



**INSTRUKCJA**

# SUPER BOSS MONSTER

Przez dziesięć lat **BOSS MONSTER** rządził wręcz niepodzielnie. Ponad milion sprzedanych egzemplarzy, tłumaczenia na całym świecie i armia rozszerzeń sprawiły, że **BOSS MONSTER** stał się ulubioną grą karcianą o budowaniu podziemi. Ale zmiany są nieuniknione – nadszedł czas na ostatecznego Bossa! **SUPER BOSS MONSTER** to kolejna ewolucja słynnej serii gier.

**SUPER BOSS MONSTER** jest w pełni kompatybilny z poprzednimi rozszerzeniami do gry **BOSS MONSTER** i wzbogaca ją o centralną Planszę Miasta oraz możliwość wyboru akcji przez graczy. Podobnie jak w oryginalnym **BOSS MONSTER** twoim zadaniem jest zbudowanie idealnych podziemi, aby zwabić do nich i zniszczyć nieznośnych bohaterów.

Musisz działać bezwzględnie.

Jeśli pozwolisz zbyt wielu bohaterom zgromadzić się w mieście, zajmą specjalne kluczowe lokacje, zyskując premie, które sprawią, że będą trudniejsi do pokonania. Ale musisz także wykazać się sprytem – kluczowe lokacje, które nie są zajęte przez bohaterów, mogą zostać aktywowane przez twojego Sługusa. To zmieni strategię gry i może znacząco wpłynąć na przebieg twojej tury.

Wybieraj komnaty, buduj podziemia, zwabiaj bohaterów i zabijaj ich! Tylko najgroźniejszy Boss może wygrać w **SUPER BOSS MONSTER**!

## KOMPONENTY



75 KART KOMNAT



32 KARTY CZARÓW



12 KART BOSSÓW



25 KART BOHATERÓW



17 KART LEGENDARNYCH BOHATERÓW



1 DWUSTRONNA PLANSZA MIASTA

(Wersja trybu solo na odwrocie)



1 ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA



4 PIONKI SŁUGUSÓW



4 DOMKI SŁUGUSÓW



8 ZNACZNIKÓW ŻYCIA BOHATERÓW



24 ZNACZNIKI OBRAŹEN



# OMÓWIENIE GRY

**SUPER BOSS MONSTER** to gra polegająca na zwabianiu bohaterów do podziemi i ich eliminowaniu. Bohaterowie, którzy zginą w podziemiach, liczą się jako „Dusze” 💎, ale bohaterowie, którzy przeżyją, zadają ci „Rany” 🩸. Gra się kończy, gdy którykolwiek z graczy zakończy rundę z 10 Duszami lub gdy w talii Miasta nie będzie już żadnych bohaterów.



SPÓJRZCIE NA TE PIĘKNE  
PODZIEMIA! CI GŁUPI BOHATEROWIE  
NIE WIEDZĄ, NA CO SIĘ PISZĄ.



Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Dusz pomniejszoną o Rany (💎-🩸). Możliwe jest więc, że gracz zakończy grę z 10 Duszami 💎, ale i tak przegra, ponieważ otrzymał zbyt wiele Ran 🩸. Zasady rozstrzygania remisów znajdują się w sekcji „Koniec rundy i koniec gry” na stronie 14. Skuteczni Bossowie budują podziemia, które mają wystarczająco dużo skarbów, aby zwabić bohaterów, ORAZ zadają wystarczająco dużo obrażeń, aby tychże zlikwidować. Zwycięstwo wymaga starannego planowania i elastyczności w podejmowaniu decyzji.

## RZUT OKA NA KARTY BOHATERÓW



**A** Zwykli bohaterowie dają 1 💎

**B** Zwykli bohaterowie zadają 1 🩸

# Przygotowanie gry





## KROK 1: PRZYGOTOWANIE GRY

Umieść planszę główną na środku stołu w zasięgu wszystkich graczy. Daj każdemu graczowi Sługusa i pasujący do niego domek. Żetony należy umieścić z boku, w zasięgu wszystkich graczy. Potasuj talię Czarów oraz talię Komnat i umieść je po obu stronach Planszy Miasta, na dolnym poziomie Rynku.

## KROK 2: PRZYGOTOWANIE TALII MIASTA

Talia Miasta składa się z talii Bohaterów oraz Legendarnych bohaterów, a sposób jej przygotowania zależy od liczby graczy. Przejrzyj zarówno srebrną talię Bohaterów, jak i złotą talię Legendarnych bohaterów.

- Jeśli gracie w **2 OSOBY**, usuń wszystkie karty z ikonami i z każdej talii.
- Jeśli gracie w **3 OSOBY**, usuń tylko bohaterów z ikoną .
- W grze dla **4 OSÓB** użyj wszystkich bohaterów.

Następnie należy utworzyć talię Miasta, umieszczając potasowane karty Bohaterów na wierzchu, a potasowane karty Legendarnych bohaterów na spodzie talii, tak aby można było dobrać wszystkie karty Bohaterów przed kartami Legendarnych bohaterów. Talię Miasta należy umieścić na odpowiednim polu w lewym górnym rogu Planszy Miasta.

## KROK 3: WSTĘPNE ROZSTAWIENIE

Potasuj talię Bossów i losowo rozdaj po 2 karty Bossów każdemu graczowi. Gracze wybierają po jednym Bossie, którym będą grać, a drugiego odkładają do pudełka. Gracze odkrywają swoje karty Bossów i umieszczają je po prawej stronie swojego obszaru gry. Wszystkie karty Komnat będą „budowane” po lewej stronie karty Bossa, podczas gdy zdobyte Dusze będą umieszczane po prawej stronie. Rany należy wsuwać pod kartę Bossa. Ustalcie, który Boss ma najwięcej PD. Otrzymuje on znacznik



## KROK 4: RĘKA STARTOWA

Każdy gracz dobiera 5 kart Komnat i 2 karty Czarów.



## KROK 5: BUDOWA PIERWSZEJ KOMNATY

Przed rozpoczęciem pierwszej rundy każdy gracz może zbudować jedną komnatę. Aby „zbudować” kartę Komnaty, umieść ją zakrytą na stole po lewej stronie swojej karty Bossa. Gdy wszyscy gracze położą swoje karty, jednocześnie ujawnicie nowo wybudowane komnaty. Następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza, rozpatrzenie wszelkie efekty „kiedy to zbudujesz”.

W tym momencie następuje koniec przygotowań i rozpoczyna się pierwsza runda.



## UWAGA O ŁĄCZENIU ELEMENTÓW:

Z grą **SUPER BOSS MONSTER** można dowolnie łączyć każdy inny zestaw rozszerzający i podstawowy **BOSS MONSTER**, wykorzystując karty Bossów, Komnat i Czarów. Jednak liczba ikon skarbów bohaterów jest starannie zbalansowana w ramach danego zestawu, zaleca się więc używanie bohaterów z tylko jednego zestawu Boss Monster.

## MULLIGAN:

Jeśli na start dobierzesz 4 wypasne komnaty lub 4 skarby jednego typu, możesz ujawnić rękę, a następnie wtasować wszystkie karty do poszczególnych talii i dobrać nową rękę. Musi to nastąpić przed krokiem 5 przygotowania gry.



## Rzut oka na rozgrywkę

Sercem gry Boss Monster jest budowanie podziemi! Twoja karta Bossa **1** znajduje się na ich prawym końcu, co rundę zaś możesz wzmacniać i ulepszać swoje podziemia o nowe komnaty **2**. W każdej rundzie, po zbudowaniu nowych komnat, będziesz wabić bohaterów do środka dzięki skarbowi znajdującym się w tych komnatach **3** i niszczyć ich, uszczuplając ich życie obrażeniami zadawanymi za pośrednictwem komnat **4**. Pokonani bohaterowie są dodawani do twoich zasobów Dusz. Bohaterowie, których nie pokonasz, rania twojego Bossa!

Nowością w **SUPER BOSS MONSTER** jest Plansza Miasta, dokąd Bossowie wysyłają swoich Stugusów **A**, by ci wchodzili w interakcję ze światem ponad podziemiami. Bohaterowie gromadzą się w Mieście **A** przed wtargnięciem do podziemi, a jeśli zrobi się zbyt tłoczno, pójdą trenować i będą rosnąć w siłę w kluczowych lokacjach **B**. Bossowie mogą wysłać swoich Stugusów **A** w te miejsca na specjalnych polach akcji **C**. Rynek **D** pozwala Bossom wybierać komnaty i czary, które chcą dodać do swojej ręki, aby zbudować najlepsze podziemia.

Oznaczenia liczby graczy w górnym i dolnym rzędzie ograniczają pola, które będą używane w rozgrywkach z różną liczbą graczy. W grze dla 2 osób **NIGDY** nie będą używane pola z ikonami 3 i 4 graczy, a w grze dla 3 osób nigdy nie będą używane pola z ikonami 4 graczy. Wszystkie te miejsca zostaną wykorzystane w grze dla 4 osób!





# Struktura gry

Po początkowych przygotowaniach do **SUPER BOSS MONSTER** rozgrywa się rundy, z których każda składa się z 5 faz (szczegółowo omówiono je na kolejnych stronach).

## FAZA MIASTA (STRONA 8)

Uzupełnijcie Rynek komnatami i czarami oraz ujawnijcie bohaterów w mieście (po jednym bohaterze na każdego gracza), w razie potrzeby przenosząc bohaterów do kluczowych lokacji. Następnie, poczynając od pierwszego gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz bierze jedną kartę z Rynku i umieszcza swojego Sługusa na dowolnym dostępnym polu akcji w mieście lub w swoich podziemiach.

## FAZA BUDOWY (STRONA 10)

Każdy gracz może rzucać czary fazy Budowy (oznaczone ikonami  lub ) i zbudować 1 komnatę. Aby zbudować komnatę, każdy z graczy umieszcza 1 zakrytą kartę Komnaty w swoich podziemiach. Na koniec fazy Budowy nowo zbudowane komnaty są jednocześnie ujawniane, a wszelkie zdolności „kiedy zbudujesz tę komnatę” są rozpatrywane w kolejności, zaczynając od pierwszego gracza i dalej wokół stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Nie można zagrywać czarów ani używać innych zdolności podczas ujawniania komnat, a także w fazach Sługusów i Przynęty.

## FAZA SŁUGUSÓW (STRONA 11)

Akcje Sługusów  wchodzą w życie w kolejności, zaczynając od pierwszego gracza. Wszystkie karty, które pozostały na Rynku, są z niego odrzucane.

## FAZA PRZYŃĘTY (STRONA 11)

Bohaterowie w mieście poruszają się do wejścia do podziemi z największą liczbą ikon skarbu odpowiadających skarbowi na ich karcie. Bohaterowie pozostaną w mieście, jeśli wartości skarbów w dwóch lub większej liczbie podziemi są takie same.

## FAZA PRZYGODY (STRONA 12)

Bohaterowie podróżują przez podziemia. Począwszy od pierwszego gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz będzie działał jako aktywny, by zwalczać kolejno wszystkich bohaterów przy wejściu do podziemi i zdobywać Dusze  lub otrzymać Rany . Każdy gracz może rzucać czary fazy Przygody (oznaczone ikonami  lub ).

## KONIEC RUNDY (STRONA 14)

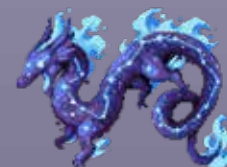
Znacznik pierwszego gracza przechodzi na kolejnego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz odzyskuje swojego Sługusa . Kończy się runda i rozpoczyna się nowa.

Istnieją dwa kluczowe pojęcia, które wpływają na sekwencję rozgrywki:

- **KOLEJNOŚĆ GRACZY:** Zawsze zaczyna się od osoby, która jest aktualnie pierwszym graczem, i postępuje dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Znacznik pierwszego gracza przesuwa się w lewo na koniec każdej rundy.
- **AKTYWNY GRACZ:** Aktywny gracz to ten, który aktualnie buduje komnatę lub zwalcza bohaterów podczas fazy Przygody.

## ROZPATRYWANIE EFEKTÓW:

Czary i zdolności komnat są rozpatrywane w odwrotnej kolejności do tej, w jakiej zostały zagrane (ostatnia zagrana, pierwsza rozpatrywana). Oznacza to po prostu, że po zagranie czaru lub zdolności komnaty następny gracz (lub nawet ten sam) zawsze ma możliwość przerwać ten efekt innym. Jeśli to robi, jego czar lub zdolność zostaną rozpatrzone przed zagranym wcześniej. Nie ma ograniczeń co do tego, ile efektów można zagrać w ten sposób, a każdy nowy czar lub każda nowa zdolność są rozpatrywane przed poprzednimi. Należy pamiętać, że efekty „kiedy zbudujesz tę komnatę” są rozpatrywane zgodnie z ruchem wskazówek zegara w kolejności od pierwszego gracza w momencie odkrycia wszystkich komnat.



## UWAGA O ŁĄCZENIU ELEMENTÓW:

W grze **SUPER BOSS MONSTER** nie ma bohaterów z podwójnymi skarbami, ale jeśli łączysz grę ze starszymi rozszerzeniami, możesz mieć bohaterów z wieloma skarbami lub w ogóle bez skarbów. Jeśli bohater z podwójnym skarbem przejdzie na kluczową lokację, umieść go na pierwszym dostępnym miejscu kluczowej lokacji z pasującym typem skarbu, od lewej do prawej. Jeśli bohater nie ma skarbu, należy umieścić go bezpośrednio w Karczmie.



**Poszukiwacz reliktyw**, legendarny bohater z **Boss Monster 3**, zostałaby przeniesiony do Biblioteki, gdyby ta była pusta, następnie do Kryjówki, gdyby Biblioteka była zajęta, lub ostatecznie zostałaby umieszczony w Karczmie, gdyby Biblioteka i Kryjówka były już zajęte.

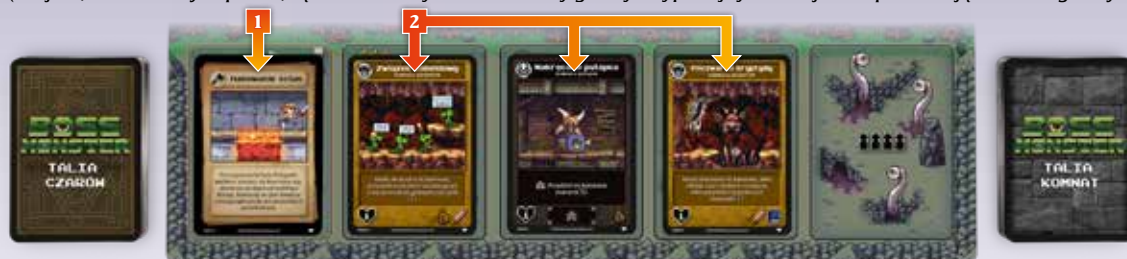
## FAZA MIASTA

Podczas fazy Miasta wykonywane są kolejno następujące kroki:

### UZUPEŁNIENIE RYNKU

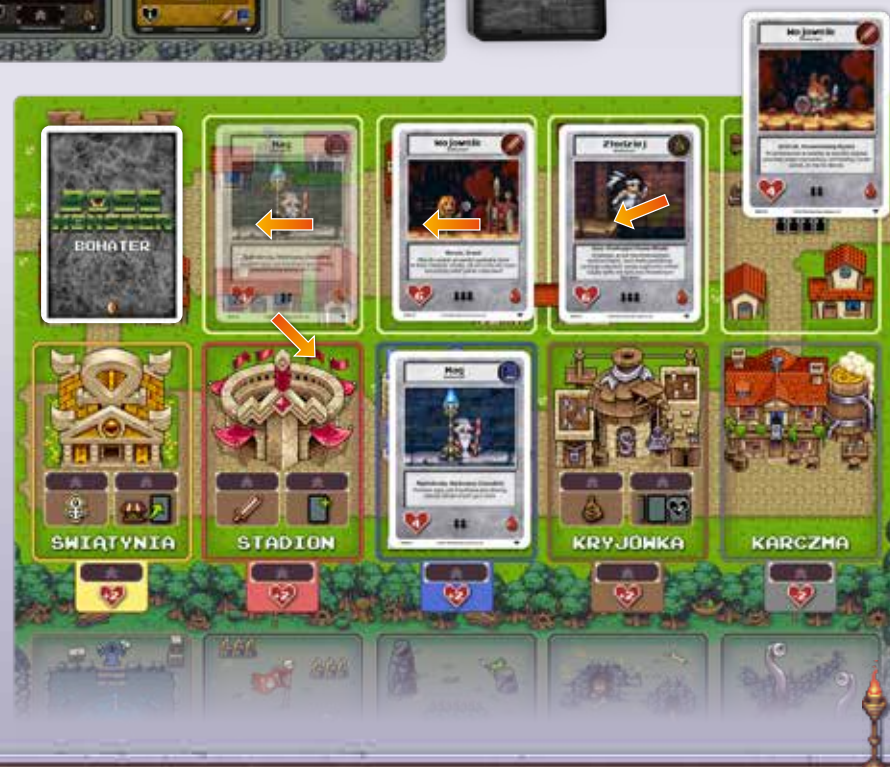
Umieść 1 kartę Czaru **1** i liczbę kart Komnat równą liczbie graczy na Rynku **2**.

(Miejsca, które należy zapełnić, są oznaczone symbolami liczby graczy. Wypełnij tylko miejsca odpowiadające liczbie graczy biorących udział w rozgrywce).



### W MIEŚCIE POJAWIAJĄ SIĘ BOHATEROWIE

Odkryj po jednej karcie Bohatera za każdego gracza w grze. Wszyscy typowi bohaterowie muszą zostać odkryci przed odkryciem legendarnych bohaterów. Liczba dostępnych miejsc w mieście jest ograniczona (równa liczbie graczy wskazanej przez ikony liczby graczy). Za każdym razem, gdy bohater wchodzi do miasta, należy umieścić go na skrajnym prawym dostępnym miejscu. Jeśli nie ma wolnych miejsc, przepycha wszystkich bohaterów w lewo, spychając najbardziej wysuniętego na lewo bohatera w dół, do kluczowej lokacji odpowiadającej jego ikonie skarbu. (Za każdym razem, gdy bohaterowie opuszczają miasto, przesunąć pozostałych bohaterów w lewo). Jeśli kluczowa lokacja jest już zajęta przez bohatera, umieść go w Karczmie. (Nie ma ograniczeń co do liczby bohaterów w Karczmie; jest tam dość miejsca dla każdego). Przesuwaj bohaterów tak długo, aż ich liczba w mieście będzie równa liczbie dostępnych miejsc. (W tym przykładzie w mieście jest już 3 bohaterów. Wojownik Król Lik musi wejść do miasta, więc przesunąć każdego bohatera w lewo, spychając maga do Biblioteki). Jeśli jakiś bohater ma zdolność, która przenosi go bezpośrednio do kluczowej lokacji, jak chociażby Gladiator, należy go przenieść zaraz po ujawnieniu.





## RYNEK I SŁUGUS

Po wypełnieniu miasta nowymi bohaterami każdy gracz, zaczynając od pierwszego gracza i postępując dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dobiera jedną z dostępnych na Rynku kart Komnat lub Czarów do swojej ręki. Dodatkowo umieszcza swojego Sługusa na dowolnym widocznym i niezajętym polu akcji w rzędzie kluczowych lokacji albo na kartach Komnat bądź Bossów w swoich podziemiach. (Nie zapominaj, że możesz użyć pola akcji Bossa tylko po awansie na wyższy poziom!)

Wszystkie kluczowe lokacje można zobaczyć na stronie 15.



Karty Czarów, karty Komnat i aktywowane zdolności nie mogą być używane podczas fazy Miasta. Gdy każdy z graczy dobierze kartę z Rynku i umieści swojego Sługusa, rozpoczyna się faza Budowy.

Jego Szlamistość wybrał **Nakręcaną Pułapkę**, aby dodać ją do swoich podziemi.

## WAŻNA UWAGA:

Każde pole akcji może być zajęte w danym momencie tylko przez jednego Sługusa, więc odpowiednio zaplanuj swoje ruchy. Sługus nie może odwiedzić pola akcji w podziemiach innego gracza.



## WAŻNA UWAGA:

Rynek nie jest uzupełniany po dobraniu karty przez każdego gracza, więc ostatni gracz będzie miał zazwyczaj tylko 2 karty do wyboru. Niektóre efekty, takie jak te na kartach Komnat i Bossów, mogą pozwolić graczom na dobranie kart bezpośrednio z talii Komnat lub talii Czarów, co oznacza, że na koniec tej fazy może pozostać więcej niż 1 karta.





### RADY DLA ZAWODOWCÓW NADBUDOWA:

Zwracaj uwagę na rodzaje skar-bów podczas budowania komnat, ponieważ ograniczą one liczbę wypasnych komnat, które możesz zagrać. Komnaty z wieloma skar-bami (ze złotymi obramowania-mi) zadają niewielkie obrażenia, ale czynią podziemia wszech-stronnymi. Pamiętaj również, że typowe komnaty można zawsze zbudować na wierzchu dowolnej komnaty, bez względu na rodzaj skarbu!

### STOSY KOMNAT:

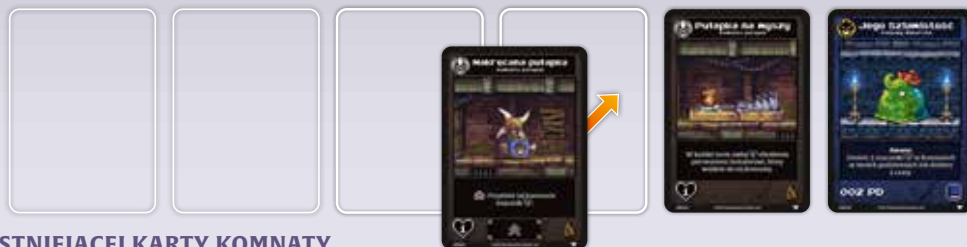
Kiedy komnaty są budowane jed-na na drugiej, pomieszczenia znaj-dujące się poniżej pozostają czę-ścią „stosu”. Kiedy górna komnata w stosie zostanie zniszczona, ko-lejna komnata poniżej staje się nową górną komnatą!

## FAZA BUDOWY

Podczas fazy Budowy gracze kolejno, zaczynając od pierwszego gracza, umieszczają zakryte komnaty w swoich podziemiach. Gracz musi określić, gdzie zostanie umieszczona komnata. Komnata może zostać umieszczona w jednym z dwóch miejsc:

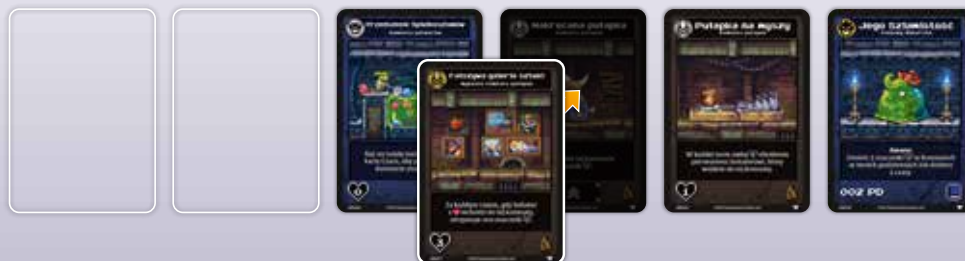
### NA LEWO OD SKRAJNEJ LEWEJ KARTY

Podczas fazy Przygotowania do gry gracz umieszcza swoją pierwszą komnatę na lewo od karty Bossa. Później, podczas fazy Budowy, możesz budować nowe komnaty na lewo od już wybudowanych, ale nigdy pomiędzy dwiema już wybudowanymi komnatami. W podziemiach może znajdować się maksymalnie 5 komnat, nie licząc karty Bossa.



### NA WIERZCHU ISTNIEJĄCEJ KARTY KOMNATY

Typowe komnaty mogą być budowane na dowolnej komnacie. Wypasne komnaty mogą być budowane tylko na komnatkach z co najmniej jedną pasującą ikoną skarbu. Za każdym razem, gdy komnata jest budowana na innej komnacie ze znacznikami , znaczniki te są usuwane i wracają do zasobów.



Możesz również zrezygnować z zagrywania komnaty. Jeśli to zrobisz, ogłoś, że nie budujesz komnaty, i nie zagrywaj karty z ręki.

Podczas fazy Budowy karty są zawsze umieszczane awerssem do dołu (powyższe przykłady są pokazane awerssem do góry wyłącznie w celach poglądowych). Dzięki temu przeciwnicy nie będą wiedzieć, jaki rodzaj skarbu chcesz dodać do swojej liczby skar-bów.

W dowolnym momencie fazy Budowy, zanim komnaty zostaną odkryte, możesz użyć zdolności kart i zagrać czary oznaczone ikoną  lub .

Gdy każdy z graczy miał już szansę na umieszczenie komnaty, przechodźcie do końca fazy Budowy, kiedy gracze jednocześnie odwracają i ujawniają swoje karty komnat. Te komnaty są teraz uważane za „zbudowane”. Wszelkie zdolności „Awansu” i „kiedy zbudujesz tę komnatę” zaczynają obowiązywać od pierwszego gracza, a następnie obejmują kolejnych graczy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. (Podczas ujawniania kart nie można zagrywać żadnych czarów ani innych zdolności).



## FAZA SŁUGUSÓW

Podczas fazy Sługusów, począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz uzyskuje efekt zapewniany przez swojego Sługusa 🐜. Niektóre efekty pól akcji są rozpatrywane natychmiast, podczas gdy inne trwają do końca rundy. Bohaterowie przydzieleni przez miejsca przywołania bohaterów (opisane na stronie 15) są umieszczani przy wejściu do podziemi, do których zostali przydzieleni (twoim lub innego gracza).

Kiedy każdy gracz skorzysta już z efektów swojego Sługusa 🐜, jeśli na Rynku pozostały jakieś karty, przenieś je wszystkie na stos kart odrzuconych.

## FAZA PRZYŃĘTY

Podczas fazy Przyńęty bohaterowie są wabieni do podziemi graczy w następujący sposób:

### PORÓWNANIE WARTOŚCI SKARBÓW

Zaczynając od bohatera znajdującego się skrajnie po lewej stronie w rzędzie miasta, policz liczbę ikon skarbów (👑/🔪/📖/💰) we wszystkich podziemiach odpowiadających każdemu bohaterowi w mieście. Dodaj wszelkie modyfikatory wynikające ze zdolności, czarów lub pól akcji w komnatach.

### WABIENIE

Dla każdego bohatera należy wyznaczyć podziemia z największą liczbą najważniejszych dla niego skarbów. Skarby zgromadzone w tych podziemiach wabią bohatera – przenosi się on do ich wejścia. (Umieść bohatera obok najbardziej wysuniętej na lewo komnaty w tych podziemiach, zachowując kolejność, w jakiej bohaterowie zostali do nich zwabieni).

### REMISOWE WARTOŚCI SKARBÓW

Jeśli żaden z graczy nie zgromadził skarbu pasującego do danego typu bohatera lub jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje, bohater pozostaje w mieście.

Podczas fazy Przyńęty nie można zagrywać ani używać kart Czarów ani zdolności komnat.

Jeśli do podziemi gracza przemieszcza się kilku bohaterów, przybywają oni w kolejności, w jakiej zostali odkryci z talii Bohaterów. Gdy wszyscy bohaterowie zostaną przydzieleni, rozpoczyna się faza Przygody.



## WAŻNA UWAGA:

Bohaterowie w kluczowych lokacjach nigdy nie są wabieni ikonami skarbów ani czarami. Jedynym sposobem na ich zdobycie jest przydzielenie ich przez Sługusa 🐜 do podziemi za pomocą akcji. Więcej informacji na ten temat znajduje się na stronie 15.

## RADA DLA ZAWODOWCÓW BOHATERSKI KOREK:

Jeśli żaden gracz nie dysponuje wystarczająco dużą liczbą skarbów 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 nowi bohaterowie przybywają według normalnych zasad. Jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty, bohaterowie przeniosą się do kluczowych lokacji i rozpoczną trening, stając się coraz potężniejsi!



W tym przykładzie mamy zwabić do podziemi 3 bohaterów, 2 wojowników i 1 złodzieja. Trzeci gracz skupił się na symbolach kapłana 🙏, więc wszystko sprowadza się do Imperatora Dodo i Jego Szlamistości. Imperator Dododo ma 3 skarby wojownika 🔪, więc obaj wojownicy przychodzą do niego. Jego Szlamistość ma 2 skarby złodzieja 💰, więc złodziej przychodzi do niego. Jego Szlamistość ma również 3 skarby maga 📖, ale mag w Bibliotece nie może zostać zwabiony, chyba że się go odwiedzi, a żaden z graczy nie czuł się na tyle pewnie, by stawić mu czoła!

## RADA DLA ZAWODOWCÓW OGARNIANIE BOHATERÓW:

Czasem kolejność bohaterów może mieć duże znaczenie. Bohaterowie przestrzegają zasady „kto pierwszy, ten lepszy”. Oznacza ona, że każdego nowego odkrytego bohatera należy położyć w najbardziej wysuniętym na lewo wolnym miejscu w mieście, dodając nowych bohaterów po prawej stronie. Najbliżej talii Bohaterów powinien zawsze znajdować się ten z nich, który jest w grze najdłużej.

Kiedy bohater zostanie zwabiony do podziemi, przesun pozostałe karty bohaterów w lewo, aby zająć jego miejsce. Jeśli podczas dodawania bohatera w mieście nie ma wolnych miejsc, bohater najbardziej wysunięty na lewo jest wysyłany do odpowiadającej mu kluczowej lokacji pod miastem. Przesuń wszystkich pozostałych bohaterów w lewo i dodaj nowego bohatera na wolne miejsce po prawej stronie.

Imperator Dododo ma 2 bohaterów przy wejściu do swoich podziemi. Laliho, wojownik mający 8 punktów życia, wchodzi pierwszy. W pierwszej komnacie Mroźny Potwór jest póki co zamrożony, więc bohater przechodzi przez nią bez obrażeń. W drugiej komnacie otrzymuje 2 obrażenia, a w trzeciej o 1 więcej. Ale 3 obrażenia to za mało, by go zabić, więc Dododo otrzymuje 1 Ranę.



## FAZA PRZYGODY

Podczas fazy Przygody bohaterowie „atakują” podziemia, a gracze na zmianę z nimi walczą. Gracze z bohaterami przy wejściach do swoich podziemi wykonują tury jako aktywny gracz (od pierwszego gracza poczynsz), zachowując następujące kroki:

### BOHATEROWIE WCHODZĄ

Po kolei, zaczynając od pierwszego bohatera, który dotarł do wejścia do podziemi gracza, każdy bohater porusza się przez podziemia tego gracza. Bohater przechodzi przez całe podziemia, zanim wejdzie do nich kolejny bohater.

### KOMNATY ZADAJĄ OBRAŻENIA

Gdy bohater wchodzi do komnaty, zadaje ona obrażenia. Obrażenia są liczone łącznie dla wszystkich komnat, do których wchodzi bohater.

### CZARY I ZDOLNOŚCI

W każdej komnacie po zadaniu obrażeń gracze mogą aktywować zdolności specjalne komnaty i/lub zagrać czary oznaczone ikoną przygody (🎲) lub ikoną fazy budowy i przygody (🏗️).

### ŚMIERĆ:

Jeśli bohater otrzyma obrażenia równe wartości jego życia lub ją przekraczające, umiera w komnacie, w której otrzymał ostatnie obrażenia. Gracz przenosi tego bohatera na swój obszar punktacji i kładzie go rewersem do góry, sumując liczbę Dusz 🗡️ tego bohatera ze swoimi.

## PRZETRWANIE

Jeśli nie jesteś w stanie zadać bohaterowi wystarczających obrażeń (lub zabić go w inny sposób), zanim dotrze do twojego Bossa, umieść go odkrytego (awersem do góry) poniżej karty twojego Bossa z widoczną ikoną Rany 🩸.

Wszyscy zabici lub ocalali bohaterowie są umieszczani w obszarze punktacji gracza. Gdy zostaną rozpatrzeni wszyscy bohaterowie znajdujący się przy wejściu do podziemi gracza, swoją fazę Przygody rozpatruje następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.





Drugi wojownik, Król Lik, wchodzi jako następny. Laliho obudził Zamrożonego Potwora, więc Król Lik otrzymałby od niego 3 obrażenia, ale Jego Szlamistość stosuje nieczystą zagrywkę. Rzuca kartę czaru Zmrożenie, ponownie zamrażając Zamrożonego Potwora, dzięki czemu Król Lik nie otrzymuje żadnych obrażeń. Sprawy nie wyglądają najlepiej dla Imperatora, ale ma w zanadrzu własną sztukę.



Zagrywa Wzmocnienie w swoich podziemiach, dając znacznik Zamrożonemu Potworowi i Czerwiovi Książkowemu. Dodatkowe obrażenia od Zamrożonego Potwora nic nie zrobią Królowi Likowi, ale w kolejnych dwóch komnatach jest wystarczająco dużo obrażeń, by go załatwić. Imperator Dododo otrzymuje Duszę !





## KONIEC RUNDY I KONIEC GRY

Kiedy wszyscy gracze wykonają działania w fazie Przygody jako aktywni gracze, runda dobiega końca. Na koniec rundy rozpatrywane są wszelkie efekty „do końca rundy”.

Przełącz znacznik pierwszego gracza następnemu graczowi w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz odzyskuje swojego Sługusa.

W przypadku, gdy bohater otrzyma obrażenia podczas fazy Przygody, ale za pomocą zdolności karty zostanie odesłany do miasta lub wejścia do podziemi, jego obrażenia nie przechodzą na kolejne rundy. Bohaterowie powracający do miasta będą podlegać normalnym zasadom przydziału dla nowego bohatera wkraczającego do miasta. Bohaterowie odesłani do wejścia do podziemi pozostaną tam do następnej fazy Przygody.

Podczas fazy Końca rundy nie można używać kart Czarów ani aktywowanych zdolności.

## SPRAWDZENIE KOŃCA GRY

Gra kończy się dopiero po zakończeniu pełnej rundy i po tym, jak każdy uprawniony gracz będzie miał szansę rozstrzygnąć fazę Przygody. Gdy wszyscy gracze wykonają swoje akcje, sprawdzane są poniższe okoliczności.

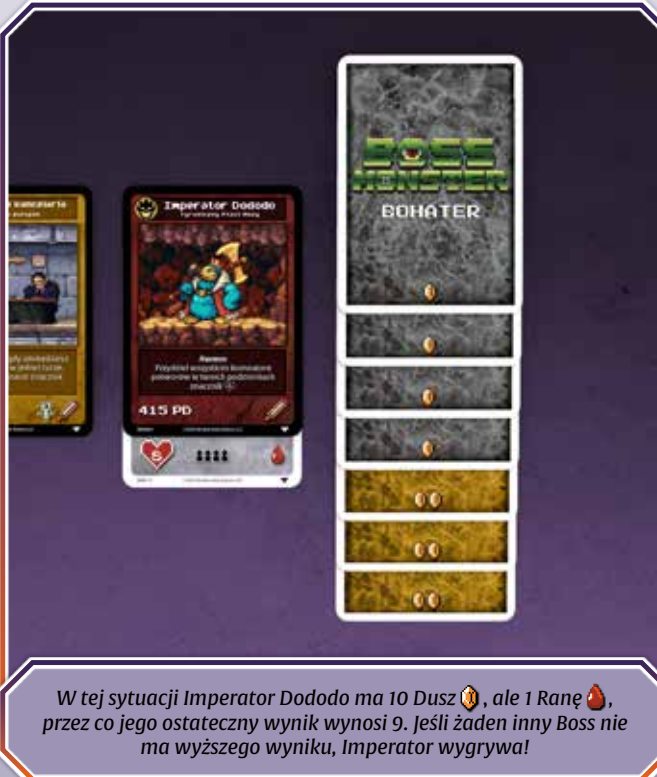
- Jeśli którykolwiek z graczy zakończy rundę z 10 lub większą liczbą Dusz , następuje **KONIEC GRY**.
- Jeśli w talii Miasta nie ma już żadnych bohaterów, następuje **KONIEC GRY**. Odkryte karty bohaterów nie są częścią talii.

Następnie każdy gracz oblicza sumę swoich Dusz  pomniejszoną o sumę Ran . Wygrywa gracz z najwyższym wynikiem!

W przypadku remisu wygrywa gracz z Bossem o najwyższych PD.

Teraz potasujcie talie, rozdajcie nowe karty Bossów i zagrajcie jeszcze raz!

ŻADAM REWANŻU!  
TYM RAZEM TO JA  
BĘDĘ LEPSZA!



W tej sytuacji Imperator Dododo ma 10 Duszy , ale 1 Ranę , przez co jego ostateczny wynik wynosi 9. Jeśli żaden inny Boss nie ma wyższego wyniku, Imperator wygrywa!



# ANATOMIA PLANSZY I KART

## POLA AKCJI W MIEŚCIE

Każda kluczowa lokacja w mieście – z wyjątkiem Karczmy – zawiera 3 pola akcji. Na każdym polu akcji może znajdować się tylko 1 Sługus. Jeśli pole akcji jest zajęte przez bohatera, nie można go odwiedzać.

**A** Świątynia, Stadion, Biblioteka i Kryjówka mają po 1 polu akcji, które zapewniają ikonę skarbu (👛/🔪/📖/🏠).

Kiedy twój Sługus 🐾 znajduje się w tym miejscu, twoja karta Bossa tymczasowo zyskuje powiązaną ikonę skarbu do końca rundy. Zdobyta ikona skarbu jest brana pod uwagę podczas wabienia bohaterów w fazie Przynęty, a także uruchamia wszelkie efekty komnat, które uwzględniają ikony skarbów w podziemiach.

**B** Każda z 5 kluczowych lokacji posiada miejsce przywołania bohatera, które można odwiedzić tylko wtedy, gdy lokacja jest zajęta przez bohatera (miejsca przywołania bohatera znajdują się pod grafiką lokacji). Kiedy twój Sługus znajduje się na 1 z tych 5 pól, musisz podczas fazy Sługusów wysłać tego bohatera – a wraz z nim wskazany żeton serca – do podziemi dowolnego gracza. Jeśli wybierzesz miejsce przywołania bohatera w Karczmie, wyślesz do podziemi tylko bohatera znajdującego się na górze stosu. Otrzyma on żeton ❤️.

**C** Weź jedną z pozostałych kart na Rynku, jeśli takie są. Zazwyczaj będzie tam dokładnie 1 karta.

**D** Dobierz kartę Komnaty z wierzchu talii Komnat.

**E** Dobierz kartę Czaru z wierzchu talii Czarów, a następnie odrzuć kartę Czaru z ręki.

**F** Do końca tej rundy ostatnia komnata w twoich podziemiach zadaje dodatkowe 2 obrażenia. Ta moc nie dodaje znaczników do tej komnaty. Rada dla zawodowców: Możesz odwrócić domek Sługusa, aby oznaczyć te dodatkowe obrażenia!

**WAŻNA UWAGA:** Należy pamiętać, że efekty te działają dopiero w fazie Sługusa, która następuje po fazie Budowy. Jeśli gracz dobierze kartę Komnaty, umieszczając stronnika na skrajnym prawym polu akcji Stadionu, nie będzie mógł jej zbudować w tej fazie, a bohaterowie nie będą się przemieszczać z tej kluczowej lokacji – tworząc więcej dostępnych miejsc – aż do fazy Sługusów.



## IKONY RODZAJÓW KOMNAT:



KOMNATA POTWORÓW



WYPAŚNA KOMNATA  
POTWORÓW



KOMNATA PUŁAPEK



WYPAŚNA KOMNATA  
PUŁAPEK

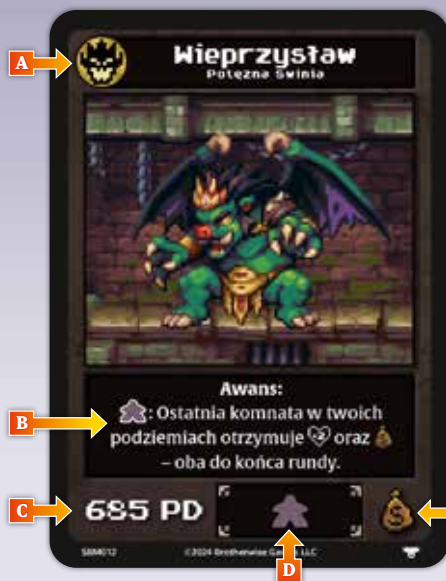


## WAŻNA UWAGA:

Jeśli w komnacie z polem akcji znajduje się Sługus, nie może ona zostać zasłonięta przez inną komnatę ani zniszczona przez żadnego gracza. Nie może też być celem tych akcji.

## UWAGA O ŁĄCZENIU ELEMENTÓW:

Jeśli komnata ze Sługusem zostanie zdezaktywowana przed otrzymaniem efektów Sługusa, gracz nie otrzyma żadnych korzyści.



## ANATOMIA KARTY BOSSA

Karta Bossa reprezentuje ostatecznego złoczyńcę czekającego na końcu twoich podziemi, czyli... ciebie! Choć ma wartość skarbu, nie liczy się jako komnata. Boss nie może zadawać obrażeń, zostać dezaktywowany, ogłuszony ani zniszczony (więcej informacji na ten temat w dalszej części instrukcji).

**A IKONA I IMIĘ BOSSA:** Ta ikona wskazuje, że jest to karta Bossa.

**B ZDOLNOŚĆ BOSSA:** Każda karta Bossa posiada potężną zdolność „Awansu”, która uruchamia się pod koniec fazy Budowy, gdy w podziemiach po raz pierwszy pojawi się 5 widocznych komnat.

**C PD:** W grze Super Boss Monster PeDeki określają, kto rozpoczyna grę ze znacznikiem pierwszego gracza, oraz pozwalają rozstrzygać remisy na koniec gry. NIE wpływają na kolejność rozpatrywania akcji, inaczej niż miało to miejsce w pierwszej grze **BOSS MONSTER**.

**D POLE AKCJI SŁUGUSA:** Jeśli Boss ma na swojej karcie Akcję, wówczas to miejsce wskazuje, gdzie należy umieścić Sługusa, o ile gracz korzysta z tego pola w fazie Miasta. Zdolności Bossa z polem akcji aktywują się po awansowaniu, za każdym razem, gdy zostanie tam umieszczony Sługus!

**E SKARB:** Ikona skarbu na karcie Bossa zwiększa sumę skarbów w podziemiach.

Zdolność „Awansu” aktywuje się, gdy podziemia osiągną maksymalną długość 5 komnat (nie licząc Bossa). Użyj monety lub żetonu, aby wskazać, że ta zdolność została osiągnięta. Niektóre zdolności zwiększania Awansu są jednorazowe, a inne działają co rundę.

## ANATOMIA KART KOMNAT

Komnaty w podziemiach wabia bohaterów i zadają im obrażenia. W każdej rundzie możesz zbudować nową komnatę w swoich podziemiach. Maksymalnie możesz posiadać 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 tylko na istniejących komnatach z co najmniej jedną pasującą ikoną skarbu.

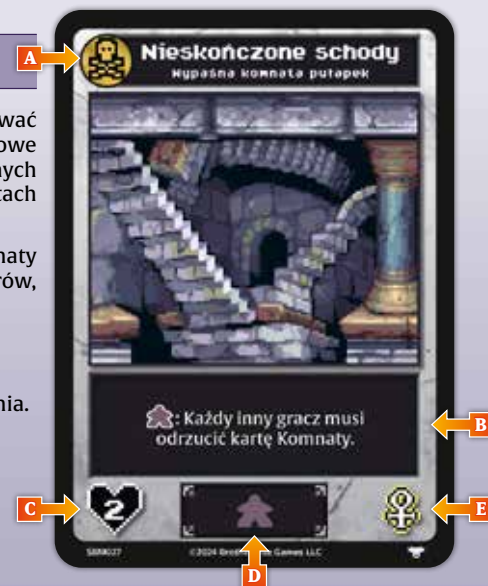
**A IKONA I NAZWA KOMNATY:** Srebrna ikona oznacza typową komnatę, podczas gdy wypaśne komnaty mają złote ikony. Ikona wskazuje także podtyp komnaty, czyli informuje, czy jest to komnata potworów, czy komnata pułapek.

**B ZDOLNOŚĆ:** Zasady zapisane na karcie uważa się za aktywne tak długo, jak karta jest widoczna i pozostaje w grze. Niektóre zdolności zapewniają akcje do wykorzystania przez Sługusa.

**C OBRAŻENIA:** Za każdym razem, kiedy bohater wchodzi do komnaty, otrzymuje wskazane obrażenia. Bohater zostaje wyeliminowany, kiedy obrażenia otrzymane w komnacie będą równe wartości jego życia lub wyższe.

**D POLE AKCJI SŁUGUSA:** Jeśli komnata ma na swojej karcie akcję, wówczas to miejsce wskazuje, gdzie należy umieścić Sługusa, o ile gracz korzysta z tego pola w fazie Miasta.

**E SKARB:** Ikony skarbów wskazują, jaki rodzaj bohaterów może zostać zwabiony przez daną komnatę.





## ANATOMIA KART BOHATERÓW

Bohaterowie pojawiają się w mieście co rundę w oczekiwaniu na przygodę. Typowi bohaterowie są srebrni, a legendarni bohaterowie – złoci. Legendarni bohaterowie pojawiają się dopiero wtedy, gdy do miasta wejdą wszyscy typowi bohaterowie.

**A IKONA SKARBURU:** Rodzaj skarbu, który przyciąga tego bohatera.

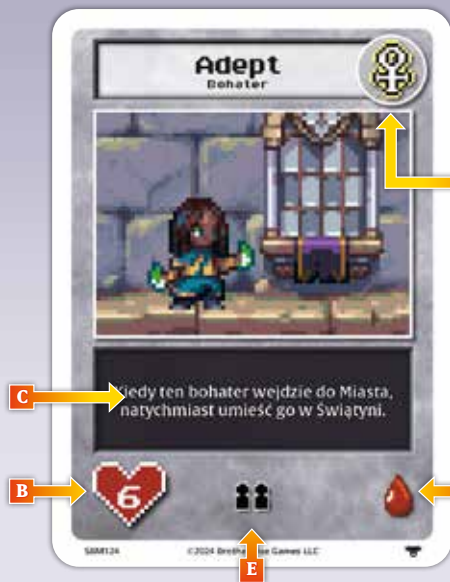
**B ŻYCIE:** Liczba obrażeń po otrzymaniu których bohater zostaje wyeliminowany. Należy zwrócić uwagę, że legendarni bohaterowie posiadają więcej punktów życia niż typowi.

**C ZDOLNOŚCI LUB HISTORIA:** Niektórzy bohaterowie mają tutaj wypisane zdolności dające specjalne efekty, które zostaną odnotowane w czarnej ramce. Dla wszystkich innych przygotowano historię postaci, która nie ma wpływu na rozgrywkę.

**D RANA:** Jeśli bohater przejdzie twoje podziemia, jest umieszczany odkryty pod kartą Bossa. Typowi bohaterowie liczą się jako 1 Rana. Legendarni bohaterowie liczą się jako 2 Rany.

**E IKONA GRACZA:** Wskazuje, czy karta jest używana w grze dla 2, 3, czy 4 osób.

**DUSZA (na odwrocie kart bohaterów i legendarnych bohaterów):** Kiedy bohater zostanie wyeliminowany w twoich podziemiach, odwróć go rewersem do góry. Typowi bohaterowie liczą się jako 1 Dusza, podczas gdy legendarni bohaterowie liczą się jako 2 Dusze.



## ANATOMIA KART CZARÓW

Czary odzwierciedlają moc twojego Bossa i wpływają na to, co się dzieje w podziemiach... i nie tylko! Rozpoczynasz grę z 2 czarami. Nowe karty Czarów możesz dobierać tylko wtedy, gdy jakaś karta wyraźnie ci to nakazuje lub jeśli podczas twojej tury weźmiesz jedną kartę Czar z Rynku.

Gracz może zagrać dowolną liczbę czarów na turę, ale tylko podczas fazy Budowy i Przygody, nie zaś podczas fazy Miasta, Sługusów ani Przynęty.

Po zagranie czaru należy odłożyć go na stos kart odrzuconych.

**A IKONA FAZY:** Ta ikona wskazuje fazę, w której karta może zostać zagrana.

**B TEKST:** Tekst z zasadami karty opisuje jej efekty.



## IKONY SKARBÓW:

**KAPŁAN**

**WOJOWNIK**

**MAG**

**ZŁODZIEJ**

**ODKRYWCA\***  
(tylko w rozszerzeniu  
Twarde ładowanie)

## IKONY FAZY CZARÓW:

**BUDOWA**  
Zagraj tylko podczas fazy Budowy.

**PRZYGODA**  
Zagraj tylko podczas fazy Przygody.

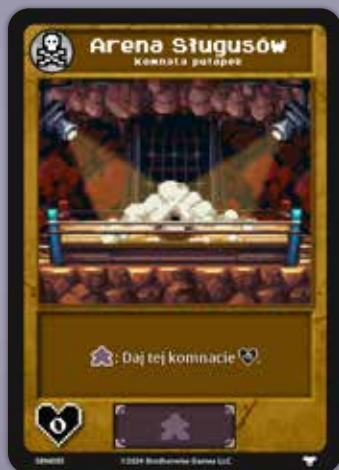
**FAZA BUDOWY I PRZYGODY**  
Zagraj podczas fazy Budowy lub fazy Przygody.

## PRIORYTET:

Czary i zdolności komnat są rozpatrywane w odwrotnej kolejności do tej, w jakiej zostały zagrane (ostatnia zagrana, pierwsza rozpatrywana). Oznacza to po prostu, że po zagranie czaru lub zdolności komnaty następny gracz (lub nawet ten sam) zawsze ma możliwość przerwać ten efekt innym. Jeśli to zrobi, jego czar lub zdolność zostaną rozpatrzone przed zagraniem wcześniej. Nie ma ograniczeń co do tego, ile efektów można zagrać w ten sposób, a każdy nowy czar lub każda nowa zdolność są rozpatrywane przed poprzednimi.

## UWAGA O ŁĄCZENIU ELEMENTÓW:

Dodawaj znaczki  do komnaty w podziemiach tylko wtedy, gdy efekt wyraźnie wymaga użycia znaczka. Karty z innych rozszerzeń mogą dawać komnatom premię  do obrażeń (do końca rundy lub do spełnienia określonego warunku), ale nie wykorzystują znaczków.



## ZNACZNIKI

### ZNACZNIKI

Wiele komnat, czarów i Bossów w **SUPER BOSS MONSTER** wykorzystuje znaczki . Są one umieszczane bezpośrednio na komnatach w podziemiach, a każdy z nich zapewnia 1 dodatkowe obrażenie bohaterom wchodzącym do danej komnaty. Znaczki  są uważane za część obrażeń zadawanych przez komnatę, jeśli więc komnata jest ogłuszona lub dezaktywowana, znaczki  nie zadają żadnych obrażeń. Jeśli zbudujesz komnatę na komnacie ze znacznikami  zwracasz je do puli zasobów.

Znaczki obrażeń są dwustronne ( / ). Znaczek  nie jest osobnym rodzajem znaczka: na potrzeby mechaniki jest równy trzem znacznikom .

Jeśli efekt daje lub usuwa znaczki  z twoich podziemi zamiast z konkretnej komnaty, znaczek ten może zostać dodany lub usunięty z dowolnej komnaty w twoich podziemiach (**Uwaga: karta Bossa nie jest komnatą!**). Jeśli ma być dodany, musi to nastąpić natychmiast. Tylko efekty ze słowem „znaczki” dają znaczki . Jeśli efekt po prostu zwiększa zadawane obrażenia, są to obrażenia tymczasowe na tę rundę lub na tak długo, jak ten efekt jest aktywny, np. pole akcji w Kryjówce lub zdolność akcji na Arenie Sługusów.

### ZNACZNIKI /

Kluczowe lokacje pozwalają bohaterom na zwiększenie lub zmniejszenie ich punktów życia. Całkowita wartość życia bohatera jest zwiększana lub pomniejszana o wartość podaną na znaczniku.

Zwabienie Gladiatora lub Przestępcy poprzez odwiedzenie Sługusem  **Stadionu**  **A** lub **Kryjówki**  **B** da tym bohaterom dodatkowe  do życia. Jeśli jednak gracz zdecyduje się zamiast tego udać do **Karczmy**  **C**, wojownik Król Lik otrzyma  do życia, zanim wejdzie do podziemi któregoś z graczy – co stanowi dość kuszącą propozycję. W przeciwnym razie zostanie zwabiona Kapłanka, która nie znajduje się w żadnej kluczowej lokacji, ale nie ma znaczków regulujących jej życie.





## ŁĄCZENIE Z ROZSZERZENIAMI

Do gry **SUPER BOSS MONSTER** można włączyć dowolne z rozszerzeń lub kart promocyjnych **BOSS MONSTER**.

Podczas łączenia należy pamiętać o kilku kwestiach:

- 1 Jeśli komnata, czar lub Boss daje komnacie , a nie zawiera słowa „znacznik”, nie umieszczaj na nich znacznika . Obrażenia te nalicza się bohaterom, ale nie zapewniają one trwałego efektu jak znaczniki .
- 2 Używaj tylko pełnych zestawów bohaterów z jednej gry. Talie te zostały starannie zaprojektowane pod kątem liczby graczy i skarbów, a ich łączenie zaburza tę równowagę.
- 3 Jeśli bohater bez ikony skarbu (jak Głupiec w **BOSS MONSTER**) miałby zostać przeniesiony do kluczowej lokacji, należy umieścić go w **Karczmie**.
- 4 Każda karta w każdej grze **BOSS MONSTER** i w każdym rozszerzeniu, a także w **SUPER BOSS MONSTER** ma na spodzie symbol wskazujący, z której gry pochodzi. Ułatwia to ich ewentualne rozdzielanie.

Istnieją 3 mechaniki rozszerzeń, które wymagają dodatkowego wyjaśnienia:

### PRZEDMIOTY

Podczas korzystania z przedmiotów z rozszerzeń takich jak **NIEZBĘDNIK BOHATERA** i **NARZĘDZIA ZAGŁĄDY** należy przestrzegać zwykłych zasad dotyczących przedmiotów. Ujawnij jeden przedmiot w każdej rundzie i dołącz go do pierwszego bohatera z pasującym symbolem skarbu w mieście. Jeśli w mieście nie ma żadnego bohatera z pasującym symbolem skarbu, należy pozostawić przedmiot nad Planszą Miasta do momentu odkrycia pasującego bohatera.

Przedmioty nie są dołączane do bohaterów w kluczowej lokacji, ale jeśli bohater z przedmiotem przesunie się w dół do kluczowej lokacji, przedmiot pozostaje przy nim.

### RODZAJ SKARBU ODKRYWCY

Jeśli gracze z kartami dla 5–6 graczy z **TWARDEGO ŁĄDOWANIA**, użyjcie rozszerzenia planszy dołączonego do pudełka z grą – umieśćcie je po prawej stronie planszy. Wtasujcie karty z Twardego Łądowania do odpowiednich talii.

**A** Miejsce dla szóstego gracza na Rynku na planszy rozszerzenia zapewnia kolejny czar zamiast komnaty.

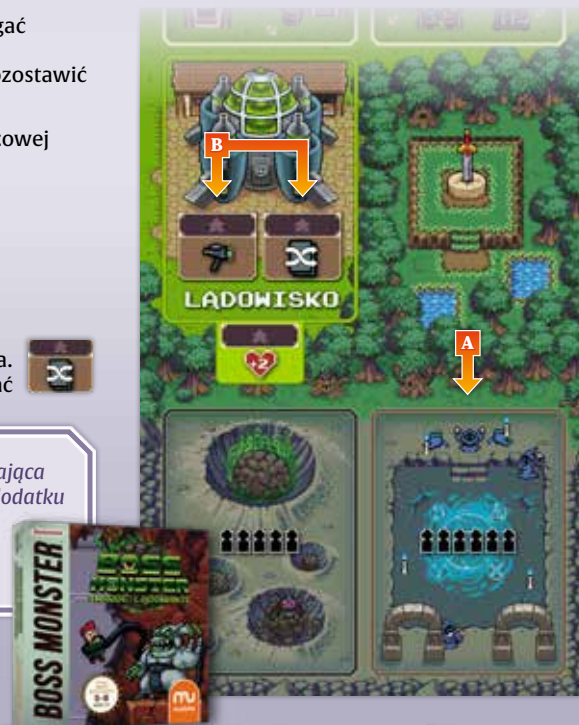
**B** Pierwsze miejsce na Ładowisku zapewnia kolejny symbol Odkrywczy w Podziemiu dowolnego umieszczonego tam Sługusa. Drugie miejsce pozwala graczowi, który umieścił tam swojego Sługusa, wybrać stos komnat w dowolnym lochu i przetasować wszystkie karty Komnat w tym stosie.

W przeciwieństwie do standardowych zasad Twardego Łądowania nie należy rozdzielać bohaterów pomiędzy graczy z równą liczbą symboli skarbów. Nie jest to konieczne ze względu na obecność Planszy Miasta.

### MONETY

Jeśli gracze z kartami wykorzystującymi mechanikę monet z **BOSS MONSTER 3**, każdy gracz zaczyna z 3 monetami  i raz na rundę może odrzucić kartę Komnaty, aby zyskać monetę .

**WAŻNA UWAGA:** Papierowa plansza rozszerzająca jest przeznaczona dla 5–6 graczy, ale wymaga dodatku Twardego Łądowania. Do reprezentowania Sługusów dla graczy 5 i 6 można użyć dowolnego żetonu lub drewnianego elementu.



## TRYB SOLO Z ROZSZERZENIAMI:

Tryb solo może być rozgrywany z wieloma rozszerzeniami **BOSS MONSTER**, ale wszystkie muszą wykorzystywać karty i planszę z **SUPER BOSS MONSTER**.

Pełna lista czarów, Bossów i przedmiotów, które należy usunąć w trybie solo, znajduje się na stronie internetowej Muduko.



# TRYB SOLO

## PRZYGOTOWANIE

- Usun z gry następujące czary: **Skradanko** (×2), **Wielka kradzież** (×2), **Hakowanie ścian** (×2), **Audyt ochrony** (×2), **Zmrożenie** (×2), **Tryb współpracy** (×2), **Misja!** (×2) i **Senny napad** (×1).
- Usun następujących bohaterów: Wszystkich typowych bohaterów oznaczonych symbolem  dla 4 graczy, a także **Badacza**, **Gladiatora**, **Kryminalistę**, **Adepta** i **Obiboka**.
- Usun następujących legendarnych bohaterów: **Archiwistę**, **Czempiona**, **Banitę**, **Kapłankę** i **Rozrabiakę**.
- Potasuj wszystkich pozostałych typowych Bohaterów i wszystkich pozostałych Legendarnych bohaterów. Powinno ich być 12 z każdego rodzaju. Umieść talię Legendarnych bohaterów pod talią Bohaterów i połóż ją w mieście.
- Dokończ przygotowania, postępując zgodnie z krokami 3–5 ze strony 5 i używając planszy do trybu solo. Dobierz 2 Bossów jak zwykle, zatrzymaj jednego i odrzuć drugiego. Zbuduj pierwszą komnatę, również w normalny sposób.

## ROZGRYWKA

Rozgrywka przebiega tak samo jak w zwykłej grze, z następującymi zmianami:

**FAZA MIASTA:** W każdej rundzie ujawnij 3 bohaterów z talii. Gdy skończą się typowi bohaterowie, zacznij ujawniać legendarnych. Użyj 4 pól w mieście, jak w rozgrywce dla 4 osób. Jeśli bohater miałby zostać wypchnięty z Miasta do kluczowych lokacji, umieść go w pierwszej dostępnej miejskiej kluczowej lokacji – niezależnie od rodzaju skarbu – od lewej do prawej (tj. gdy w mieście jest dwóch bohaterów i w kluczowych lokacjach nie ma żadnego, a musisz ujawnić trzeciego, przesunь bohatera najbardziej wysuniętego na lewo w dół do pierwszej dostępnej kluczowej lokacji, w tym przypadku najbardziej wysuniętej na lewo, czyli do **Świątyni**).

Na Rynku ujawnij 1 czar i 2 komnaty. Oznacza to, że na Rynku pozostaną 2 karty do odrzucenia zamiast 1. Odwiedzenie Świątyni da ci tylko jedną z tych kart.

**WABIENIE:** Bohaterowie w mieście zostaną zwabieni do twoich podziemi tylko wtedy, gdy masz wystarczająco dużo skarbów, aby ich przywołać. Bohater w najbardziej wysuniętym na lewo miejscu w mieście wymaga 1 skarbu w twoich podziemiach, drugi od lewej wymaga 2 skarbów, trzeci wymaga 3 skarbów, a czwarty wymaga 4 skarbów. (Bohaterowie przemieszczają się co rundę, więc ta wartość się zmienia). Bohaterowie w kluczowych lokacjach nadal muszą zostać odwiedzeni przez Sługusa, aby można ich było zwabić.

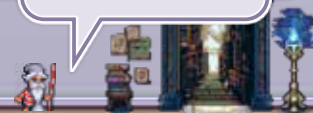
## ZNACZNIKI

Nie ma tu innych podziemi, więc nadgorliwy inspektor bezpieczeństwa zwrócił całą swoją uwagę na ciebie. W trybie solo pojedyncza komnata nie może mieć więcej niż 4 znaczki .



Potrzebujesz 1 skarbu Maga  w podziemiach, aby zwabić Mądrobrodego, Wędrownego Czarodzieja.

JESTEM JUŻ  
NA TO ZA STARY...





## INTERAKCJE Z INNYMI GRACZAMI

Każda komnata, która wchodzi w interakcję z innymi graczami, może być zagrana, ale nie będzie dawać żadnego efektu.

## KONIEC GRY

Gra kończy się na jeden z trzech sposobów:

- 1 Otrzymujesz 5 Ran . (**Dokończ rundę**).
- 2 Bohater zostaje przeniesiony do Karczmy. (**Natychmiastowe zakończenie gry**).
- 3 Talia legendarnych bohaterów jest pusta. (**Dokończ rundę, w której została odkryta ostatnia karta legendarnego bohatera**).

Ostateczny wynik to liczba zdobytych Dusz  pomniejszona o liczbę otrzymanych Ran  (idealny wynik to 36).

W zależności od wyniku otrzymujesz odpowiedni tytuł:

| PUNKTY      | TYTUŁ                             |
|-------------|-----------------------------------|
| Mniej niż 0 | Porażka                           |
| 0-6         | Kobold                            |
| 7-12        | Sługus                            |
| 13-16       | Mini Boss                         |
| 17-21       | Boss                              |
| 22-25       | Nieży Boss                        |
| 26-28       | Sułtan Podziemi                   |
| 29-31       | Boss Monster                      |
| 32-34       | Wielki Boss                       |
| 35          | Mistrz Podziemi                   |
| 36          | Wielki Ostateczny Mistrz Podziemi |

## TRYB WYZWANIA

Jeśli podstawowy tryb gry jest dla Ciebie zbyt łatwy, możesz wypróbować tryb wyzwania z następującymi zmianami: pierwsze pole w mieście wymaga 2 skarbów do zwabienia, następne wymaga 3 i tak dalej, a czwarte wymaga 5 skarbów.

Określając swój tytuł po ukończeniu gry w trybie Wyzwania Solo, dodaj „Prawdziwy” na początku tytułu. Wynik 30 zapewni ci tytuł „Prawdziwy Boss Monster”. Czy można zdobyć tytuł *Prawdziwego Wielkiego Ostatecznego Mistrza Podziemi*? Z iloma Bossami zdołasz to osiągnąć?



# SŁOWNICZEK

## AKTYWOWANA ZDOLNOŚĆ:

Aktywowana zdolność to dowolny efekt, który wymaga od gracza zadeklarowania jego użycia lub opłacenia jego kosztu (na przykład zdolności typu „zniszcz tę komnatę” są zdolnościami aktywowanymi). Zdolności można użyć w tym samym momencie co 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), aktywuje się 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.

## BAZOWE OBRAŻENIA:

Wartość obrażeń komnaty widniejąca w lewym dolnym rogu każdej karty Komnaty. Nie wpływają na nią znaczniki , dodatkowe obrażenia z tekstu karty ani czary.

## BOHATER:

Za każdym razem, kiedy karta odnosi się do „typowego bohatera”, wskazuje na bohatera, który nie jest legendarny. Kiedy karta mówi o „legendarnym bohaterze”, wskazuje wyłącznie legendarnego bohatera. Jeśli karta nie wspomina ani o „typowym”, ani o „legendarnym”, 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 z karty wyraźnie na to pozwala), nie może również budować nowych komnat na zakrytych komnatkach. W swoich podziemiach gracz może zbudować maksymalnie 5 widocznych komnat.

## DEZAKTYWACJA:

W innych zestawach gry **BOSS MONSTER** znajdują się karty, które „dezaktywują” komnaty przez obrócenie ich pozycją i utrzymanie w tej pozycji do końca rundy. Dezaktywacja nie powoduje odkrycia kart komnat, które znajdują się pod spodem. Dopóki karta komnaty jest dezaktywowana, gracz ignorując zadawane przez nią obrażenia, skarby oraz zdolności. Przy rozpatrywaniu efektów, które wprowadza się do gry zależnie od liczby komnat w podziemiach gracza, nie wlicza się 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.

## KLUCZOWA LOKACJA:

Jedna ze specjalnych lokacji pod Miastem. Znajdują się tam pola akcji do umieszczenia  Sługusów. Obejmuje **Świątynię, Stadion, Bibliotekę, Kryjówkę i Karczmę**. Nie jest uważana za część **Miasta** na potrzeby czarów i efektów.

## KOMNATA:

„Typowa” lub „wypaśna komnata”, chyba że jest wyposażona w specjalny opis.

## LECZENIE:

Jeśli efekt pozwala graczowi „wyleczyć” Ranę , odwraca on jednego odkrytego bohatera (typowego lub legendarnego) w swoim obszarze punktowania. Zamiast doliczać Rany  z tego bohatera, gracz dodaje teraz wartość jego Duszy .

## MIASTO:

Górny rząd na planszy. To tutaj ujawniani są bohaterowie z talii.

## NEGOWANIE:

Czary lub zdolności, które pozwalają graczowi „zanegować” inny czar, działają w momencie zagrania, nawet jeśli negujący gracz nie jest aktywnym graczem. Efekt zanegowanego czaru nie jest rozpatrywany, a jego kartę należy odłożyć na stos kart odrzuconych. 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:

Komnata, która została „zniszczona”, opuszcza grę i jest odkładana na stos kart odrzuconych. 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. Komnaty można niszczyć wyłącznie wtedy, gdy jakaś karta wyraźnie na to pozwala.

## 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 jest równa wartości jego życia  lub większa.

## ODRZUCANIE:

Karta jest „odrzucona”, jeśli gracz musi ją usunąć ze swojej ręki i odłożyć na stos kart odrzuconych. Domyślnie efekt, który zmusza gracza do odrzucenia karty, pozwala mu wybrać, którą kartę ma odrzucić. Kiedy na karcie pojawia się polecenie „odrzuć losową kartę”, wybiera ją losowo jeden z przeciwników gracza.

## ODSŁONIĘCIE:

Komnata zostaje odsłonięta, gdy komnata znajdująca się wyżej w tym samym stosie zostanie zniszczona.

## OGŁUSZENIE:

Ogłuszona komnata nie zadaje w tej rundzie żadnych obrażeń bohaterom.

## PD:

Wartość PD karty Bossa wyznacza pierwszego gracza na początku gry.

## POLE AKCJI:

Miejsce, w którym można umieścić Sługusa, co daje jego Bossowi specjalny efekt podczas fazy Sługusów. Każde pole akcji może pomieścić jednocześnie tylko jednego Sługusa.

## POTWÓR:

Komnata potworów to komnata ze srebrną lub złotą ikoną potwora w lewym górnym rogu ( / ). Ikony te mogą aktywować w grze pewne efekty kart odnoszące się wyraźnie do „komnat potworów”.



## PRZEGLĄDANIE:

Za każdym razem, kiedy efekt pozwala graczowi przejrzeć talię Czarów lub talię Komnat, musi on potasować talię po jej przejrzaniu.

## PUŁAPKA:

Komnata pułapek to komnata ze srebrną lub złotą ikoną pułapki w lewym górnym rogu karty (🕸️ / 🏹️). Ikony te mogą aktywować w grze pewne efekty kart odnoszące się wyraźnie do „komnat pułapek”.

## RĘKA:

Karty w 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, które gracz może mieć w ręce.

## RUNDA

Pojedyncza runda **SUPER BOSS MONSTER** trwa od fazy Miasta do fazy Przygody, po czym runda się kończy i rozpoczyna się nowa.

## RYNEK:

Dolny rząd planszy, w którym układane są karty dostępne do wyboru w danej rundzie.

## SŁUGUS:

Pionek wysłany przez Bossa w celu wykonania jednej akcji w każdej rundzie.

## STOS KOMNAT:

W podziemiach znajduje się 5 komnat. Gdy gracz nadbuduje istniejące komnaty, stają się one stosem komnat. Każdy efekt, który przenosi komnatę, przenosi też wszystkie komnaty w danym stosie. Efekty, które niszczą komnatę, niszczą górną komnatę w stosie, odsłaniając kolejną komnatę poniżej. Tylko górna komnata w stosie jest widoczna i liczy się do wartości skarbów i obrażeń w podziemiach.

## 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”, chyba że wymieniony jest konkretny typ bohatera.

## WEJŚCIE:

„Wejście” do podziemi gracza to pierwsze wolne miejsce znajdujące się na lewo od skrajnej lewej komnaty. Na początku fazy Przygody bohaterowie wchodzą do podziemi w kolejności, w jakiej do nich przybyli.

## WYELIMINOWANY:

Bohaterowie mogą zostać wyeliminowani przez obrażenia, czary lub efekty komnaty. 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), aby nie ujawniać innym pewnych informacji. Komnaty zagrywa się zakryte podczas fazy Budowy, zanim zostaną odkryte na końcu tej fazy. Na zakrytych komnatkach nie można budować dodatkowych komnat ani nie można ich niszczyć.

## ZNACZNIK:

Znacznik zwiększający obrażenia zadawane bohaterom przez komnatę.

## ŻYCIE:

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



## Projekt:

Johnny O'Neal i Hayden Dillard

## Rozwój:

Hayden Dillard i Ethan Reid

## Projekt graficzny:

Stephanie Gustafsson

## Grafiki:

Bertrand Dupuy, Rom Haviv, Matthias Hultin, moaw, Will Layton, Connor Leavitt, Daniel Oliver Ortiz

Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie niniejszej instrukcji w jakiegokolwiek formie lub na jakimkolwiek nośniku jest dozwolone wyłącznie do użytku niekomercyjnego.

Tytuł i logo Super Boss Monster są znakami towarowymi; Brotherwise Games, LLC, 2024. © 2025 by Brotherwise Games, LLC.

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



muduko.com

Wydawnictwo Muduko

Podłęże 650, 32-003 Podłęże

gry@muduko.com

Redaktor prowadzący: Filip Cyrus Madej

Tłumaczenie: Ryszard Chojnowski

Skład graficzny polskiej wersji:

Karol Bilski

Korekta: Ewa Popielarz

## NAJCZĘSTSZE IKONY:

-  ŻYCIE
-  OBRAŻENIA
-  DUSZA
-  RANA
-  MONETA
-  SŁUGUS
-  KOMNATA POTWORÓW
-  WYPAŚNA KOMNATA POTWORÓW
-  KOMNATA PUŁAPEK
-  WYPAŚNA KOMNATA PUŁAPEK
-  FAZA BUDOWY
-  FAZA PRZYGODY
-  FAZA BUDOWY I PRZYGODY
-  LICZBA GRACZY
-  SKARB KAPŁANA
-  SKARB WOJOWNIKA
-  SKARB MAGA
-  SKARB ZŁODZIEJA
-  SKARB ODKRYWCY

## AKCJE MIASTA



Twoja karta Bossa zdobywa ten Skarb na tę rundę. (TYLKO DLA 5-6 GRACZY)



Weź jedną z pozostałych kart na Rynku, jeśli jakieś zostały. Zazwyczaj zostanie dokładnie jedna karta.



Dobierz kartę Komnaty z wierzchu talii Komnat.



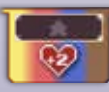
Dobierz kartę Czaru z wierzchu talii Czarów, a następnie odrzuć kartę Czaru.



Przez resztę tej rundy ostatnia komnata w twoich podziemiach zadaje dodatkowe 2 obrażenia.



(TYLKO DLA 5-6 GRACZY)  
Losowo przetasuj stos komnat w dowolnych podziemiach.



Daj bohaterowi w tej kluczowej lokacji  i wyślij go do podziemi dowolnego gracza.



Daj wierzchniemu bohaterowi w tej kluczowej lokacji  i wyślij go do podziemi dowolnego gracza.

## KOLEJNOŚĆ ROZGRYWANIA RUNDY

### FAZA MIASTA:

- 1 Uzupełnij Rynek
- 2 Uzupełnij bohaterów
- 3 Każdy gracz rozmieszcza swojego Sługusa  i dobiera kartę

### FAZA BUDOWY:

- 1 Budowa komnat
- 2 Ujawnienie komnat

### FAZA SŁUGUSÓW:

- 1 Skorzystaj z efektów Sługusów, wliczając w to ruch przydzielonych bohaterów, a następnie odrzuć wszystkie pozostałe na Rynku karty

### FAZA PRZYNETY:

- 1 Bohaterowie udają się do podziemi

### FAZA PRZYGODY:

- 1 Przeprowadź bohaterów przez podziemia

### KONIEC RUNDY:

- 1 Odzyskaj Sługusów 
- 2 Przekaż znacznik pierwszego gracza