

БОСС- МОНСТР



ПРАВИЛА ИГРЫ

Компоненты

Добро пожаловать в подземелье	3
Как играть.....	4
Игровой процесс.....	5
Типы карт	6
Подготовка к игре	10
Пример подготовки к игре	11
Ход игры	12
Глоссарий	19

Добро пожаловать в подземелье

Приветствуем вас в карточной игре *«Босс-монстр»*! Здесь вы можете стать великим злодеем, а точнее боссом, обитающим в подземелье, выполненном в стиле старых видеоигр. Если вы когда-нибудь сидели перед экраном часами, пытаясь преодолеть пиксельные опасности 8-битных подземелий, то эта игра для вас! И даже если вы не знакомы с подобными карточными играми, то ничего страшного, ведь по своей сути *«Босс-монстр»* — это простая игра про строительство комнат, заманивание в них героев и подсчет необходимого для их уничтожения урона. Прочитайте «Руководство по быстрому старту» и, если у вас еще появятся вопросы, то ищите ответы в правилах. Все это научит вас убивать мерзких героев в два счета!

Если вы уже опытный игрок, пусть вас не смущают простые механики *«Босс-монстра»*. Во время первой игры вам, возможно, покажется, что убивать героев слишком просто и риск проиграть из-за полученных ран крайне низок. В конце концов любой уважающий себя босс способен защититься от ничтожных герошек! Однако главная цель и основа этой игры заключается в соперничестве между игроками в том, кто из них соберет больше душ. Таким образом, не герои, а другие боссы представляют для вас реальную угрозу. Во время игры у каждого босса есть шанс «утащить» героев из-под носа других игроков, а смысленный босс-монстр может даже помочь героям убить своего жадного соперника или построить комбинации, позволяющие превратить поражение в победу.

Будь вы новичком или же опытным игроком, мы все равно надеемся, что вам понравится *«Босс-монстр»*. Спасибо, что стали частью сообщества нашей игры, и удачной охоты на героев!

Джонни и Крис О'Нил
Brotherwise Games



Как играть

«Босс-монстр» — это динамичная игра о строительстве подземелья! Ваша задача как босса — заманивать несчастных героев в свое подземелье и собирать их души. Но будьте осторожны! Ваше подземелье должно быть не только заманчивым, но и опасным, иначе ничтожные герои смогут выжить в нем и даже ранить вас. Но что более важно — у вас есть соперники. Герои нужны всем, и боссы других подземелий будут пытаться превзойти вас более соблазнительными сокровищами и более подлыми ловушками. Достаточно ли в вас злости, чтобы стать величайшим босс-монстром?

Компоненты

- 8 карт боссов
- 75 карт комнат
- 31 карта заклинаний
- 25 карт героев
- 16 карт эпических героев
- Правила
- Руководство по быстрому старту

Предварительная подготовка

Для партии в «Босс-монстра» нужны от 2 до 4 игроков, карты этой игры, а также место, чтобы эти карты разложить.

Будьте готовы к тому, что ваша первая игра займет около 45 минут. После того, как игроки ознакомятся с механиками игры, партия на 2 игроков будет занимать 20–30 минут.

Цель игры

Цель игры — заманивать героев в свое подземелье и убивать их там. Карты погибших в вашем подземелье героев переворачиваются лицом вниз и считаются «душами», а карты выживших героев считаются вашими «ранами».



Игрок побеждает, если в конце раунда у него будет 10 душ.



Игрок проигрывает, если в конце раунда у него будет 5 ран.

Раунд завершается только после того, как походят все игроки. Ничьи разрешаются по правилам, указанным на стр. 18.



Игровой процесс

«Босс-монстр» — игра про строительство подземелья, которое представляет собой ряд из карт, где крайней правой картой является карта вашего босса (1). Каждый раунд вы можете расширять свое подземелье новыми комнатами (2), в которых хранятся сокровища, привлекающие героев. Также у каждой комнаты есть показатель урона, определяющий ее возможность уничтожать героев, снижая их очки здоровья.

2. Каждый раунд вы можете расширить ваше подземелье, построив КОМНАТУ С МОНСТРАМИ или КОМНАТУ С ЛОВУШКАМИ

1. Строительство подземелья начинается с карты вашего БОССА



На каждой карте комнаты изображен один или несколько символов СОКРОВИЩ, привлекающих героев...

...и показатель УРОНА, убивающий героев

УЛУЧШЕННОЙ КОМНАТОЙ можно усовершенствовать уже построенную комнату

3. Каждый раунд в ваше подземелье входят ГЕРОИ. Карты уничтоженных героев переворачиваются рубашками вверх и считаются душами:



Выжившие герои наносят раны:



Ваша задача — собрать 10 душ, прежде чем вы получите 5 ран!

Рядом с вашим подземельем располагается зона подсчета очков, куда помещаются карты героев для обозначения собранных душ (👤, лицом вниз) и полученных ран (🩸, лицом вверх). В вашем подземелье может быть не более 5 видимых (лежащих сверху стопки) комнат, и когда вы впервые постройте пятую видимую комнату, разыграйте способность «Повышение уровня» вашего босса!

Типы карт. Боссы

Ваша карта босса отражает величайшего злодея, обитающего в конце подземелья, иными словами, вас! Несмотря на то что у нее есть символ сокровища, она не считается комнатой. Карта босса также не может нанести урон героям, ее нельзя закрыть или уничтожить.

- А. Символ босса.** Этот символ указывает, что это карта босса.
- Б. Способность босса.** Каждый босс обладает могущественной способностью «Повышение уровня». Она разыгрывается в конце фазы строительства, когда в вашем подземелье впервые появляется пятая видимая комната.
- В. Опыт.** В каждой фазе раунда игроки ходят «в порядке уменьшения опыта». Первым ходит игрок с наибольшим количеством опыта, за ним следующий с наибольшим количеством опыта из оставшихся игроков и так далее.
- Г. Сокровища.** Символ сокровища карты босса добавляется к общим сокровищам подземелья.



Ваша способность «Повышение уровня» разыгрывается только 1 раз за игру, когда вы впервые постройте 5-ю видимую комнату в вашем подземелье (не считая вашего босса). Используйте любую монету или жетон, чтобы отметить использование этой способности.

Типы карт. Комнаты

Комнаты вашего подземелья привлекают героев и наносят им урон. В вашем подземелье может быть не более 5 видимых комнат (лежащих сверху стопки, то есть в подземелье не может быть более пяти стопок с картами комнат). Обычные комнаты можно строить в конце вашего подземелья, образуя новую стопку карт, либо поверх любых других комнат, а улучшенные комнаты можно строить только поверх других комнат с хотя бы 1 совпадающим символом сокровищ.

- А. Символ комнаты.** У обычных комнат — серебряный символ, а у улучшенных комнат — золотой. Этот символ также указывает на подтип комнаты: является ли она комнатой с монстрами или комнатой с ловушками.



= комната
с монстрами



= комната
с ловушками

- Б. Эффект.** Описанный на карте эффект активен, пока эта комната видима и находится в игре.
- В. Урон.** Каждый раз, когда герой входит в комнату, он получает указанный на ее карте урон. Получаемый героем урон накапливается, и если он равен или превышает очки здоровья героя, этот герой умирает.
- Г. Сокровища.** Символы сокровищ обозначают, какой тип героев привлекает данная комната.



Типы карт. Герои

Герои — это ключевой ресурс в «Босс-монстре». Каждый раунд новые герои прибывают в город в поисках приключений. Обычные герои обозначены серебряными рамками на картах, а эпические герои — золотыми. Эпические герои появляются в городе только после того, как **закончится** колода обычных героев.

- А. Символ сокровищ.** Тип сокровищ, привлекающий этого героя.
 - Б. Здоровье.** Количество урона, которое этот герой может выдержать, прежде чем умрет. Заметьте, что у эпических героев очков здоровья больше, чем у обычных.
 - В. Раны.** Если обычный герой выживает в подземелье, его карта остается лежать лицом вверх и считается одной раной. Карта выжившего эпического героя считается за две раны.
 - Г. Количество игроков.** Указывает, при каком количестве игроков используется эта карта (2, 3 или 4).
-  **Душа.** Когда герой умирает в вашем подземелье, переверните его карту лицом вниз. Карта обычного героя считается за одну душу, а эпического героя — за две!



Типы карт. Заклинания

Заклинания отражают мощь вашего босса, с помощью которой он влияет на происходящее в подземелье... а также за его пределами! После начала игры вы можете брать новые карты заклинаний, только когда на это прямо указывает текст какой-либо карты. Вы можете разыграть любое количество заклинаний в раунд, но только в фазы строительства и приключений.

Карта разыгранного заклинания помещается в сброс.

- А. Описание.** Текст на карте описывает эффект заклинания.
- В. Символ фазы.** Этот символ указывает фазу, в которой можно разыграть эту карту (молот — фаза строительства, топор — фаза приключений, оба символа — любая из этих фаз).

Приоритет. Вы являетесь активным игроком, если сейчас ваш ход. Если в это время другой игрок объявит о розыгрыше заклинания, вы можете разыграть любые заклинания или применить эффекты прежде, чем это сделает противник. После этого разыгрываются заклинания и эффекты остальных игроков в порядке уменьшения опыта.



Подготовка к игре

Формирование колод героев

Количество используемых в игре карт героев зависит от количества игроков:



Два игрока: 13 обычных и 8 эпических героев



Три игрока: 17 обычных и 12 эпических героев



Четыре игрока: 25 обычных и 16 эпических героев

При игре вдвоем уберите все карты с символами «Три игрока» и «Четыре игрока». При игре втроем уберите только карты с символом «Четыре игрока». Затем отдельно перемешайте обе колоды.

Подготовка к игре

Перемешайте колоду боссов и раздайте каждому игроку по одной случайной карте из этой колоды. Каждый игрок помещает карту своего босса лицом вверх в правой части своего подземелья. Все карты комнат будут располагаться в ряд слева от карты босса по мере их строительства, а собранные души и полученные раны будут располагаться справа от нее.

Разместите колоды героев, эпических героев, подземелья и заклинаний, как указано на стр. 11.

Начальная рука

Каждый игрок берет по 5 случайных карт комнат и по 2 карты заклинаний.

Для усложнения игры вы можете использовать вариант «Классический режим», описанный на стр. 19.

Повторная раздача. Если среди взятых вами карт есть 4 карты улучшенных комнат или 4 карты комнат с одинаковым типом сокровищ, вы можете замешать все карты из руки обратно в соответствующие колоды и взять новые карты.

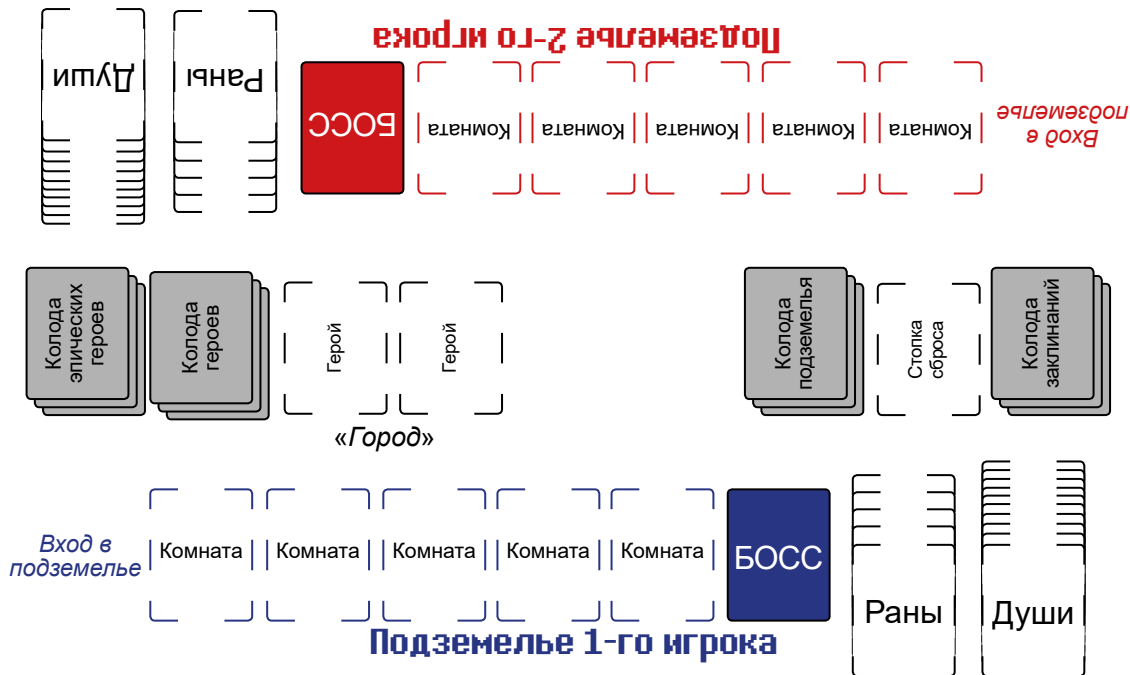
Постройте свою первую комнату

Перед началом первого раунда каждый игрок может построить по одной комнате.

Чтобы построить комнату, поместите ее карту лицом вниз слева от своей карты босса. Игроки выкладывают карты комнат лицом вверх в порядке уменьшения количества опыта, а затем одновременно их переворачивают. В аналогичном порядке игроки применяют любые эффекты «При постройке» (при наличии).

После этого подготовка к игре завершается и начинается первый раунд.

Пример подготовки к игре



Ход игры

Каждый раунд игры состоит из 5 фаз.

Начало раунда. Выложите карты новых героев (по одному герою на игрока) и поместите их в город лицом вверх. Затем игроки берут по одной карте комнаты с верха колоды подземелья.



Фаза строительства. Игроки могут построить по одной комнате. Строительство осуществляется игроками в порядке уменьшения количества опыта. Карты построенных комнат выкладываются лицом вниз. В конце фазы строительства все карты новых комнат одновременно переворачиваются.

Фаза заманивания. Герои перемещаются ко входу в подземелье с наибольшим количеством символов соответствующих сокровищ или остаются в городе, если такое подземелье отсутствует (например, при равном количестве символов сокровищ).



Фаза приключений. Герои пробираются через подземелье. Игроки ходят по одному в порядке уменьшения опыта, и все находящиеся у входа герои по очереди проходят через подземелье, принося в конце души или нанося раны.

Конец раунда. Текущий раунд завершается и начинается новый.

Опыт. У каждого босса есть показатель опыта, определяющий, кто будет ходить первым в каждой фазе. В фазе строительства игрок с наибольшим опытом первым выкладывает комнату (затем свои комнаты выкладывают остальные игроки в порядке уменьшения опыта). В конце фазы строительства любые эффекты «Повышение уровня» или «При постройке» применяются в порядке уменьшения опыта. В фазе приключений герои пробираются сначала через подземелье игрока с наибольшим опытом.

Активный игрок. Пока вы являетесь активным игроком (то есть когда вы выкладываете комнату или герои пробираются через ваше подземелье), вы обладаете приоритетом. Вы можете разыграть любое количество заклинаний и эффектов до того, как это сделают остальные игроки (*даже если у них больше опыта*).

Ход игры (продолжение)

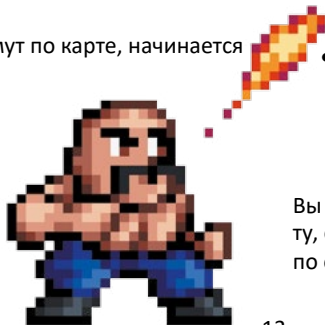
Начало раунда

В начале раунда происходит следующее:

- **В городе появляются герои.** Выложите по одной карте героя из колоды на игрока. Как правило, игроки начинают выкладывать карты эпических героев только после того, как закончится колода обычных героев.
- **Игроки берут по одной карте.** Каждый игрок берет по одной карте комнат.

В фазе начала раунда **нельзя** разыгрывать карты комнат и заклинаний, а также применять активируемые эффекты комнат.

После того, как игроки возьмут по карте, начинается фаза строительства.



Фаза строительства



В фазе строительства игроки ходят по очереди, выкладывая лицом вниз в свое подземелье новые карты комнат. Вы должны указать, в каком месте размещаете новую комнату.

Есть два варианта размещения новой комнаты:

- **Слева от вашей крайней левой карты.** При подготовке к игре поместите первую комнату слева от карты вашего босса. При последующем строительстве дополнительных комнат располагайте их в ряд справа налево. В подземелье может быть не более 5 видимых комнат (ваш босс не является комнатой).
- **Поверх уже построенной комнаты.** Обычные комнаты можно строить поверх **любой** комнаты. Однако улучшенные комнаты можно строить **только** поверх комнат с хотя бы одним совпадающим символом сокровищ.

Вы можете пропустить свой ход и не строить комнату, однако это решение уже нельзя будет изменить по окончании вашего хода.

Фаза строительства (продолжение)

В фазе строительства вы можете применять эффекты карт и разыгрывать заклинания, отмеченные символом строительства (🏗️). Эффекты активного игрока всегда разыгрываются первыми, после чего разыгрываются эффекты остальных игроков в порядке уменьшения опыта.

После того как все игроки походили, они одновременно переворачивают выложенные карты комнат, после чего те считаются построенными, а фаза строительства завершается. Любые эффекты «Повышение уровня» или «При постройке» разыгрываются игроками в порядке уменьшения опыта.

Совет: строительство поверх других комнат

При строительстве комнат обращайте внимание на их тип сокровищ, иначе вы можете быть очень ограничены в возможных местах для строительства улучшенных комнат. Комнаты с несколькими типами сокровищ (с золотой рамкой), как правило, наносят мало урона, но делают ваше подземелье гораздо более привлекательным для героев.

Также помните, что обычные комнаты всегда можно строить поверх любой комнаты, независимо от типа сокровищ!



Где мы можем построить это логово драколича с сокровищами жрецов?



Здесь! На темном алтаре также есть сокровища жрецов



Здесь! В камере пыток есть несколько типов сокровищ, в том числе и сокровища жрецов



Но не здесь! На фабрике големов нет сокровищ жрецов



Ход игры (продолжение)

Фаза заманивания

В этой фазе игроки могут попытаться заманить героев в свое подземелье. Фаза состоит из следующих шагов:

- **Сравните количество символов сокровищ.** Посчитайте количество символов сокровищ в подземельях игроков для каждого героя в городе. Добавьте к полученным значениям любые модификаторы от эффектов комнат или заклинаний.
- **Заманите героев.** Каждый герой направляется ко входу в то подземелье, где больше символов сокровищ соответствующего типа (поместите карту героя рядом с крайней левой комнатой этого подземелья).
- **Ничья.** Если ни у одного из игроков нет сокровищ необходимого героя типа либо при одинаковом количестве символов нужного типа, герой остается в городе до следующего раунда.

Игроки **не могут** разыгрывать карты заклинаний и применять эффекты комнат в фазе заманивания.

Если в подземелье игрока отправляются сразу несколько героев, они прибывают в том порядке, в котором их карты появились в игре из колоды героев. После того как все возможные герои направились в подземелья, начинается фаза приключений.

Совет: пробка из героев

Как указано выше, в случае ничьей герой остается в городе. Учитывая, что в следующем раунде в городе, как обычно, появятся новые герои, количество героев там будет расти! Когда же ничья наконец разрешится, все соответствующие герои устремятся в победившее подземелье, что существенно повышает азарт в борьбе за них. Контроль фазы заманивания для обеспечения своего подземелья нужными вам героями является залогом успеха в «Босс-монстре»!



Пример фазы заманивания

Слева изображен фрагмент игрового пространства для двух игроков, содержащий колоду обычных героев и подземелья игроков (пример полной игровой зоны см. на стр. 11). В городе находятся 3 героя, и начинается фаза заманивания.

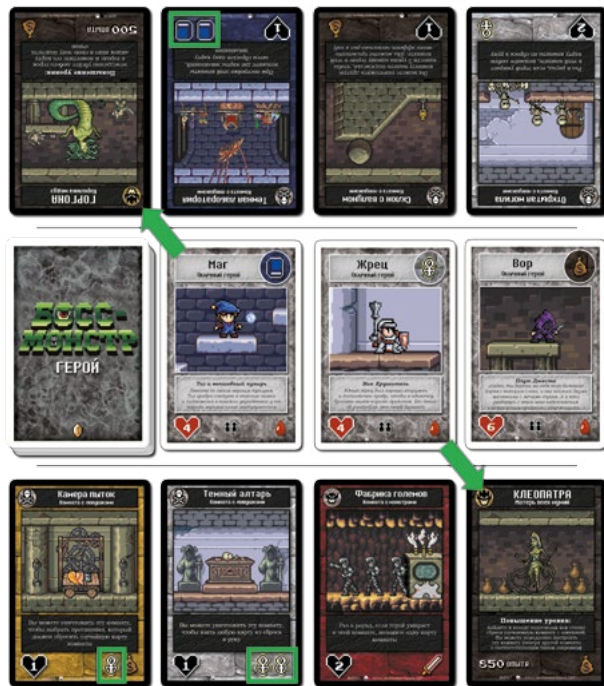
В подземелье 1-го игрока (сверху) находятся:

- 1 сокровище жрецов
- 2 сокровища магов
- 0 сокровищ воинов
- 2 сокровища воров

В подземелье 2-го игрока (снизу) находятся:

- 3 сокровища жрецов
- 0 сокровищ магов
- 1 сокровище воинов
- 2 сокровища воров

1-й игрок смог заманить в свое подземелье мага, а 2-й игрок — жреца. Вор остается в городе. В следующем раунде в городе появятся два новых героя, а после строительства новых комнат ситуация в подземельях игроков может существенно измениться.



Ход игры (продолжение)



Фаза приключений

В фазе приключений герои штурмуют подземелья. Игроки, у входа в подземелья которых есть хотя бы 1 герой, ходят в порядке уменьшения опыта. Игрок, чей сейчас ход, считается активным, и его ход состоит из следующих шагов:

- **Герои входят в подземелье.** Каждый герой, начиная с того, кто ближе всех ко входу, начинает свой путь через подземелье.
- **Герои получают урон от комнат.** Каждый раз, когда герой входит в комнату, сначала срабатывает ее эффект, а затем герой получает указанный на карте урон. (Кроме эффектов «Если герой умирает в этой комнате», они срабатывают после нанесения урона.)
- **Заклинания и эффекты.** Каждый раз после того как герой получает урон в комнате, игрок может применить эффект или заклинание, отмеченные символом приключения (⚡). Эффекты активного игрока всегда разыгрываются первыми.
- **Смерть героя.** Если сумма полученного героем урона равна или превышает его очки здоровья, он умирает. Поместите карту этого героя лицом вниз в свою зону подсчета очков — еще одна душа в вашу коллекцию.

- **Выжившие герои.** Если герой не получил достаточное количество урона и не был убит другим способом до того, как дошел до вашего босса, поместите его карту лицом вверх в зону подсчета очков — герой ранил вас.

После того как все возможные герои попытались преодолеть подземелье игрока, ход переходит к следующему игроку с наибольшим опытом из оставшихся.

Совет: отслеживание героев

Иногда порядок прохождения подземелья героями может быть очень важен. Герои следуют правилу «первым вошел, первым и вышел». Для отслеживания этого порядка располагайте героев в городе в ряд рядом с колодой следующим образом: чем дольше герой находится в игре, тем ближе его карта лежит к колоде. Когда герой отправляется в подземелье, сдвиньте карты в ряду ближе к колоде, заполняя освободившееся место. Помните, что новые герои всегда прибывают в город в начале каждого раунда!

Ход игры (продолжение)

Завершение раунда

Раунд завершается после того, как все игроки совершили свои ходы в фазе приключений. В конце раунда перестают действовать все эффекты «До конца раунда», а также открываются все закрытые комнаты.

В случае, если герой получил урон в фазе приключений, но смог вернуться в город или ко входу в подземелье из-за эффекта какой-либо карты, этот урон не сохраняется на последующие раунды игры.

Игроки **не могут** разыгрывать карты заклинаний и применять активируемые эффекты в фазе завершения раунда.

Совет: много боссов в игре

При игре вдвоем или вчетвером, когда один из игроков проигрывает, его карты убираются из игры. Они не отправляются в сброс, и ни один эффект или способность не могут на них повлиять. Количество прибывающих в город героев **не меняется**, и таким образом напряжение возрастает!

Конец игры

Игра завершается только после полного завершения последнего раунда. После того как все игроки походили, происходит следующее:

- если в конце раунда у игрока 5 или больше ран, он проигрывает (независимо от того, сколько он собрал душ);
- если в конце раунда у игрока 10 душ (и менее 5 ран), он побеждает;
- если сразу несколько игроков в конце раунда выполняют условие победы, каждый из них вычитает из количества собранных душ количество полученных ран. Игрок с наибольшим результатом побеждает;
- если после вышеуказанных подсчетов ничья между лидирующими игроками по-прежнему сохраняется, побеждает игрок с наименьшим опытом.

Теперь перемешайте колоды, раздайте игрокам новые карты боссов и сыграйте еще одну партию!

Варианты игры

Классический режим. При подготовке к игре каждый игрок берет по 5 карт комнат и по 2 карты заклинаний, после чего сбрасывает 2 любые карты по своему выбору.

Сложный режим. Уберите из игры всех обычных героев с четырьмя очками здоровья. В результате игрокам будет сложно избежать получения ран на начальных этапах игры, а также они раньше встретят эпических героев.

Выбираю тебя! При подготовке к игре раздайте игрокам по две карты боссов. Каждый игрок выбирает одну из них и убирает вторую из игры.

Махинации. Если игрок в течение раунда не получил ни одной души, он может взять одну случайную карту комнаты или заклинания в конце этого раунда.

Бессмертие. Игроки не выбывают из игры при получении 5 ран. Игра завершается, когда в обеих колодах героев не остается карт, после чего все игроки вычитают из количества собранных душ количество полученных ран. Игрок с наибольшим результатом побеждает.

Глоссарий

Активируемый эффект. Эффект, требующий от игрока объявления о своем использовании или выполнения определенного требования (например, эффекты с текстом «Уничтожьте эту комнату»). Такой эффект может быть активирован в те же моменты, когда разрешен розыгрыш заклинаний. Продолжительные эффекты, а также эффекты «При постройке» не считаются активируемыми.

Активный игрок. См. стр. 12.

Вход. Входом в ваше подземелье считается зона слева от вашей крайней левой комнаты. В начале фазы приключений герои входят в подземелье в порядке, в котором они прибыли к нему.

Вылечить. Если какой-либо эффект позволяет вам вылечить рану, вы можете перевернуть лежащую лицом вверх карту героя в своей зоне подсчета очков. С этого момента данная карта считается душой.

Герой. «Обычный герой» в описании эффекта означает любого неэпического героя (включая «темных героев» из дополнений к игре). Если же в описании эффекта есть указание на «эпического героя», то оно означает только эпических героев (включая «смешанных героев»). Эффект, в описании которого просто сказано «герой», распространяется на оба типа героев.

Закрыть комнату. Некоторые эффекты указывают игроку закрыть комнату, то есть перевернуть ее лицом вниз. Игнорируйте показатель урона, сокровища

Глоссарий

и эффекты закрытой комнаты. Когда вы закрываете комнату, любые лежащие под ней карты не становятся видимыми. Закрытую комнату нельзя уничтожить, а также вы не можете строить другие комнаты поверх нее. Применяя эффекты, использующие количество комнат в вашем подземелье, не учитывайте закрытую комнату. Считайте закрытую комнату пустым местом в вашем подземелье, поэтому комнаты слева и справа от нее не будут считаться соседними друг с другом. В конце раунда все закрытые комнаты открываются (переворачиваются обратно лицом вверх).

Здоровье. Очки здоровья героя отражают его способность выдерживать получаемый урон. Как только у героя становится 0 очков здоровья, он умирает (см. «Смерть героев» выше).

Карты в руке. Игроки не могут смотреть, какие карты находятся в руках друг друга, если эффект карты прямо не указывает обратное. Количество карт в руке неограниченно.

Комната с ловушками. Комната с серебряным или золотым символом ловушки в верхнем левом углу ее карты. Некоторые эффекты в игре относятся только к комнатам с ловушками.

Комната с монстрами. Комната с серебряным или золотым символом монстров в верхнем левом углу ее карты. Некоторые эффекты в игре относятся только к комнатам с монстрами.

Лицом вниз. Некоторые карты при их розыгрыше помещаются в игровую зону лицом вниз, чтобы скрыть указанную на них информацию. В фазе строительства карты комнат выкладываются лицом вниз и переворачиваются в конце этой фазы. Игроки не могут строить новые комнаты поверх лежащих лицом вниз карт, и такие карты нельзя уничтожить.

Найти. Если эффект позволяет игроку найти в соответствующей колоде карту заклинания или комнаты, он должен после этого перемешать эту колоду.

Обычный. Термин «обычный герой» означает неэпического героя, а «обычная комната» означает неулучшенную комнату. Если эффект карты относится к «герою», то он относится к обычному или эпическому герою, если в его описании не указан конкретный тип героев. Аналогично термин «комната» в описании эффекта без какого-либо уточнения означает обычную или улучшенную комнату.

Опыт. Показатель опыта, указанный на карте босса, определяет порядок действий игроков в каждой фазе игры, что описано на стр. 12.

Отмена. Если заклинания или эффекты позволяют вам отменить другое заклинание, то это означает, что вы можете прервать разыгрываемое другим игроком заклинание, даже если вы в этот момент не являетесь активными игроком. Отмененное заклинание не считается разыгранным и помеща-

Глоссарий

ется в стопку сброса. Заклинение также отменяется, если его цель уничтожена (или стала недоступна по иным причинам) эффектом с более высоким приоритетом. После того как игрок объявил цель своего заклинания, он уже не может ее изменить.

Повышение уровня. Построив пятую видимую комнату в вашем подземелье (не считая карты вашего босса), вы должны применить способность «Повышение уровня» вашего босса. Эта способность применяется в конце фазы строительства, когда вы переворачиваете свою пятую видимую комнату, но до применения ее эффекта «При постройке».

Сбросить карту. Если эффект указывает игроку сбросить карту, то он должен поместить одну карту из своей руки в стопку сброса. Обычно игрок может сам выбрать, какую карту сбросить, однако иногда эффект может указывать игроку сбросить случайную карту.

Смерть героев. Герои могут умереть от полученного урона, эффектов заклинаний или комнат. Любой не выживший в подземелье герой считается умершим, и его карта помещается лицом вниз в зону подсчета очков этого игрока. Комнатой, в которой здоровье героя опустилось до 0, считается комнатой, в которой этот герой умер.

Строительство. Эффекты «При постройке» разыгрываются, только когда комната считается построенной, но не когда ее карта переворачивается лицом вверх по иным причинам. Каждый раунд вы можете строить по одной комнате, при этом вы не можете перемещать уже построенные комнаты вашего подземелья (если в описании эффекта не указано обратное). Вы не можете строить поверх лежащих лицом вниз комнат, а также не можете строить больше 5 видимых комнат.

Уничтожить комнату. Карта уничтоженной комнаты помещается в стопку сброса. Если под картой уничтоженной комнаты есть другая комната, она становится видимой. Если из-за уничтожения комнаты в подземелье образуется «дыра», все карты комнат сдвигаются вправо (к карте вашего босса), чтобы заполнить освободившееся место. Вы можете уничтожить комнату, только если эффект прямо указывает на это.

Урон. В нижнем левом углу каждой карты комнаты указано количество урона, которое получает входящий в нее герой. Если сумма полученного героем урона равна или превышает его очки здоровья, он умирает.

Игра посвящается Джону и Сандре О'Нил.

Авторы игры: Джонни и Крис О'Нил

Игру тестировали: Дэйв Бейкер, Дэвид Чэнг, Зак Эванс, Уилл Оберкром, Кейт Бейкер

Художники: Катрина Гильермо, Франциско Кода, Кайл Мерритт, Бью Бакли, Дэвид Ньяри, Александр Олсен, Андрес Санабриа

Особые благодарности Беверли О'Нил, Виктории О'Нил, Quixotic Transmedia и Дэвиду Греггу.

Продюсеры игры

5th Wall Gaming, The Adventurers Guild, Спайк Александр, Дейв «Rookie» Андерсон, апу13, Джон «JaYDAnGeL» Анжелес, Джон Арана, Брайан Атос, Аутуркис, Кристофер Бэйли, Марк «Vegas Boss» Бейкер, Майкл Максвелл Балдовин, Коллин А. Д. Болл, Альфредо Барраза, Крис Баулиц, Джеймс «G3l4t-1n0u5» Бисли II, Брайан Ребер Белида, Свен «DOC» Берглоу, Джошуа Ричард Бесо, Джошуа Дж. Ботчер, Х. Тайрон Бойд, Дональд Джон Брек-младший, Шон Элизабет Бриджмен, Стивен Бродер, Крис «Santanz-Child» Браун, Майкл Ф. Браун, Ральф Родни Кабезас, Кори Кэхилл, Алекс Кэлдер, Пол Кэмпбелл, Фрэнк

К. Кастро, Кел Сесил, Энди Чен, Чарльз Ченг, Джина Ченг, Линн Джеймс Черемин IV, Александр «Lxndr» Черри, Четро, Тимоти К. Кук, Роберт Корбетт, Crispy-mayhem, Тайлер Крю, Гектор И. Круз, Джозеф Кьюрри, Захари Дэран, Рики Дэнг, О. Рафаэль Диас, Джонатан Эндрю Дойл, Уэс Эллиотт, Джаред Эйзенхарт, Дейл «RandomSelekt» Фассот, Роберт Финчер, Фрэнк Фиол, Кайл Фрейзер, Майлз Фергюсон, П. Гелатт, Анджело Гамарра, Джоан «Peppelin» Гаргалло, Brooklyn Glassbrenner, Глен Грин, That Guy, Шелби Хэгман, Остин Харли, The Hench-Cast, Брэд Хоксема, Тиджей Хафнагель, Дэвид Хугарт, Кевин Якуччи, Джон Идлор, Брайан Джонсон, Эндрю С. Кин, Крис Кетчерсид, Марк Кетлаор, Бен Кнушель, Филип Кроснар, Дж. А. Лауритцен, Кристин Лир, Левитт, Монт У. Льюис, Джонатан Лав, Дэмиен «Энтис» Марш, Ник Матвийчик, Хекс Макдональд, Джонатан Макнатт, Сантьяго Мендес IV, Кайл Миллер, Эйзен Монтальво, @mrbbrianng, Роберт Клифтон Мьюир, Джейкоб Манфорд, Брукс «The Beast» Мюррелл, Ник А. Немец, Дасти́н Норман, Лестер Монли Ортис, Джон У. Отте, Cpt. Tasty Pants, Чарльз «Tweek» Паттерсон, Спенсер Пеналоса, Гаррет Л. Перес, Джастин М. Филлипс, Майкл Поерьер, Р. Дж. Полачек, Крис Рэндо, Сара Рид, Итан Рекс, Даниэль Рикман, Тристан Райли, Райан Робинсон, Дэн Родригес, Майкл Роджерс, Джеймс Сэндмен, Дж. С. Сандер, Стивен Сартейн, Scantrontb, Кевин Шанц, Джереми «Flare» Шерер, Д. Шмидт, Дуг Сейпель, Натаниэль Шауз (Hooverfinkle), Шон Синьор, Райан Скиннер, Тим Сноу, Сэмюэл Спэтт, Грег Стил, А. О. К. Штайгер, Фредерик Стро-младший, Мэтт Стро,

Зитица Джеймс Тарк, Джаред Тибо, Зак Томпсон, Дэн Ван Тран, Роман В., Кевин Васкес, Джастин Вело, Пол Вигар, Рэнди Уорнер, Бен «Superfan» Ваксман, Камил-Энн Уайт, Аарон Уилкинсон, Джеффри Вонг ака JeWo.

Продюсеры отдельных боссов

Ксизакс: Legend Montgomery, **Дракулорд:** Энтони «evilgouki» Эскаса, **Искуситта:** Мин Даи Тран, **Церебеллус:** Марк «DT» Снайдер, **Клеопатра:** Крис Китинг, **Горгона:** Vortex Games, Inc., **Робобо:** Энн Делох Кокс, **Король Квак:** Брэндон Карлсон

Продюсеры-боссы

Ара «Kira» Барклэй, Гао БоЛе, Брайан Коппола, Эрик Кокс, Пит Дучак, Брэндан Хейнс, Джон О'Нил, У. Дэвид Шеперд, Крис Фон Вальд

Спасибо всем, кто помог нам выпустить эту игру! Особая благодарность тем, кто поддержал нас на «Кикстартере» (полный список спонсоров размещен на сайте brotherwisegames.com).

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Кирилл Войнов

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Елена Шлюйкова

Руководитель проекта: Артём Ясинский

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Золотой дракон «Босс-монстра»

Треман «Scythe» Барклэй



Ход игры

Начало раунда. Выложите карты героев (по одному на игрока), затем каждый игрок берет по одной карте из колоды подземелья.



Фаза строительства. Каждый игрок может построить по одной комнате. Игроки ходят в порядке уменьшения опыта, выкладывая свои карты комнат лицом вниз. Игроки также могут разыгрывать заклинания с символом . В конце этой фазы карты построенных игроками комнат переворачиваются.

Фаза заманивания. Герои отправляются ко входу в подземелье с наибольшим количеством символов соответствующих сокровищ (или остаются в городе при равном количестве сокровищ в нескольких подземельях). Игроки не могут разыгрывать заклинания или применять эффекты в этой фазе.



Фаза приключений. Герои пробираются через подземелье. Игроки ходят по очереди в порядке уменьшения опыта. В ход игрока все возможные герои проходят через его подземелье, после чего этот игрок собирает души или получает раны.

Конец раунда. Если игрок собрал 10 или больше душ, он побеждает в игре. Если игрок получил 5 или больше ран, он проигрывает.

