

BOSS MONSTER

wariant solo

Przygotowanie do gry

Przygotuj talię bohaterów dla 2 graczy w standardowy sposób, usuń z niej Głupca. Podziel talię czarów na Czary Bossa i Zdolności Bohaterów według poniższej rozpiski.

Czary Bossa:

- **Teleportacja**
- **Zawał**
- **Powiększenie**
- **Wyczerpanie**
- **Na ratunek**
- **Destruktor**
- **Przerażenie**
- **Przeciwczar** (może skontrolować dowolną Zdolność Bohatera lub usunąć Zdolność ZAMROŻENIA z komnaty)

Zdolności Bohaterów

- **Duszobranie** (BOHATER posiadający tę zdolność dobiera natychmiast 2 dodatkowe zdolności)
- **Zamrożenie** (Dezaktywuje TRWALE komnatę w lochu gracza. Zastosuj Zamrożenie w pierwszym pomieszczeniu lochu, chyba że jest ono już Zamrożone, w takim przypadku Zamroź następną komnatę itd. Jeśli bohater ma więcej niż jedną Zdolność Zamrożenie, używa ich na każdej Komnacie, do której wkracza, po kolei od wejścia do lochu. Zamrożenie można usunąć za pomocą Przeciwczaru lub nadbudowując nową komnatę)
- **Atak żywych trupów** (Zawsze wybieraj Bohatera z największą liczbą punktów życia)
- **Skrytobójca** (Daje bohaterowi +3 do punktów życia)
- **Strajk koboldów** (Ta karta to WYDARZENIE, które MUSI nastąpić natychmiast po dociągnięciu - nie pozwala na budowanie żadnego pokoju w tej turze).
- **Kłopoty** (Ta karta to WYDARZENIE, które MUSI nastąpić natychmiast po dociągnięciu)

Zostaw w pudełku karty **Motywacja** i **Trwoga**.

Wybierz lub wylosuj kartę Bossa dla siebie. Dobierz 5 kart komnat i 2 karty czarów (w trybie klasycznym odrzuć następnie 2 karty). Standardowo wybuduj jedną typową komnatę na lewo od karty Bossa.

Przebieg rozgrywki

W fazie początku rundy odkryj standardowo 2 Bohaterów. Dopóki są to typowi bohaterowie, nic się nie zmienia. Odkąd od gry wejdą Bohaterowie legendarni, dobierz każdemu z nich kartę czaru z talii Zdolności Bohaterów (zostanie ona aktywowana w momencie wejścia do lochu gracza). Gdy zostanie dobrany ostatni bohater, zaczyna się odliczanie do końca gry – każdemu bohaterowi, który na koniec rundy pozostał w mieście dobierz kolejną kartę Zdolności (niezależnie, czy jest legendarny czy typowy).

Gdy skończy się talia Zdolności Bohaterów, przetasuj i utwórz nową z kart odrzuconych.

Pozostałe fazy (Budowy, Przynęty i Przygód) rozegraj w standardowy sposób ignorując wszelkie odniesienia do innych graczy w treści kart.

Koniec gry

Wygrywasz, gdy pokonasz WSZYSTKICH Bohaterów.

Przegrywasz, gdy:

- dowolny Bohater w mieście otrzyma swoją 3 kartę Zdolności (lub nie można dobrać karty Zdolności)

Lub

- otrzymasz 5 ran.

Zmiany dla rozszerzenia Następny Poziom

Czary Bossa:

- Nieumarły sługus
- Błyskawica
- O tak! (wydarzenie)
- Potwór na wolności
- Przerwa (wydarzenie)
- Rekrutacja (wydarzenie) - po prostu dobierz 3 karty i odrzuć jedną
- Dawać go!
- Superwydajny!
- Tajny schowek

Zdolności Bohaterów:

- Na skróty!
- Wścibskie bachory! – zastosuj do pierwszej komnaty
- Wodotrysk wróżek – zastosuj do pierwszej komnaty
- Żal – gdy jeden z Bohaterów czekających na wejście do lochu posiada tę Zdolność, a przed nim inny Bohater zginie, usuń z gry bohatera, który zginął, a zdolność Żal odrzuć. Jeśli Bohater wchodzi z tą zdolnością do lochu, to nic się nie dzieje, po prostu ją odrzuć.
- Walka drużynowa – ta Zdolność kumuluje się ze sobą, jeśli obie kopie są w grze.

Podczas przygotowania odrzuć 10 kart z talii komnat. Będzie to miało zastosowanie w przypadku mrocznych bohaterów.

Dodatkowe informacje o rozrywce:

Bohaterowie hybrydowi wejdą do lochu tylko, gdy masz w nim obie ikony skarbów.

Kiedy mroczny bohater wchodzi do lochu, przeszukaj stos kart odrzuconych, a następnie usuń z niego losową kartę z pasującym symbolem skarbu. Bohater ten otrzymuje +3 do zdrowia. Jeśli w stosie kart odrzuconych nie ma komnaty z tym typem skarbu, masz szczęście, nic się nie dzieje.

Warianty

Możesz połączyć podstawową grę Boss Monster z samodzielnym rozszerzeniem Następny Poziom – użyj komnat, czarów, Bossów i bohaterów z obu wersji. Aby wygrać grę, zdobądź 30 dusz bohaterów.

Poniższe zmiany wprowadź wedle uznania. Wybierz te, które najbardziej pasują.

Tryb nowicjusza (ułatwienia gry):

- Dodaj głupca do talii Bohaterów.
- Zdolność Zamrożenie jest odrzucana z komnaty na koniec rundy
- w rozgrywkach z Następnym Poziomem, nie używaj mrocznych bohaterów

Tryb heroiczny (utrudnienia gry):

- Jeśli pod koniec rundy w mieście są jacyś Bohaterowie, dobierz dla nich po karcie Zdolności, niezależnie od tego, czy są typowi czy legendarni, zanim nastąpi odliczanie do końca gry. Typowi Bohaterowie mogą mieć maksymalnie jedną kartę Zdolności.
- Dodaj do gry przedmioty z dodatków Niezbednik bohatera lub Narzędzia zagłady. Działają one według standardowych zasad, nie wpływają jednak na limity Zdolności tego wariantu solo i nie powodują przegranej.
- Mroczni bohaterowie zawsze mają wzmocnienie +3 do zdrowia, niezależnie od obecności karty z ich symbolem skarby w stosie kart odrzuconych. Nadal jednak usuń taką kartę, jeśli możesz.
- Bohaterowie hybrydowi również otrzymują wzmocnienie +3 do zdrowia, zgodnie ze standardowymi zasadami Mrocznych bohaterów – wystarczy odrzucić kartę z 1 z pasujących symboli skarbu.
- Jeśli bohater przejdzie komnatę, która w tekście odnosi się do przeciwnika, zastosuj ten negatywny efekt na sobie. Np. komnata Korniki rdzowe mówi „możesz odrzucić komnatę potworów, aby odjąć jednej komnacie pułapek -1 do końca rundy”. Jeśli bohater przetrwa tę komnatę, odrzuć losowo jedną komnatę potworów (np. rzuć kością i zrób wyliczankę), a następna komnata pułapek zada 1 mniej obrażenia Bohaterowi. Jeśli nie masz Komnaty pułapek, lub komnaty potworów do odrzucenia, zignoruje tekst.

Credits

Autor: Will @willdesigns

Zasady dla rozszerzenia: Nick Stoppiello @pipe

Tłumaczenie i redakcja: Plansz Solo

www.planszsolo.pl

