

Boss Monster: Następny poziom. Najczęściej zadawane pytania (FAQ)

Niniejszy dokument zawiera odpowiedzi na pytania dotyczące gry *Boss Monster: Następny poziom*. Znajdziecie w nim korekty, objaśnienia zasad oraz rady, jak najlepiej wykorzystać potencjał gry. W razie jakichkolwiek pytań, na które nie ma odpowiedzi w tym dokumencie, prosimy o skorzystanie z formularza e-mail, znajdującego się u dołu tej strony.

Zmiana jednej zasady

W grze *Boss Monster: Następny poziom* zmienia się tylko jedna zasada i doradzamy, aby korzystać z niej również podczas gry w pierwszą edycję *Boss Monster*.

Gracze nie odrzucają już dwóch kart na początku gry. Zamiast tego:

- Każdy gracz dociąga na rękę 5 kart komnat i 2 karty czarów.
- Należy przygotować stos odrzuconych kart poprzez umieszczenie na nim 4 losowych kart komnat i 2 losowych kart czarów. Karty umieszcza się odkrytą stroną na stosie.

W *Słowniczku* pojawia się też nowe hasło:

Odślonięcie, odśłoń: komnata zostaje odślonięta, kiedy komnata leżąca na niej zostanie zniszczona lub kiedy jakiś inny efekt przesunie ją na wierzch jej stosu komnat.

Boss Monster: Następny poziom wprowadza również mrocznych bohaterów, hybrydowych bohaterów oraz legendarne czary (czary z dwoma zdolnościami do wyboru). Opis na każdej z tych kart stworzono w taki sposób, aby jasno wyjaśniał działanie konkretnej karty.

Łączenie *Boss Monster* i *Boss Monster: Następny poziom*



Boss Monster: Następny poziom można traktować samodzielnie lub jako rozszerzenie do pierwszej edycji gry. Aby połączyć oba zestawy należy:

- Potasować razem talie bossów, komnat i czarów z obu zestawów.
- Odłożyć na bok jeden zestaw kart typowych i legendarnych bohaterów.

Zestawy zaprojektowano w taki sposób, aby rozgrywka przebiegała płynnie podczas wykorzystania wszystkich kart, jednak najciekawszym sposobem ich łączenia jest wybór konkretnych kart, których chcą użyć gracze.

Dobór kart do stylu rozgrywki

Kiedy zapoznacie się już z zestawem *Boss Monster: Następny poziom*, warto spróbować stworzyć własne, idealne połączenie obu zestawów *Boss Monster*. Wydaje Wam się, że jakaś karta jest za mocna? Najlepiej ją wyrzucić. Nikt nie lubi konkretnego czaru? Może warto odłożyć go na bok. Poprzez połączenie najlepszych elementów *Boss Monster* i *Boss Monster: Następny poziom* możecie przeprowadzić unikalną rozgrywkę, dopasowaną do Waszych preferencji. Poniżej znajduje się kilka wskazówek, jak budować najciekawsze połączenia kart:

- Należy zawrzeć 2 wypaśne komnaty na każde 5-6 typowych komnat.
- Należy zawrzeć równą liczbę każdego z czterech rodzajów skarbów (musicie pamiętać o komnatach hybrydowych).
- Należy zawrzeć możliwie równą liczbę komnat pułapek i komnat potworów (to rozsądne, choć nie kluczowe dla gry).
- Jeśli chodzi o bossów, należy zawrzeć możliwie równą liczbę na każdy początkowy rodzaj skarbu (to rozsądne, choć nie kluczowe dla gry).
- Należy zawrzeć 24 typowych bohaterów (i ewentualnie Głupca) oraz 16 legendarnych bohaterów (i ewentualnie Braci Tiki-Riki).
- Należy zachować równowagę pomiędzy symbolami skarbów i wartością obrażeń. Liczbę bohaterów należy dostosować odpowiednio do gry dla 2 i 3 osób.

Najważniejsza spośród powyższych wskazówek dotyczy zachowania równowagi pomiędzy symbolami skarbów. Doświadczeni gracze mogą pominąć tę zasadę i sprawdzić, jak różna liczba rodzajów komnat wpłynie na „ekonomię” konkurencji w grze.

Niezbędnik bohatera



Boss Monster: Następny poziom jest całkowicie zgodny z rozszerzeniem *Niezbędnik bohatera*. Gracze mogą wykorzystywać karty przedmiotów osobno z *Boss Monster*, *Boss Monster: Następny poziom* lub po połączeniu obu zestawów.

Rozgrywki na większą liczbę graczy

Boss Monster: Następny poziom jest przygotowany dla 2-4 graczy. Jeśli jednak posiadacie również zestaw podstawowy, możecie grać nawet w 5-6 osób. Poniżej znajduje się kilka nieoficjalnych wskazówek związanych z rozgrywką wieloosobową:

- Podczas gry należy wykorzystać wariant Nieskończone życia, opisany na 17 stronie *Instrukcji*. W tym wariancie gracze nie są eliminowani w momencie otrzymania pięciu ran. Gra kończy się wraz z końcem rundy, podczas której w taliach bohaterów nie zostały żadne karty. Zwycięzcą zostaje gracz, który posiada największą sumę dusz pomniejszoną o liczbę ran.
- Grę 5-osobową należy rozpocząć ze wszystkimi typowymi i legendarnymi bohaterami z jednego zestawu. Następnie należy powiększyć liczbę typowych bohaterów poprzez dodanie po jednym kapłanie, wojowniku, magu i złodzieju posiadającym 4 życia, a liczbę legendarnych bohaterów – poprzez dodanie po jednym kapłanie, wojowniku, magu i złodzieju posiadającym 11 żyć.
- W grze 6-osobowej oprócz powyższych bohaterów należy też dodać do typowych bohaterów po jednym kapłanie, wojowniku, magu i złodzieju posiadającym 6 żyć.

Omówienie działania kart

Karty z zestawu *Boss Monster: Następny poziom* zostały opisane w dokumencie *Zasady zaawansowane i najczęściej zadawane pytania*. Dla Waszej wygody poniżej przypominamy karty z zestawu *Boss Monster: Następny poziom*. Jeśli danej karty nie ma w poniższym spisie, oznacza to, że jej zasady uznano za jasne i nie wymagają dalszego komentarza. W razie dodatkowych pytań prosimy o kontakt za pośrednictwem e-maila.

Aleja barbarzyńców

Jeśli masz na ręce jakiegokolwiek karty czarów, kiedy zbudujesz tę komnatę, musisz wybrać i odrzucić jedną z nich. Jeśli nie masz na ręce żadnych czarów, możesz zbudować tę komnatę bez konieczności ponoszenia jakichkolwiek kar.

Barbarzyńca

Zdolność tego bohatera można aktywować tylko raz na rundę. Kilku przeciwników nie może aktywować tej zdolności.

Bracia Tiki-Riki

Jeśli dwóch graczy remisuje (ma taką samą liczbę dusz pomniejszoną o liczbę ran), Bracia Tiki-Riki pozostają w mieście. Jeśli Twoja gra zawiera dwa egzemplarze tej karty, należy odłożyć na bok jedną z nich.

Cyngiel

Zdolność tego bohatera można aktywować tylko raz na rundę. Kilku przeciwników nie może aktywować tej zdolności.

Dawać go!

Pierwsza zdolność tej karty odnosi się do wartości życia bohatera w momencie, kiedy rzucasz ten czar. Przykładowo, bohater o wartości życia 8, który otrzymał już 5 obrażeń w Twoich podziemiach, może być wyeliminowany tym czarem w ostatniej komnacie Twoich podziemi.

Docent Czas-Zginalski, Szalony alchemik

Ponieważ ta karta neguje efekt, jej zdolność ma pierwszeństwo, nawet jeśli zostanie zagrana przez nieaktywnego gracza.

Ponieważ negujący efekt tej karty to zdolność karty, a nie czar, nie może być zanegowany Przeciwczarem.

Doktor Strach-Wróbelski, Ambasador grozy

Podobnie jak w przypadku każdej aktywowanej zdolności, nie możesz aktywować tej zdolności po ujawnieniu komnat. Oznacza to, że możesz użyć tej zdolności dopiero w rundzie następującej po Twoim awansie.

Ta zdolność ma wpływ wyłącznie podczas fazy przynęty. Nie uniemożliwia ona innym efektom, na przykład karcie Na ratunek, położenia bohatera przed wejściem do podziemi.

Druid

Druid otrzymuje dodatkowe życie, kiedy znajdzie się przed wejściem do Twoich podziemi. Wartość życia Druida należy nieustannie aktualizować w oparciu o liczbę kart czarów na Twojej ręce. Premia zmniejsza się natychmiast, kiedy zostanie rozpatrzony (lub zanegowany) czar, a zwiększa się, kiedy dociągasz kartę czaru.

Elżbieta B., Wampiryczna hrabina

Musisz użyć tej zdolności w rundzie, w której awansujesz (nie możesz jej zachować na późniejszą rundę).

Podobnie jak w przypadku innych efektów leczących, powoduje on zastąpienie Twojej rany wartością duszy bohatera, którego kartę zakryłeś.

Jeśli na swoim obszarze punktacji masz legendarnego bohatera, kiedy awansujesz, możesz wybrać go jako cel tej zdolności i zakryć jego kartę.

Fyki-Myki, Małpa-ludojad

Ta premia do obrażeń jest aktywna tylko, jeśli masz trzy rany. Jeśli efekt leczący lub inny spowoduje, że wartość Twoich ran spadnie poniżej trzech, ta zdolność stanie się nieaktywna aż do chwili, gdy znowu będziesz miał trzy rany.

Ta premia do obrażeń nie jest aktywna, jeśli ostatnia komnata w Twoich podziemiach jest dezaktywowana.

Gabinet luster

Jeśli czar zostanie zagrany, ale zanegowany (na przykład efektem karty Przeciwczar), nie aktywuje tej zdolności.

Generator żywołaków

Jeśli zagrasz czar, kiedy bohater będzie w tej komnacie, ta komnata najpierw zada obrażenia (otrzymując +X za każdą kartę czaru na Twojej ręce, wliczając tę, którą zaraz zagrasz).

Grajdół czarozłama

Jeśli czar zostanie zagrany, ale zanegowany (na przykład efektem karty Przeciwczar), nie aktywuje tej zdolności.

Jaskinia lodoperzy

Należy przeczytać pełny opis terminu „dezaktywowanie” ze *Słowniczka (Instrukcja, s. 18)*.

Jeśli dezaktywujesz komnatę podczas fazy budowy, w której miałyby się aktywować zdolność awansu z karty bossa, ta zdolność awansu nie aktywuje się aż do fazy końca rundy, kiedy ta komnata ponownie się aktywuje.

Kadabra, Dżin gry

Musisz użyć tej zdolności w rundzie, w której awansujesz (nie możesz zignorować tej zdolności, ani zachować jej na późniejszą rundę).

Korniki rdzowe

Wartości obrażeń komnaty nie można zmniejszyć poniżej zera.

Lekkoatletyczny tetris

Tak długo, jak ta komnata pozostaje w grze, musisz niszczyć jedną komnatę w swoich podziemiach podczas fazy zakończenia rundy. Możesz zniszczyć Lekkoatletyczny tetris jego własną zdolnością.

Łucznik

Opis na tej karcie brzmi: „Omija ostatnią komnatę Twoich podziemi”. Łucznik nie aktywuje obrażeń ani zdolności tej komnaty. (Jednak ten bohater nie ignoruje symboli skarbu tej komnaty, a Ty możesz wciąż używać jej zdolności, kiedy Łucznik przebywa w innych komnatach podziemi.)

Mag Bojowy

Dopóki ten bohater jest w Twoich podziemiach, otrzymuje +2 życia za każdym razem, kiedy dowolny

gracz zagra czar. Wlicza się w to zarówno gracza, do którego podziemi wszedł Mag Bojowy, jak również przeciwników tego gracza. Mag Bojowy otrzymuje +2 życia z tej zdolności, zanim zostaną rozpatrzone jakiegokolwiek efekty właśnie zagranej karty. Jeśli czar zostanie zanegowany (przykładowo przez efekt karty Strefa antymagiczna), ta zdolność nie jest aktywowana.

Miażdżitsu

Wyrażenie „każda inna widoczna komnata” oznacza wierzch każdego stosu komnat w Twoich podziemiach. Nie dotyczy dezaktywowanych, zasłoniętych czy zakrytych komnat. Jak zwykle, zniszczenie wierzchniej komnaty ze stosu komnat powoduje odsłonięcie kolejnej komnaty z tego stosu.

Na skróty!

Kiedy bohater omija komnatę, przechodzi nad tą komnatą i nie aktywuje żadnych jej obrażeń ani zdolności. Ponieważ traktuje tę komnatę, jakby nie istniała, nie uważa się, jakoby „przetrwiał” ignorowaną komnatę.

Nieumarły sługus

Kartę usuniętą z gry tym czarem należy odłożyć na bok i ignorować do końca gry.

Ponieważ słowo „bohater” może odnosić się do typowego lub legendarnego bohatera, możesz użyć tej karty, aby wyeliminować legendarnego bohatera.

O, tak!

Kiedy poruszasz komnaty efektem tej karty, wpływa ona również na komnaty znajdujące się pod poruszonymi komnatami. „Stosy komnat” zawsze poruszają się razem.

Pieczara grzybołaków

Ponieważ w opisie pojawia się wyrażenie „inna komnata”, Pieczara grzybołaków nie może wybrać za cel samej siebie.

Podziemny ring

Po odkryciu komnaty ze swojej ręki, w celu aktywowania tej zdolności umieszczasz tę komnatę z powrotem na swojej ręce.

Prezent-niespodzianka

W rundzie, w której położyłeś komnatę przy użyciu tej karty, nie możesz już położyć komnaty we własnych podziemiach (chyba, że zagrzasz efekt, który pozwala Ci zbudować dodatkową komnatę, taki jak ten z karty Motywacja).

Kiedy komnata zostanie zbudowana przy użyciu karty Prezent-niespodzianka, wszystkie efekty „kiedy zbudujesz tę komnatę” stosuje się do gracza, którego podziemia zawierają właśnie zbudowaną komnatę.

Przerwa

Kiedy zagrzasz tę kartę, wszyscy bohaterowie przed wejściem do Twoich podziemi pozostają tam do następnej rundy.

Przybądź do mojego zamku

Celem tej karty może być wyłącznie bohater w Twoich podziemiach, ale nie przed wejściem do Twoich podziemi. Przed zagraniem tego czaru musisz rozpatrzyć wszystkie trwające efekty komnaty, do której wszedł dany bohater. Jeśli pierwsza komnata Twoich podziemi posiada wartość obrażeń wyższą niż zero, zadaje obrażenia temu bohaterowi, zanim zagrzasz ten czar.

Potwór na wolności

Kiedy zbudujesz komnatę tym czarem, należy natychmiast zastosować wszystkie efekty „kiedy zbudujesz tę komnatę”.

Punkt ostatniego zapisu

Możesz odzyskać czar ze stosu odrzuconych kart, tylko jeśli znajduje się już na tym stosie, kiedy niszczysz Punkt ostatniego zapisu.

Skarbczyk smoczęcia

Ta komnata ma cztery symbole skarbu bez względu na to, czy zbudujesz ją na komnacie ze skarbem kapłana, wojownika, maga czy złodzieja. (Tylko jeden symbol skarbu z wypaśnej komnaty musi pasować do komnaty, która się pod nią znajduje.)

Strefa antymagiczna

Ponieważ ta komnata neguje efekt, zdolność tej karty ma pierwszeństwo, nawet jeśli zostanie zagrana przez nieaktywnego gracza.

Ponieważ negujący efekt tej karty to zdolność karty, a nie czar, nie może być zanegowany kartą Przeciwczar. Z drugiej strony, może być zanegowany kartą Wścibskie bachory!

Superwydajny!

Bohatera uważa się za „zwabionego” do podziemi, jeśli poruszył się przed wejście do podziemi w ramach efektu fazy przynęty. Jeśli inny efekt, na przykład karta Na ratunek, kładzie bohatera przed wejściem do podziemi, nie liczy się on na potrzeby zdolności tej karty.

Tajny schowek

Dodanie komnacie symbolu skarbu tym czarem pozwala Ci położyć pasującą wypaśną komnatę na tej komnacie.

Jeśli ta komnata zostanie dezaktywowana lub zniszczona, traci dodatkowy symbol skarbu.

Tartak kata

Efekt tej komnaty usuwa symbole skarbów wybranej komnaty. Późniejszy efekt, na przykład karta Tajny schowek, może dać tej komnacie nowe symbole skarbów.

Jeśli symbole skarbów zostaną usunięte podczas fazy budowy, zanim gracz będzie aktywny, nie może on położyć na tej komnacie wypaśnej komnaty.

Jeśli użyjesz tej zdolności na komnacie przeciwnika i ten gracz zbuduje później komnatę na tej komnacie, nowa komnata nie traci swoich symboli skarbów.

Wampir

Zdolność tego bohatera można aktywować tylko raz na rundę. Kilku przeciwników nie może aktywować tej zdolności.

Wiedźma

Zdolność tego bohatera można aktywować tylko raz na rundę. Kilku przeciwników nie może aktywować tej zdolności.

Wieprzysław, Król złodziei

Celem tej zdolności może być legendarny bohater.

Wodotrysk wrózek

Kiedy wartość obrażeń tej komnaty zostanie zmniejszona do zera, późniejsze efekty nie mogą ich zwiększyć do końca rundy.

Ten efekt kończy się, jeśli ta komnata zostanie zasłonięta lub zniszczona.

Wścibskie bachory!

Jeśli gracz powie, że chce użyć zdolności komnaty (na przykład zdolności Strefy antymagicznej lub Korników rdzowych), kiedy Ty jesteś aktywnym graczem, możesz użyć Wścibskich bachorów!, aby zanegować jej efekt.

Druga zdolność tego czaru uniemożliwia graczowi odniesienie zwycięstwa poprzez posiadanie odpowiedniej ilości dusz wyłącznie podczas rundy, w której została zagrana karta Wścibskie bachory! Nie uniemożliwia ona jednak temu graczowi eliminowania bohaterów ani zdobywania dusz. Jeśli w następnej rundzie będzie miał więcej niż dziesięć dusz, odniesie zwycięstwo.

Żal

Kartę usuniętą z gry tym czarem należy odłożyć na bok i ignorować do końca gry.

Inne pytania

Jeśli masz pytania, na które nie znalazłeś odpowiedzi w tym dokumencie, napisz do nas e-mail na adres: jokerline@trefl.krakow.pl