# BOSS MONSTER

REGOLAMENTO

# Indice


Benvenuti nel Dungeon ..... 1
Panoramica del Gioco ..... 2
Uno sguardo al Gioco ..... 3
Carte ..... 4
Preparazione del Gioco ..... 8
Sequenza di Gioco ..... 10
Varianti di Gioco ..... 17
Glossario ..... 17
Riconoscimenti ..... 20
Aaaaaaaargh!!!! ..... 21



**Boss Monster - Edizione Italiana**



© 2015 by Brotherwise Games, LLC. Tutti i diritti riservati.



www.brotherwisegames.com

Edizione Italiana a cura di Fever Games di Emanuele Pierangelo.

www.fever-games.com



*Boss Monster,* the Boss Monster logo and the distintive likeness thereoff are trademarks of by Brotherwise Games, LLC and are used with permission. Copiright © Brotherwise Games LLC. All right reserved.

# Benvenuti nel Dungeon!

Benvenuti in *Boss Monster*™, il gioco di carte che ti mette nei panni del cattivo per eccellenza: il Boss di fine livello dei vecchi videogiochi a scorrimento orizzontale. Se hai passato ore ed ore destreggiandoti tra pericoli pixelati dei dungeon 8-bit, *Boss Monster* è il gioco che fa per te. Se sei nuovo a questo tipo di giochi, non preoccuparti. *Boss Monster* è un gioco semplice in cui dovrai costruire Stanze, attirare Eroi e cercare di sconfiggerli. Ti consigliamo di dare uno sguardo alla Guida Rapida, far riferimento al Regolamento se hai dubbi e, in men che non si dica, sarai pronto a sbarazzarti di orde di avventurieri.

Se sei un giocatore più esperto e competitivo, non farti ingannare dalle regole semplici e immediate di *Boss Monster*. Forse alla tua prima partita ti sembrerà facile sconfiggere gli Eroi e raramente ti troverai in difficoltà per le Ferite subite. Dopotutto, ogni Boss che si rispetti è in grado di difendersi da patetici Eroi!
Ma in *Boss Monster* la strategia sta nell'essere il primo a raccogliere il numero di anime richiesto e la vera minaccia non sono gli Eroi, ma i tuoi avversari. Ogni turno è un'opportunità per soffiare Eroi agli altri giocatori, ma attento, perchè un Boss astuto potrebbe indirettamente eliminare un avversario troppo bramoso o, in un susseguirsi di combo, strapparti la vittoria quando ormai sembrava quasi fatta!

Che tu sia un giocatore occasionale o esperto, speriamo che tu ti diverta. Grazie per essere entrato a far parte della community di *Boss Monster* e...buona caccia di Eroi!

Johnny and Chris O'Neal
Brotherwise Games

# Panoramica del Gioco

*Boss Monster*™ è un gioco di carte in cui ogni giocatore costruisce il proprio dungeon. Nei panni di un classico Boss di fine livello, il tuo obiettivo è quello di attirare il maggior numero di Eroi nel tuo Dungeon e appropriarti delle loro Anime. Ma attenzione...dovrai costruire un dungeon tanto allettante quanto pericoloso per impedire agli Eroi di ferirti. E, ancora più importante, ricorda che i tuoi avversari non staranno a guardare anzi, saranno tutti pronti a sfidarti con preziosi tesori e potenti incantesimi. E tu, sei cattivo abbastanza per diventare il prossimo Boss Monster?

## Contenuto

- Mazzo Boss con 8 carte
- Mazzo Stanze con 75 carte
- Mazzo Incantesimi con 31 carte
- Mazzo Eroi Comuni 25 carte
- Mazzo Eroi Epici 16 carte
- Regolamento
- Guida rapida

## Pronti a giocare

Per una partita a *Boss Monster*™ hai bisogno di 2-4 giocatori, delle carte incluse nel gioco e...un tavolo su cui giocare!

La prima partita potrebbe durare almeno 45 minuti ma, dopo aver familiarizzato con le carte, i tempi di gioco si aggireranno tra i 15 e i 20 minuti.

## Obiettivo del gioco

In Boss Monster dovrai attirare gli Eroi nel tuo dungeon e sconfiggerli. Gli Eroi che riesci a sconfiggere vengono piazzati a faccia in giù e contano come "Anime", quelli che non riesci a battere ti feriscono:

Un giocatore vince se termina il turno con 10 Anime.

Un giocatore viene eliminato se termina il turno con 5 Ferite.

Il turno termina quando tutti i giocatori hanno agito.
*(In caso di pareggio seguite le indicazioni a pag. 16 per decretare il vincitore)*

# Uno sguardo al Gioco

Il fulcro di Boss Monster è la costruzione del proprio dungeon. Posiziona la carta Boss (1) alla tua destra, alla fine del tuo dungeon che, ad ogni turno, potrai migliorare aggiungendo nuove Stanze (2). Le icone Tesoro di una Stanza determinano il tipo di Eroe che puoi richiamare, mentre il suo valore di Danno indica la sua capacità di sconfiggere gli Eroi.

**2. Ogni turno puoi espandere il tuo dungeon costruendo una Stanza Trappola o una Stanza Mostro**

**1. Costruisci il tuo dungeon a sinistra della carta Boss**

**3. Ogni turno gli Eroi entrano nel tuo dungeon. Un Eroe sconfitto viene posto a faccia in giù e vale nel conteggio delle Anime:**

**Gli Eroi che sopravvivono infliggono Ferite:**

Ogni Stanza ha icone TESORO che richiamano gli Eroi

...e un valore di DANNO per sconfiggere gli Eroi

Una Stanza AVANZATA può migliorare una Stanza esistente

**Raccogli 10 Anime prima di subire 5 ferite!**

L'Area Punteggio (3) è situata alla fine del tuo dungeon dove gli Eroi a faccia in giù rappresentano le Anime raccolte, mentre gli Eroi a faccia in su rappresentano le Ferite subite. Puoi avere un massimo di 5 Stanze visibili nel tuo dungeon. Non appena arrivi ad avere 5 Stanze visibili attiva l'abilità Level-Up del tuo Boss *(l'abilità si applica una sola volta per partita)*.

# Carte: Boss

Le carte Boss rappresentano il mostro finale che attende gli Eroi alla fine del dungeon. Anche se hanno un'icona Tesoro, non contano come Stanze, non infliggono danni, non possono essere disattivate, nè distrutte.

A. **Icona Boss:** Questa icona indica che questa è una carta Boss.

B. **Abilità:** Ogni Boss ha una potente abilità "Level Up", che si attiva la prima volta che nel dungeon sono presenti 5 Stanze visibili alla fine della fase Costruzione.

C. **PE (Punti Esperienza):** In ogni fase di gioco i giocatori agiscono in ordine di PE: il Boss con il più alto valore di PE agisce per primo, seguono poi gli altri, in ordine decrescente di PE.

D. **Icona Tesoro:** L'icona Tesoro del Boss si somma alle icone presenti nelle Stanze del dungeon.

Il "Level Up" si attiva una sola volta per partita, quando un dungeon raggiunge, per la prima volta, il suo massimo di 5 Stanze (senza contare la carta Boss).

# Carte: Stanze

Le Stanze del dungeon attirano e infliggono danni agli Eroi. Ogni turno un giocatore può costruire una nuova Stanza, fino ad avere un massimo di cinque Stanze visibili nel dungeon. Le Stanze Base possono essere costruite accanto alle altre già presenti o sopra qualsiasi altra Stanza. Le Stanze Avanzate sono dei miglioramenti e possono essere costruite **solamente su una Stanza con almeno un'icona tesoro in comune.**

A. **Icona Stanza:** le Stanze Base hanno icona color argento, quelle Avanzate color Oro. L'icona indica anche il tipo di Stanza, Mostro o Trappola:

= Mostro = Trappola

B. **Abilità:** L'abilità della carta è attiva fintanto che la carta rimane visibile e in gioco.

C. **Danni:** Quando un Eroe entra in una Stanza, subisce il numero di danni indicato. Quando i danni subiti raggiungono o superano la Vita dell'Eroe, questo viene sconfitto.

D. **Tesori:** Le icone tesoro indicano quali tipi di Eroe la Stanza richiama.

# Carte: Eroi

In Boss Monster gli Eroi sono la risorsa chiave. Ogni turno nuovi Eroi arrivano al villaggio in cerca di avventure. Gli Eroi Comuni hanno lo sfondo argentato, gli Eroi Epici lo sfondo dorato. Gli Eroi Epici entrano in gioco solo dopo che tutti gli Eroi Comuni sono stati rivelati.

A. **Icona tesoro:** Il tipo di tesoro che richiama l'Eroe.

B. **Vita:** Il numero di danni che un Eroe può subire prima di essere sconfitto. Gli Eroi Epici sono più resistenti di quelli Comuni.

C. **Ferite:** Se un Eroe Comune sopravvive ad un dungeon, l'Eroe viene messo a faccia in su nell'Area Punteggio e infligge una Ferita al Boss. Un Eroe Epico non sconfitto infligge due Ferite.

D. **N. giocatori:** Indica se la carta viene usata in partite con 2, 3 o 4 giocatori.

**Anima:** Se un giocatore sconfigge un Eroe nel proprio dungeon, l'Eroe viene posto a faccia in giù nell'Area Punteggio. Gli Eroi comuni valgono un'anima, mentre gli Eroi Epici valgono come due.

# Carte: Incantesimi

Gli Incantesimi rappresentano il potere dei Boss di influenzare tutto ciò che accade nel loro dungeon... e oltre! Nel corso della partita l'unico modo per ottenere nuovi Incantesimi è utilizzare gli effetti di alcune carte.

Ogni giocatore può giocare un qualsiasi numero di incantesimi per turno, ma solamente nelle fasi Costruzione e Avventura, come indicato sulla carta.

Gli Incantesimi giocati sono messi nella pila degli scarti.

A. **Testo:** La descrizione dell'effetto della carta.

B. **Icona Fase:** Indica la fase in cui la carta può essere giocata (Martello = Costruzione, Ascia = Avventura, Entrambi = tutte e due le fasi)

**Priorità:** Un giocatore viene definito attivo quando gioca una Stanza coperta nella fase Costruzione e quando fa avanzare gli Eroi nel proprio dungeon nella fase Avventura. Se un altro giocatore gioca un incantesimo, il giocatore attivo può rispondere giocando un qualsiasi numero di Incantesimi o attivando le abilità delle Stanze.
Gli effetti del giocatore attivo si risolvono sempre prima di quelli degli avversari. Poi gli effetti dei giocatori non attivi si risolvono in ordine decrescente di PE.

# Preparazione del Gioco

## Formazione dei mazzi Eroe

Il numero di carte Eroi da utilizzare per la partita dipende dal numero di giocatori:

**Due giocatori:** 13 Eroi Comuni, 8 Eroi Epici

**Tre giocatori:** 17 Eroi Comuni, 12 Eroi Epici

**Quattro giocatori:** 25 Eroi Comuni, 16 Eroi Epici

Se state giocando una partita a due giocatori, rimuovete tutte le carte Eroe con icona o .
Se state giocando una partita a tre giocatori, rimuovete solamente le carte con icona .

## Preparazione dell'area di gioco

Mischiate le carte Boss e distribuite una carta ad ogni giocatore. Ognuno rivela il proprio Boss e lo pone davanti a sè alla destra della propria area di gioco. Durante la partita le carte Stanza verranno costruite alla sinistra della carta Boss, mentre anime e ferite accumulate verranno posizionate alla destra. Mischiate separatamente le carte Stanza, Incantesimo, Eroi Comuni e Eroi Epici. Sistemate i mazzi come mostrato a pag. 9.

## Carte iniziali

Ogni giocatore pesca 5 carte Stanza e 2 Incantesimo.

Per una maggiore sfida, usare la variante "Gioco Classico" illustrata a pag. 17.

Se un giocatore pesca quattro Stanze Avanzate o quattro Stanze con la stessa icona tesoro, il giocatore può scartare tutte le carte, rimischiarle nel mazzo e pescare una nuoa mano di carte iniziali.

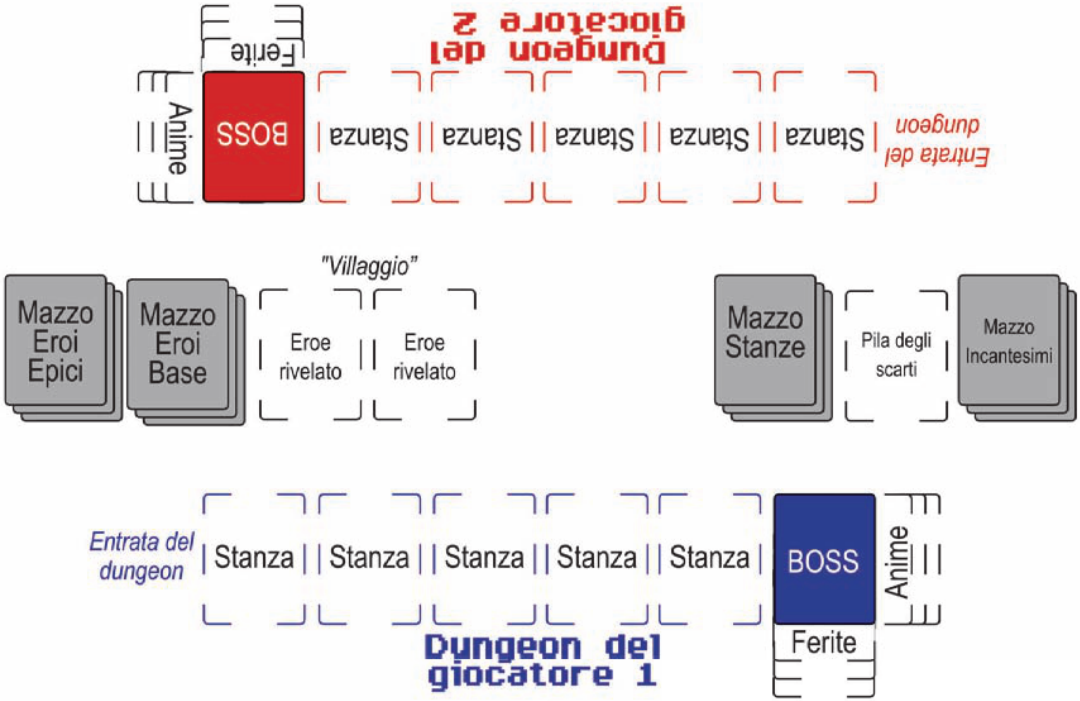
## Costruzione della prima Stanza

Prima che la partita inizi, ogni giocare costruisce una Stanza.

A partire dal giocatore con il più alto valore di PE, ogni giocatore costruisce una carta Stanza scegliendone una dalla mano e piazzandola coperta alla sinistra del proprio Boss. Quando tutti hanno scelto, rivelate le carte e, sempre in ordine di PE, risolvete eventuali abilità "quando costruisci questa stanza".

A questo punto la fase preparazione è terminata e comincia il primo turno di gioco.

# Schema di preparazione



# Sequenza di Gioco

Dopo la preparazione del gioco, la partita si svolge in una serie di turni, ognuno composto da cinque fasi:

**Inizio del turno:** Nuovi Eroi arrivano al villaggio! Rivelare un numero di Eroi pari al numero di giocatori. Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo Stanze.

**Fase Costruzione:** I giocatori, in ordine decrescente di PE, possono costruire una Stanza giocando una carta Stanza coperta. Alla fine della fase Costruzione, tutte le carte Stanza vengono rivelate.

**Fase Richiamo:** Gli Eroi muovono verso l'ingresso del dungeon con il maggior numero di icone tesoro corrispondenti (in caso di parità gli Eroi restano al villaggio).

**Fase Avventura:** Gli Eroi avanzano attraverso i dungeon. In ordine decrescente di PE ogni giocatore agisce come giocatore attivo facendo avanzare tutti gli Eroi nel proprio dungeon, ottenendo Anime o Ferite.

**Fine del turno:** Il turno termina e, se non si verificano le condizioni di fine partita, ne inizia uno nuovo.

In ciascuna fase i giocatori agiscono uno dopo l'altro. Il giocatore attivo ha sempre priorità nella risoluzione.

**PE(Punti Esperienza):** Ogni Boss ha un valore di PE che determina il primo giocatore di ogni fase. Nella fase Costruzione, il giocatore con il più alto valore di PE è il primo a scegliere e piazzare una Stanza coperta, seguito poi da ogni altro giocatore in ordine decrescente di PE. Al termine della fase Costruzione si risolvono le abilità "Level Up" e le abilità "quando costruisci questa Stanza", sempre in ordine di PE. Durante la fase Avventura, il giocatore con il più alto valore di PE è il primo a far avanzare gli Eroi nel proprio dungeon.
**Giocatore attivo:** Quando un Boss agisce come giocatore attivo (quando pone una carta Stanza coperta o quando fa avanzare gli Eroi nel proprio dungeon) ha sempre la priorità sugli altri. Gli effetti delle sue abilità e dei suoi Incantesimi vengono risolti sempre prima che gli altri giocatori, anche con un PE maggiore, possano rispondere.

# Sequenza di Gioco

## Inizio del turno

In questa fase si risolvete le seguenti azioni:

- **Nuovi eroi arrivano al villaggio:** Rivelate una carta Eroe per ogni giocatore in gioco. Rivelate prima gli Eroi Comuni, gli Eroi Epici vengono scoperti solo quando il mazzo degli Eroi Comuni è terminato.
- **Pescare una carta:** Ogni giocatore pesca una carta Stanza.

Le carte Incantesimo e le abilità delle Stanze **non possono** essere utilizzate durante questa fase.

Dopo che ogni giocatore ha pescato una carta, si passa alla fase Costruzione.

## Fase Costruzione

Nella fase Costruzione, in ordine di turno, piazzate una Stanza coperta nel proprio dungeon. Ogni giocatore deve specificare dove intende costruire la Stanza scelta.
La Stanza può essere piazzata in uno dei seguenti modi:

- **Alla sinistra delle carte Stanza già presenti.** Durante la preparazione, la prima Stanza viene costruita alla sinistra della carta Boss. In seguito le successive Stanze vengono aggiunte alla sinistra di quelle già presenti. Ogni giocatore può avere un massimo di cinque stanza visibili nel dungeon (la carta Boss non conta come Stanza).
- **Sopra una Stanza esistente.** Le Stanze Base possono essere costruite sopra una **qualsiasi** Stanza. Le Stanze Avanzate **solamente** sopra una Stanza, Base o Avanzata, che abbia almeno un'icona tesoro in comune.

Un giocatore può scegliere di non costruire alcuna Stanza, dichiarandolo mentre è il "giocatore attivo".

Durante la fase Costruzione è possibile usare le abilità delle Stanze e giocare carte Incantesimo che riportano l'icona "Costruzione" (Martello). Gli effetti del giocatore attivo sono risolti sempre per primi; gli effetti degli altri giocatori si risolvono in ordine di PE.

Dopo che ogni giocatore ha avuto la possibilità di piazzare una Stanza, tutte le carte Stanza giocate vengono rivelate simultaneamente. Tali Stanze sono ora considerate costruite e in ordine decrescente di PE risolvete l'abilità "Level Up" e "quando costruisci questa Stanza".

## Memo: costruire sopra una Stanza

Tieni d'occhio le icone tesoro quando costruisci una Stanza perchè potrebbero limitare le Stanze Avanzate che potrai costruire in seguito. Stanze con più icone tesoro, riconoscibili dallo sfondo dorato, infliggono un minor numero di danni agli Eroi, ma ti permettono di avere più versatilità nella costruzione del dungeon.

Non dimenticare che le Stanze Base possono essere costruite sopra una qualsiasi Stanza, indipendentemente dalle icone tesoro presenti.

# Sequenza di Gioco

## Fase Richiamo

Nella fase Richiamo, ogni giocatore attira gli Eroi nel proprio dungeon, come descritto di seguito:

- **Confronto tesori:** Ogni Eroe nel villaggio, muove verso l'ingresso del dungeon con il maggior numero di icone tesoro corrispondenti a quella indicata sulla carta Eroe (applicando eventuali modificatori dati da Incantesimi o da abilità delle Stanze). L'Eroe viene posto alla sinistra delle Stanze del dungeon.
- **Pareggio:** Se non è presente nessun tesoro corrispondente ad un Eroe, o se si verifica un pareggio tra più giocatori, l'Eroe rimane al villaggio.

Le carte Incantesimo e le abilità delle Stanze **non possono** essere utilizzate durante la fase Richiamo.

Se più Eroi muovono verso il dungeon di un giocatore, vanno posizionati nell'ordine in cui sono stati rivelati. Dopo aver verificato tutti gli Eroi nel villaggio, ha inizio la fase Avventura.

### Memo: affolamento di Eroi

Se tra tutti i dungeon non è presente nessun tesoro corrispondente ad un Eroe, o se si ha un pareggio tra più giocatori, l'Eroe in questione rimane al Villaggio. Al prossimo turno arriveranno nuovi Eroi e se le situazioni di pareggio non saranno risolte, al villaggio potrebbe ritrovarsi un gran numero di Eroi! Quando lo stallo sarà risolto, tutti gli Eroi interessati a quel tipo di tipo di tesoro muoveranno verso il dungeon vincitore. Questo vuol dire che la possibilità di ottenere Anime, ma anche il rischio di subire Ferite potrebbe crescere di turno in turno. Saper gestire la fase Richiamo è la chiave per vincere in Boss Monster!

## Fase Richiamo: esempio

L'immagine a sinistra mostra un esempio di svolgimento della fase Richiamo in una partita a due giocatori, con i due dungeon e tre Eroi Comuni presenti al villaggio.

Nel dungeon del Giocatore 1 compaiono:

- 1 Reliquia (Tesoro del Chierico)
- 2 Tomi (Tesoro del Mago)
- 0 Spade (Tesoro del Guerriero)
- 2 Bottini (Tesoro del Ladro)

Nel dungeon del Giocatore 2 compaiono:

- 3 Reliquie (Tesoro del Chierico)
- 0 Tomi (Tesoro del Mago)
- 1 Spada (Tesoro del Guerriero)
- 2 Bottini (Tesoro del Ladro)

Il Mago viene richiamato nel dungeon del Giocatore 1, il Chierico in quello del Giocatore 2, mentre il Ladro rimane al villaggio. Nel prossimo turno arriveranno al villaggio due nuovi Eroi e la situazione di pareggio potrebbe essere risolta con la costruzione (o distruzione) di nuove Stanze.

# Sequenza di Gioco

## Fase Avventura

Nella Fase Avventura gli Eroi entrano e affrontano i pericoli del dungeon. In ordine di turno, i giocatori con Eroi presenti all'ingresso del proprio dungeon agiscono da giocatore attivo ed eseguono le seguenti azioni:

- **Ingresso degli Eroi:** Gli Eroi, uno alla volta, entrano nel dungeon attraversando nell'ordine le Stanze presenti. *(Il primo Eroe ad entrare è quello più vicino all'ingresso del dungeon).*
- **Abilità della Stanza:** Quando un Eroe entra in una Stanza, per prima cosa si attiva l'abilità di quest'ultima (se presente).
- **Danni:** Ogni Stanza ha un valore di danno che si sottrae alla Vita dell'Eroe. Se la Vita dell'Eroe scende a 0, l'Eroe è sconfitto e il Boss raccoglie la sua Anima. Il giocatore pone quindi la carta Eroe a faccia in giù nella propria Area Punteggio. Se l'Eroe sopravvive alla Stanza, entra in quella successiva.
- **Incantesimi e abilità:** Dopo aver inflitto i danni della Stanza, i giocatori possono giocare incantesimi o abilità ad attivazione (indicati dal simbolo ). Gli effetti del giocatore attivo si risolvono per primi.
- **Ferite**: Se l'Eroe sopravvive a tutte le Stanze del dungeon, il Boss viene ferito e il giocatore lo pone a faccia in su nella propria Area Punteggio.

Dopo che tutti gli Eroi all'ingresso del dungeon del giocatore attivo sono entrati, il turno passa al giocatore successivo.

### Memo: seguire gli Eroi

In alcuni casi l'ordine di ingresso degli Eroi in un dungeon può essere importante. La regola da seguire è che i primi arrivati sono i primi ad entrare. Per tenere traccia di questo, all'inizio del turno, piazzate i nuovi Eroi rivelati accanto a quelli già presenti. In questo modo l'Eroe più vicino al mazzo è quello in gioco da più tempo. Quando un Eroe muove verso un dungeon, slittate gli altri rimasti verso il mazzo, colmando eventuali spazi vuoti.

# Sequenza di Gioco

## Fine del turno

Dopo che tutti i giocatori hanno agito da giocatore attivo nella fase Avventura, il turno termina. Risolvete tutti gli effetti "alla fine del turno" e riportate alla loro posizione eventuali Stanze disattivate.

Se un giocatore termina il turno con 5 o più Ferite subite, viene eliminato (il suo numero di Anime non conta).

Nel caso in cui un Eroe abbia subito Danni nella fase Avventura ma sia tornato al villaggio a seguito di Incantesimi o abilità, i Danni subiti dall'Eroe sono azzerati e non contano nel prossimo turno.

Le carte Incantesimo e le abilità delle Stanze **non possono** essere utilizzate in questa fase.

### Memo: partite con 3-4 giocatori

In una partita con 3-4 giocatori, se un giocatore viene eliminato, le sue carte vengono messe da parte e rimosse dal gioco fino al termine della partita. Il numero di Eroi rivelati ad inizio turno **non cambia**, quindi la tensione sarà ancora più alta!

## Fine della partita

Il turno di gioco deve essere sempre completato permettendo a tutti i giocatori di agire come giocatore attivo nella fase Avventura. La partita termina se si verifica una delle due condizioni:

- **alla fine del turno un giocatore ha accumulato 10 o più Anime (e meno di 5 Ferite). Il giocatore vince la partita.**
- **un giocatore è l'unico Boss rimasto in gioco. Il giocatore vince la partita.**

Se più giocatori hanno 10 Anime, questi sottraggono il numero di Ferite subite dal numero di Anime raccolte. Il giocatore con il risultato maggiore è il vincitore.

In caso di ulteriore pareggio, vince il giocatore con il Boss avente valore di PE più basso.

Ora mischiate i mazzi, pescate una nuova carta Boss e preparatevi per una nuova partita!

# Varianti di Gioco

**Modalità Classica:** Durante la preparazione, dopo aver pescato cinque carte Stanza e due carte Incantesimo, ogni giocatore scarta due carte a sua scelta.

**Modalità Difficile:** Durante la preparazione rimuovete dal gioco tutti gli Eroi Comuni con Vita pari a 4. In questo modo sarà difficile non subire Ferite nei primi turni di gioco e gli Eroi Epici arriveranno prima al villaggio.

**Scelgo te!:** Durante la preparazione ogni giocatore pesca due Boss, ne sceglie uno da utilizzare e rimuove l'altro dal gioco.

**Complotto:** Alla fine del turno se un giocatore non ha ottenuto Anime può pescare una carta dal mazzo Incantesimi o dal mazzo Stanze.

**Vite Infinite:** I giocatori non vengono mai eliminati, anche se subiscono cinque Ferite. La partita termina quando si esaurisce il mazzo degli Eroi Epici. Ogni giocatore sottrae il numero di Ferite subite dal numero di Anime raccolte. Il giocatore con il risultato maggiore è il vincitore

# Glossario

**Abilità ad attivazione:** Le abilità ad attivazione richiedono che un giocatore ne dichiari l'utilizzo (eventualmente soddisfando le richieste di attivazione, es. "distruggi questa Stanza"). Possono essere utilizzate negli stessi momenti in cui è possibile giocare un Incantesimo. Le abilità permanenti e le abilità "quando costruisci questa Stanza" **non** sono considerate abilità ad attivazione.

**Cancella:** Abilità e Incantesimi che permettono di cancellare un Incantesimo appena giocato, anche se non si è il giocatore attivo. L'Incantesimo viene messo nella pila degli scarti. Un Incantesimo può essere cancellato anche se il suo bersaglio cambia o viene distrutto da un altro effetto.

**Carta coperta:** Le carte giocate coperte servono per nascondere informazioni agli avversari. Le carte vengono giocate coperte nella fase Costruzione per poi essere rivelate subito prima della fase Richiamo. Non è possibile costruire sopra o distruggere Stanze coperte.

# Glossario

**Costruisci:** Abilità con il testo "quando costruisci questa Stanza" si attivano solo quando una Stanza viene costruita e non se viene rivelata per altri motivi (ad esempio se una Stanza sopra di essa viene distrutta). E' possibile costruire una Stanza per turno nella fase Costruzione, ma non è possibile cambiare l'ordine delle Stanze nel dungeon (a meno che alcune carte lo permettano). Non è possibile costruire sopra una Stanza coperta ed è possibile avere un massimo di cinque Stanze visibili.

**Cura:** Se un'abilità o un Incantesimo permette di curare una Ferita, il giocatore sceglie un Eroe a faccia in su nella propria Area Punteggio e lo mette coperto insieme agli altri Eroi sconfitti. L'Anima dell'Eroe si somma alle altre già raccolte dal giocatore. E' possibile usare un effetto "cura" anche su un Eroe Epico.

**Danni:** Il numero di Danni che una Stanza infligge agli Eroi è il numero riportato all'interno del cuore nero nell'angolo in basso a sinistra della carta Stanza.

**Disattiva:** Una Stanza "disattivata" viene ruotata fino alla fine del turno, senza rivelare eventuali Stanze sotto di essa. I tesori, le abilità e i Danni associati alla Stanza disattivata non vengono considerati. Una Stanza disattivata non conta nel calcolo del numero di Stanze in un dungeon. Non è possibile costruire sopra o distruggere una Stanza disattivata. Essa viene trattata a tutti gli effetti come uno spazio vuoto nel dungeon e quindi le Stanze ai suoi lati non sono considerate adiacenti tra loro. Alla fine del turno tutte le Stanze disattivate vengono riattivate.

**Distruggi:** E' possibile distruggere solo Stanza costruite. Una Stanza distrutta viene messa nella pila degli scarti rivelando, se presente, la Stanza sotto di essa (non conta come appena costruita). Se distruggendo una Stanza si crea uno spazio vuoto nel dungeon, slittate tutte le altre Stanze verso destra (verso il Boss), eliminando lo spazio vuoto.

**Eroe:** Se una carta fa riferimento ad un tipo di Eroe, "Eroe Comune" (sfondo argentato) o "Eroe Epico" (sfondo dorato), l'effetto può essere applicato solo a quel tipo di Eroe. Se invece una carta fa riferimento solo ad "Eroe", l'effetto può essere applicato sia ad un "Eroe Comune" sia ad un "Eroe Epico".

**Giocatore Attivo:** vedi pag.10

# Glossario

**Ingresso:** L'ingresso di un dungeon è lo spazio alla sinistra delle Stanze del dungeon. All'inizio della fase Avventura gli Eroi entrano nel dungeon nell'ordine in cui sono arrivati all'ingresso.

**Level Up:** Abilità che si attiva la prima volta che nel dungeon sono presenti 5 Stanze visibili. L'abilità si attiva alla fine della fase Costruzione, non appena la quinta Stanza viene rivelata e prima di risolvere eventuali abilità "quando costruisci questa Stanza".

**Mano:** Le carte nella mano di un giocatore sono informazioni segrete e non devono essere rivelate agli altri giocatori, a meno che un effetto permetta di farlo. Non c'è nessun limite massimo o minimo al numero di carte che un giocatore può avere in mano.

**Mostro:** Le Stanze di tipo Mostro sono identificatbili dall'icona Mostro nell'angolo in alto a sinistra della carta. Il tipo di Stanza può essere importante per alcuni Incantesimi o abilità che si riferiscono a "Stanza Mostro".

**PE (Punti Esperienza):** Il valore di PE di un Boss determina l'ordine di gioco in ogni fase della partita. Vedi pag. 10 per maggiori dettagli.

**Scarta:** E' possibile scartare solamente carte dalla mano del giocatore. Le carte scartate vengono messe nella pila degli scarti. Se non specificato, un effetto che costringe un giocatore a scartare una carta, permette al giocatore stesso di decidere quale scartare. Quando una carta riporta "scarta una carta a caso", la carta viene scartata casualmente da un avversario.

**Scegli:** Dopo che un giocatore ha cercato nel mazzo Stanze o nel mazzo Incantesimi per prendere una carta, il mazzo scelto deve essere rimischiato.

**Sconfitto:** Un Eroe può essere sconfitto grazie ai danni e alle abilità delle Stanze, o da Incantesimi. Un Eroe sconfitto viene piazzato a faccia in giù nell'Area Punteggio del giocatore. La Stanza in cui la vita dell'Eroe viene ridotta a zero è la stanza in cui l'Eroe è sconfitto.

**Stanza:** Se una carta fa riferimento ad un tipo di Stanza, "Stanza Base" (icona argentato) o "Stanza Avanzata" (icona dorato), l'effetto può essere applicato solo a quel tipo di Stanza. Se invece una carta fa riferimento solo a "Stanza", l'effetto può essere applicato sia ad una "Stanza Base" sia ad una "Stanza Avanzata".

# Glossario

**Trappola:** Le Stanze di tipo Trappola sono identificabili dall'icona Trappola nell'angolo in alto a sinistra della carta. Il tipo di Trappola può essere importante per alcuni Incantesimi o abilità che si riferiscono a "Stanza Trappola".

**Vita:** La Vita di un Eroe indica il numero di danni che l'Eroe può subire prima di essere sconfitto.

# Riconoscimenti


*Boss Monster*™ è dedicato a John e Sandra O'Neal.

**Autore:** Johnny O'Neal

**Co-Autore:** Chris O'Neal

**Playtester:** Dave Baker, David Chang, Zach Evans, Will Oberkrom, Keith Baker

**Illustrazioni:** Katrina Guillermo, Francisco Coda, Kyle Merritt, Beau Buckley, David Nyari, Alexander Olsen, Andres Sanabria

**Ringraziamenti:** Beverly O'Neal, Victoria O'Neal, Quixotic Transmedia, David Gregg

**Edizione italiana a cura di FEVER GAMES**

**Traduzione:** Elena Giannetti
Francesco "ZeroCool" Neri

**Revisione:** Emanuele Pierangelo
Giulio Pugliese

**Layout:** Alessia Di Vittorio