych. W podziemiach możesz posiadać maksymalnie 5 widocznych komnat. W momencie, gdy po raz pierwszy 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 ma symbol skarbu, nie liczy się jednak jako komnata. Ponadto nie może zadawać obrażeń, zostać dezaktywowana ani zniszczona (więcej informacji na temat tych wyrażen pojawi się w dalszej części instrukcji).

- A. **Symbol bossa:** ten symbol informuje, że jest to karta bossa.
- B. **Zdolność bossa:** każdy boss ma 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 całych podziemiach.

Twoją zdolność „Awans” możesz 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 widocznych komnat. Typowe komnaty można budować na pierwszym wolnym polu podziemi lub na wierzchu dowolnych innych komnat. Wypaśne 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 złotego – wypaśną. Rodzaj symbolu wskazuje też podtyp komnaty, 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 przygodę. 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. Należy zwrócić uwagę, że na kartach hybrydowych bohaterów widnieją dwa rodzaje skarbów.
- B. **Życie:** liczba obrażeń, jakie może przyjąć bohater, zanim zostanie wyeliminowany. Należy zwrócić uwagę, że legendarni bohaterowie mają więcej punktów życia niż typowi bohaterowie.
- C. **Rana:** jeśli typowy bohater przejdzie Twoje podziemia, pozostaje odkryty i liczy się jako jedna zadana rana. Legendarni bohaterowie w analogicznej sytuacji liczą się jako dwie zadane rany.
- D. **Symbol graczy:** wskazuje, czy daną kartę wykorzystuje się w grze na 2, 3 czy 4 osoby (należy zwrócić uwagę, że bohaterowie z gry *Boss Monster: Następny poziom* z symbolem ★ zawsze uczestniczą w grze).



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 czararu, 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 czararu (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 niszczysz bohaterów w swoich podziemiach. Jeśli inny gracz zagrywa kartę czararu 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.

A

B



Przygotowanie do gry

Ułożenie talii bohaterów

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



Dwóch graczy: 13 typowych bohaterów,
9 legendarnych bohaterów.



Trzech graczy: 17 typowych bohaterów,
13 legendarnych bohaterów.



Czterech graczy: 25 typowych bohaterów,
17 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”. Bohaterowie z gry *Boss Monster: Następny poziom* z symbolem ★ zawsze uczestniczą w grze. Następnie należy dokładnie potasować osobno talię typowych i legendarnych bohaterów.

Wstępne przygotowania

Należy potasować wszystkie talie i rozdać każdemu graczowi po jednej losowej karcie bossa. Gracze odkrywają swoje karty bossów i kładą je odkryte na stole. Wszystkie karty komnat będą „budowane” na wolnych miejscach na lewo od karty bossa. Należy rozłożyć na stole zakryte talie typowych oraz legendarnych bohaterów, komnat i czarów, jak pokazano na stronie 9.

Należy przygotować stos odrzuconych kart poprzez umieszczenie na nim czterech losowych kart komnat i dwóch losowych kart czarów. Karty umieszcza się na stosie odkryte.

Ręka początkowa

Każdy gracz dociąga na rękę 5 kart komnat i 2 karty czarów.

Aby rozegrać trudniejszą wersję gry, należy wypróbować wariant rozgrywki „Tryb klasyczny” (patrz strona 17).

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

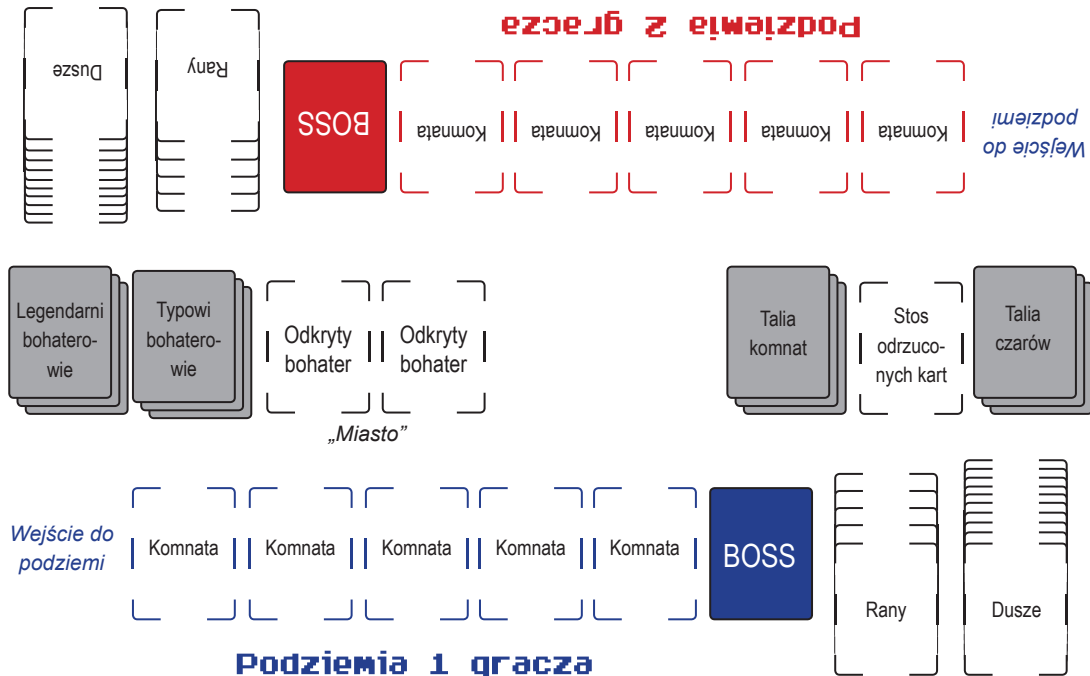
Budowa pierwszej komnaty

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy każdy gracz może zbudować jedną komnatę.

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”.

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

Przykład przygotowania do gry



Przebieg rozgrywki

Z pominięciem rozpatrzenia przygotowania do gry na początku, każda runda składa się z pięciu faz:

Początek rundy: należy odkryć bohaterów w mieście (zawsze tylu, ilu graczy rozpoczynało grę), następnie każdy gracz dociąga jedną 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 (rewersem do góry). Na końcu fazy budowy gracze jednocześnie odkrywają właśnie zbudowane komnaty.

Faza przynęty: bohaterowie zmierzają w stronę 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).



Faza przygód: bohaterowie podróżują przez podziemia. W kolejności PeDeków każdy gracz wykonuje ruchy 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. Decyduje ona 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 kartę:** każdy gracz dociąga jedną 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 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 obok Twojej karty komnaty leżącej najbardziej na lewo.** Podczas przygotowania do 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 pięć widocznych komnat (boss nie jest uważany za komnatę).
- **Na wierzchu istniejącej karty komnaty.** Typowe komnaty można budować na wierzchu **dowolnej** komnaty. Wypasne komnaty można budować **wyłącznie** na wierzchu komnaty z co najmniej jednym pasującym symbolem.

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 komnat oraz zagrywać karty czarów oznaczone symbolem budowy (młotka). Efekty kart zagranych 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 liczbą do gracza z najmniejszą 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
Upiorny tron?



Tutaj! Pasuje do skarbu dla
kapłanów z Mrocznego portalu. ✓



Tutaj! Pasuje do jednego ze
skarbów z Przekłętego grobowca. ✓



Nie tutaj! Zagon Kiełziela 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 z 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 istotnych 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 miałoby 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 pożądanego typu skarbów 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!

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 1 gracza (powyżej) zawierają:

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

Podziemia 2 gracza (poniżej) zawierają:

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



Typowy bohater – Mag jest wabiony do podziemi 1 gracza, typowy bohater – Kapłan jest wabiony do podziemi 2 gracza, 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 „atakują” podziemia, a gracze kolejno muszą sobie z nimi poradzić. Gracze, posiadający bohaterów przed wejściem do podziemi, podejmują swoje akcje, stając się aktywnymi graczami (zaczynając od osoby z największą liczbą PeDeków) i wykonując następujące kroki:

- **Bohaterowie wchodzą:** bohater, który jako pierwszy przybył przed wejście do podziemi gracza, rozpoczyna ruch przez podziemia. Po nim to samo robią kolejni bohaterowie stojący u wejścia do tych podziemi.
- **Komnaty zadają obrażenia:** kiedy bohater wchodzi do komnaty, należy wprowadzić do gry jej efekty, a ona zadaje 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 wartość duszy tego bohatera do łącznej liczby zgromadzonych dusz.

- **Przejście podziemi:** jeśli gracz w swojej rundzie nie jest w stanie zadać odpowiedniej liczby obrażeń bohaterowi (lub wyeliminować go w inny sposób), zanim ten 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 bohaterów 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.

Akcje

Kiedy wszyscy gracze wykonają ruchy/akcje 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. Po tym, jak wszyscy wykonają swoje akcje, należy rozpatrzyć następujące warunki:

- Jeśli gracz kończy rundę z 5 ranami (lub więcej), 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 rozegrać kolejną partię!

Warianty rozgrywki

Tryb klasyczny: podczas przygotowania do gry każdy gracz dociąga pięć kart komnat i dwie karty czarów, a następnie odrzuca dwie wybrane przez siebie karty.

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.

Wybieram Cię: podczas przygotowania do 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 żadnej duszy, na końcu tej rundy może dociągnąć jedną kartę z talii komnat lub talii czarów.

Nieskończone życia: gracze nie są eliminowani w momencie otrzymania pięciu ran. Gra kończy się wraz z końcem rundy, podczas której w taliach bohaterów nie zostały żadne karty. Zwycięzcą gry zostaje gracz, który posiada największą sumę dusz pomniejszoną o rany.

Odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania oraz zasady zaawansowane znajdują się na stronie www.bwisegames.com i www.muduko.com

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 zagrywać karty 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 długość pięciu 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.

Bohater: za każdym razem, kiedy karta odnosi się do „typowego bohatera”, wskazuje na bohatera, który nie jest legendarny (wliczając w to „Mrocznych bohaterów”). Kiedy karta mówi o „legendarnym bohaterze”, wskazuje wyłącznie legendarnego bohatera (wliczając w to „Hybrydowych bohaterów”). Jeśli w tekście karty pojawia się słowo „bohater” bez określania jego typu, odnosi się do bohatera dowolnego typu.

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. Gracz może zbudować jedną komnatę na rundę, nie może zmieniać układu komnat w swoich podziemiach podczas budowy (chyba że zasada karty wyraźnie na to pozwala), nie może budować nowych komnat na zakrytych komnatkach i w swoich podziemiach może łącznie zbudować maksymalnie pięć widocznych komnat.

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, gracze ignorują 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 (typowego lub legendarnego) na swoim obszarze gry. Zamiast doliczać rany z tego bohatera, gracz dodaje teraz jego wartość duszy.

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 po jego wybraniu.

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. Jeśli zniszczenie spowodowało pojawienie się wolnego miejsca w podziemiach, gracz przesuwa wszystkie karty komnat w prawo (w stronę swojego bossa), aby zachować ciągłość podziemi. Można zniszczyć komnatę wyłącznie wtedy, gdy jakaś karta wyraźnie na to pozwala.

Odsłonięcie, odsłoń: komnata zostaje odsłonięta, kiedy komnata leżąca na niej zostanie zniszczona lub kiedy jakiś inny efekt przesunie ją na wierzch jej stosu komnat.

Odrzucanie, odrzuć: karta jest „odrzućana”, 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 pojawia się wyrażenie „odrzuć losową kartę”, tę kartę losowo wybiera jeden z przeciwników gracza.

Obrażenia: komnaty zadają obrażenia (zaznaczone jako cyfra w pustym sercu widniejąca w lewym dolnym rogu każdej karty komnaty). Bohater zostaje wyeliminowany, gdy suma zadanych mu obrażeń jest równa 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 wskazana na karcie bossa określa, który gracz działa jako pierwszy w każdej fazie gry. Szczegóły znajdują się na stronie 10. Na kartach PeDeki są oznaczone skrótem „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, 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 konkretnej karty wyraźnie im na to pozwala. Nie ma dolnego ani górnego limitu liczby kart, jakie gracz może mieć na ręce.

Wejście: „wejście” do podziemi gracza to obszar znajdujący się na lewo od komnaty leżącej najdalej na lewo w stosunku do karty bossa. Na początku fazy przygód bohaterowie wchodzą do podziemi w kolejności, w jakiej do nich przybyli.

Wyeliminowany: bohaterowie mogą zostać wyeliminowani w wyniku otrzymanych obrażeń, zagranych czarów oraz efektów komnat. Każdy bohater, któremu nie udało się przejść podziemi, jest uważany za „wyeliminowanego” i należy go położyć zakrytego na obszarze punktacji gracza, do którego należą dane podziemia. Bohater zostaje „wyeliminowany” 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 komnatkach nie można budować dodatkowych komnat oraz nie można ich niszczyć.

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

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 kolejno kładą karty komnat zakrytą stroną. Mogą też zagrywać zdolności komnat i/lub 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 pojedynczo przemierzają podziemia, otrzymując obrażenia i zmieniając się odpowiednio w dusze lub w rany. Gracze mogą zagrywać zdolności komnat i/lub czary z symbolem przygody.

Koniec rundy: jeśli gracz zgromadził 10 lub więcej dusz (i nie otrzymał 5 ran) zostaje zwycięzcą! Jeśli otrzymał 5 lub więcej ran, przegrywa.

