

Boss Monster: La Rivincita degli Eroi

La Rivincita degli Eroi è la prima, mini, espansione geolocalizzata per **Boss Monster**, gioco di carte, edito dalla **Fever Games**, che si ispira ai videogiochi per console degli anni '90. **Ne avevamo parlato sia io che TeOoh in ben due occasioni.** Il gioco base ci vede nei panni di crudelissimi Boss di un pericoloso dungeon intenti a collezionare le anime dei malcapitati eroi decisi ad avventurarsi nelle sue profondità. Per perseguire questo macabro scopo noi, i Boss, possiamo avvalerci di *Carte Incantesimo* e *Carte Stanza* (sia di tipo Mostro che di tipo Trappola) al fine di preparare la peggiore accoglienza possibile ai nostri *valorosi* ospiti. Ecco, dunque, che in soccorso dei "buoni" arrivano le **Carte Oggetto**, novità principale di questa espansione, utili a rendere gli eroi ancora più tosti da battere ma anche più appetibili da eliminare. Infatti le Carte Oggetto, se giunte nelle nostre grinfie ancora attive, potranno fornirci un'ulteriore abilità speciale e renderci, così, ancora più temibili nei confronti dei successivi, sgraditi, visitatori. Basta indugiare dunque e premere lo **Start Button** sul **pad** che andiamo a cominciare.

I – I Componenti ed il loro impiego

La simpatica scatola che ricorda la confezione di un gioco per il *Nintendo Gameboy* contiene 1 Carta riepilogativa (fronte/retro) con le istruzioni d'utilizzo dell'espansione, 20 Carte Oggetto, 4 Carte Stanza Avanzate e 2 Carte Incantesimo.

Le carte non sono telate e vanno imbustate con le **MayDay 63,5 x 88mm (le verdi)**.

Le **Carte Oggetto**, che mantengono lo stesso stile grafico di tutte le Carte del gioco base, possiedono un simbolo "Tesoro" (come le Carte Eroe o le Carte Stanza, sia Base che Avanzate), un nome e due poteri: uno destinato all'Eroe a cui verrà assegnato l'Oggetto ed uno destinato, invece, al Boss se riuscirà ad ottenere l'Oggetto uccidendo il suo portatore all'interno del Dungeon.

Le **Carte Stanza Avanzate** in dotazione sono (nel dettaglio):

- **Fucina Orchesca** (Stanza Mostro): infligge 3 Ferite ad un Eroe ed ha il potere (una volta per turno) di spostare un Oggetto da una Carta Eroe, ancora nel Villaggio, ad un'altra Carta Eroe a scelta.
- **Camera di Sepoltura** (Stanza Trappola): infligge 3 Ferite e permette (una volta per turno) di attivare (girare a faccia in su) una Carta Oggetto nell'Area Punteggio del Boss.
- **Banco degli Artefatti** (Stanza Trappola): infligge 3 Ferite e permette (una volta per turno) di esaurire (girare a faccia in giù) una Carta Oggetto nell'Area Punteggio del Boss per pescare una Carta Incantesimo.
- **Soffitto Magnetico** (Stanza Trappola): infligge 3 Ferite e permette (una volta per turno) di sottrarre la Carta Oggetto all'Eroe che entra nella stanza e piazzarla a faccia in giù nell'Area Punteggio del Boss.

La Carta Incantesimo, in doppia copia, in dotazione nell'espansione è **Scavo**. Da giocare in qualsiasi fase (Costruzione o Combattimento), riattiva (gira a faccia in su) una Carta Oggetto in qualsiasi Area Punteggio.

II – Come si innesta nel gioco Base

All'inizio della fase di Setup inseriamo le nuove Carte Stanza e le nuove Carte Incantesimo nei rispettivi mazzi di pesca. Le Carte Oggetto costituiranno un mazzo a parte da porre vicino a quello degli Eroi nell'area Villaggio. **Una volta rivelate le Carte Eroe verrà rivelata anche 1 Carta Oggetto (2 nelle partite a 4 giocatori) e verrà assegnata all'Eroe con il simbolo Tesoro corrispondente. In caso di parità di simboli andrà assegnata alla Carta Eroe più vecchia.**

Quando l'Eroe entrerà in un *dungeon* si potranno verificare due situazioni:

1. **L'Eroe sopravvive ed arriva sino al Boss:** la Carta Eroe infligge le sue normali ferite al Boss venendo posto sotto di esso. La Carta Oggetto viene posta nell'Area Punteggio del Boss ma a faccia in giù come se l'Oggetto fosse esaurito.
2. **L'Eroe muore prima di arrivare al Boss:** l'Eroe viene sconfitto durante l'esplorazione del dungeon. La Carta Eroe viene posta, normalmente, nell'Area Punteggio del Boss a faccia in giù lasciando in vista il suo valore in "**Cristalli Anima**" mentre la Carta Oggetto, conquistata dal Boss, viene posta a faccia in su pronta per essere usata. **Il Boss può usare il potere dell'Oggetto una sola volta a partita. Quando lo fa gira la carta a faccia in giù.**

III – Impressioni e modifiche Piccola ma significativa iniezione di longevità per un titolo che ha in questa componente forse il suo tallone d'Achille più evidente. Questa è sicuramente la prima di una serie di espansioni (già edite negli Stati Uniti) che contribuisce a diversificare ulteriormente i Boss e l'approccio dei giocatori nella gestione del proprio *dungeon*.

Alcuni oggetti, infatti, renderanno gli Eroi davvero dei brutti clienti ma aumenteranno anche l'interazione fra i giocatori relegata, fino ad oggi, alle sole *Carte Incantesimo*.

Come si gioca. Al centro del tavolo vengono creati quattro mazzi: eroi base, eroi avanzati, incantesimi e stanze. Davanti ai primi due si lascia uno spazio, qui verrà creato il villaggio. Ogni giocatore riceve una carta boss, 5 carte stanza e 2 carte incantesimo. Posto il boss davanti a sé, tutti i giocatori posizioneranno una carta stanza coperta alla sinistra del boss e la scopriranno contemporaneamente. Questo sarà il dungeon iniziale di ogni giocatore.

Ogni round si svolge come segue.

Il villaggio si popola. Vengono scoperte tante carte eroe quanti sono i giocatori, gli eroi epici entrano in gioco una volta esauriti quelli base. Ogni giocatore pesca una carta stanza.

Il dungeon diventa più pericoloso. I giocatori posizionano una stanza coperta (azione opzionale) nel proprio dungeon. La scopriranno tutti allo stesso momento.

Ogni carta stanza riporta diversi simboli, i più importanti sono il numero di ferite che infligge e il tipo di tesori che contiene.

Le stanze possono essere giocate secondo alcune semplici regole: una stanza base può essere giocata in qualsiasi posizione (sempre a sinistra del boss, senza mai cambiare l'ordine delle stanze esistenti), una stanza avanzata può essere costruita solo sopra una stanza con cui condivide almeno un simbolo tesoro. Gli eroi vengono attirati dai tesori. Ogni classe (mago, ladro, guerriero, chierico) ha delle

preferenze e si posizionerà all'ingresso del dungeon con più icone tesoro del proprio tipo. In caso di parità tra più dungeon, l'eroe rimane al villaggio.

Inizia la sfida. Gli eroi entrano, uno alla volta, nel dungeon che hanno scelto. Ogni stanza infligge tanti punti danno quanti indicati nell'angolo in basso a sinistra. Se l'eroe viene sconfitto viene posto coperto alla destra del boss, in caso contrario prosegue nella stanza successiva, fino a incontrare eventualmente il boss e ferirlo. Se l'eroe riesce a superare tutte le insidie del dungeon viene posto alla destra del boss, ma questa volta la carta deve essere scoperta, a indicare che ha colpito il boss. Dopo cinque ferite un boss viene sconfitto e il giocatore verrà eliminato. Gli eroi di secondo livello contano come due anime, ma infliggono anche due ferite.

Fine della partita. La partita finisce quando uno dei boss raccoglie la decima anima oppure quando solo un boss è rimasto in gioco.

Non vi piace la modalità a eliminazione? Nessun problema, si gioca con vite infinite. La partita finirà quando non vi saranno più eroi epici sarà il momento dell'aritmetica. Ogni giocatore sottrarrà al numero di anime raccolte il numero di ferite subite, chi avrà raccolto il numero maggiore di anime sarà dichiarato vincitore. La genialità di tutto questo è l'ambientazione. Boss Monster è un gioco a 8 bit, nel senso che tutte le carte rimandano a un mondo che chi è nato negli anni '80 conosce bene. Icone, illustrazioni, situazioni, tutto riporta a titoli come Super Mario, Zelda, Indiana Jones, Street Fighter, Worms, Monty Python ma anche all'iconografia più moderna, troviamo infatti, ad esempio, Il signore degli Anelli, Harry Potter, i Pokemon e Assassin's Creed.

Boss Monster la rivincita degli eroi L'espansione aggiunge due incantesimi, 4 stanze avanzate e gli oggetti per gli eroi. Al momento di popolare il villaggio vengono rivelati uno o due oggetti (a seconda del numero dei giocatori), verranno assegnati al primo eroe della classe corrispondente. Gli oggetti garantiscono un potere all'eroe che li possiede, ma se l'eroe viene sconfitto, sarà il boss a prenderne il controllo e usarli per il proprio tornaconto.

Se volete un pizzico di novità per le vostre partite a Boss Monster, l'espansione è la scelta giusta. Il fatto poi che la scatola ricordi quella dei giochi del Game Boy e che tutte le carte imbustate (espansione inclusa) riescano a stare nella scatola del gioco base è un ulteriore incentivo ad acquistarla.

La storia. Al villaggio sono presenti diversi chierici, accorsi per le celebrazioni in onore di Patadine, dio del bene e degli stuzzichini fritti. Xyzaz ha un sacco di libri nel dungeon, ha già

attirato subdolamente diversi maghi che non hanno mai fatto ritorno dalle segrete che controlla ed è vicino ad essere incoronato boss dell'anno, il titolo più ambito nella Lega dei Cattivi Cattivissimi. Il suo disappunto è notevole, ma non ha tempo di ordinare ai suoi schiavi di rinnovare il dungeon per renderlo appetibile ai chierici. King Croak ghigna, sta per potenziare il suo dungeon. Quegli stolti chierici non rivedranno mai la luce del sole. Cleopatra incrocia i tentacoli, gli oggetti che ha accumulato nei sotterranei dovrebbero attirare i chierici. Si leva il sole, King Croak con fare tronfio mostra agli altri boss il suo dungeon, ancora più letale del mese precedente, ma Cleopatra ghigna. Nel creare una stanza più potente, Croak ha coperto un simbolo clericale e l'orda di combattenti devoti a Patadine snobba il suo dungeon per affollarsi dinnanzi all'entrata di quello di Cleopatra. Croak, compreso l'errore, lancia tutti gli incantesimi che ha, negando la vittoria a Cleopatra, ignorando Xyzaz, che sconfigge un solo eroe, ma non gli serviva altro per ottenere la vittoria! Insomma, il Nano Guerriero ha fatto una cavolata, se l'è presa con me lanciando gli ultimi

Boss Monster: Creator Pack è un set di quattro carte esclusive Kickstarter per Boss Monster: The Dungeon Building Card Game. Si tratta di quattro carte davvero speciali, tra cui:

Carta Boss Fratelli Saggi - Dato che non ci facciamo scrupoli a un po' di narcisismo, abbiamo creato questo adorabile mago orco a due teste con un talento nel trovare sempre la carta giusta. Pensiamo che Katrina abbia davvero catturato il nostro fascino.

Carta Boss Mucca Infernale - Nelle fasi finali del playtest, siamo stati onorati di avere il game designer e romanziere Keith Baker che ha giocato e offerto consigli cruciali. Siamo grandi fan del lavoro di Keith su Gloom, l'ambientazione di D&D Eberron e molti altri giochi, quindi è stato rassicurante vedere un designer così esperto divertirsi con il nostro gioco. Per festeggiare, abbiamo pensato di immortalare il suo alter ego bovino come Boss!

Carta Eroe Pixel Lincoln - Lanciando un gioco di carte a tema pixel su Kickstarter, sapevamo che alcuni ci avrebbero paragonato a Pixel Lincoln. Ma sebbene all'inizio fossimo rivali, tutto è cambiato quando Jason Tagmire, il designer di Pixel Lincoln, si è ritrovato in possesso di una copia da recensire di Boss Monster. Ha subito notato che i giochi sono molto diversi, ma entrambi fantastici. Quindi, su suggerimento di Jason, abbiamo unito le forze per portare Pixel Lincoln, viaggiatore del tempo, nel mondo di Boss Monster come un vero Eroe Epico... e Re Croak apparirà come carta promozionale per Pixel Lincoln!

Carta Incantesimo T.P.K. - Se hai padroneggiato alcuni Dungeon, potresti avere familiarità con il concetto di Total Party Kill.

Bonus preordine per The Dragon Prince: Battlecharged, di Brotherwise Games.

Il pacchetto è stato incluso anche nel numero di febbraio 2022 di Tabletop Gaming Magazine.

Il pacchetto contiene 8 carte:

4 carte Eroe (Amaya, Callum, Ezra e Rayla)

3 carte Eroe Epiche (Claudia, Soren e Viren)

1 carta Boss (Aaravos)

Questo pacchetto è stato distribuito anche da Brotherwise presso il loro stand al Gen Con 2022. Incluso anche nel Kickstarter della Stagione 8 di Tantrum House.

Boss monster Hidden Secrets

Un pacchetto booster di dieci carte (5 incantesimi epici e 5 oggetti), sbloccato come obiettivo finale della campagna di crowdfunding per Boss Monster 2: The Next Level, ma confermato che sarà venduto anche separatamente in un secondo momento.

Boss Monster Implements of Destruction

I guanti sono tolti e i guantoni sono indossati! "Implements of Destruction" è la prima espansione dai tempi di "Tools of Hero-Kind" a includere oggetti, che si assegnano agli eroi ma possono essere reclamati dai boss. Questo set include 5 nuovi boss e 24 nuovi oggetti. È giocabile con Boss Monster o Boss Monster 2 e include oggetti da esploratore per le tue partite Crash Landing a 5-6 giocatori!

COME GIOCARE:

Posiziona un Oggetto (Item) allegato sotto l'Eroe con il suo testo dell'Abilità Eroe Visibile sotto. L'Eroe adesso ha questa abilità finché non viene ucciso.

Se un Eroe con un Oggetto allegato sopravvive al tuo dungeon, posiziona l'oggetto a faccia in giù nella tua area segnapunti.

Se uccidi un Eroe con un Oggetto allegato, puoi posizionare l'Oggetto a faccia in su nella tua area di segnapunti.

Tuttavia, puoi avere solo 1 oggetto scoperto.

(Scegli quale tenere a faccia in su.)

Durante la fase di Costruzione o Avventura (ogni volta che potresti usare un incantesimo), puoi spendere un oggetto per usare la sua Abilità Boss.

Dichiara l'effetto e gira l'oggetto a faccia in giù per mostrare che è stato consumato.

Boss Monster Paper & Pixels

Boss Monster o Boss Monster 2 e include oggetti da esploratore per le tue partite Crash Landing a 5-6 giocatori!

Un set di 14 carte ideato per la versione digitale di Boss Monster e offerto come bonus fisico. Il set comprende:

Eroe Epico - La Principessa

Boss - Greg

Boss - Esplosione

Boss - Inseguimento

e due carte per ciascuno dei seguenti:

Incantesimo - Palla di Fuoco

Stanza delle Trappole - Portale degli Anziani

Stanza delle Trappole - La Torre dell'Orologio

Stanza dei Mostri - Palude dell'Idra

Stanza dei Mostri - Incubatrice di Melma Magica

NOTA: Alcune di queste carte richiedono l'uso di dadi o segnalini, in quanto sono progettate per sfruttare la natura virtuale di Boss Monster digitale.

Boss Monster The *Power-Up Pack*

Il Power-Up Pack è un set di sei carte esclusive Kickstarter per Boss Monster: The Dungeon Building Card Game. Include le seguenti carte:

1 Carta Eroe Epico:

Semidio - Il Semidio viene attirato nel dungeon del Mostro Boss con il minor numero di Ferite. (In caso di parità, attende in città finché il pareggio non viene risolto.)

4 Carte Stanza:

Ossa Manovella - Quando costruisci questa Stanza, disattiva una Stanza in qualsiasi dungeon. (La Stanza viene girata di lato fino alla fine del turno.)

Ghouyard - Questa Stanza infligge il doppio dei danni agli Eroi Epici.

Vasca degli Squali - Se un Eroe ha subito danni pari ad almeno metà della sua Salute prima di entrare in questa Stanza, questa Stanza infligge +2 danni a quell'Eroe.

Compattatore di Rifiuti - Se un Eroe sopravvive a questa Stanza, questa Stanza non infligge più danni fino alla fine del turno.

1 Carta Magia:

Agente del Male - Scegli un Eroe in città. Posizionalo all'ingresso del dungeon di un avversario.

Boss Monster: The Lost Levels

Questo mini-pacchetto da 5 carte Boss Monster: The Lost Levels include Boss Anererak, Monster Room: Wight House, Monster Room: Room 1-1, Monster Room: Shocksquid Pool e Monster Room: Piranha Tank.

Boss Monster Tools of Hero-Kind

Tools of Hero-Kind è una mini-espansione da 26 carte per Boss Monster: The Dungeon Building Card Game.

Con l'introduzione delle carte Oggetto, Tools of Hero-Kind trasformerà gli avventurieri che esplorano il tuo dungeon. Passeranno dall'essere una risorsa da raccogliere a una minaccia innegabile. Armi magiche, armature, oggetti e pergamene si collegheranno agli Eroi al loro arrivo in città, conferendo loro le abilità "Potenziamento". Naturalmente, rischi maggiori comportano ricompense maggiori. Se riesci a sconfiggere un eroe che trasporta un Oggetto, potrai usare l'effetto "Ricompensa" una tantum di quell'oggetto per perseguire i tuoi nefasti obiettivi.

Incluso:

20 carte Oggetto

4 carte Stanza Avanzata

2 carte Incantesimo

carta Nuove Regole

Tutte le carte hanno dimensioni di 88 mm x 63 mm come nel gioco originale.