

BOSS MONSTER



ПРАВИЛА ИГРЫ

Содержание

Введение	1
Как играть	2
Коротко об игре	4
Типы карт.....	5
Подготовка к игре	11
Ход игры.....	14
FAQ	20
Список терминов.....	21
Создатели игры	24

Boss Monster: Master of the Dungeon — Alpha Edition, First Printing

All rights reserved. Printed in the United States of America. Reproduction of this rulebook in any form or medium is permitted for non-commercial use only.

© 2012 by Brotherwise Games, LLC

Published in 2013 in the United States of America by Brotherwise Games, LLC; Torrance, CA

Find us on the World Wide Web at www.bwisegames.com

Boss Monster and the Boss Monster logo are trademarked 2012 by Brotherwise Games, LLC

Перевод и верстка: Jay (x11x@pise.net)

Добро пожаловать в подземелье!

Boss Monster[™] - карточная игра, в которой вы сможете стать великим злодеем - боссом подземелья. Если вы когда-то травили кучу времени, пробираясь сквозь пиксельные опасности 8-битных подземелий, то эта игра - для вас! В этой игре есть все, что нужно, чтобы обеспечить вам бесконечные часы подземельеостроительного веселья. Если вы новичок в карточных играх такого типа - не страшно. Если играть, не вдаваясь в нюансы, то *Boss Monster* - простая игра о строительстве комнат, заманивании героев и подсчете урона, необходимого для их убийства. Прочитайте “быстрый старт”, ознакомьтесь с картами, посмотрите видео-уроки на bwisegames.com, и вы сможете убивать приключенцев в мгновение ока!

Если вы опытный игрок, то путь вас не смущает простая механика. После первой игры вы, возможно, заметите, что герои довольно просто убиваются, а вероятность получения ран крайне мала. В конце концов, любой уважающий себя босс в состоянии защититься от этих хилых героев! Но основной смысл игры - накопить нужное число душ быстрее других, и в этом смысле главную опасность представляют собой не герои, а другие игроки. Каждый ход у вас есть шанс “украсть” героев, и умелый игрок может им воспользоваться, убивая героев чужим руками или выстраивая хитрые комбинации, которые уведут победу прямо из под носа соперника.

Boss Monster разрабатывался и тестировался в течении нескольких лет, этот тираж игры был профинансирован группой энтузиастов, а дальнейшее развитие игры по-прежнему определяют сами игроки. Мы надеемся, что игра понравится как хардкорщикам, так и казуалам. Спасибо за то, что вы стали частью сообщества *Boss Monster* и удачной вам охоты на героев!

Джонни и Крис О’Нил
Brotherwise Games



Как играть

Boss Monster™ - динамичная карточная игра о строительстве подземелья. Вы, в роли МонстроБосса, будете заманивать несчастных искателей приключений в свое подземелье и поглощать их Души. Но будьте осторожны! Ваше подземелье должны быть не только ужасно привлекательным, но и смертельно опасным, иначе эти хилые герои проживут достаточно долго, чтобы успеть вас ранить. Более того, у вас есть соперники. Приключенцы - довольно ходовой товар, и другие Боссы будут пытаться заполучить их, используя более драгоценные сокровища и более гнусные ловушки. Сможете ли вы стать величайшим из МонстроБоссов?

Компоненты игры

- Колода Боссов (9 карт)
- Колода Комнат (75 карт)
- Колода Заклинаний (30 карт)
- Колода Героев (25 карт)
- Колода Эпических Героев (16 карт)
- Правила

Что еще нужно?

Для игры в *Boss Monster™* вам понадобятся 2-4 игрока, карты и место для того, чтобы эти карты разложить.

Первая партия займет у вас приблизительно 45 минут. После того, как игроки познакомятся с картами, игра вдвоем будет занимать около 15-20 минут.

Цель игры

Цель игры - заманивать Героев в ваше подземелье и убивать их там. Герои, погибшие в вашем подземелье, переворачиваются лицом вниз и превращаются в "Души", а выжившие Герои - в "Раны".



Игрок, набравший к концу хода 10 Душ, побеждает.



Игрок, набравший к концу хода 5 Ран, проигрывает.

Ход не завершается до тех пор, пока каждый игрок не получит возможность выполнить действие. В случае ничьей см. правила на стр. 19.



Быстрый старт

Если вам не терпится начать и вы готовы обучаться правилам по ходу игры, то вот ее базовые принципы:

Подготовка: Начните с выполнения действий, описанных в разделе “Подготовка” на стр. 11. Убедитесь, что вы выбрали правильное число карт Героев.

Ходы: После того, как вы подготовились к игре и все построили по одной комнате, начинается первый ход - см. раздел “Ход игры” на этой странице.

Заклинания: Играя заклинание, убедитесь, что играете его в правильную фазу - карты с символом молотка играют в фазу Строительства, с символом топора - в фазу Приключений. Число заклинаний, которое можно сыграть за ход, не ограничено.

Комнаты: Строя комнаты, помните, что “продвинутые” комнаты можно строить только на комнатах с соответствующим видом сокровищ. Обычные комнаты можно строить на комнатах с любым видом сокровищ.

Герои: Заманивая героев, сложите все символы сокровищ в каждом подземелье. Герой идет туда, где сокровищ больше.

Игрок, первым набравший 10 душ побеждает, но если вы наберете 5 ран, то вы выбываете из игры.

Ход игры

После подготовки к игре (см. раздел “Подготовка” на стр. 11) игроки начинают совершать ходы. Каждый ход состоит из пяти фаз:

Начало хода: Вскрываются карты героев (по одной на каждого участника игры), после чего игроки берут по одной карте из колоды комнат.



Фаза строительства: Каждый игрок может построить по одной комнате. Игроки поочередно выкладывают карты комнат лицом вниз. В конце фазы новые комнаты вскрываются.

Фаза заманивания: Герои отправляются ко входу в подземелье с наибольшим числом соответствующих сокровищ (или, в случае ничьей, остаются в городе). Заклинания или способности играть нельзя.



Фаза приключений: Герои проходят через подземелья, игроки получают Души или Раны.

Конец хода: заканчивается текущий ход и начинается следующий.

На следующих страницах описываются типы карт, подготовка к игре и подробно рассматриваются все фазы игры.

Коротко об игре

Строительство подземелья - основа игры Boss Monster! Ваш Босс (1) сидит в правом углу подземелья, которое вы можете укреплять и расширять каждый ход, строя Комнаты(2). Параметр “Сокровища” показывает, какой тип героя привлекает эта комната, а параметр “Урон” показывает, какой ущерб здоровью героя она наносит.

2. Каждый ход вы можете расширить свое подземелье, построив КОМНАТУ с Монстром или Ловушкой.

1. Ваше подземелье пристраивается к карте БОССА.

3. Каждый ход в ваше подземелье приходят ГЕРОИ. Победенные герои превращаются и приносят Души, а....



Комнаты привлекают Героев (“Сокровища”)...



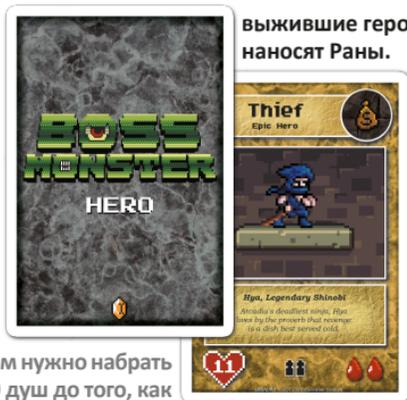
...они же их убивают (“Урон”).



ПРОДВИНУТЫЕ комнаты улучшают существующие.



Вам нужно набрать 10 душ до того, как вы получите 5 ран.



выжившие герои наносят Раны.

Область подсчета очков (3) находится в стороне от подземелья. В этой области лежат карты Героев - лежащие лицом вниз приносят вам Души (золотые кристаллы), а лежащие лицом вверх - Раны (капли крови). В подземелье может быть максимум пять видимых комнат. Когда у вас первый раз появляется пятая комната - ваш босс “получает уровень” (срабатывает соответствующая способность).

Карты Героев

Герои - ключевой ресурс игры. Каждый ход герои приходят "в город" в поисках приключений.

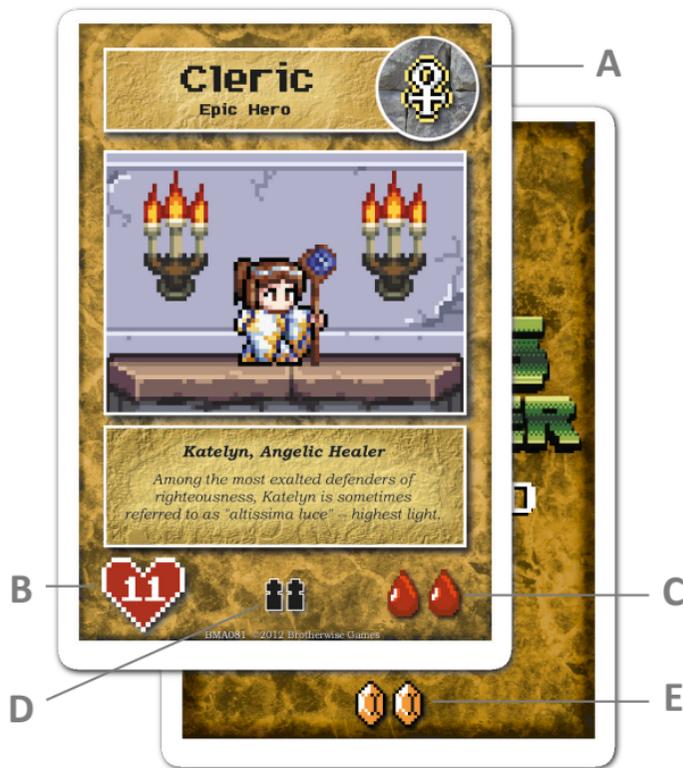
- A. **Значок сокровищ:** Вид сокровищ, который привлекает этого героя.
- B. **Здоровье:** Количество урона, которое может выдержать герой перед смертью.
- C. **Рана:** Если обычный герой выживает в вашем подземелье, он остается лежать в открытую и считается как одна Рана.
- D. **Значок игроков:** Обозначает, что эта карта используется при игре вдвоем, втроем или вчетвером.
- E. **Душа:** Если обычный герой умирает в вашем подземелье, он переворачивается лицом вниз и считается, как одна Душа.



Карты эпических героев

Эпические герои в два раза более опасны, но и награда за них в два раза выше! Эпические герои появляются после того, как закончатся все обычные.

- A. **Значок сокровищ:** Вид сокровищ, который привлекает этого героя.
- B. **Здоровье:** Количество урона, которое может выдержать герой перед смертью.
- C. **Раны:** Если эпический герой выживает в вашем подземелье, он остается лежать в открытую и считается как две Раны.
- D. **Значок игроков:** Обозначает, что эта карта используется при игре вдвоем, вдвоем или вчетвером.
- E. **Души:** Если эпический герой умирает в вашем подземелье, он переворачивается лицом вниз и считается, как две Души.



Карты комнат

Ваше подземелье состоит из комнат, которые мают и губят несчастных героев. Вы можете строить новую комнату каждый ход, увеличивая их число до максимальных **пяти**.

- A. Значок комнаты:** Обычные комнаты отмечены серебряными значками. Рисунок на значке обозначает тип комнаты:



- Комната с монстром



- Комната с ловушкой

- B. Свойство:** Пока карта находится в игре, текст карты считается активным.
- C. Урон:** Каждый раз, когда герой заходит в комнату, он получает указанное число урона. Когда число урона станет равным или превысит здоровье героя, он умирает.
- D. Сокровища:** Значок сокровищ показывает, какой тип героя привлекает эта комната. Когда игроки сравнивают число сокровищ, считается каждый видимый значок сокровищ.



Карты продвинутых комнат

Продвинутые комнаты - это “улучшения”, которые можно строить только поверх обычных комнат **при совпадении хотя бы одного значка сокровищ**. Они обладают более мощными свойствами и отмечаются золотым значком.

- A. Значок комнаты:** Золотой значок обозначает продвинутую комнату, т.е. комнату с чем-то опасным:



- Комната с опасным монстром



- Комната с опасной ловушкой

- B. Свойство:** Текст на карте. Этот текст является примером свойства, которое игрок может задействовать, оплатив его стоимость.
- C. Урон:** Каждый раз, когда герой заходит в комнату, он получает указанное число урона. У продвинутых комнат значение урона, как правило, выше.
- D. Сокровища:** Значок сокровища показывает, какой тип героя привлекает эта комната. Продвинутые комнаты строятся только поверх обычных или продвинутых комнат, у которых хотя бы один значок сокровищ совпадает с их собственным.



Карты заклинаний

Заклинания это то, чем ваш МонстроБосс может влиять на происходящее в вашем подземелье... и за его пределами! После начала игры вы берете новые заклинания только в случае, если карта позволяет вам это сделать.

Во время хода можно играть любое число заклинаний. Сыгранные заклинания уходят в сброс.

- А. Текст:** Текст карты, описывающий ее эффект.
- В. Значок фазы:** Этот значок показывает, во время какой фазы можно играть карту (Молоток - фаза Строительства, Топор - фаза Приключений, два значка - в одну из них).

Заклинания можно играть как во время своих фаз Строительства и Приключений, так и во время фаз соперников. Если вы “активный игрок” (т.е. вы строите комнату или герои идут через ваше подземелье), то эффект от ваших заклинаний учитывается в первую очередь. Заклинания и эффекты других игроков учитываются в порядке убывания ХР.



Карты боссов

Карта вашего босса олицетворяет собой величайшего злодея, затаившегося в конце подземелья... вас! Несмотря на то, что на карте есть значок сокровищ, она **не** считается комнатой: ее нельзя сломать или деактивировать и она не наносит урона.

- A. **Значок босса:** Обозначает, что это карта босса.
- B. **Способность босса:** На карте босса есть мощная способность - получение уровня". Она срабатывает сразу после фазы строительства, во время которой размер вашего подземелья впервые достигает пяти комнат.
- C. **XP:** Это значение определяет первого игрока, а также используется для определения приоритета в случае ничьей.
- D. **Сокровища:** Сокровище с карты босса добавляется к общей сумме сокровищ игрока.

Способность "получение уровня" срабатывает один раз за игру, когда ваше подземелье достигает максимальной длины в пять комнат (не считая босса). Чтобы отметить, что способность была использована, используйте какой-нибудь жетон. Эта способность (равно как и любые другие эффекты строительства) учитывается в порядке убывания XP.



Подготовка к игре

Подготовка колод

Для игры вам потребуется следующее:

- 75 карт комнат
- 30 карт заклинаний
- 9 карт боссов
- 21-41 карта героев (см. ниже)

Количество карт героев, которое используется в игре, зависит от количества игроков:



2 игрока: 13 героев, 8 эпических героев



3 игрока: 17 героев, 12 эпических героев



4 игрока: 25 героев, 16 эпических героев

При игре вдвоем уберите все карты со значками “три игрока” и “четыре игрока”. При игре втроем уберите карты со значками “четыре игрока”. После этого перемешайте все колоды по отдельности.

Выбор боссов

Перемешайте карты боссов и в случайном порядке раздайте каждому игроку по одной карте. Карты боссов вскрываются, и игрок с наибольшим значением ХР становится первым игроком (далее игра идет по часовой стрелке).

Подготовка места

Игроки выкладывают свои карты боссов на стол. Карты комнат будут выкладываться слева от карты босса, а полученные раны и души - справа от нее.

Разместите колоды героев, эпических героев, комнат и заклинаний так, как показано на стр. 13 (“Пример подготовки к игре”).



Подготовка к игре

Стартовая рука

Игроки берут по 5 карт комнат и по 2 карты заклинания, после чего выбирают и сбрасывают по 2 карты. Игроки делают свой выбор одновременно и держат сброшенные карты лицом вниз до тех пор, пока все игроки не определятся с выбором.

Строительство первой комнаты

Перед началом первого хода игроки могут построить по одной комнате.

Чтобы “построить” комнату, положите карту комнаты лицом вниз, слева от карты босса. Когда все игроки выложили карты, они одновременно вскрываются. Если комната обладает эффектом “при строительстве этой комнаты”, он тут же срабатывает. Если таких эффектов несколько, то первым он срабатывает у игрока с наибольшим значением ХР.

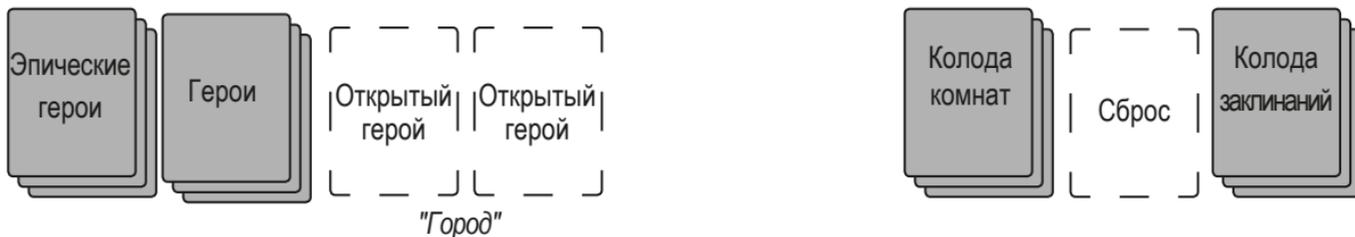
После этого подготовка к игре считается завершенной и начинается первый ход.



Игра в темную

Почему комнаты играют в темную? Потому, что никто не должен знать, какую карту вы будете играть. Например, в городе стоит Воин, а у вас и у вашего соперника в подземелье по одному воинскому сокровищу. И пока не вскроются карты, никто не узнает, в чью пользу разрешится эта ничья. Играя в темную, становится не так важно, кто строит комнаты первым, а когда карты вскрываются, чьи-то планы обычно оказываются сорванными.

Пример подготовки к игре



Ход игры

Начало хода

Во время фазы “Начало хода” происходит следующее:

- **В городе появляются герои:** Вскройте карты героев (по одной на каждого активного игрока). Как правило, все обычные герои должны быть вскрыты перед вскрытием эпических.
- **Каждый игрок берет карту:** Игроки берут по одной карте из колоды дверей.

Во время этой фазы нельзя использовать заклинания, карты комнат и активируемые свойства.

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



Фаза строительства



Во время этой фазы у игроков есть возможность построить по одной комнате. Что бы это сделать, положите в свое подземелье карту (лицом вниз).

Комнату можно разместить в одном из двух мест:

- **Слева от крайней левой карты.** Во время подготовки к игре положите свою первую комнату слева от карты Босса. В дальнейшем стройте дополнительные комнаты слева от нее. Вы можете построить максимум пять видимых комнат.
- **Поверх существующей комнаты.** Обычные комнаты можно строить поверх любых комнат. Продвинутые комнаты - только поверх комнат с общим значком сокровищ.

Игрок с большим значением ХР ходит первым, далее - по часовой стрелке. Пока вы размещаете свою комнату, вы считаетесь “активным игроком”.

Фаза строительства (продолжение)

Во время этой фазы вы можете использовать свойства карт и играть заклинания, помеченные символом молотка. Эффект карт активного игрока всегда действует первым, эффекты остальных игроков - в порядке уменьшения ХР.

После того, как все игроки получили шанс построить комнату, все одновременно переворачивают карты комнат. Теперь эти комнаты считаются "построенными" и срабатывают свойства "построив эту комнату". В спорных случаях свойства срабатывают в порядке уменьшения ХР.

Постройка поверх

При строительстве комнат обращайте внимание на содержащиеся в них сокровища, т.к. они ограничивают возможности по постройке продвинутых комнат. Комнаты с несколькими видами сокровищ (с золотым фоном), как правило, наносят меньше урона, но делают ваше подземелье более универсальным.

И не забывайте, что обычную комнату можно построить поверх любой другой, независимо от вида сокровищ.



Где можно построить
Гнездо Драколича?



Здесь! Символ клериков
совпадает с Темным Алтарем.



Здесь! Один символ
сокровищ совпадает с
Камерой пыток.



Не здесь! На Фабрике
Голомов нет сокровищ
клериков.



Ход игры (продолжение)

Фаза заманивания

Во время этой фазы игроки заманивают героев в свои подземелья. Фаза состоит из следующих шагов:

- **Сравнение числа сокровищ:** Для каждого героя в городе подсчитайте число сокровищ соответствующего вида в каждом подземелье. Добавьте ранее активированные эффекты свойств комнат и заклинаний.
- **Заманивание:** Героя привлекает подземелье с наибольшим числом сокровищ соответствующего вида и он идет к его входу (поместите карту героя рядом с крайней левой картой этого подземелья).
- **Ничья:** В случае ничьей или если у игроков нет сокровищ нужного вида, герой остается в городе до следующего хода.

Во время этой фазы **нельзя** активировать свойства комнат или играть заклинания.

Если в подземелье игрока идут несколько героев, то они приходят в том же порядке, в котором появились

из колоды героев. После того, как все герои будут распределены, начинается фаза Приключений.

“Героические” пробки

Если никому из игроков не удалось заманить героя в свое подземелье (из-за отсутствия нужных сокровищ или в случае ничьей), то он остается в городе. Но на следующем ходу в город придут новые герои, и если ничья сохранится, то герои начнут заполнять город! И как только ничья решится в чью-то пользу, вся эта толпа героев отправится в “выигравшее” подземелье, что сильно увеличивает ставки. Управление “поток” героев во время фазы заманивания - одна из ключевых стратегий в игре!



Пример фазы заманивания

Здесь представлен фрагмент игры двух игроков, в тот момент, когда колода обычных героев еще не закончилась. На начало фазы заманивая в городе присутствуют три героя.

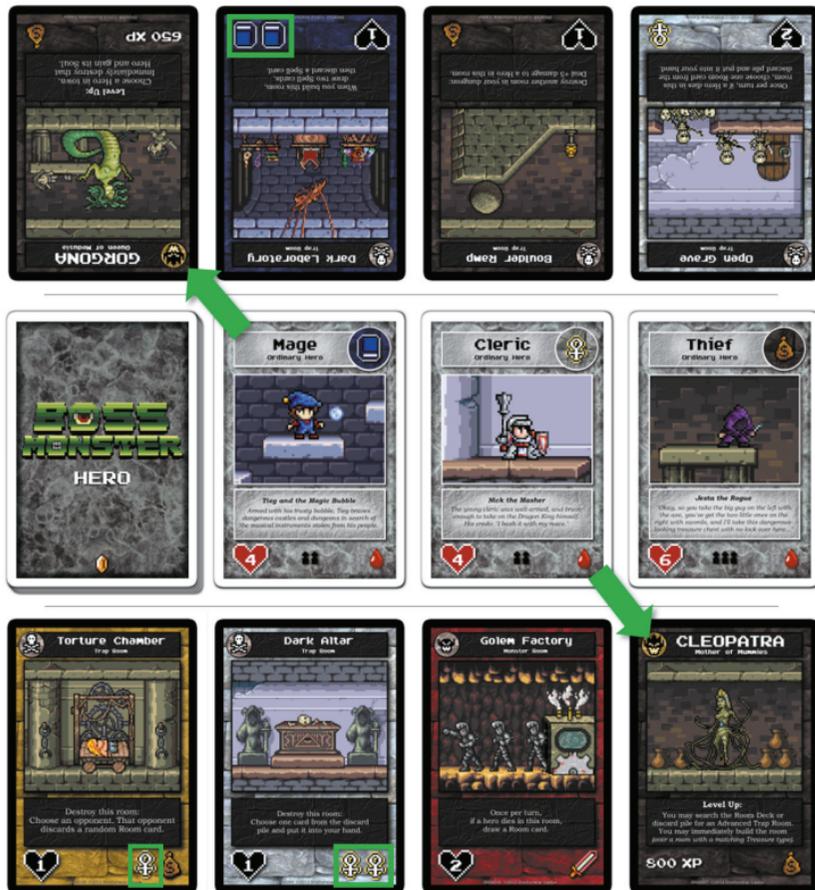
В подземелье 1го игрока находятся:

- 1 сокровище для клериков
- 2 сокровища для магов
- 0 сокровищ для воинов
- 2 сокровища для воров

В подземелье 2го игрока находятся:

- 3 сокровища для клериков
- 0 сокровищ для магов
- 1 сокровище для воинов
- 2 сокровища для воров

1й игрок заманивает Мага, 2й игрок заманивает Клерика, а Вор остается в городе. В следующем ходу в город придут два новых героя и ситуация может измениться.



Ход игры (продолжение)

Фаза приключений

Во время этой фазы герои “нападают” на подземелья, а игроки с ними “борются”. По очереди, начиная с первого игрока, игроки, в чьи подземелья пришли герои, выполняют следующие шаги:

- **Герой заходит:** Начиная с первого героя, который подошел ко входу в подземелье, герои начинают по очереди двигаться сквозь него.
- **Комнаты наносят урон:** Заходя в каждую из комнат, герой получает указанное число урона (независимо от вида находящихся в ней сокровищ).
- **Смерть:** Когда сумма полученного урона становится равной или превышает здоровье героя, он умирает. Положите карту этого героя лицом вниз в область подсчета очков, увеличивая тем самым общее число поглощенных Душ.
- **Выживание:** Если вам не удалось убить героя за счет урона или другим способом до того, как он дойдет до босса, положите его карту лицом вверх в область подсчета очков, увеличивая тем самым общее число полученных Ран.

Во время этой фазы игроки могут играть заклинания или способности, помеченные значком топора. Играть заклинания может любой, не обязательно активный игрок, но в первую очередь учитываются эффекты заклинаний и способностей именно активного игрока.

Все убитые или выжившие Герои кладутся в зоны подсчета очков. Ход заканчивается после того, как все герои будут распределены.

Порядок героев

В некоторых случаях порядок расположения героев может быть важен. Герои перемещаются по правилу “первый пришел - первый ушел”. Чтобы отслеживать это, выкладывайте новых героев рядом с колодой. Чем ближе карта лежит к колоде - тем дальше герой находится в игре. После того, как он уйдет в подземелье, сдвиньте карты ближе к колоде, заполнив освободившееся место. Помните, что новые герои приходят в город в начале каждого хода.

Ход игры (продолжение)

Фаза завершения хода

В конце хода срабатывают все эффекты со словами “до конца хода”. Все деактивированные комнаты возвращаются в вертикальное положение.

В случае, если какие-либо герои получили урон во время фазы приключений, но за счет свойств карт вернулись в город или ко входу в подземелье, полученный ими урон не переносится на следующие ходы (т.е обнуляется).

Во время этой фазы нельзя играть заклинания или активировать свойства комнат.

Коллективная игра

Если в игре принимают участие более двух игроков, то когда один из них проигрывает, его карты откладываются в сторону и “выходят из игры”. Они не уходят в сброс и до конца игры с ними никак нельзя взаимодействовать. Количество героев, приходящих в город, не меняется, поэтому конкуренция возрастает.

Конец игры

Игра не заканчивается до тех пор, пока не завершится полный ход и у всех игроков не будет шанса выполнить фазу приключений. После того, как все игроки закончат свои действия, проверьте выполнение следующих условий:

- Если игрок закончил ход с 5 и более ранами, он проигрывает (независимо от числа душ).
- Если игрок закончил ход с 10 и более душами (и ран у него меньше 5), он побеждает в игре.
- Если все остальные игроки выполняют указанные выше условия победы или проигрыша, то каждый из них вычитает число своих ран из числа своих душ. Побеждает игрок с наибольшим результатом.
- Если результат все равно ничейный, то побеждает игрок с меньшим значением ХР.

Теперь перемешайте колоды, раздайте новых боссов и сыграйте еще раз!

FAQ

Продвинутые комнаты с монстрами можно строить только на обычных комнатах с монстрами, а продвинутые комнаты с ловушками - только на обычных с ловушками? Нет. Постройка продвинутых комнат зависит только от вида сокровищ. Нужно, чтобы совпал хотя бы один вид сокровищ (можно ориентироваться и на цвет фона - у каждого вида сокровищ свой цвет, а у комнат с несколькими видами сокровищ - золотой).

Что делать, если закончилась колода заклинаний или комнат? Если закончилась одна из колод - сразу же разделите сброс на комнаты и заклинания, перетасуйте их и сформируйте новые колоды. Ничто не может прервать этот процесс.

Если нужно поменять местами комнаты в подземелье, то что делать с комнатами, построенными поверх других? Комнаты в стопках перемещаются вместе, т.е. вы можете поменять местами любые стопки, но не можете поменять порядок карт внутри стопки. Верхние (видимые) комнаты не меняются.

В игре есть правило “mulligan”? Да. Если вам пришла полная рука продвинутых комнат или все комнаты с сокровищами одного вида, то вы можете замешать свою руку обратно в колоду и взять себе новые карты.

Как правильно “сбросить случайную карту”? Просто покажите сопернику свои карты (рубашкой к нему) и предложите ему выбрать одну из них.

Можно ли смотреть на закрытые карты соперника? Вы всегда можете просмотреть карты соперника, лежащие у лицом вниз в зоне подсчета очков. Смотреть на лежащие в темную карты комнат соперника нельзя.

Когда свойства комнат считаются активными? Свойства комнат активны, когда комната находится в игре, видна и не деактивирована. Когда вы строите комнату, любые свойства комнаты, находящейся под ней, перестают действовать. Например, вы не берете карту, когда строите комнату с монстрами поверх Зверинца чудовищ.

Сложный режим

Игра предназначена для широкого круга игроков и в первую очередь представляет из себя соревнование в том, кто быстрее наберет необходимое число душ. Смерть от ран в игре происходит не так часто.

Но более опытные геймеры могут увеличить сложность игры. Для этого просто нужно убрать из колоды всех обычных героев со здоровьем 4. Таким образом не получить раны на первых этапах игры станет значительно сложнее, а эпические герои появятся в городе гораздо раньше.

Варианты игры

Хотите узнать другие варианты игры в Boss Monster? Присоединяйтесь к сообществу фанатов игры на boardgamegeek.com и bwisegames.com! Игроки придумывают самодельные карты, варианты правил для игры в одиночку или большой компанией и многое другое. Подключайтесь к обсуждению!

Список терминов

Активируемое свойство: Любой эффект, который требует от игрока заявить о его использовании или оплатить это использование. (Например, свойство “сломайте эту комнату” всегда относится к активируемому). Постоянно действующие свойства и свойства “построив эту комнату” не считаются активируемыми.

Строительство: Свойство “построив эту комнату” срабатывает только если комната построена, а не вскрыта по другим причинам (например, если комната над ней разрушена). Вы можете построить одну комнату за ход, вы не можете менять комнаты местами во время строительства (если на карте не сказано иное), и вы можете построить в подземелье максимум пять видимых комнат.

Отмена: Заклинание или свойство, “отменяющее” заклинание, позволяет прервать заявленное заклинание, даже если вы не активный игрок. Отмененное заклинание не срабатывает и уходит в сброс. Заклинание также отменяется, если его цель уничтожается (или выводится из игры иным способом) более высокоприоритетным эффектом. Как только цель заклинания озвучена, изменять ее нельзя.

Урон: Комнаты наносят урон (обозначенный цифрой в сердечке в нижнем левом углу карты).

Список терминов

Деактивация: Деактивированная комната поворачивается боком до конца хода. Пока она деактивирована, игнорируйте любой урон, сокровища или свойства, обычно связанные с этой комнатой. Эффекты, которые связаны с числом комнат в вашем подземелье, не учитывают эту комнату. Поверх этой комнаты нельзя строить другие комнаты. Деактивированную комнату нельзя разрушать. Считайте эту комнату “пустой клеткой”, т.е. карты, лежащие по обе стороны от нее не считаются соседними. В конце хода комната вновь активируется.

Смерть: Герои могут умереть из-за получения урона, заклинаний или эффектов комнаты. Герой, который не выжил в подземелье, считается “мертвым” и кладется в зону подсчет очков лицом вниз. Комната, в которой здоровье героя упало до нуля, считается комнатой, в которой он “умер”.

Сломать: “Сломанная” комната уходит из игры в сброс. Если под ней находилась другая комната, она становится открытой (но не считается сломанной или построенной). Если в результате этого в подземелье получается “дырка”, то все карты сдвигаются вправо (в сторону босса), чтобы закрыть разрыв. Вы можете сломать комнату только если карта позволяет вам это сделать.

Сбросить: Карта “сбрасывается”, если игрок должен убрать ее с руки и положить в сброс. Как правило, эффект, который заставляет игрока сбросить карту, позволяет выбрать, что именно сбрасывать. Но если на карте сказано “сбросить случайную карту”, то выбрать не получится - случайный выбор делает соперник.

Вход: Вход в ваше подземелье - это область слева от вашей крайней левой комнаты. (Если вы строите новую комнату, герои на входе в ваше подземелье сдвигаются влево). В начале фазы приключений герои входят в подземелье в том порядке, в котором они появились в городе.

Лицом вниз: Карты играют лицом вниз, чтобы скрыть информацию, содержащуюся на них. Во время фазы строительства комнаты играют лицом вниз, после чего одновременно вскрываются. На картах, лежащих лицом вниз, нельзя строить дополнительные комнаты.

Рука: Другие игроки не могут смотреть карты в вашей руке, если эффект какой-нибудь карты не говорит обратного. Ограничений на число карт в руке (минимального или максимального) нет.

Список терминов

Лечение: Если карта позволяет вам “вылечить” рану, вы можете перевернуть лицом вниз одну карту героя, лежащую в области подсчета очков. Теперь она приносит не рану, а душу. Если у вас в области подсчета очков лежит эпический герой, то вы можете использовать эффект лечения, чтобы поменять две раны на две души.

Здоровье: Здоровье героя - это его способность переносить урон. Как только здоровье героя падает до нуля, он умирает (см. Смерть).

Герой: Когда на карте написано “обычный герой”, то подразумевается карта с серебряным фоном (неэпическая). Под “эпическими героями” подразумеваются исключительно карты с золотым фоном. В случаях, когда тип героя (“эпический” или “обычный”) не указан, то подразумевается любой из типов.

Получение уровня: Это свойство срабатывает, когда число комнат (без учета босса) в вашем подземелье впервые достигает 5, в тот момент, когда вскрывается пятая комната и до срабатывания свойств “построив эту комнату”. Если во время одного хода уровень получают несколько боссов, то они срабатывают в порядке уменьшения XP. Свойство активируется только один раз за игру и дальнейшие перестройки подземелья на него не влияют.

Монстр: Комната с монстром это комната с серебряным или золотым значком монстра в верхнем левом углу карты. Учитывается при определении эффекта карты, ссылающейся на “комнаты с монстрами”.

Обычный: “Обычный герой” означает “не эпический герой”, а “обычная комната” - “не продвинутая комната”. Когда в тексте карты сказано “герой”, это означает “обычный или эпический герой”, если не сказано иного. Это же относится и к комнатам - “комната” означает “обычная или продвинутая комната”, если не сказано иного.

Найди: Если какой-либо эффект позволяет игроку найти карту в колоде заклинаний или комнат, то после этого игрок должен перемешать колоду.

Ловушка: Комната с ловушкой это комната с серебряным или золотым значком ловушки в верхнем левом углу карты. Учитывается при определении эффекта карты, ссылающейся на “комнаты с ловушками”.

XP: Значение XP, указанное на карте босса, определяет, кто из игроков начинает игру и кто ходит первым в начале каждой фазы. Во всех ситуациях, когда важен порядок хода, приоритет отдается игроку с большим значением XP.

Создатели Игры

Boss Monster[™] is dedicated to John & Sandra O'Neal.

Lead Designer: Johnny O'Neal

Co-Designer: Chris O'Neal

Playtest Leads: Dave Baker, David Chang, Zach Evans, Will Oberkrom, Keith Baker

Pixel Artists: Katrina Guillermo, Francisco Coda, Kyle Merrit, Beau Buckley, David Nyari, Alexander Olsen, Andres Sanabria

Printers: Panda Game Manufacturing

Special Thanks: Beverly O'Neal, Victoria O'Neal, Quixotic Transmedia, David Gregg

Boss Monster Producers

5th Wall Gaming, The Adventurers Guild, Spyke Alexander, Dave "Rookie" Anderson, anpu13, John "JaYDAnGeL" Angeles, John Arana, Brian Athos, Auturkis, Christopher Bailey, Mark "Vegas Boss" Baker, Michael Maxwell Baldovin, Collin A.D. Ball, Alfredo Barraza, Chris Baublitz, James "G3l4t1n0u5" Beasley II, Brian Reber Belida, Sven "DOC" Berglowe, Joshua Richard Besaw, Joshua J Boetcher, H. Tyrone Boyd, Donald John

Breck, Jr., Shawn Elizabeth Bridgeman, Stephen Broder, Kris "SantanzChild" Brown, Michael F. Brown, Ralph Rodney Cabezas, Corey Cahill, Alex Calder, Paul Campbell, Frank C. Castro, Kel Cecil, Andy Chen, Charles Cheng, Gina Cheng, Lynn James Cheramie IV, Alexander "Lxndr" Cherry, Chetro, Timothy C. Cooke, Robert Corbett, Crispymayhem, Tyler Cruvey, Hector E. Cruz, Joseph Curry, Zachari Dahrhan, Ricky Dang, O. Rafael Diaz, Jonathan Andrew Doyle, Wes Elliott, Jared Eisenhart, Dale "RandomSelekt" Fassoth, Robert Fincher, Frank Fiol, Kyle Frazier, Miles Ferguson, P. Gelatt, Angelo Gamarra, Joan "Pep-pelin" Gargallo, A Brooklyn Glassbrenner, Glen Green, That Guy, Shelby Hagman, Austin Harley, The Hensch-Cast, Brad Hoeksema, TJ Hufnagel, David Hughart, Kevin Iacoucci, John Idlor, Bryan Johnson, Andrew S. Keen, Kris Ketchersid, Mark Kethlaor, Ben Knuchel, Phillip Krosnar, J.A. Lauritzen, Kristin Lear, Leavitt, Monte W. Lewis, Jonathan Love, Damien 'Entice' Marsh, Nick Matwijczyk, Hex McDonald, Johnathan McNutt, Santiago Mendez IV, Kyle Miller, Eisen Montalvo, @mrabriann, Robert Clifton Muir, Jacob Munford, Brooks "The Beast" Murrell, Nick A. Niemiec, Dustin Norman, Lester Monly Ortiz, John W. Otte, Cpt. Tasty Pants, Charles "Tweek" Patterson, Spencer Penaloza, Garret L Perez, Justin M. Phillips, Michael Poirier, RJ Polacek, Chris Rando, Sarah Reed, Ethan Rex, Daniel Rickman, Tristan Riley, Ryan Robinson, Dan Rodriguez, Michael Rogers,

Создатели игры

James Sandman, JC Sander, Steven Sartain, Scantrontb, Kevin Schantz, Jeremy “Flare” Scherer, D Schmidt, Doug Seipel, Nathaniel Shouse (Hooverfinkle), Shawn Signor, Ryan Skinner, Tim Snow, Samuel Spatt, Greg Steele, A.O.K Steiger, Frederick Stroh, Jr., Matt Stroh, Zithica James Thark, Jared Thibault, Zach Thompson, Dan Van Tran, Roman V., Kevin Vasquez, Justin Velo, Paul Vigar, Randy Warner, Ben “Superfan” Waxman, Camele-Ann White, Aaron Wilkinson, Jeffrey Wong aka JeWo.

Producers - Boss Sponsors

Xyxax: Legend Montgomery, **Draculord:** Anthony “evilgouki” Escasa, **Seducia:** Minh Dai Tran, **Cerebellus:** Mark ‘DT’ Snyder, **Cleopatra:** Chris Keating, **Gorgona:** Vortex Games, Inc., **Robobo:** Ann Deloach Cox, **King Croak:** Brandon Carlson

Producers - Boss Level

Ara “Kira” Barclay, Gao BoLe, Brian Coppola, Eric Cox, Pete Duchak, Brandan Haines, John O’Neal, W. David Shepherd, Chris Von Wahlde

Boss Monster's Golden Dragon

Tremane “Scythe” Barclay



Thanks to everyone who helped make this game happen, especially our amazing Kickstarter backers. For a complete list of *Boss Monster*™ backers, visit us on the web at bwisegames.com.

Ход игры

Начало хода: Вскрываются герои (по одному на игрока), после чего игроки берут по карте из колоды комнат.



Фаза строительства: Каждый игрок может построить по одной комнате. Игроки по очереди выкладывают свои комнаты лицом вниз. Можно играть заклинания со значком молотка. В конце фазы все только что построенные комнаты вскрываются.

Фаза заманивания: Герои идут ко входу в подземелье, в котором больше всего сокровищ соответствующего вида (или остаются в городе, если сокровищ нет или ничья). Заклинания и способности играть нельзя.



Фаза приключений: Герои проходят сквозь подземелья, получая урон и превращаясь в души или раны. Можно играть заклинания со значком топора.

Завершение хода: Если игрок набрал 10 и более душ, он побеждает. Если игрок набрал 5 и более ран, он проигрывает.

