

# BOSS MONSTER™

NIEOFICJALNIE  
OFICJALNY PORADNIK

# SPIIS TREŚCI

1.	WSTĘP I PODZIĘKOWANIA	4
2.	SKRÓTY	5
3.	ZAWARTOŚĆ PUDELEK	5
4.	JAK GRAĆ	6
	OD CZEGO ZACZAĆ	6
	CEL GRY	7
5.	ROZGRYWKA W KILKU RYCERSKICH SŁOWACH	7
6.	RODZAJE KART I INNE ELEMENTY	8
	BOSSOWIE	8
	KOMNATY	9
	MINIBOSSOWIE	10
	BUDOWANIE I ROZWIJANIE MINIBOSSÓW	11
	CZARY	12
	BOHATEROWIE	13
	PRZEDMIOTY	14
	MONETY	17
	ŻETONY	18
	WARTOŚCI LOSOWE	18
7.	PRZYGOTOWANIE DO GRY	18
	ZBUDOWANIE TALII BOHATERÓW	18
	PIERWSZE USTAWIENIE	20
	RĘKA POCZĄTKOWA	20
	BUDOWA PIERWSZEJ KOMNATY	20
	PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA	21
8.	SZCZEGÓŁOWY OPIS FAZ	22
	POCZĄTEK RUNDY	23
	FAZA PRZYNETY	24
	KONIEC RUNDY	27
	KONIEC GRY	28
9.	PIĘĆ NAJWAŻNIEJSZYCH ZASAD	29
10.	SZCZEGÓŁOWA SEKWENCJA GRY	30



<b>11. WARIANTY ROZGRYWKI</b>	<b>32</b>
<b>12. PORADY I ZASADY ODNOŚNIE ŁĄCZENIA ZESTAWÓW</b>	<b>33</b>
<b>BUDOWANIE WŁASNEJ TALII: ZESTAWY</b>	
<b>    PODSTAWOWE</b>	<b>33</b>
<b>    GRY DLA WIĘKSZEJ LICZBY GRACZY</b>	
<b>    BEZ TWARDEGO LĄDOWANIA</b>	<b>34</b>
<b>    BMR / TNL: OFICJALNY MIKS</b>	<b>34</b>
<b>    BMR / TNL: MIKS DLA MŁODSZYCH</b>	<b>35</b>
<b>    ŁĄCZENIE ROZSZERZEŃ</b>	<b>36</b>
<b>    ŁĄCZENIE BOHATERÓW</b>	<b>37</b>
<b>13. SŁOWNICZEK</b>	<b>38</b>
	<b>38</b>



# 1. WSTĘP I PODZIĘKOWANIA

*Boss Monster™* to gra, która jest łatwa do nauczenia, ale skomplikowana w swoich szczegółach, przez co oferuje dużą głębię rozwiązań, strategii i combosów. Kilka pierwszych rozgrywek pozostawiło mnie z dużą liczbą pytań, które próbowałem wyjaśnić na boardgamegeeku. Część odpowiedzi znalazłem, sporo było rozproszonych po całym forum, a wielu po prostu nie było. Stąd zrodził się pomysł, by zebrać wszystko w jednym poradniku i, w miarę możliwości, uzyskać odpowiedzi na moje pytania u źródła.

Ten poradnik łączy wszystkie informacje z oficjalnych instrukcji, wzbogacone o wyjaśnienia z boardgamegeeka, oficjalnych FAQ i dokumentów opublikowanych przez Brotherwise Games, a wreszcie odpowiedzi na liczne pytania, którymi regularnie bombardowałem Brotherwise Games. W skrócie, wszystkie informacje w tym poradniku zostały zweryfikowane przez Chrisa i Johnny'ego z Brotherwise Games i są oficjalne.

Celem wyjaśnienia: część z tekstu została przetłumaczona bezpośrednio z instrukcji i poradników, zatem część tekstu przedstawiona jest z perspektywy „nas” (czyli Brotherwise Games), a druga część - „mnie”, którą napisałem sam.

Ten poradnik nie zawiera wyjaśnień dotyczących kart, które pojawiły się w jednym z FAQ. Stwierdziłem, że lepszym pomysłem będzie umieszczenie ich na stronie Wikia gry.

Czas na podziękowania. Przede wszystkim chciałbym podziękować i pogratulować Chrisowi i Johnny'emu O'Neal za stworzenie naprawdę niezłej gry, a także zgodę na użycie przeze mnie grafik i materiałów z gry. Tym bardziej chciałbym im podziękować za żelazną cierpliwość i prawie rok odpowiadania na wszystkie moje pytania odnośnie gry. Podziękowania należą się wszystkim innym, zaangażowanym w produkcję i życie tej gry: grafikom, testerom i oczywiście fanom!

Specjalne podziękowania przesyłam również firmie Muduko (wcześniej Trefl Joker Line) za wzbogacenie polskiego rynku planszówek o tak dobry tytuł i zgodę na wykorzystanie przeze mnie materiałów z polskiej wersji gry.

Jarosław Kowalczyk



## 2. SKRÓTY

W tym poradniku nie będę z reguły używał pełnych nazw gier i rozszerzeń, dlatego zapraszam do zapoznania się z poniższą listą. Przedstawia ona skróty nazw poszczególnych tytułów. Są to po prostu oficjalne oznaczenia znajdujące się na spodzie każdej karty. Da ona wam też wiedzę jak rozdzielać zmieszane talie.

### Poniższa lista nie zawiera oznaczeń promocyjnych kart z konwentów i sklepów:

<b>BMR</b>	Boss Monster
<b>TNL</b>	Boss Monster 2 (The Next Level) (Następny Poziom)
<b>RMB</b>	Boss Monster: Rise of the Minibosses (Powstanie Minibossów)
<b>CRL</b>	Crash Landing (Twarde Lądowanie)
<b>THK</b>	Tools of the Hero Kind (Niezbędnik bohatera)
<b>IOD</b>	Implements of Destruction (Narzędzia zagłady)
<b>VOV</b>	Vault of Villains (Krypta Złoczyńców)
<b>DBM</b>	Paper and Pixels (Papier i Piksele – karty dostępne jako część Wypaśnego pudła)
<b>POP</b>	Portable Power (karty dostępne jako część Wypaśnego pudła)
<b>LST</b>	Lost Levels (pakiet niedostępny po polsku)
<b>KNG</b>	Kingkiller Hero pack (pakiet niedostępny po polsku)

## 3. ZAWARTOŚĆ PUDEŁEK

### Podstawki:

	<b>BMR</b>	<b>TNL</b>	<b>RMB</b>	<b>Wypaśne pudło</b>
Bossowie	8	12	12	BMR + TNL
Czary	31	31	30	BRM + TNL + THK + CRL
Komnaty	75	75	82	BRM + TNL + THK + CRL
Typowi bohaterowie	25	25	25	BMR + TNL
Legendarni bohaterowie	16	17	17	BMR + TNL + DBM
Inne	Instrukcja Skrót zasad	Instrukcja Skrót zasad	Instrukcja Skrót zasad 32 monety	Instrukcja 4 plansze

Rozszerzenia:								
	THK	IOD	CRL	DBM	POP	LST	KNG	VOV
komn. (w tym minibossowie)	4	–	23	8	10	4	–	50
czary	2	–	7	2	–	–	–	9
boss.	–	5	3	3	1	1	–	5
przedm.	20	24	–	–	–	–	–	–
typ. boh.	–	–	7*	–	–	–	6	–
leg. boh.	–	–	5*	1	–	–	1	–
inne	Karta z zasadami	Karta z zasadami	Kartka z zasadami	Karta z zasadami	–	–	–	32 monety

\* Oznaczone kolorami, celem większej przejrzystości przy budowaniu talii bohaterów.

**[Kliknij, by przejść do właściwego rozdziału na stronie.](#)**

## 4. 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 śmiertcionośne, 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?

### OD CZEGO ZACZAĆ

Aby zagrać w *Boss Monster™* potrzeba 2-4 osób (lub 5-6, jeśli posiadasz więcej niż jeden zestaw podstawowy, lub rozszerzenie *Twarde Łądowanie*), kart zawartych w tym egzemplarzu gry i dość miejsca, żeby było gdzie je rozłożyć. Jeśli chcesz zagrać z innymi zestawami podstawowymi *Boss Monster*, najszybciej będzie mieszać talie komnat i czarów. Co do bohaterów, to nie mieszaj ich: wybierz jeden zestaw bohaterów z jednej gry podstawowej i to jego użyj. To jest oczywiście najbardziej podstawowa zasada dot. mieszania talii. By dowiedzieć się więcej, odwiedź rozdział **[porad i zasad odnośnie łączenia zestawów.](#)**

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 (niezależnie od liczby zebranych dusz).

Runda trwa do momentu, aż każdy gracz wykona swoje ruchy. W razie remisu należy sprawdzić **zasady ich rozstrzygnięcia**.

## 5. 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** albo jednej **KOMNATY PUŁAPEK**.



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



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



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

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!



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!

## 6. RODZAJE KART I INNE ELEMENTY

### 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 wyrażen 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 całych podziemiach

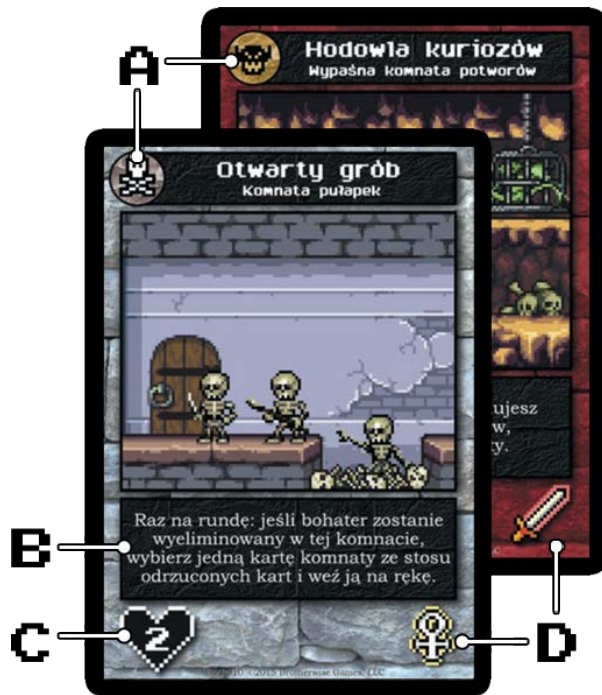
Twoją zdolność „Awans” można aktywować tylko raz na grę, kiedy Twoje podziemia po raz pierwszy zostaną rozbudowane do 5 widocznych komnat (nie licząc karty bossa). Dzieje się to z reguły pod koniec fazy budowy, ale w rzadkich przypadkach **gdym komnaty się reaktywują**. Skorzystaj z dowolnego znacznika, aby zaznaczyć, że ta zdolność została zużyta.

**Uwaga:** ta umiejętność aktywuje się tylko raz w ciągu gry. Dodatkowo, jeśli zapomnisz rozpatrzyć jej w momencie jej aktywacji, przepada ona na tę grę.



## KOMNATY

Twoje karty komnat wabią chciwych bohaterów do podziemi i jednocześnie zadają im obrażenia. Co rundę możesz zbudować nową komnatę w swoich podziemiach, natomiast maksymalnie możesz mieć w swoich podziemiach pięć 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 złotym symbolem – wypaśną. Rodzaj symbolu wskazuje też podtyp komnaty, czyli czy jest to komnata potworów, czy komnata pułapek.
- 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. W skrócie, 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. Spójrz niżej:



Wojownik

(czerwona karta)



Złodziej

(ciemnoszara karta)



Kapłan

(szara karta)



Mag

(niebieska karta)



Odkrywca  
(CRL/VOV)

(zielona karta)

### Dodatkowe zasady i wyjaśnienia:

- Typową komnatę możesz zbudować na wierzchu dowolnej innej komnaty, niezależnie od jej typu (typowa, wypaśna), podtypu (potworów, pułapek) czy ikon skarbów.
- Wypaśną komnatę możesz wybudować jedynie na innej komnacie, z którą dzieli co najmniej jedną ikonę skarbu, niezależnie od jej typu (typowa, wypaśna) czy podtypu (potworów, pułapek).
- Gdy komnata zostanie zbudowana na wierzchu innej komnaty, ta pod spodem przestaje brać jakiegokolwiek udział w rozgrywce i w żaden sposób nie wpływa na wierzchnią komnatę.

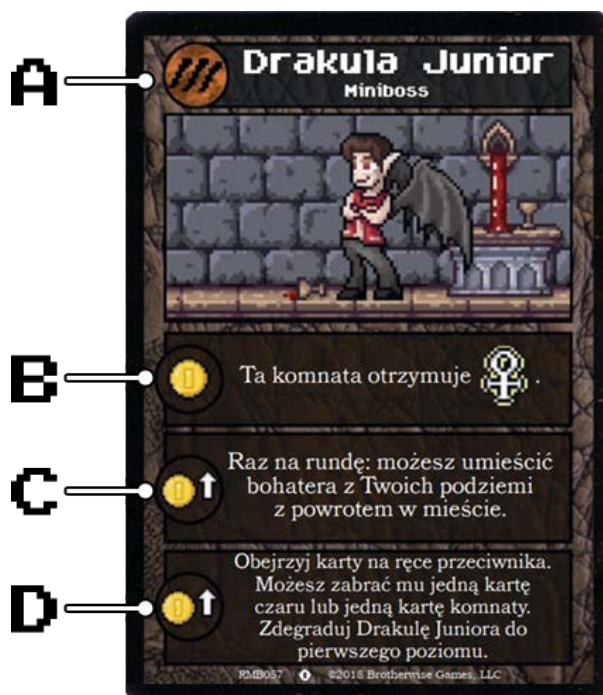
- Jeden stos komnat wybudowanych jedna na drugiej powinien być traktowany jako jedna komnata. Jeśli zdolność jakiejś karty sprawia, że dwie komnaty zamieniają się miejscami, wówczas przesuwa się całe stopy kart.
- W swoich podziemiach w każdym momencie możesz mieć dwie aktywne, identyczne komnaty.
- Każda komnata, która posiada więcej niż jedną ikonę skarbu (tę samą, lub różne) posiada złotą obwódkę
- O ile nie opisano inaczej na karcie, zdolność komnaty może zostać użyta wielokrotnie podczas rundy.

## MINIBOSSOWIE

Chociaż karty minibossów zawarto w talii komnat *Powstania Minibossów* oraz dodatku *Krypta Złoczyńców*, nie są oni traktowani jak komnaty. Zamiast tego, minibossowie **wzmacniają komnatę, pod którą zostali zbudowani** i mogą stać się jeszcze silniejsi, dzięki mechanice rozwoju.

Podczas fazy budowy możesz wybudować minibossa zamiast komnaty. Połóż go zakrytego na komnacie, którą chcesz wzmocnić.

Kiedy odkrywasz minibossa, musisz zapłacić jedną **monetę** albo zostaje on odrzucony z gry. Następnie dołącz kartę minibossa do komnaty, wsuwając ją pod spód w taki sposób, aby była widoczna tylko moc z pierwszego poziomu. Od tej pory Twoja komnata jest traktowana tak, jakby posiadała widoczną zdolność razem ze swoją zdolnością oryginalną.



- Symbol minibossa:** ten symbol informuje, że jest to karta minibossa
- Pierwszy poziom:** ta moc jest zawsze aktywna.
- Drugi poziom:** raz na rundę, podczas fazy budowy (zanim komnaty zostaną odkryte), możesz zapłacić monetę, aby rozwinąć jednego minibossa (zbudowanego co najmniej w poprzedniej rundzie). Przesuń jego kartę w taki sposób, aby odkryć jego moc z drugiego poziomu.
- Trzeci poziom:** możesz zapłacić trzecią monetę, aby odkryć ten poziom. Kiedy ta moc pozostaje widoczna, możesz ją aktywować w każdym momencie, w którym możesz aktywować zdolność komnaty, lub rzucać czar, a następnie zdegradować minibossa do pierwszego poziomu.

## BUDOWANIE I ROZWIJANIE MINIBOSSÓW

Zamiast przeprowadzać normalną budowę, kiedy przyjdzie Twoja kolej, możesz zdecydować, że budujesz minibossa. Ich budowa NIE jest ograniczona typem skarbu, ale nie można zbudować minibossa obok innej komnaty, która już takowego posiada.

1. W fazie budowy umieść swojego minibossa zakrytego na wierzchu dowolnej komnaty.
2. Zapłać jedną monetę, aby odkryć swojego minibossa w tym samym momencie, gdy są odkrywane nowo zbudowane komnaty. Od tej chwili do gry zostaje wprowadzony efekt zdolności opisanej na karcie tego minibossa z pierwszego poziomu.
3. W fazie budowy, zanim komnaty zostaną odkryte, możesz zapłacić jedną monetę, aby rozwinąć jednego ze swoich minibossów (zbudowanego co najmniej w poprzedniej rundzie) na rundę. Kiedy to zrobisz, wysuń kartę tego minibossa do góry w taki sposób, aby odkryć jego kolejną moc. Moce z pierwszego i drugiego poziomu są zawsze aktywne od chwili ich odkrycia.

Użycie mocy z trzeciego poziomu degraduje minibossa do pierwszego poziomu. Ale nic się nie martw, możesz go znów rozwinąć w następnej rundzie!

### **Dodatkowe zasady i wyjaśnienia:**

- Jeden miniboss nie może zostać wybudowany i rozwinięty w tej samej rundzie.
- Minibossowie są promowani w kolejności PeDeków.
- Zdolności poziomu pierwszego i drugiego są „pasywne” i ich działanie wchodzi w życie bezpośrednio po odkryciu minibossa, oraz po jego rozwinięciu na poziom drugi.
- Rozwinięty miniboss czerpie korzyści z poziomu obecnego i poprzednich jednocześnie.
- Zdolność poziomu trzeciego minibossa podlega tym samym zasadom aktywacji co czary, zdolności aktywowane komnat i przedmioty dołączone do bossów.
- Zdolność poziomu trzeciego minibossa nie zastępuje i nie dezaktywuje umiejętności komnaty, do której miniboss jest dołączony.
- Jeśli na komnacie, do której dołączony jest miniboss, zostanie zbudowana nowa, wówczas miniboss przeskoczy do wierzchniej komnaty. Podobnie sytuacja ma się podczas niszczenia komnat. W tej sytuacji miniboss zostanie dołączony do odsłoniętej komnaty.
- Jeśli komnata, do której przyłączony jest miniboss, zostanie zniszczona, a pod nią nie ma żadnej innej, wówczas miniboss również zostaje zniszczony.
- Jeśli dwie komnaty (lub stopy komnat) zamieniają miejsca, podczas gdy do jednej z nich dołączony jest miniboss, wówczas podróżuje on razem ze swoją komnatą.
- Jeśli zniszczenie komnaty spowoduje lukę, a obie sąsiednie komnaty posiadają minibossów, lewa komnata (i wszystkie inne po lewej) przesuwają się normalnie i nie wpływa to w żaden sposób na minibossów.
- Jeśli komnata z dołączonym minibussem zostaje dezaktywowana, wówczas ten miniboss również się dezaktywuje do momentu reaktywacji komnaty.
- Jeśli decydujesz się grać z Narzędziami zagłady, ale nie posiadasz Twardego lądowania, przed rozpoczęciem rozgrywki odrzuć kartę bossa z symbolem odkrywcy (Wszystkowidzący Bivan).



## 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 zagranie karty czararu, należy ją odłożyć na stos odrzuconych kart.

- A. **Tekst:** tekst zasad danej karty opisuje jej efekty. Niektóre czary posiadają dwa, wybierz wtedy jeden z nich.
- 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 rozpatrzeć 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.



## 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 nie pojawią się tam najpierw wszyscy typowi bohaterowie.



- A. Symbol skarbu:** to rodzaj skarbu, który służy do wabienia danego bohatera (należy zwrócić uwagę, że na kartach hybrydowych bohaterów widnieją dwa rodzaje skarbów). Niektórzy unikalni bohaterowie nie posiadają tych ikon, ale zdają się na swoją umiejętność przy wyborze podziemi.
- 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, 4, 5 czy 6 osób (należy zwrócić uwagę, że bohaterowie z symbolem ★ zawsze uczestniczą w grze).
- E. Zdolność bohatera:** niektórzy bohaterowie posiadają wyjątkowe zdolności, które wpływają na fazy przynęty lub przygód.
- F. Dusza:** kiedy w Twoich podziemiach zostanie wyeliminowany bohater, odwróć go rewersem do góry. Typowi bohaterowie liczą się jako jedna dusza, natomiast legendarni – jako dwie!

### Dodatkowe zasady i wyjaśnienia:

- Zdolności niektórych kart przenoszą bohaterów do wejścia do podziemi, lub blokują możliwość wejścia do podziemi tym, którzy już tam czekają. W takiej sytuacji ci bohaterowie będą czekać na swoją kolej na wejście do fazy przygód w następnej rundzie.
- Jeśli znajdujący się w podziemiach bohater zostanie wysłany z powrotem do wejścia do podziemi, gdzie już znajdują się inni bohaterowie, wówczas odesłany bohater powędruje na koniec kolejki.
- Jeśli w środku pojawiania się bohaterów w mieście skończy się stos typowych bohaterów, nie ma wtedy żadnej przerwy. Dociągani są wtedy bohaterowie legendarni, by spełnić warunek liczby bohaterów w zależności od liczby graczy.

- Niektóre zdolności aktywowane pozwalają graczom umieścić żeton +X życia na bohaterze. Ten efekt może zostać użyty by ocalić bohatera, którego życie zostało sprowadzone do zera (lub poniżej) w danej komnacie, o ile ta zdolność zostanie użyta zanim bohater opuści tę komnatę.
- Podróżowanie po podziemiach resetuje starszeństwo bohatera w mieście. Ma to znaczenie, jeśli bohater miałby zostać wysłany z powrotem do miasta. Jeśli tak się zdarzy, wówczas pomimo dłuższego czasu spędzonego w grze, ten bohater będzie traktowany jako „najmłodszy”, t.j. znajdujący się najdalej od stosu bohaterów - **o ile gracze stosują się do zaleceń ułożenia kart na stole.**
- Jeśli bohater miałby otrzymać obrażenia, które obniżyłyby jego życie poniżej zera, wartość jego życia powinna osiągnąć właściwą wartość ujemną podczas rozpatrywania obrażeń w tamtej komnacie. Przykładowo, bohater z 2 punktami życia, po otrzymaniu 3 punktów obrażeń w komnacie miałby życie o wartości -1. Ma to szczególne znaczenie jeśli któryś z graczy chce podnieść jego życie do wartości co najmniej 1, chcąc ocalić go przed śmiercią w czasie opuszczenia tej komnaty.

## PRZEDMIOTY



- A. Symbol skarbu:** to oznacza, do jakiego typu bohatera można ten przedmiot dołączyć. Przedmioty uniwersalne (“dla każdego”) nie posiadają ikony skarbu.
- B. Zdolność bossa:** kiedy ten przedmiot zostanie dołączony awerssem do góry do bossa, ta zdolność może być użyta w tym samym momencie co czar.
- C. Zdolność bohatera:** ta zdolność jest aktywna cały czas, jeśli przedmiot jest dołączony do bohatera, który przemierza Twoje podziemia.

Przedmioty są przeznaczone dla graczy, którzy są już zaznajomieni z rozgrywką. Zwiększają one trudność gry wzmacniając bohaterów. Jeśli jesteś przyzwyczajony do słabaków ginących w pierwszych komnatach, to przedmioty będą dla Ciebie nie lada niespodzianką. Może się tak zdarzyć, że bohater-świeżak znajdzie Buty podskakiwania, zacznie leczyć z Kosturem leczenia czy ruszy z kopyta z Mieczem bez kompleksów.

Zasady dotyczące przedmiotów są proste, a ich zasady ogólne mieszczą się na obu stronach karty dołączonej do rozszerzeń THK i IOD (tutaj zasady są zaktualizowane). Niemniej jednak jeśli chcesz znać te zasady dużo lepiej, poniżej znajdziesz ich bardziej szczegółowe przedstawienie:

**Talia przedmiotów leży obok talii bohaterów. Na początku fazy budowy, zanim bohaterowie zostaną odkryci, odkryj następującą liczbę przedmiotów:**

**2-3 gracze:** jeden przedmiot

**4 graczy:** dwa przedmioty

**5-6 graczy (z, lub bez dodatku CRL):** trzy przedmioty

Ta część powinna być jasna. Zawsze przed odkryciem bohatera, odkryj przedmiot lub przedmioty. Zachęcamy do układania tych kart w rzędzie nad lub pod kartami bohaterów.

**Każdy przedmiot zostaje dołączony do pierwszego bohatera w mieście z pasującym symbolem skarbu (lub pasującego bohatera, który był w mieście najdłużej).**

Podczas odkrywania przedmiotów, przejrzyj bohaterów, którzy znajdują się w mieście (o ile jacyś są), zaczynając od tego, który znajduje się w mieście najdłużej. **Jeśli śledzisz naszą rekomendację odnośnie układu kart na stole, będzie to bohater leżący najbliżej talii bohaterów.** Jeśli któryś z nich posiada pasujący symbol skarbu, wówczas ten przedmiot zostaje do niego dołączony.

**Przedmiot uniwersalny jest dołączony do pierwszego bohatera, który pojawia się w mieście (lub do tego, który jest już w mieście i jest tam najdłużej).**

Przedmioty uniwersalne są dołączane niezależnie od ikony skarbu. Oznacza to, że zazwyczaj wędrują one do bohatera będącego w mieście najdłużej, natomiast jeśli miasto jest puste, wówczas przedmiot otrzyma pierwszy bohater, który się tam pojawi.

**Bohater może nieść tylko jeden przedmiot...**

To ważna zasada! Według zasad, bohater może mieć tylko jeden przedmiot i w chwili obecnej nie ma karty, która działałaby w sprzeczności z tą zasadą.

**...i przedmioty nie dołączane są do specjalnych bohaterów z symbolem gwiazdy.**

Jeśli masz to szczęście i grasz unikalnymi bohaterami z ikoną gwiazdki, nie czyn ich jeszcze potężniejszymi i nie dawaj im przedmiotów w mieście. Niemniej jednak, jest tutaj jeden wyjątek - karta Orcza kuźnia z dodatku THK pozwala na ominięcie tego ograniczenia.

**Umieść przedmiot pod kartą bohatera tak, by ramka ze zdolnością dla bohatera była widoczna. Do momentu śmierci bohatera posiada on tę zdolność.**

Karty przedmiotów zostały tak zaprojektowane, by mieściły się pod kartami bohaterów. Posiadają też małą ikonę, byście mogli szybko je zidentyfikować, by nie musieć czytać treści umiejętności za każdym razem. W momencie dołączenia przedmiotu, ta umiejętność staje się aktywna, chociaż więk-



szość zdolności bohaterów nie wpływa na rozgrywkę do momentu, w którym bohater nie wejdzie do podziemi lub nie stanie przy ich wejściu.

**Jeśli bohater posiadający przedmiot przejdzie Twoje podziemia, umieść jego przedmiot rewersem do góry na swoim obszarze punktacji.**

Jeśli bohater przeżyje w podziemiach, zostaje odkryty na Twoim obszarze punktacji jako rana, a jego przedmiot zostaje zakryty, nie dając Ci żadnych bonusów. Na szczęście masz go tam Ty, a nie Twoi przeciwnicy, ponadto takie karty jak Wykopki lub Wygodny kurhanik mogą dać Ci szansę wykorzystania tego przedmiotu. Niemniej jednak, w chwili obecnej pozostaje bezużyteczny.

**Jeśli pokonasz bohatera trzymającego przedmiot, możesz „dołączyć” go do bossa umieszczając ten przedmiot odkryty na Twoim obszarze punktacji. Niemniej jednak, możesz mieć tylko jeden odkryty przedmiot (możesz wybrać który jest odkryty)**

Każdy pokonany bohater z przedmiotem oznacza łup, ale możesz mieć tylko jeden odkryty przedmiot na swoim obszarze punktacji. Jeśli już jakiś masz i otrzymasz nowy, masz kilka dróg do wyboru:

- A. możesz natychmiast użyć swojego dotychczasowego przedmiotu i go zakryć,
- B. zakryć swój dotychczasowy przedmiot bez jego używania, lub C) zostawić dotychczasowy przedmiot odkryty i zakryć nowy.

**Podczas fazy budowy lub przygód (w każdym momencie, w którym możesz rzucić czar), możesz użyć umiejętności bossa na odkrytej karcie.**

Podobnie jak zdolności komnat, zdolności przedmiotów można użyć w każdym momencie, w którym można rzucić czar. Podlegają one też tym samym zasadom, tj. jeśli używasz ich jako aktywny gracz, są one rozpatrywane zanim ktokolwiek inny może zareagować. Jeśli ktoś inny jest aktywnym graczem, może on zagrać dowolną liczbę czarów i zdolności zanim umiejętność bossa na Twoim przedmiocie wejdzie w życie.

**Ogłoś wykorzystanie zdolności przedmiotu i obróć jego kartę rewersem do góry.**

Karta z użyta zdolnością musi zostać zakryta. W dodatku THK są zdolności zakrywające karty przedmiotów na obszarach punktacji graczy, jednak nie aktywują one ich zdolności przed zakryciem. Po prostu nic się nie dzieje, a na dodatek karta przestaje być aktywna.

**Dodatkowe zasady i wyjaśnienia**

- W czasie gry z dodatkami THK lub IOD, mogą pojawić się zwroty „zdolność bohatera” lub „zdolność bossa”. W przypadku tych dwóch dodatków (i, oczywiście, zależnie do kontekstu), te zwroty mogą odnosić się do zdolności na kartach przedmiotów.
- Przedmioty uniwersalne to jedyne przedmioty, które mogą nieść bohaterowie z symbolem znaku zapytania (ale nie gwiazdy).
- Jeśli przedmiot nie może zostać dołączony do bohatera, zostaje on w mieście. Niezależnie od liczby przedmiotów znajdujących się już w mieście, gracze nadal odkrywają w fazie budowy





nowe karty przedmiotów (zależnie od początkowej liczby graczy), co może w skrajnych przypadkach wygenerować mały stosik.

- W momencie, w którym przedmiot zostanie dołączony do bossa (umieszczony odkryty na obszarze punktacji), podlega on tym samym zasadom aktywacji co czary, zaczynając od następnej rundy.
- Jest jeden wyjątek, kiedy tylko przedmioty (nie czary, zdolności komnat ani minibossów poz. 3) mogą zostać użyte: kiedy pokonasz bohatera trzymającego przedmiot i posiadasz już jeden „dołączony” do bossa, możesz użyć zdolności posiadanego przedmiotu, po czym natychmiast dołączyć do bossa ten nowo zdobyty.
- Jeśli grasz z *Narzędziami zagłady*, ale bez dodatku *Twarde Lądowanie*, odrzuć każdy wyciągnięty przedmiot dla odkrywcy, a na jego miejsce odkryj nowy.
- W czasie rozgrywki dla 3-6 graczy, liczba przedmiotów odkrywanych na początku rundy jest zależna od liczby graczy rozpoczynających grę i nie zmienia się, jeśli w czasie gry któryś z nich odpadnie.

## MONETY



Monety wzbogacają mechanikę gry, charakterystyczną dla wcześniejszych odsłon Boss Monstera. Reprezentują one walutę wykorzystywaną przez każdego bossa do opłacania sługusów i budowy nowych pułapek. Monety oznaczono symbolem .

Każdy boss rozpoczyna grę z  w swoim skarbcu (czyli stosie monet trzymanym obok karty bossa).

Monety otrzymuje się w chwili aktywowania zdolności niektórych komnat.

Monetami płaci się, aby rozwijać minibossów (patrz: **Minibossowie**) lub wzmacniać zdolności niektórych komnat.

Uwaga: wszystkie monety umieszczone na karcie komnaty są tracone, jeśli dana komnata zostaje zasłonięta lub zniszczona.

### Rada dla zawodowców: łączenie zestawów

Jeśli **łączysz zestaw Powstanie Minibossów z innym zestawem Boss Monstera**,

zachęcamy do korzystania z opisanej poniżej zasady:

**„Raz na rundę, w swojej fazie budowy, każdy gracz może odrzucić jedną i tylko jedną kartę komnaty, aby otrzymać jedną monetę”.**

## ŻETONY

Mimo obecności mechaniki żetonów +X od pierwszej gry Boss Monster, ich działanie zostało dokładnie opisane w angielskim dodatku *Paper & Pixels (Digital Boss Monster)*, którego karty dostępne są w polskiej wersji gry jako część Wypaśnego pudła.

Jeśli karta posiada zdolność dająca innej komnacie żeton „+1” (lub jakikolwiek inny żeton +X), umieść na karcie jakikolwiek żeton oznaczający ten bonus. Za każdy żeton +1 na komnacie, zadaje ona o jedno obrażenie więcej. Wszystkie efekty, które wpływają na obrażenia komnaty z takimi żetonami, wpływają na sumaryczne jej obrażenia.

Tylko widoczne komnaty mogą otrzymywać żetony. Jeśli komnata zostanie zdezaktywowana, zakryta lub zniszczona, traci ona wszystkie żetony. Komnaty, które otrzymują żetony wskutek ich zdolności po wybudowaniu, nie odzyskują żetonów, jeśli ta komnata zostanie zakryta, a następnie odkryta..

Istnieją pomieszczenia, które otrzymują żetony +X zależnie od sytuacji w grze, np. X to liczba czarów na ręce właściciela tej komnaty. Jeśli ta liczba miałaby się w jakimkolwiek momencie zmienić, wówczas żeton natychmiast dostosowuje swoją wartość.

## WARTOŚCI LOSOWE

Ta mechanika została wprowadzona na kartach angielskiego dodatku *Paper & Pixels (Digital Boss Monster)*, dostępnego po polsku jako część Wypaśnego pudła.





Karty zadające „1-6 obrażeń” zadają obrażenia wybrane losowo. Wystarczy rzucić kostką k6. Jeśli celów jest kilka, rzuć kostką osobno za każdy z nich.

## 7. PRZYGOTOWANIE DO GRY

By rozpocząć podstawową rozgrywkę potrzebujesz jedynie kart zawartych w posiadanej przez Ciebie bazowej grze. Jeśli chcesz wiedzieć dokładnie ile czego jest w grze, zerknij do sekcji **Zawartość pudełek**. Jeśli jednak chcesz mieszać ze sobą kilka gier podstawowych/rozszerzeń, przejdź do sekcji **Porady i zasady odnośnie łączenia zestawów**.

## ZBUDOWANIE TALII BOHATERÓW

Liczba graczy określa wielkość talii bohaterów. Jest ona odwzorowana symbolami na spodzie kart bohaterów:

	Dwóch graczy
	Trzech graczy
	Czterech graczy
	Pięciu i sześciu graczy (z dodatkiem <i>Twarde Lądowanie</i> )

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 symbolem ★ zawsze są dołączani do talii bohaterów.

Jeśli chcesz zagrać grę na **2-4 graczy** ze zmieszanyymi zestawami podstawowymi, nie mieszaj talii bohaterów. po prostu wybierz talię bohaterów z jednego zestawu podstawowego i dopasuj ją pod liczbę graczy.

**Rozgrywki z udziałem 5-6 graczy z rozszerzeniem *Twarde Lądowanie*** wymagają jednej pełnej talii bohaterów z jednego zestawu bazowego i wszystkich bohaterów z dodatku *Twarde Lądowanie*.

**Rozgrywki z udziałem 5-6 graczy bez rozszerzenia *Twarde Lądowanie*** są możliwe, jeśli posiadasz więcej niż jeden zestaw podstawowy gry. Odnośnie takiego ustawienia gry, zerknij do [tej sekcji poradnika](#). W poniższej tabelce znajdziesz liczby kart w taliach bohaterów.

Gracze	Bohaterowie	BMR	TNL / RMB	-Tw. Lądowanie	+Tw. Lądowanie
2	typowi	13	13	-	-
	legendarni	8	9	-	-
3	typowi	17	17	-	-
	legendarni	12	13	-	-
4	typowi	<b>25</b>	<b>25</b>	-	-
	legendarni	<b>16</b>	<b>17</b>	-	-
5	typowi	-	-	<b>25 +4</b>	<b>25 +7</b>
	legendarni	-	-	<b>16 / 17 +4</b>	<b>16 / 17 +5</b>
6	typowi	-	-	<b>25 +8</b>	<b>25 +7</b>
	legendarni	-	-	<b>16 / 17 +4</b>	<b>16 / 17 +5</b>

## PIERWSZE USTAWIENIE

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, a także komnat i czarów, jak pokazano na obrazku zaraz poniżej.

Należy przygotować stos odrzuconych kart poprzez umieszczenie na nim 4 losowych kart komnat i 2 losowych kart. czarów. Karty umieszcza się na stosie odkryte.

## RĘKA POCZĄTKOWA

Każdy gracz dociąga na rękę 5 kart komnat i 2 karty czarów. W przypadku gry z zestawem podstawowym *Powstanie Minibossów* i/lub rozszerzeniem *Krypta złoczyńców*, każdy otrzymuje dodatkowo po 3 monety.

Aby rozegrać trudniejszą wersję gry (będącą jednocześnie domyślną zasadą zbudowania ręki w BMR i TNL), należy wypróbować wariant rozgrywki „**Tryb klasyczny**”.

**Mulligan:** jeśli podczas przygotowania dociągnąłeś cztery wypasne 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.



## PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA

Poniższa wizualizacja rozgrywki dla dwóch graczy przedstawia optymalny (a w przypadku ustawienia podziemi bohaterów - wskazany) rozkład wszystkich elementów zawartych we wszystkich grach i rozszerzeniach z serii Boss Monster (jak również pokazanie pewnych mechanik gry), a niekoniecznie rzeczywistą rozgrywkę. Nie pokazuje też ona bohaterów przemierzających podziemia. Od Twojego wyboru gier i rozszerzeń będzie zależeć czy pewne elementy przedstawione poniżej pojawią się na stole.



## 8. SZCZEGÓŁOWY OPIS FAZ

Pomijając przygotowania do gry, każda runda składa się z pięciu faz:

**Początek rundy:** należy odkryć bohaterów w mieście (zawsze tyłu, ilu graczy rozpoczęło grę - w przypadku gier z min. 3 graczami, jeśli jeden odpadnie, to liczba odkrywanych bohaterów się nie zmienia), następnie każdy gracz dociąga jedną kartę z talii komnat. Jeśli grasz z przedmiotami, wówczas one też są odkrywane przed odkryciem bohaterów, i dołączane do nich po tym, jak zostaną odkryci.



**Faza budowy:** każdy gracz może zbudować jedną komnatę lub wykonywać inne czynności (patrz: [Szczegółowy opis faz](#)). 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 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, chyba że gracze w 5-6 graczy z dodatkiem *Twarde Lądowanie* - w takim przypadku obowiązują [zasady przełamania remisu](#)).



**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. „Aktywny gracz” ma zawsze pierwszeństwo.

**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). Aktywny gracz również jako pierwszy może rozwinąć minibossa. 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).

## POCZĄTEK RUNDY

W pierwszej fazie, nazywanej początkiem rundy, należy rozpatrzyć następujące efekty w tej kolejności:

- **Odkrywane są przedmioty:** jeśli grasz z przedmiotami, odkryj jeden w grze z 2-3 graczami, dwa dla 4 graczy i trzy dla 5-6 graczy.
- **Bohaterowie pojawiają się w mieście:** należy odkryć jedną kartę bohatera za każdego gracza, który brał udział w rozgrywce gdy ta się zaczęła. Zasadniczo, zanim legendarni bohaterowie pojawią się w mieście, należy najpierw odkryć wszystkich typowych bohaterów.
- **Każdy gracz dociąga kartę:** każdy gracz dociąga jedną kartę komnaty.

Jeśli zdarzy się tak, że talia bohaterów skończy się, a gra nadal się nie zakończyła, [zerknij tutaj](#).

W fazie początku rundy nie można używać kart czarów, zdolności aktywowanych komnat, przedmiotów dołączonych do bossów ani zdolności poz. 3 minibossów.



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 na lewo od Twojej karty komnaty leżącej najbardziej na lewo.** Podczas przygotowań 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 skarbu.

Kiedy każdy gracz otrzyma szansę położenia komnaty, następuje „koniec fazy budowy” – gracze jednocześnie odkrywają zakryte karty komnat i minibossów. Od tej chwili karty 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”.

Jeśli grasz z minibossami, to zamiast budowania komnaty możesz „zbudować” minibossa, kładąc go zakrytego na dowolnej komnacie w swoich podziemiach. Możesz również zdecydować się nie budować, natomiast w momencie, w którym przestaniesz być aktywnym graczem, nie będziesz mógł już

zmienić swojego zdania. Ponadto, jeśli grasz z kartami ze zdolnością **Przenośna** (Wypaśne Pudło), możesz wycofać do ręki jakąkolwiek zbudowaną komnatę z tą zdolnością. Jest to akcja bonusowa.



W fazie budowy możesz używać zdolności kart komnat, zagrywać karty czarów oznaczone symbolem budowy (młota), używać przedmiotów dołączonych do bossa lub zdolności poza 3 minibossów. Efekty kart zagrych przez aktywnego gracza zawsze rozpatruje się jako pierwsze, a po nich, w kolejności PeDeków, efekty kart innych graczy.

Kiedy każdy gracz otrzyma szansę położenia komnaty, następuje „koniec fazy budowy” – gracze jednocześnie odkrywają zakryte karty komnat lub minibossów. Od tej chwili karty 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”. Pamiętaj o rozpatrzeniu tych efektów w rundzie, w której stały się aktywne. Jeśli ta runda się skończy, wówczas przepadają.

### 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 obwódka) 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!

## FAZA PRZYŃĘTY

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 zagrych 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.
- **Przełamanie remisu w rozgrywce dla 5-6 graczy z Twardym Lądowaniem:** ta zasada wchodzi w życie jeśli grasz z czterema lub pięcioma innymi graczami z dodatkiem *Twarde Lądowanie*. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą największą liczbę symboli określonego skarbu, należy sprawdzić w mieście liczbę bohaterów, preferujących ten rodzaj skarbu.
- Jeśli bohaterów danego rodzaju jest co najmniej tyłu, ilu graczy, mających tyle samo symboli danego skarbu, do każdego podziemi należy zwabić jednego bohatera.
- W przypadku rozdzielania bohaterów, bohater danego rodzaju, który przebywa w mieście najdłużej, porusza się do remisującego gracza, kontrolującego bossa o największej liczbie PeDe-ków. Kolejny „najstarszy” bohater idzie do kolejnego bossa, zgodnie ze starszeństwem PeDe-ków, i tak dalej.
- Należy powtarzać powyższe czynności do momentu, kiedy nie będzie można rozdzielić bohaterów w mieście równo pomiędzy remisującymi graczami.

W fazie przynęty **nie można** używać zdolności kart komnat, zagrywać kart czarów, używać przedmiotów dołączonych do bossa lub zdolności poz. 3 minibossów.

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**

W trakcie rozgrywki dla 2-4 graczy, 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.



### Przykład fazy przynęty:

Przedstawiono tutaj obszar gry w rozgrywce na dwie osoby, skupiający się na talii typowych bohaterów oraz podziemiach graczy (pełny układ elementów gry znajduje się na [tutaj](#)). W momencie rozpoczęcia fazy przynęty obecnej rundy w mieście znajduje się trzech bohaterów.

### Podziemia 1 gracza (u góry) zawierają:

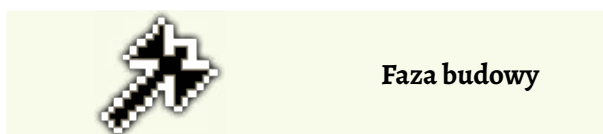
- 1 skarb dla kapłanów
- 2 skarby dla magów
- 0 skarbów dla wojowników
- 2 skarby dla złodziei

### Podziemia 2 gracza (u dołu) zawierają:

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

Typowy bohater – Mag zostaje zwabiony do podziemi 1 gracza, typowy bohater – Kapłan zostaje zwabiony 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.

**W momencie, w którym żaden bohater nie zostanie zwabiony do żadnych podziemi, faza przygód nadal się rozpoczyna (ale z oczywistych względów trwa dużo krócej), dzięki czemu gracze mogą nadal mogą podejmować w niej akcje, jeśli sobie tego życzą.**



W fazie przygód bohaterowie „atakują” podziemia, a gracze kolejno muszą sobie z nimi poradzić. Gracze posiadający bohaterów przed wejściem do podziemi podejmują swoje działania, 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.
- **Komnaty zadają obrażenia:** kiedy bohater wchodzi do komnaty, należy wprowadzić do gry efekty bohatera (i/lub dołączonego do niego przedmiotu), następnie trwające efekty komnaty, a na końcu zadaje ona dopiero obrażenia temu bohaterowi.
- **Czary i zdolności:** po zadaniu obrażeń, podczas gdy bohater znajduje się w komnacie, gracze mogą zagrywać zdolności komnat, czary oznaczone symbolem fazy przygód (toporem), przed-

miotów dołączone do bossa albo zdolności poz. 3 minibossów. Efekty zagrane przez aktywnego gracza zawsze rozpatruje się jako pierwsze.

- **Śmierć:** bohater zostaje wyeliminowany, jeśli opuszcza komnatę z obrażeniami równymi lub większymi (z życiem liczoną wartością ujemną) od poziomu swojego życia. Gracz przenosi tego bohatera na swój obszar punktacji i kładzie go zakrytego (rewersesem do góry), dodając wartość duszy tego bohatera do łącznej liczby zgromadzonych dusz. Jeśli przy wejściu do podziemi znajduje się jeszcze jakiś bohater, wchodzi on do podziemi.
- **Przejsie 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 (awersesem do góry) na swoim obszarze punktacji i dodaje rany tego bohatera do sumy ran zadanych bossowi. Jeśli przy wejściu do podziemi znajduje się jeszcze jakiś bohater, wchodzi on do podziemi.

Na obszarze punktacji gracza kładzie się zarówno bohaterów pokonanych, jak i tych, którzy przeszli podziemia. Kiedy gracz zniszczy wszystkich bohaterów eksplorujących jego 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 zwolnione miejsca. Pamiętaj, że nowi bohaterowie przybywają do miasta na początku każdej rundy!

## **KONIEC RUNDY**

Kiedy wszyscy gracze wykonają swoje działania w fazie przygód jako aktywni gracze, runda dobiega końca. Wszystkie karty z efektem „do końca rundy” przestają działać. Należy też aktywować 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 zdolności kart komnat, zagrywać kart czarów, używać przedmiotów dołączonych do bossa lub zdolności poz. 3 minibossów.

### 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 działania, należy sprawdzić następujące warunki:

### 2-4 graczy:

- Jeśli gracz kończy rundę z co najmniej 5 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.

### 5-6 graczy:

- Gra kończy się gdy pierwszy gracz zdobędzie 10 dusz LUB gdy wyczerpie się talia zarówno typowych, jak i legendarnych bohaterów.
- Należy odjąć sumę ran każdego gracza od sumy posiadanych przez niego dusz. Zwycięża gracz z wyższym wynikiem.
- Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz posiadający najniższą liczbę PeDeków.

Jeśli wszyscy gracze z wyjątkiem jednego przegrają, ostatni gracz automatycznie zostaje zwycięzcą, niezależnie od liczby posiadanych przez niego dusz.

Rzadko może się tak zdarzyć, że nie ma określonego zwycięzcy, a skończy się stos bohaterów (a żaden z pozostałych bohaterów nie może zostać rozdysponowany pośród graczy, co mogłoby doprowadzić do zwycięstwa). W takiej sytuacji rozgrywka się kończy i w życie wchodzi zasada przełamywania remisów opisane kilka linijek wyżej.

Po zakończeniu rozgrywki można ponownie potasować talie, rozdać nowe karty bossów i rozegrać kolejną partię!



## 9. PIĘĆ NAJWAŻNIEJSZYCH ZASAD

- **Rodzaj skarbu ma znaczenie, ale tylko dla wypaśnych komnat:** Musisz zbudować wypaśną komnatę na typowej, lub innej wypaśnej, z pasującym symbolem skarbu. Podtyp komnaty (pułapek albo potworów) nie musi pasować. Możesz zbudować typową komnatę na każdej innej komnacie, niezależnie od skarbu czy typu.
- **Zniszczone komnaty odkrywają co pod nimi jest:** gdy komnata zostanie zniszczona, jakakolwiek komnata znajdująca się pod spodem zostaje odkryta i wchodzi do gry. Odkrycie komnaty nie aktywuje zdolności „gdy ta komnata zostanie zbudowana”. Jeśli w niszczonej komnacie znajduje się bohater, przeskakuje on natychmiast do następnego pomieszczenia jeśli przeżywa (obrażenia i efekty odkrywanego pomieszczenia nie wpływają na tego bohatera). Jeśli pod niszczoną komnatą nie ma innej, wszystkie komnaty znajdujące się po lewej (jeśli takie są), natychmiast przesuwają się, by zasklepić lukę w podziemiach.
- **Aktywny gracz ma priorytet:** Jesteś „aktywnym graczem” jeśli to Twoja tura, by zagrać zakryte pomieszczenie lub gdy bohaterowie przemierzają Twoje podziemia. Możesz zagrać czar albo aktywować pomieszczenie (wtedy kiedy gra na to pozwala) kiedy inny gracz jest graczem aktywnym, natomiast będą oni mogli zareagować na Twoje efekty swoimi, a ich efekty wejdą w życie przed Twoimi.
- **Zakaz czarów i zdolności po odkryciu komnat:** Faza budowy kończy się gdy komnaty zostaną odkryte. Powiązane z tą fazą efekty (“kiedy zbudujesz tę komnatę”) i zdolność Awansu bossa wchodzi w życie natychmiast, w kolejności PeDeków, natomiast żadne czary ani zdolności aktywowane mogą być zagrane w tym momencie. Czary używalne w fazie budowy (z symbolem młotka) muszą zostać zagrane zanim komnaty zostaną odsłonięte. Jeśli budujesz komnatę ze zdolnością aktywowaną, nie możesz jej użyć aż do fazy przygód.
- **Bohaterowie robią pauzę w każdym pomieszczeniu:** za każdym razem, kiedy bohater wchodzi do pomieszczenia, najpierw rozpatrz jego zdolności (i/lub efekt dołączonego do niego przedmiotu), potem trwający efekt komnaty, a wreszcie obrażenia komnaty. Czary i inne umiejętności nie mogą wpłynąć na ten proces. Po otrzymaniu przez bohatera obrażeń w komnacie każdy z graczy może użyć czarów z symbolem topora lub innych zdolności. Następnie bohater opuszcza komnatę i albo ginie, albo przeżywa i idzie dalej. W poważniejszej rozgrywce turniejowej sugerujemy robić pauzę po otrzymaniu przez bohatera obrażeń komnaty, by sprawdzić czy inny gracz nie chce zagrać zdolności, która może wpłynąć na przeżycie tego bohatera.

# 10. SZCZEGÓŁOWA SEKWENCJA GRY

Czary, komnaty,  
przedm. bossa,  
miniboss poz.3

Czynność

## Przygotowanie do gry

x

Wszystkie elementy gry są rozstawione na stole i gracze budują swoje talie na ręce. Następnie każdy z graczy, w kolejności PeDeków, zagrywa jedną, zakrytą kartę komnaty. Następnie wszyscy jednocześnie odkrywają swoje karty.

## Rozpoczęcie rundy

x

Jeśli grasz z przedmiotami, odkryj **odpowiednią ich liczbę** i dołącz do bohaterów (jeśli jacyś są w mieście) zgodnie z zasadami. Jeśli nie grasz z dodatkiem *Twarde Łądowanie*, odrzuć przedmiot dla odkrywców, jeśli na taki trafisz, a na jego miejsce odkryj nowy.

Odkryj po jednej karcie bohatera na każdego gracza, który rozpoczął grę, i umieść je w mieście w kolejności, w jakiej zostały wyciągnięte. Jeśli pozostały jakies przedmioty, które można dołączyć do nowo odkrytych bohaterów - zrób to.

Każdy z graczy dobiera jedną kartę komnaty, w kolejności PeDeków.

## Faza budowy

Gracze aktywują się w kolejności PeDeków. Poniższe akcje (oznaczone punktami) mogą być wykonane w dowolnej kolejności:

- (POP - Wypaśne pudło) Aktywny gracz może cofnąć na rękę komnatę z właściwością **Przenośna** (bez aktywowania zdolności tej karty). Zwróć uwagę, że jeśli odsłonięta komnata ma zdolność, która aktywuje się przy odkryciu, wchodzi ona w życie.
- Aktywny gracz może zagrać dowolną liczbę czarów fazy budowy, zagrać dowolną liczbę aktywowanych umiejętności komnat, zdolności poz. 3 minibossów, lub zagrać umiejętność przedmiotu dołączonego do bossa, lub dowolną kombinację powyższych.

**Aktywny gracz może:**

- ♦ położyć jedną zakrytą komnatę na innej, lub na wolnym miejscu w podziemiach (zważając na zasady budowania komnat)

**LUB**

- ♦ (RMB/VOV) położyć zakrytego minibossa (karta komnaty) na innej komnacie (typ komnaty/skarbu nie gra roli), o ile miniboss nie jest położony bezpośrednio obok komnaty, która posiada już aktywnego minibossa.

**LUB**

- ♦ (POP - Wypaśne pudło) położyć, dopiero co wycofaną na rękę, jedną zakrytą komnatę z właściwością **Przenośna** na innej, lub na wolnym miejscu w podziemiach (zważając na zasady budowania komnat).

- Aktywny gracz może rozwinąć aktywnego (zbudowanego co najmniej w poprzedniej rundzie) minibossa w swoich podziemiach.

- Gracz nie będący aktywnym może zagrać dowolną liczbę czarów fazy budowy, zagrać dowolną liczbę aktywowanych umiejętności komnat, zdolności poz. 3 minibossów, lub zagrać umiejętność przedmiotu dołączonego do bossa, lub dowolną kombinację powyższych.

- (Zasada opcjonalna, jeśli łączysz RMB z innym zestawem podstawowym) Każdy gracz może raz na turę odrzucić jedną i tylko jedną kartę komnaty z ręki, by zyskać jedną monetę).

Zdolności aktywowane/czary/przedmioty aktywnego gracza zawsze będą priorytetowe i zostaną rozpatrzone jako pierwsze, nawet jeśli zostaną zagrane w odpowiedzi na karty, które inny gracz (niebędący aktywnym) zagrał wcześniej. Rozpatrz powyższe kroki dla każdego gracza, w kolejności PeDeków



Wszyscy gracze jednocześnie odkrywają zagrane przez siebie karty. Jeśli jest to miniboss, wówczas jego właściciel musi zapłacić koszt jego zbudowania, a następnie umieszcza jego kartę pod kartą komnaty tak, by widać było umiejętność pierwszego poziomu..

x

W kolejności PeDeków gracze rozpatrują wszystkie zdolności Awansu bossa i zdolności „kiedy zbudujesz komnatę”. Jeśli ten krok zostanie pominięty, wówczas te zdolności przepadają do końca gry. W tym etapie gry nie można rzucać czarów ani aktywować umiejętności.

### Faza przynęty

Dla każdego bohatera w mieście, rozpatrując ich w kolejności, w której się tam pojawili, od najstarszego:  
Każdy gracz sumuje liczbę skarbu w swoich podziemiach, którym ten bohater jest zainteresowany.

Ten bohater jest umieszczany przy wejściu do podziemi gracza, którego suma tego skarbu jest najwyższa.

x

**rozgrywka na 2-4 graczy:** jeśli nastąpi remis liczby skarbu (lub gdy żaden z graczy nie posiada tego skarbu w podziemiach), remisowi bohaterowie zostają w mieście.  
**rozgrywka na 5-6 graczy z CRL:** jeśli jeden lub więcej graczy jest w remisie liczby skarbu, bohaterowie się rozdzielają: najstarszy, remisowy bohater w mieście idzie w stronę podziemi remisującego gracza z najwyższą liczbą PeDeków. Powtórz tę czynność dla innych bohaterów, w kolejności ich starszeństwa oraz kolejności PeDeków. Rozdzielenie bohaterów musi być oczywiście możliwe, t.j. odbywa się tylko, jeśli remisowych bohaterów w mieście jest co najmniej tyle samo, co remisujących graczy. Jeśli po rozdzieleniu zostaną jacyś bohaterowie i nie mogą być rozdzieleni, zostają oni w mieście, aż do momentu, w którym rozdzielenie stanie się możliwe.

### Faza przygód

x

Aktywuj każdego gracza w kolejności PeDeków.



Aktywny gracz czeka zanim (każdy) bohater wejdzie do podziemi, ponieważ każdy z graczy może w tym momencie rzucać czary i aktywować umiejętności komnat, poz. 3 minibossa, lub aktywować przedmiot dołączony do bossa.

Rozpatrując dla każdego bohatera znajdującego się przy wejściu (w kolejności, w której tam dotarli): każdy bohater przemieszcza się, komnatę po komnacie, celem dotarcia do bossa

x

Za każdym razem, w którym bohater wkracza do komnaty, rozpatrz najpierw jego zdolności, potem zdolności trwające komnaty, a następnie jej obrażenia.

Po otrzymaniu obrażeń bohater czeka, ponieważ każdy z graczy może w tym momencie rzucać czary i aktywować umiejętności komnat, poz. 3 minibossa, lub aktywować przedmiot bossa.



Przed opuszczeniem komnaty bohater czeka, ponieważ każdy z graczy może w tym momencie rzucać czary i aktywować umiejętności komnat, poz. 3 minibossa, lub aktywować przedmiot bossa.

**TYLKO  
PRZEDMIOTY**

Każdy bohater, który opuszcza komnatę z życiem równym, bądź mniejszym od zera, ginie. Jego karta jest umieszczona zakryta na obszarze punktacji aktywnego gracza. Daje ona liczbę dusz pokazaną na rewersie karty.

- Każdy przedmiot dołączony do pokonanego bohatera jest umieszczany zakryty na obszarze punktacji aktywnego gracza. Jeśli ma on już aktywny przedmiot dołączony do bossa, może wybrać, który z nich zachować jako dołączony do bossa, a który zakryć. Może też on aktywować przedmiot dotychczasowo dołączony, a następnie dołączyć do bossa ten nowo zdobyty.

×

Karta każdego bohatera, który przetrwa obrażenia komnaty i dotrze do karty bossa, umieszczana jest odkryta na obszarze punktacji aktywnego gracza. Reprezentuje ona rany, przedstawione jako symbol kropli krwi

- Każdy przedmiot dołączony do zwycięskiego bohatera zostaje umieszczony zakryty na obszarze punktacji aktywnego gracza.

Powtórz wszystkie kroki tej fazy dla każdego bohatera, który znajduje się przy wejściu do podziemi aktywnego gracza.

**Koniec rundy**

×

Wszystkie efekty „do końca rundy” wygasają.

Wszystkie dezaktywowane komnaty (i minibossowie) są aktywowane.

Gracze sprawdzają czy nie zostały spełnione warunki wygranej.

## 11. WARIANTY ROZGRYWKI

**Tryb klasyczny:** podczas przygotowania do gry, każdy z graczy dobiera pięć kart komnat i dwie karty czarów, po czym odrzuca dwie wybrane przez siebie karty.

**Tryb dla mocarzy:** usuń z talii wszystkich typowych bohaterów z wartością życia równą cztery. Dzięki temu ciężko uniknąć ran na początku gry, a legendarni bohaterowie pojawiają się wcześniej.

**Wybieram cię:** podczas przygotowania do gry, rozdaj każdemu z graczy dwie karty bossów. Mogą oni wybrać którego bossa użyją w grze.

**Machlojki:** pod koniec rundy, jeśli gracz nie otrzymał w tej rundzie duszy, może dobrać jedną kartę z talii czarów lub komnat.

**Dla nieśmiertelnych:** **wariant bardzo podobny do rozgrywki dla 5-6 graczy z CRL.** Gracze nie przegrywają po otrzymaniu pięciu ran. Gra kończy się w momencie, gdy wyczerpie się talia bohaterów. Gracze następnie odejmują sumę ich ran od sumy posiadanych przez nich dusz. Zwycięża gracz z wyższym wynikiem. Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz posiadający najniższą liczbę PeDeków.



# 12. PORADY I ZASADY ODNOŚNIE ŁĄCZENIA ZESTAWÓW

## BUDOWANIE WŁASNEJ TALII: ZESTAWY PODSTAWOWE

Jeśli masz okazję zagrać w jeden z zestawów podstawowych *Boss Monster*, zachęcamy do pierwszych rozgrywek z jednym z nich osobno. Dzięki temu przeprowadzisz zbalansowaną, przetestowaną rozgrywkę. Kiedy będziesz już gotów zmieszać kilka zestawów, zachęcamy Cię do zapoznania się z kilkoma prostymi zasadami i poradami, zaczynając od absolutnie najprostszej:

- Wybierz talię bohaterów z jednego zestawu i to jej się trzymaj.
- Potasuj ze sobą talie komnat.
- Potasuj ze sobą talie czarów.
- Potasuj ze sobą talie bossów.

Po przeprowadzeniu kilku rozgrywek z pojedynczymi zestawami, lub w pełni zmieszanymi ze sobą, spróbuj stworzyć własną, idealną kombinację każdego z trzech podstawowych zestawów *Boss Monster*. Łącząc najlepsze karty z *Boss Monster*, *Następnego poziomu* i *Powstania minibossów* możesz stworzyć unikalną rozgrywkę, dopasowaną idealnie do upodobań Twoich współgraczy. Poniżej znajdziesz kilka bardziej zaawansowanych zasad łączenia talii:

- Umieść w talii 2 wypaśne komnaty na każde 5-6 typowych komnat
- Uwzględnij równe liczby każdego z czterech rodzajów skarbów (uwzględnij też pomieszczenia z kilkoma rodzajami skarbów).
- Uwzględnij mniej więcej równy stosunek komnat pułapek i potworów - jest to zasada wskazana, ale nie kluczowa.
- Odnośnie bossów, uwzględnij mniej więcej równą liczbę każdego typu skarbu - jest to zasada wskazana, ale nie kluczowa.
- Budując pełną talię bohaterów, uwzględnij 24 typowych bohaterów (i kartę Głupca, jeśli chcesz) i 16 legendarnych (**plus jakiegokolwiek legendarnego bohatera z symbolem gwiazdy**, jeśli znajduje się w którymś z mieszanych zestawów).
- Pamiętaj o równowadze w liczbie skarbów bohaterów i ich życiu. Następnie odejmij bohaterów, zależnie od liczby graczy.

Najważniejszą rzeczą w tych zasadach jest równowaga w liczbie skarbów. Doświadczeni gracze mogą również z niej zrezygnować i stworzyć talię, w której pewne skarby są rzadsze.

## GRY DLA WIĘKSZEJ LICZBY GRACZY BEZ TWARDEGO ŁĄDOWANIA

Każdy z zestawów podstawowych został zbalansowany pod rozgrywkę dla 2-4 graczy. Niemniej jednak, jeśli posiadasz dwa z nich, ale nie posiadasz *Twardego łądowania*, nadal możesz rozegrać partię dla 5-6 graczy. Oto nieoficjalne wskazówki jak to zrobić:

- Wprowadź wariant gry „**Dla nieśmiertelnych**” [opisany tutaj](#).
- **5 graczy:** dodaj do talii bohaterów następujących bohaterów: po jednym wojowniku, kapłanie, złodzieju i magu z 4 punktami życia, a także po jednym wojowniku, kapłanie, złodzieju i magu z 11 punktami życia (w sumie 8 dodatkowych kart).
- **6 graczy:** ustaw talię bohaterów jak dla 5 graczy, a następnie dodaj po jednym wojowniku, kapłanie, złodzieju i magu z 11 punktami życia (w sumie 12 dodatkowych kart).

## BMR / TNL: OFICJALNY MIKS

Jeśli chcesz przeprowadzić zbalansowaną rozgrywkę z naszymi ulubionymi kartami, zbuduj talię opierając się na poniższej liście. Zawiera ona wiele klasyków z oryginalnej gry, ale też dodaje wiele mocniejszych, ale nadal zbalansowanych kart z *Następnego poziomu*. Nazywamy to połączenie „oficjalnym miksem”.

<p><b>20 bossów</b> Wszyscy bossowie z BMR i TNL</p>	<p><b>42 bohaterów</b> Wszyscy bohaterowie z TNL (żaden z BMR)</p>		<p><b>35 czarów</b></p>
<p><b>15 komnat kapłanów</b> 2x Krypta górniczo-hutnicza (TNL) 1x Mroczny portal (TNL) 1x Smętarz dla smoków (TNL) 1x Przedpokój dusz (TNL) 2x Świątynia chochlików (TNL) 1x Siłka inkubów (TNL) 1x Azyl wewnętrzny (TNL) 1x Posiadłość szaleńca (TNL) 1x Otwarty grób (BMR) 1x Azyl dla zjaw (BMR) 1x Diabliczki w spa (BMR) 1x Wampiryczny lupanar (BMR) 1x Upiorny tron (TNL)</p>	<p><b>15 komnat wojowników</b> 1x Aleja barbarzyńców (TNL) 1x Hodowla kuriozów (BMR) 1x Zagon kielziela (TNL) 2x Zbrojownia goblinów (BMR) 1x Klubokawiarnia goblinów (TNL) 1x Jama megaczerwia (TNL) 2x Labirynt minotaura (BMR) 1x Jaskinia jaskiniowców (BMR) 1x Korniki rdzowe (TNL) 1x Pieczara grzybołaków (TNL) 2x Komora odrodzenia (TNL) 1x Podziemny ring (TNL)</p>	<p><b>15 komnat z kilkoma skarbami</b> 1x Fabryka bombek samobieżnych (TNL) 1x Komnata stonóg (BMR) 1x Teren budowy (BMR) 1x Egipt all inclusive (TNL) 2x Wylęgarnia smoków (BMR) 1x Skarbczyk smoczęcia (TNL) 2x Szczękoskrzynki (BMR) 1x Punkt ostatniego zapisu (TNL) 1x Sala tortur (BMR) 1x Rura nadprzestrzenna (TNL) 2x Wilkołacka melina (TNL) 1x Loch żywych trupów (BMR)</p>	<p>1x Destruktor (BMR) 2x Przybądź do mego zamku (TNL) 2x Skrytobójca (BMR) 1x Zawał (BMR) 2x Przeciwczar (BMR) 1x Wyczerpanie (BMR) 2x Wodotrysk wróżek (TNL) 1x Przeróżenie (BMR) 1x Zamrożenie (BMR) 1x Powiększenie (BMR) 2x Rekrutacja (TNL) 2x Dawać go! (TNL) 1x Błyskawica (TNL) 1x Motywacja (BMR) 1x Walka drużynowa (TNL) 1x Przerwa (TNL) 1x Żal (TNL) 1x Na ratunek (BMR) 2x Tajny schowek (TNL) 1x Na skrót! (TNL)</p>
<p><b>15 komnat magów</b> 1x Wszystkowidzące oko (BMR) 1x Strefa antymagiczna (TNL) 1x Inkubator mózgowysysów (BMR) 1x Generator żywiołaków (TNL) 1x Jaskinia lodoperzy (TNL) 1x Gabinet luster (TNL) 1x Norka kocicy (BMR) 2x Zaginiona biblioteka (TNL) 2x Obserwatorium (TNL) 1x Seminarium czarownic (TNL) 2x Grajdół czaroszlama (TNL) 1x Czarkuchnia (BMR)</p>	<p><b>15 komnat złodziei</b> 1x Lekkoatletyczny tetris (TNL) 2x Bezdenna czeluść (BMR) 1x Jaskinia balistyczna (TNL) 1x Kulozjesz (TNL) 1x Kładka-zdradka (TNL) 1x Śmiercionośna bieżnia (TNL) 1x Tartak kata (TNL) 1x Korytarz z gazem (BMR) 1x Przetwórnia odpadów (BMR) 1x Dół z kolecami (TNL) 1x Miażdżitsu (TNL) 2x Pokój demolki (TNL)</p>		<p>2x Prezent-niespodzianka (TNL) 2x Teleportacja (BMR) 1x Nieumarły sługus (TNL) 2x Potwór na wolności (TNL) 1x Atak żywych trupów (BMR)</p>

Ze względu na to, że ta talia ma tylko 75 komnat, możesz ją z łatwością połączyć z *Twardym lądowaniem* by móc dodać jeszcze dwóch graczy. Powstała talia jest świetna dla dłuższych gier z większą liczbą graczy.

## BMR / TNL : MIKS DLA MŁODSZYCH

Gra *Boss Monster* została zaprojektowana dla graczy doroślejszych, jednak słyszeliśmy o wielu rodzicach grających ze swoimi dziećmi. Bardzo nam się podoba koncepcja najmłodszych planszówkowiczów budujących własne podziemia, jednak tematyka gry może być czasem dość dorosła. Poniżej znajdziesz miks kart, który rozjaśnia trochę atmosferę gry:

### 12 bossów

Cerebellus (BMR)  
Kleopatra (BMR)  
Drakulord (BMR)  
Zaćmieniak (TNL)  
Kadabra (TNL)  
Fyki-myki (TNL)  
Król Ropuch (BMR)  
Nicola (TNL)  
Wieprzysław (TNL)  
Smalgeus (TNL)  
Torix Uz'kali (TNL)  
Xyzax (BMR)

### 41 bohaterów

Wszyscy bohaterowie  
z BMR (żaden z TNL)

### 15 komnat kapłanów

2x Krypta górniczo-  
hutnicza (TNL)  
2x Leże kościosmoka (BMR)  
1x Smetarz dla smoków (TNL)  
2x Przedpokój dusz (TNL)  
2x Świątynia chochlików (TNL)  
1x Azyl wewnętrzny (TNL)  
2x Posiadłość szaleńca (TNL)  
2x Azyl dla zjaw (BMR)  
1x Upiorny tron (TNL)

### 15 komnat wojowników

2x Hodowla kuriozów (BMR)  
2x Zagon kielziela (TNL)  
1x Klubokawiarnia  
goblinów (TNL)  
2x Gobliński żłobek (TNL)  
1x Jama megaczerwia (TNL)  
3x Jaskinia jaskiniowców (BMR)  
2x Pieczara grzybołaków (TNL)  
2x Komora odrodzenia (TNL)

### 15 komnat magów

2x Inkubator  
mózgowysysów (BMR)  
2x Mroczna pracownia (BMR)  
2x Gabinet luster (TNL)  
2x Norka kocicy (BMR)  
2x Obserwatorium (TNL)  
2x Seminarium czarownic (TNL)  
1x Grajdół czaroszłama (TNL)  
2x Czarkuchnia (BMR)

### 15 komnat złodziei

2x Bezdenna czeluść (BMR)  
1x Kulojiesz (TNL)  
2x Kładka-zdradka (TNL)  
1x Śmiercionośna bieżnia (TNL)  
2x Korytarz z gazem (BMR)  
2x Przetwórnia odpadów (BMR)  
2x Dół z kołcami (TNL)  
1x Miazdżitsu (TNL)  
2x Pokój demolki (TNL)

### 35 czarów

1x Wszystko moje (TNL)  
2x Destruktor (BMR)  
2x Przybądź do mojego  
zamku (TNL)  
2x Wodotrysk wróżek (TNL)  
2x Przerażenie (BMR)  
2x Powiększenie (BMR)  
2x Rekrutacja (TNL)  
2x Motywacja (BMR)  
2x Walka drużynowa (TNL)  
1x Na ratunek (BMR)  
1x Tajny schowek (TNL)  
2x Teleportacja (BMR)  
2x Potwór na wolności (TNL)

### 15 komnat z kilkoma skarbami

2x Teren budowy (BMR)  
2x Egipt all inclusive (TNL)  
2x Wylęgarnia smoków (BMR)  
1x Skarbczyk smoczęcia (TNL)  
2x Szczękoskrzynki (BMR)  
2x Potworny monument (BMR)  
2x Punkt ostatniego  
zapisu (TNL)  
2x Rura nadprzestrzenna (TNL)

Talia nie uwzględnia kart z pikselową krwią, ani tych z bardziej pieprzonym poczuciem humoru, omija też karty bardziej skomplikowane. Dzięki temu można równie dobrze użyć jej wprowadzając początkujących do świata gry!

## ŁĄCZENIE ROZSZERZEŃ

Jeśli chodzi o łączenie gier z serii *Boss Monster*, na dobrą sprawę wszystko sprowadza się do zasady: „stwórz własne zasady”. Im więcej rozszerzeń zmieszasz, tym bardziej różnorodne będą talie. Z drugiej strony będą też dużo bardziej rozwodnione i nieprzewidywalne pod kątem combosów i synergii między kartami. Grając z jedną dużą talią możesz nie napotkać tej jednej przenośnej komnaty, albo nie trafić na ani jednego minibossa. Jest kilka dobrych połączeń rozszerzeń, natomiast najlepszą zasadą jest, by użyć jednego zestawu podstawowego i jednego rozszerzenia. Mniej znaczy więcej.

Na potrzeby tej sekcji, podzieliłem wszystkie dostępne gry na trzy kategorie:

- Zestawy podstawowe (BMR, TNL, RMB)
- Mini-rozszerzenia (CRL, THK, IOD, VOV)
- Mikro-rozszerzenia (dodatkowe karty z Wypaśnego pudła, karty promocyjne)

Najogólniej rzecz biorąc, mikro-rozszerzenia mogą być dowolnie łączone z zestawami podstawowymi (wyjątkiem są bohaterowie - **są specjalne zasady**).

Jeśli chodzi o mini-rozszerzenia, oto dobrze zbalansowane kombinacje:

- Zestaw podstawowy + CRL
- Zestaw podstawowy + CRL + THK + IOD
- Zestaw podstawowy + THK
- Zestaw podstawowy + IOD (odrzuć przedmioty i bossa z ikoną dla odkrywców)
- Zestaw podstawowy + THK + IOD (odrzuć przedmioty i bossa z ikoną dla odkrywców)

Nowe rozszerzenie *Krypta złoczyńców* została zaprojektowana z myślą o jeszcze lepszym łączeniu dodatków z jednoczesnym zachowaniem równowagi w grze. Poniżej znajdziesz sugerowane kombinacje dodatków z *Kryptą*:



Jeśli chcesz...	...połącz zatem
dodać minibossów do każdego zestawu bazowego (2-4 graczy)	 (bez kart )
grać ze wszystkimi minibossami (2-4 graczy)	 (bez kart )
przeprowadzić rozgrywkę dla 5-6 graczy	
dodać przedmioty (5-6 graczy)	
dodać przedmioty (2-4 graczy)	 (bez kart )

## ŁĄCZENIE BOHATERÓW

W niektórych dodatkach znajdziesz bohaterów z symbolem gwiazdy. Możesz zastąpić nim innego bohatera tego samego typu (typowy/legendarny), o podobnym życiu i identycznym skarbie, w ramach jednego zestawu podstawowego.

## 13. SŁOWNICZEK

**Aktywny gracz:** [przeczytaj tutaj](#).

**Awans:** pierwszy raz, gdy w Twoich podziemiach zostanie wybudowana piąta komnata (nie licząc karty bossa), zdolność „Awans” Twojego bossa zostaje aktywowana. Zaczyna ona działać pod koniec fazy budowy, po odkryciu piątej komnaty, a dopiero potem w życie wchodzi efekt wybudowanej, piątej komnaty, o ile jest to efekt typu „kiedy zbudujesz tę komnatę”.

**Bohater:** za każdym razem, kiedy karta odnosi się do „typowego bohatera”, wskazuje na bohatera, który nie jest legendarny (wliczając w to „Mrocznych bohaterów” z **TNL**). 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.

**Bohater (mroczny):** jest to rodzaj bohatera dodany w *Następnym poziomie*. Mroczni bohaterowie posiadają specjalną zdolność.

**Bohater (hybrydowy):** jest to rodzaj bohatera dodany w *Następnym poziomie*. Hybrydowi bohaterowie posiadają dwa symbole skarbu.

**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 (chyba że zasada karty wyraźnie na to pozwala), 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 komnatach, a 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, opisane na niej skarby oraz zdolności. Efekty, które wprowadza się do gry zależnie od liczby komnat w podziemiach gracza, nie obejmują komnat, które są dezaktywowane. Nie można budować komnat na dezaktywowanych kartach ani niszczyć takich kart. Karty te uważa się za „wyczyszczone” miejsca w podziemiach, co oznacza również, że karty po obu stronach dezaktywowanych komnat nie są traktowane jak sąsiadujące ze sobą. Miniboss dołączony do dezaktywowanej komnaty również jest nieaktywny i aktywuje się wraz z komnatą.

Jeśli w dezaktywowanej komnacie znajdują się monety lub żetony, zostaną one utracone. Jeśli dezaktywuje się komnatę w czasie fazy budowy, w której zostałby uruchomiony Awans bossa, nie zostanie on uruchomiony do końca rundy, w którym ta komnata ponownie zostanie aktywna.

**Efekt trwający:** efekt (po użyciu zdolności/czaru w tej samej rundzie), który trwa od momentu aktywacji do końca tury. Jeśli ten efekt wpływa na wszystkie komnaty (np. aktywowana zdolność kart Skarbczyk kumulacji albo Druzgotacz), każda komnata, która wskutek jakiegokolwiek zdolności zostanie odsłonięta w tej samej turze, również znajdzie się pod wpływem tego efektu.

**Garniec (RMB/VOV):** stos monet, z którego gracze pobierają monety uzyskane wskutek zdolności kart.

**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.

**Następna:** kiedy bohater znajduje się w komnacie, „następna” komnata to ta, znajdująca się bezpośrednio po prawej.

**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. Zanegowany czar wówczas nie jest traktowany jako rzucony, jego efekt 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 odsłonięta. Jeśli zniszczenie spowodowało pojawienie się wolnego miejsca w podziemiach, gracz natychmiast 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. Jeśli w niszczonej komnacie znajdują się monety lub żetony, zostaną one utracone. Jeśli w niszczonej komnacie znajduje się bohater (a zdolność niszcząca tę komnatę nie wpływa na bohatera), bohater przeskakuje wówczas do następnej komnaty (chyba, że zniszczona komnata zdążyła zredukować życie bohatera do zera - wtedy ląduje on jako dusza na obszarze punktacji). Jeśli w niszczonej komnacie znajduje się bohater, niszczone komnata jest ostatnią przed bossem, a bohater przeżywa, wówczas jego karta odkładana jest na obszar punktacji jako rana.

**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 co najmniej równa jego życiu, w momencie w którym opuszcza on komnatę.

**Odrzucanie, odrzuć:** karta jest „odrzucona”, jeśli gracz musi ją usunąć ze swojej ręki i odłożyć na **stos odrzuconych kart**. Jeśli nie zaznaczono inaczej, efekt zmuszający 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.

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

**Ostatnia:** ostatnią komnatą w Twoich podziemiach jest komnata sąsiadująca z bossem.

**PeDe:** liczba PeDeków określa, który gracz działa jako pierwszy w każdej fazie gry. Na kartach są oznaczone jako „PD”.

**Pierwsza:** pierwsza komnata w Twoich podziemiach to ta wysunięta najbardziej na lewo, sąsiadująca z wejściem do podziemi.

**Płacenie, zapłacić:** aby „zapłacić” monetę, usuń ją ze swojego skarbca i umieść z powrotem w garncu z monetami.

**Poprzednia:** kiedy bohater znajduje się w komnacie, „poprzednia” komnata to ta, znajdująca się bezpośrednio po lewej.

**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, przejrzyj:** za każdym razem, kiedy efekt pozwala graczowi przejrzeć talię czarów lub komnat, musi on potasować talię po jej przejrzaniu. Nie dotyczy to stosu kart odrzuconych.

**Przejsć:** jeśli bohater wyjdzie z komnaty nie umierając, przechodzi on ją. Jeśli bohater nie jest w stanie wejść do komnaty (ponieważ może ją zignorować lub jest dezaktywowana), nie przechodzi jej. Jeśli bohater przejdzie ostatnią komnatę w podziemiach, odłóż jego kartę awerssem do góry na obszarze punktacji, czego efektem jest jedna lub dwie rany.

**Przenośna (POP):** karty przenośne są w polskiej wersji gry częścią Wypaśnego pudła. Mogą one być cofnięte na rękę w każdym momencie fazy budowy, zanim zbudowane karty zostaną odkryte. Cofnięta komnata przenośna może być zbudowana w tej samej fazie budowy, jednak nadal będzie się to liczyć jako jedna dostępna budowa w czasie tej fazy. Dodatkowo, w momencie w którym komnata przenośna zostanie cofnięta na rękę, a pod spodem znajduje się komnata, zostaje ona odsłonięta i rozpatruje efekt „kiedy odsłonisz tę komnatę”, o ile ta komnata taki efekt posiada.



**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 Twojej ręce nie mogą być podejrzane przez innego gracza, chyba że zagrano zdolność, która na to pozwala. W czasie gry nie ma minimalnej lub maksymalnej liczby kart na ręce, poza rozpoczęciem gry, gdzie gracze ciągną konkretną liczbę kart.

**Rozwijanie, rozwiń:** aby rozwinąć minibossa, zapłać monetę i odkryj kolejną linijkę opisu tekstowego jego zdolności poprzez wysunięcie jego karty spod karty komnaty, do której jest dołączony.

**Skarbiec (RMB):** posiadana przez Ciebie liczba monet.

**Stos odrzuconych kart:** w tym stosie karty są odkryte i każdy z graczy może w każdym momencie sprawdzić zawartość stosu.

**Śmierć:** niektóre zdolności komnat aktywują się, gdy znajdujący się w tej komnacie bohater ginie. Jeśli w jakiejś komnacie życie bohatera zostałoby zmniejszone do zera, a nie zostałby zagrany żaden efekt podnoszący jego życie zanim ten bohater opuściłby ją, komnata ta uznana byłaby za komnatę, w której ten bohater zginął (zobacz również **Wyeliminowany**).

**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”.

**Wejście do komnaty:** bohater wchodzi do komnaty, gdy przemieszcza się z wejścia do podziemi do pierwszej komnaty, lub pomiędzy komnatami. Po wejściu bohatera do komnaty, najpierw rozpatruje się (w tej konkretnej kolejności) zdolności bohatera lub przyłączonego do niego przedmiotu, potem zdolność komnaty, a na samym końcu obrażenia zadane przez komnatę.

**Wejście do podziemi:** „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 wchodzi do podziemi w kolejności, w jakiej do nich przybyli. Wejście nie jest częścią podziemi, zatem karty działające na bohaterów w podziemiach nie działają na bohaterów przy wejściu.

**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 „wyliminowany” w komnacie, w której jego życie zostało zmniejszone do zera (i którą opuściłby mając nadal zerowe życie).

**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. Nie można też niszczyć zakrytych komnat. Dodatkowo, komnata, na której w fazie budowy leży zakryta komnata, nie może być celem żadnej zdolności.

**Zdolność aktywowana:** zdolność aktywowana to każda zdolność lub efekt, który wymaga od gracza zadeklarowania jego użycia lub zapłacenia pewnego kosztu (przykładowo, zdolności „Zniszcz tę komnatę” to zdolności aktywowane). Te zdolności mogą być aktywowane zawsze gdy można zagrać czar. Zdolności trwałe i te typu „kiedy zbudujesz tę komnatę” **nie są** zdolnościami aktywowanymi.

**Życie:** życie bohatera to jego zdolność do przyjmowania obrażeń. Bohater zostaje wyliminowany, gdy wartość jego życia wynosi 0 lub mniej w momencie, w którym bohater opuszcza komnatę (zobacz również **Wyliminowany**).



# BOSS MONSTER™

NIEOFICJALNIE  
OFICJALNY PORADNIK

Autor: Jarosław Kowalczyk  
Skład i łamanie: Łukasz Kempniński  
Wydawnictwo Muduko  
Podłężę 650  
32-003 Podłężę  
[wydawnictwo@muduko.com](mailto:wydawnictwo@muduko.com)

  
muduko