



V 3.2

PREPARAZIONE

- Comporre i mazzi eroi comuni ed epici.
 - L'icona su ogni eroe indica il numero di giocatori.
 - Usare tutti i .
- Disporre i mazzi oggetti, stanze, Incantesimi, eroi comuni, eroi epici.
- Distribuire ad ogni giocatore: 1 Boss, 5 carte stanza, 2 carte incantesimo.
- Scartare le prime 4 carte stanza e 2 incantesimo per creare le rispettive pile degli scarti.
- Ogni giocatore COSTRUISCE (= Pone) una stanza coperta alla sinistra del proprio Boss.
- Partendo dal primo giocatore rivelate la stanza coperta ed attivate gli eventuali effetti.
- Inizia la partita.



N.B.

- Il dungeon può avere al massimo 5 stanze.
- Il **primo giocatore** è colui che possiede il boss con maggiori XP, si prosegue poi seguendo i valori a decrescere.
- Le **stanze base** possono essere costruite sopra o a fianco a **qualsiasi** stanza, anche ad una avanzata.
- Le **stanze avanzate** possono essere costruite solo sopra ad altre con **almeno un tesoro** in comune, **non** si tiene conto del tipo di stanza.
- Il **giocatore attivo ha la priorità** sulle azioni e sugli incantesimi.
- Ci sono **incantesimi** che possono essere usati solo in determinate fasi.
- Varianti di gioco sono a pag. 17 del manuale di BOSS MONSTER 2.



[1] – INIZIO TURNO: Gli eroi arrivano al villaggio



- In ordine di turno, ogni giocatore pesca una carta stanza.
- Rivelare un numero di eroi pari al numero di giocatori ponendoli in sequenza:
 - Iniziare dagli eroi comuni e solo successivamente da quelli epici.
- Rivelare un numero di carte oggetto in base ai giocatori:
 - Da 2 a 3 Giocatori = [nr 1]
 - Da 4 Giocatori = [nr 2]
 - Da 5 a 6 Giocatori = [nr 3]
- Assegnare le carte oggetto iniziando dal primo eroe rivelato o da quello in campo da più tempo tenendo conto quanto segue:
 - L'eroe deve avere la stessa icona tesoro dell'oggetto.
 - Fatto salvo per gli oggetti universali che possono essere assegnati a qualsiasi eroe.
 - Ogni eroe può avere un solo oggetto.
 - Gli eroi con l'icona non possono avere oggetti.
 - Gli oggetti non assegnati rimangono per il prossimo turno.



N.B.

- In questa fase non possono essere utilizzati: Oggetti, Abilità, Incantesimi.



[2] – FASE COSTRUZIONE



- In ordine di turno, ogni giocatore può eseguire le seguenti azioni, in qualsiasi ordine:
 - Può attivare: Un oggetto; Abilità; incantesimo (o).
 - Può costruire una stanza:
 - Giocare una carta stanza coperta alla sinistra della precedente.
 - Giocare una carta stanza coperta sopra ad una esistente.
- I giocatori contemporaneamente scoprono le eventuali stanze costruite coperte e ne attivano l'abilità se vi è presente.
 - Quando un giocatore rivela la 5ª stanza, attiva l'abilità "Level UP" del Boss.



ABILITÀ: PORTABLE / PORTATILE

Alcune stanze riportano questa Abilità; Questo è un potere speciale utilizzabile dal suo proprietario che recita quanto segue:

"Una volta per turno, durante la fase costruzione, puoi riprendere in mano questa stanza"



[3] – FASE RICHIAMO



- Ogni eroe viene posizionato all'entrata del dungeon con più tesori di suo interesse.
 - In caso di pareggio l'eroe:
 - Da 2 a 4 Giocatori = [Rimane al villaggio]
 - Da 5 a 6 Giocatori = [Vengono distribuiti tra i giocatori in pareggio] (Quelli in eccesso rimangono al villaggio).



TESORI

Considerare tutte le carte che presentano tutti e quattro simboli

tesori come se avessero anche l'icona artefatto



[4] – FASE AVVENTURA



- In ordine di turno, gli eroi affrontano uno alla volta il dungeon mantenendo l'ordine di arrivo.
 - Quando un eroe entra applica la sequenza qui di seguito:
 - Attiva l'abilità della stanza.
 - Viene inflitto il danno all'eroe pari a quanto indicato sulla stanza .
- Ogni giocatore può attivare: Un oggetto; Abilità; Incantesimi (o):
 - Prima che l'eroe entri nel dungeon.
 - Dopo che l'eroe ha subito danni.
 - Prima che l'eroe entri nella stanza successiva.
- COSA PUÒ ORA ACCADERE:**
 - L'eroe viene sconfitto nella stanza in cui:
 - Ha subito un totale di danni **pari o superiore** ai suoi :
 - Viene girato a faccia in giù nell'area punteggio del Boss ed egli guadagna anime pari ai suoi .
 - Se l'eroe sconfitto possiede un oggetto, questo diventa di proprietà del Boss e viene aggiunto alla sua area punteggio.
 - L'eroe non viene sconfitto se:
 - Arriva fino al Boss con un totale di danni **inferiore** ai suoi :
 - Viene posto a faccia in su nell'area punteggio del Boss ed egli subisce un danno pari ai suoi .
 - Se l'eroe sopravvissuto possiede un oggetto, questo viene posto a faccia in giù nell'area punteggio del Boss che ha subito il danno.



VARIANTE: COMLOTTO

Se alla fine del turno un giocatore non ha ottenuto anime può pescare una carta stanza o incantesimo.

VARIANTE: DUNGEON DA 7 STANZE (HOME RULE)

In questa variante i giocatori potranno costruire stanze nel proprio dungeon fino ad averne 7.

- Il potere del boss non si attiva quando costruisci la 6ª o 7ª stanza.
- Il potere di Lvl UP del boss si attiva ogni qualvolta il giocatore costruisce la 5ª stanza (solamente la 5ª).



[5] – FINE TURNO



- Gli effetti "fino alla fine del turno" si completano e terminano.
- Le stanze disattivate tornano attive.
- Boss sconfitti?** Vengono controllati i danni totali dei Boss:
 - Da 2 a 4 Giocatori = 5 danni il Boss è eliminato.
 - Da 5 a 6 Giocatori = Non vi è eliminazione.
- Vi è un vincitore?** Vengono controllate le anime totali guadagnate:
 - Da 2 a 4 Giocatori = Il Boss con almeno 10 anime vince.
 - Da 5 a 6 Giocatori = Vince il Boss col risultato maggiore dato dalle sue anime meno i danni .

N.B.

- In questa fase non possono essere utilizzati: Oggetti, Abilità, Incantesimi.
- Se non vi sono vincitori si ricomincia dal punto [1].
- Se più boss hanno almeno 10 anime :
 - Vince chi ha il risultato maggiore:
 - TOTALE ANIME meno TOTALE DANNI .
 - In caso di ulteriore pareggio, vince il Boss con minori XP.

