

# BOSS FIGHTERS

QR

## Instrukcja

Kooperacyjna gra kampanijna dla 2–4 pogromców bossów.  
Dla graczy w wieku od 10 lat. Autorzy: Michael Palm, Lukas Zach



Pegasus Spiele

Jesteście bohaterami chcącymi rzucić wyzwanie **10 wyjątkowym bossom**. Każdy z nich ma unikalne umiejętności. Jeśli chcecie pokonać bossa, musicie ustalić, co kieruje jego zachowaniem, a następnie opracować strategię, która pozwoli stawić mu czoła.

W ramach **kampanii** stoczycie szereg **walk z bossami**. Każda **walka z bossem** to osobna **rozgrywka**.

Po zakończeniu kampanii (pokonaniu 10 bossów) będziecie mogli rozegrać ją ponownie na innym poziomie trudności oraz przy pomocy innych bohaterów – macie tu dużo możliwości do wyboru.

Zanim jednak rozpoczniecie **kampanię**, musicie dowieść swych umiejętności w **potyczce treningowej**, podczas której poznacie zasady gry.

## Elementy gry

**Wszystkie elementy gry są odpowiednio podzielone i posegregowane. Poszczególne pudełka otwieracie dopiero wtedy, gdy zostaniecie o to poproszeni!**



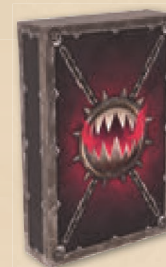
3 pudełka łupów z tajną zawartością  
(brązowe: 64 karty, srebrne: 64 karty, złote: 53 karty)



kuferek  
62 karty



4 pudełka bohaterów



pudełko na przedmioty  
i żetony obrazów dodatkowych

Poniższe elementy będą stopniowo dodawane do rozgrywki wraz z postępem kampanii. Na razie odłóżcie je do pudełka na przedmioty i żetony obrazów dodatkowych.

### 72 żetony obrazów dodatkowych



30 żetonów zatrucia



12 żetonów paniki



12 żetonów paraliżu



18 żetonów poparzenia

### 11 przedmiotów

4x



1x



1x



1x



1x



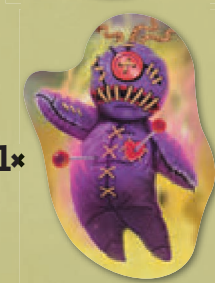
1x



1x



1x



### 4 liczniki punktów życia

Przed pierwszą rozgrywką liczniki punktów życia wszystkich bohaterów złożcie tak, jak pokazano poniżej.



Przed pierwszą grą **jeden z was** musi zainstalować na swoim urządzeniu (telefonie lub tablecie) aplikację niezbędną do przeprowadzenia rozgrywki. Znajdziecie ją na stronie internetowej <https://gry.nk.com.pl/boss-fighters> albo przez zeskanowanie widocznego obok kodu QR.



**Nie uruchamiajcie aplikacji, dopóki nie poprosimy o to w dalszej części instrukcji.**

Niniejsza instrukcja poprowadzi was przez zasady gry w ramach **potyczki treningowej**. Nie pomińcie żadnego z jej etapów!

## Początek potyczki treningowej

W potyczce treningowej stawicie czoło *Strachowi na wróble* – postaci pozbawionej specjalnych umiejętności. Podczas tej potyczki opanujecie zasady gry.

Potyczkę treningową rozegracie, korzystając z podstawowych talii zawierających najprostsze karty.

Po ukończeniu potyczki treningowej otrzymacie pozostałe, bardziej zaawansowane karty. Będziecie wtedy gotowi, aby rozpocząć kampanię i stoczyć walkę z pierwszym prawdziwym bossem.

Po pokonaniu każdego bossa odblokujecie nowe, sekretne elementy gry. Przygotujcie się na liczne niespodzianki!

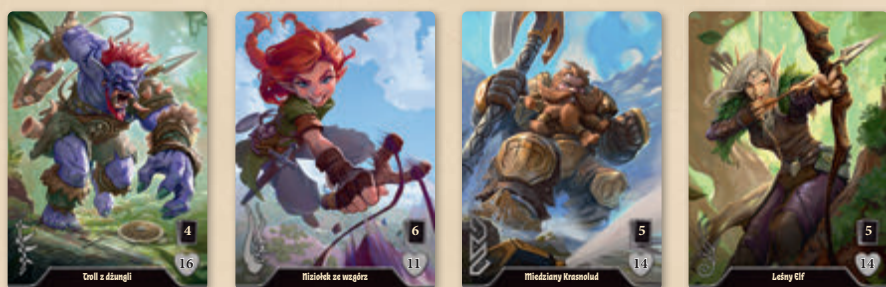
## Przygotowanie gry

### Krok 1

Otwórzcie kuferek i wyjmijcie z niego wszystkie karty. Następnie odwróćcie kartę *STOP* z wierzchu talii. Pod nią znajdziecie **4 talie bohaterów** oraz **4 talie klas**:

- W każdej talii bohatera jest **1 karta bohatera** oraz **6 kart akcji**.
- W każdej talii klasy jest **1 karta klasy** oraz **6 kart akcji**.

**Uwaga!** Karty są już odpowiednio podzielone i posegregowane. Jeśli z jakiegoś powodu wymieszają się, możecie je podzielić według ozdobników w dolnej części kart:



4 talie bohaterów: Troll, Niziołek, Krasnolud, Elf



4 talie klas: wojownik, mag, łotr, druid



wskaźnik kart w ręce

ozdobnik

wskaźnik punktów życia

**W każdej talii (bohaterów i klas) jest 6 kart akcji** (powyżej: 6 kart akcji Elfa).

## Krok 2

Każdy gracz wybiera **1 talię bohatera** oraz **1 talię klasy**.

*Przykład: Zuzanna na swojego bohatera wybrała Krasnoluda oraz klasę wojownika. Bierze więc talię Krasnoluda i talię wojownika.*

**Uwaga!** Jeśli w grze biorą udział 2 lub 3 osoby, talie niewykorzystywanych bohaterów odłóżcie do odpowiadających im **pudełek bohaterów**. Do każdego z nich włóżcie też po jednej niewykorzystywanej talii klasy.

Pomiędzy walkami z bossami możecie swobodnie zmieniać wybranych przez siebie bohaterów i ich klasy.

## Krok 3

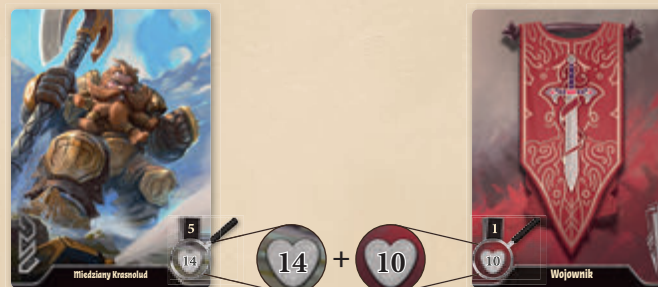
Każdy gracz kładzie swoją **kartę bohatera** i **kartę klasy** przed sobą, po swojej lewej stronie **A**.

Następnie każdy gracz tasuje swoje **12 kart akcji** (po 6 z każdej talii) i kładzie je w stosie (obrazkami do dołu) poniżej swojej karty klasy – to będzie jego **stos dobierania** **B**.

Z lewej strony **stosu dobierania** zostawcie miejsce na **stos kart wykorzystanych** (karty będą leżeć obrazkami do góry) **C**, a z prawej strony na swój **obszar gry** **D**.

## Krok 4

Każdy gracz bierze **licznik punktów życia** **E** swojego bohatera i ustawia początkową liczbę jego punktów życia – jest to suma wartości wskaźników punktów życia z karty bohatera i karty klasy.



*Przykład: Zuzanna gra Krasnoludem o klasie wojownika. Jego początkowa liczba punktów życia wynosi 24 (14 + 10).*

## Krok 5

W **kufierku** znajdziecie też **4 karty pomocy gracza**. Każdy gracz bierze po 1 z nich i kładzie przed sobą po swojej prawej stronie (stroną **Przebieg rundy** do góry) **F**.

## Krok 6

**Żetony zatrucia** połóżcie w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy. To będzie **pula żetonów**.



**Karta bohatera** **A**

**Karta klasy** **B**

**Licznik punktów życia** **E**

**Pomoc gracza** **F**

**Stos kart wykorzystanych** **C**

**Stos dobierania** **B**

**Obszar gry gracza** **D**

**Przebieg rundy**

- 1 **Planowanie ataku bossa**  
Bierz plany atak.
- 2 **Carce bossa**  
Roznień siła tarcza bossa.
- 3 **Akcje bohaterów**  
Wykonajcie w tarasach swoje akcje (na ogół po 3).
- 4 **Atak bossa**  
Boss wykonuje atak.
- 5 **Zatrucia i poparzenia**  
Aktywujcie się żetony zatrucia i poparzenia (razem na licznikach bohaterów).
- 6 **Odłożenie kart**  
Odłóżcie na stos kart wykorzystanych wszystkie zgarnięte karty oraz dowolnie karty spośród tych trzymanych w ręce. Sprawdź swój limit kart w ręce.
- 7 **Dobieranie kart**  
Dobierzcie nowe karty zgodnie ze swoim limitem kart w ręce.

## Krok 7

Teraz uruchomcie aplikację i połóżcie urządzenie na środku stołu.

**Uwaga!** Upewnijcie się, że urządzenie ma naładowaną baterię, albo podłączcie je do źródła zasilania. Jeśli bateria wyczerpie się w trakcie rozgrywki, będziecie musieli od nowa rozpocząć walkę z danym bossem. To samo zdarzy się, jeśli aplikacja zostanie zamknięta w trakcie walki.

Podczas pierwszego uruchomienia aplikacja poprosi was o dostęp do przedniego obiektywu urządzenia. Jest to konieczne, aby mogła skanować w trakcie gry kody QR znajdujące się na rewersach zagrywanych kart.

Po uzyskaniu dostępu do obiektywu aplikacja poprosi o podanie **nazwy drużyny**. Wpiszcie wymyśloną nazwę i ją zatwierdźcie. Następnie kliknijcie **Zaczynamy!**

**Uwaga!** Jeśli chcecie grać w *Boss Fighters* z kilkoma grupami znajomych, każdą z nich możecie dodać do aplikacji. W tym celu kliknijcie nazwę drużyny obecnej już w waszej aplikacji – pojawi się okienko dające możliwość dodania nowej drużyny.

W pudełku znajdziecie *instrukcję resetowania gry*, która wyjaśnia, co musicie zrobić, aby przywrócić elementy gry do pierwotnego stanu.


## Krok 8

Wprowadźcie do aplikacji swoich bohaterów i ich klasy oraz swoje imiona i wskaźcie, gdzie siedzicie przy stole. W tym celu gracze kolejno wykonują poniższe działania:

- gracz skanuje swoją kartę bohatera,
- następnie skanuje swoją kartę klasy.

**Skanując karty**, trzymajcie je około 15 cm nad przednim obiektywem urządzenia kodem QR skierowanym w stronę obiektywu.

- Gdy aplikacja wykryje bohatera oraz klasę, gracz klika w pole **Twoje imię**, wpisuje swoje imię i je zatwierdza.
- Na koniec wskazuje swoje **miejsce przy stole**.

**Uwaga!** Jeśli omyłkowo ktoś wybierze niewłaściwe miejsce albo wpisze nieprawidłowe imię, może wrócić do obszaru wyboru bohatera, klikając na odpowiedniego bohatera, i wprowadzić poprawki. Jeśli chcecie skasować bohatera, kliknijcie symbol .

Kliknijcie symbol , aby przejść dalej.

**Wskazówka:** jeżeli aplikacja ma problem ze skanowaniem kart, spróbujcie umieścić pod urządzeniem białą kartkę – powinno to wpłynąć na lepsze odbicie światła i doświetlenie kodu QR. Ponadto, jeśli to możliwe, spróbujcie zwiększyć ilość światła w pomieszczeniu.

## Krok 9

Wybierzcie bossa, z którym będziecie walczyć.


W celu rozegrania potyczki treningowej kliknijcie postać **Strach na wróble**. W ten sposób przejdziecie do ekranu z **informacjami na jego temat**.

### Informacje na temat bossa

Po kliknięciu w przycisk **Legenda** możecie zapoznać się z krótkim opisem bossa.

Po kliknięciu w przycisk **Wskazówki** znajdziecie cenne rady, które okażą się przydatne podczas walki.

Po kliknięciu w przycisk **Umiejętności** dostaniecie informacje o tym, jakiego rodzaju działań możecie się spodziewać ze strony bossa.

Gdy będziecie gotowi, aby rozpocząć potyczkę treningową, ponownie kliknijcie symbol .



# Przebieg rozgrywki

## Przebieg rundy

Każda rozgrywka (czyli walka z bossem) składa się z kilku **rund** . Walka kończy się, gdy **liczba punktów życia bossa** zostanie zredukowana do 0 (wówczas **wygrywacie**) albo **liczba punktów życia DOWOLNEGO z bohaterów** zostanie zredukowana do 0 (wówczas **przegrywacie**).

Każda **runda** składa się z 7 **faz** rozgrywanych w poniższej kolejności:

**Faza 1 – Planowanie ataku bossa:** boss planuje atak.

**Faza 2 – Tarcze bossa:** rośnie siła tarcz bossa.

**Faza 3 – Akcje bohaterów:** gracze w turach wykonują swoje akcje (na ogół po 3).

**Faza 4 – Atak bossa:** boss wykonuje atak.

**Faza 5 – Zatrucia i poparzenia:** aktywują się żetony zatrucia i poparzenia leżące na kartach bohaterów.

**Faza 6 – Odkładanie kart:** każdy gracz odkłada odpowiednie karty na swój *stos kart wykorzystanych*.

**Faza 7 – Dobieranie kart:** każdy gracz dobiera nowe karty.

## Karty w ręce gracza

Przed rozpoczęciem walki każdy gracz bierze odpowiednią liczbę kart akcji ze swojego *stosu dobierania*. Każdy gracz bierze tyle kart, ile wynosi suma wartości wskaźników kart w ręce na jego karcie bohatera i karcie klasy (podobnie jak w przypadku punktów życia, patrz: *Krok 4, str. 4*). Suma ta określa **limit kart akcji**, które gracz może mieć w ręce na koniec rundy. **Uwaga!** Dobrane karty trzymajcie w taki sposób, aby pozostali gracze nie widzieli, co się na nich znajduje.



**Przykład:** Zuzanna gra Krasnoludem o klasie wojownika. Dobiera więc 6 kart akcji (5 + 1).

Na ekranie aplikacji powinien być widoczny podrygujący mały symbol . Aplikacja oczekuje na wasze potwierdzenie, zanim przejdzie do kolejnego działania. **W celu rozpoczęcia pierwszej rundy kliknijcie symbol i przeczytajcie kolejny fragment instrukcji.**

## Runda 1

### Faza 1 – Planowanie ataku bossa

Faza ta w całości obsługiwana jest przez aplikację. Jak zapewne zauważyliście, obok portretów bohaterów pojawił się symbol . Oznacza on **planowany atak bossa**. W *Fazie 4 – Atak bossa* bohater może stracić tyle punktów życia, ile wynosi **siła planowanego ataku bossa** (liczba widoczna nad symbolem). Na szczęście, zanim to nastąpi, w *Fazie 3 – Akcje bohaterów* będziecie mieć możliwość zredukować tę siłę. Jeśli dobrze się spieszcie, siłę ataku bossa zmniejszycie nawet do 0!

### Faza 2 – Tarcze bossa

Aplikacja pomija tę fazę w **pierwszej rundzie** rozgrywki. Opiszemy ją w dalszej części instrukcji.

### Faza 3 – Akcje bohaterów

Aplikacja jest już w *Fazie 3*. Podczas niej kolejno wykonujecie swoje tury. Wybierzcie **gracza rozpoczynającego** tę fazę (możecie dyskutować o tym, kto nim powinien być).

Na ekranie aplikacji kliknijcie portret bohatera gracza rozpoczynającego i wróćcie do czytania instrukcji.

Jako pierwszy swoją turę wykonuje gracz rozpoczynający. Po nim swoje tury wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Każdy gracz w tej fazie wykonuje **3 tury**, a w każdej z nich wykonuje **1 akcję**.

Na razie w swojej turze możecie wykonać tylko 1 typ akcji – zagranie 1 karty z ręki. Później liczba możliwych typów akcji powiększy się.

**Niebieskie kropki** nad portretami bohaterów oznaczają, ile akcji pozostało do wykonania danemu bohaterowi w tej fazie.

### Działania kart akcji

Każda karta ma 1 albo więcej działań. Gdy gracz zagra kartę z poniższymi symbolami, musi wykonać odpowiednie działania w podanej na karcie kolejności (od góry do dołu). Na tym etapie wasze karty mają poniższe działania:

**Atak** – boss traci tyle punktów życia, ile wynosi **siła tego ataku**, chyba że ma tarcze chroniące go przed tym (patrz: *Faza 2 – Tarcze bossa*, str. 8). W grze występują **3 rodzaje ataku: wręcz, dystansowy oraz magiczny**.



**Wsparcie** – działanie podobne do ataku: boss traci tyle punktów życia, ile wynosi **siła tego wsparcia**, ale tylko wtedy, jeśli dowolny gracz (w tym zagrywający wsparcie) zagrał wcześniej w tej rundzie **atak tego samego rodzaju**.


**Uwaga!** Wsparcie nie jest uznawane za atak, a atak nie jest uznawany za wsparcie. **Niektóre działania kart są związane z atakami, ale nie ze wsparciem** (albo odwrotnie).



**Ochrona** – zmniejsza siłę planowanego ataku bossa **o siłę tej ochrony**. Siła planowanego ataku bossa widoczna jest obok portretu bohatera (bohater straci tyle punktów życia w *Fazie 4 – Atak bossa*, chyba że wcześniej, w *Fazie 3 – Akcje bohaterów*, zdołacie zmniejszyć siłę planowanego ataku bossa).

Po zagranie ochrony gracz wybiera 1 dowolnego bohatera (może wybrać siebie). Siła ataku bossa skierowana przeciwko wybranemu bohaterowi zostaje zmniejszona o siłę tej ochrony.



**Błyskawica** – pozwala wykonać **1 dodatkową akcję** (np. zagrać dodatkową kartę) w tej samej turze. Dodatkową akcję należy wykonać od razu po poprzedniej akcji. Aplikacja przypomina o tym za pomocą żółtej kropki  widocznej nad portretem bohatera.



**Leczenie** – pozwala odzyskać tyle punktów życia, ile wynosi **siła tego leczenia**. Po zagranie leczenia gracz wybiera 1 dowolnego bohatera (może wybrać siebie). Wybrany gracz zwiększa liczbę punktów życia na swoim liczniku o odpowiednią liczbę punktów życia.

**Uwaga!** Liczba punktów życia bohatera nie może przekroczyć wartości ustalonej na początku gry (patrz: *Przygotowanie gry, Krok 4, str. 4*). Niewykorzystana siła leczenia przepada.



**Utrata życia** – po zagranie karty z tym działaniem gracz traci odpowiednią liczbę punktów życia (podaną na karcie). Jeśli liczba punktów życia dowolnego bohatera spadnie do 0, **wszyscy przegrywacie walkę z bossem**.



**Dobranie kart** – pozwala graczowi dobrać karty z jego *stosu dobierania* i dołożyć je do tych trzymanyh w ręce. W czasie *Fazy 3 – Akcje bohaterów* gracz może mieć w ręce więcej kart niż jego limit. Limit kart w ręce ma znaczenie jedynie podczas *Fazy 6 – Odkładanie kart* oraz *Fazy 7 – Dobieranie kart*.



**Działanie specjalne** – mają je niektóre karty. Opis działania specjalnego znajduje się na karcie.

W trakcie walki z bossem możecie swobodnie rozmawiać o posiadanych kartach i ich działaniu, **ale nie możecie rozmawiać o sile tych działań**.

Teraz wykonajcie swoje tury (począwszy od gracza rozpoczynającego i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). W swojej turze **gracz wybiera 1 kartę** spośród tych trzymanyh w ręce i skanuje ją. Aplikacja zna wszystkie karty i odpowiednio wykona ich działania.


**Uwaga!** Zagrane karty każdy kładzie na swój *obszar gry*. Będzie można je przełożyć na swoje *stosy kart wykorzystanych* dopiero w *Fazie 6 – Odkładanie kart*.

Wróćcie do dalszego czytania instrukcji, gdy aplikacja o to poprosi.

Wykonaliście już wszystkie akcje w tej fazie. *Faza 3 – Akcje bohaterów* kończy się. Rozpoczyna się *Faza 4 – Atak bossa*.

#### Faza 4 – Atak bossa

Boss przeprowadza atak na was (o sile widocznej obok portretów bohaterów). Jeśli nie zredukowaliście siły tego ataku do 0, to odpowiedni bohaterowie tracą punkty życia. Aplikacja poinformuje was, co dzieje się w tym momencie.

Gdy boss wykona atak na każdego z bohaterów, kliknijcie symbol  i kontynuujcie czytanie instrukcji.

#### Faza 5 – Zatrucia i poparzenia


Faza ta jest pomijana w pierwszej rundzie potyczki treningowej.

#### Faza 6 – Odkładanie kart

Każdy gracz odkłada na swój *stos kart wykorzystanych* wszystkie karty zagrane w tej rundzie (leżące w jego *obszarze gry*).

**Uwaga!** Zwróćcie uwagę na swoje **limity kart w ręce** (patrz: *Przebieg rozgrywki, Karty w ręce gracza*). Jeśli gracz w tej fazie ma w ręce więcej kart niż jego limit, to musi odłożyć na swój *stos kart wykorzystanych* tyle kart, aby liczba kart trzymanyh w ręce była zgodna z jego limitem kart.

Dodatkowo każdy gracz może odłożyć na swój *stos kart wykorzystanych* dowolną liczbę kart spośród tych trzymanyh w ręce (jeśli uważa, że nie będą potrzebne w kolejnej rundzie).


Gdy wszyscy gracze zakończą odkładanie kart, kliknijcie symbol , aby przejść dalej.

## Faza 7 – Dobieranie kart

Każdy gracz dobiera nowe karty ze swojego *stosu dobierania*, aż osiągnie swój limit kart w ręce (podobnie jak przed rozpoczęciem potyczki treningowej).

**Uwaga!** Jeśli *stos dobierania* wyczerpie się, gracz tasuje swój *stos kart wykorzystanych* i tworzy z niego nowy *stos dobierania*.

Jeśli *stos dobierania* wyczerpie się podczas *Fazy 3 – Akcje bohaterów*, **gracz nie bierze** do tasowania kart ze swojego *obszaru gry!* Karty te odkładane są na *stos kart wykorzystanych* dopiero w *Fazie 6 – Odkładanie kart*.

Gdy wszyscy gracze zakończą dobieranie kart, kliknijcie symbol , aby zakończyć rundę i rozpocząć kolejną.

## Runda 2

### Faza 1 – Planowanie ataku bossa

Boss ponownie planuje swój atak, który wykona w *Fazie 4 – Atak bossa*. Obok portretów bohaterów widoczna będzie siła planowanego ataku na poszczególnych bohaterów. Dodatkowo pojawiły się także nowe symbole – to **obrażenia dodatkowe**.

Jeśli nie uda się wam zredukować siły ataku bossa do 0, w *Fazie 4 – Atak bossa* bohaterowie nie tylko stracą punkty życia, ale także otrzymają obrażenia dodatkowe – w tym przypadku **2 żetony zatrucia**. Biercie je z puli żetonów i kładźcie na swoich kartach bohaterów. Żetony te aktywują się w *Fazie 5 – Zatrucia i poparzenia*.

Jeśli w *Fazie 3 – Akcje bohaterów* uda wam się zredukować siłę planowanego ataku bossa do 0, **bohaterowie nie stracą punktów życia i nie otrzymają obrażeń dodatkowych**.

### Faza 2 – Tarcze bossa

Boss zakończył tę fazę. Na środku ekranu pojawiły się 3 tarcze bossa.

W *Fazie 3 – Akcje bohaterów* będziecie zagrywać karty z atakiem lub wsparciem – ich siła uderzy najpierw w odpowiednią tarczę (ataku wręcz, dystansowego lub magicznego). Dopiero gdy zredukujecie siłę tarczy do 0 (zniszczyście tarczę), boss może stracić punkty życia.

Nie musicie w każdej rundzie zniszczyć wszystkich tarcz! Możecie skoordynować swoje ataki i zdecydować, którą tarczę chcecie zniszczyć. Najlepiej jest skupić się na 1 bądź 2 tarczach.

## Faza 5 – Zatrucia i poparzenia

W 1. rundzie faza ta została pominięta, ale teraz musicie już przez nią przejść. Aktywuje się trucizna. Każdy bohater traci 1 punkt życia za każdy żeton zatrucia leżący na karcie bohatera.

**Uwaga!** Żetony zatrucia (podobnie jak inne żetony obrażeń dodatkowych) pozostają na karcie bohatera **do końca rozgrywki (walki z bossem)**. Oznacza to, że w każdej rundzie bohater będzie tracił punkty życia za te żetony.

Teraz spróbujcie pokonać *Stracha na wróble!*

Dalszą część instrukcji przeczytajcie dopiero wtedy, kiedy go pokonacie.



**Gratulacje! Udało się wam zwycięsko zakończyć potyczkę treningową!**



Otwórzcie **brązowe pudełko łupów**. W środku znajdziecie pierwszą część **talii łupów**. Karty są w niej posegregowane, **nie zmieniajcie ich kolejności**. Postępujcie zgodnie z instrukcjami na kartach **STOP** znajdującymi się na górze i spodzie talii łupów.

Następnie kontynuujcie czytanie instrukcji.

# Pozostałe zasady




## Nowe karty akcji

Otrzymaliście nowe, bardziej zaawansowane karty akcji. Obejrzyjcie je i przeczytajcie na głos opis ich działania. Następnie dodajcie je do swoich *stosów dobierania*. **Przed każdą rozgrywką wszyscy musicie dokładnie potasować swoje stosy dobierania.**

Wyjaśnienia działań nowych kart akcji znajdziecie na str. 11.

## Działanie karty – ilu bohaterów dotyczy?

Wiele działań kart dotyczy odpowiedniej liczby bohaterów: 1, 2 albo wszystkich:

-  : działanie karty dotyczy 1 bohatera
-  : działanie karty dotyczy 2 bohaterów
-  : działanie karty dotyczy **wszystkich** bohaterów

## Przedmioty

W brązowym pudełku łupów otrzymaliście pierwsze 2 rodzaje przedmiotów: *Plecak* oraz *Eliksir leczenia*:

- Weźcie 1 *Plecak* i połóżcie go na środku stołu.
- Weźcie **tyle Eliksirów leczenia, ilu jest graczy biorących udział w rozgrywce** – połóżcie je na środku stołu.
- Weźcie **kartę Plecaka** oraz **kartę Eliksiru leczenia** i połóżcie je na środku stołu – pełnią rolę pomocniczą, opisane jest na nich działanie tych przedmiotów.

Zdobywacie nowy typ akcji: **użycie przedmiotu**. Aby wykonać tę akcję w *Fazie 3 – Akcje bohaterów*, gracz bierze odpowiedni przedmiot ze środka stołu i go skanuje (tak jak kartę akcji).



Gdy gracz użyje *Plecaka*, bierze 3 karty ze swojego *stosu dobierania* i dodaje je do kart trzymanyh w ręce. Każdy gracz może używać *Plecaka* **dowolną liczbę razy**.



Gdy gracz użyje *Eliksiru leczenia*, leczy wybranego przez siebie bohatera (może wybrać siebie). Wybrany bohater odzyskuje **do 8 punktów życia** (zwiększa liczbę punktów życia na swoim liczniku). W trakcie każdej rozgrywki dostępnych jest **tyle Eliksirów leczenia, ilu bohaterów bierze udział w grze**. Jednak 1 bohater może użyć **dowolną ich liczbę**. Użyte *Eliksiry leczenia* należy odłożyć do pudełka na przedmioty i żetony obrażeń dodatkowych.

**Uwaga!** Korzystajcie z *Eliksirów leczenia* w odpowiednim momencie, zwłaszcza gdy jakiś bohater ma mniej niż 10 punktów życia. W przeciwnym razie rozgrywka może skończyć się o wiele szybciej, niż byście tego sobie życzyli!

## Umiejętności bossów

Bossowie mają różne umiejętności (jest ich 5 rodzajów), którymi steruje aplikacja. **Nie wiecie, jakimi dokładnie umiejętnościami dysponują poszczególni bossowie**. Znacicie jedynie ich ogólne rodzaje, przedstawione w formie poniższych symboli.

Wspólnie starajcie się ustalić, jakie umiejętności mają poszczególni bossowie i jak możecie się im przeciwstawić.



Atak bossa.



Umiejętności, które uaktywnią się, gdy liczba punktów życia bossa spadnie poniżej określonego progu.



Umiejętności, które uaktywnią się jako reakcja na jakąś akcję graczy. Jeśli zorientujecie się, jaka akcja wywołuje tę reakcję bossa, ułatwi wam to grę.



Umiejętności, które uaktywniają się ze stałą częstotliwością (np. w każdej rundzie, w co drugiej rundzie itd.). Musicie poznać częstotliwość ich występowania, aby się na nie odpowiednio przygotować.



Umiejętności, które uaktywnią się jako reakcja na atak bohatera na tarczę bossa.

## Umiejętności bossów – których bohaterów dotyczą?

Niektóre umiejętności bossów działają na odpowiednich bohaterów. Jeśli kilku bohaterów spełnia kryterium tego działania, możecie wybrać, na którego z nich skierowana zostanie umiejętność bossa.

**Przykład:** Boss używa umiejętności *Natarcie*: bohater z największą liczbą punktów życia traci 3 z nich. Jeśli 2 (lub więcej) bohaterów ma taką samą największą liczbę punktów życia, możecie wybrać, który z nich straci 3 punkty życia.

## Złota zasada bossa


Podczas walki z bossem możecie spotkać się z zasadami, które nie zostały opisane w instrukcji. Jest to celowe działanie ze strony twórców gry. Jeśli zasada opisana w aplikacji stoi w sprzeczności z zasadą opisaną w instrukcji, to **ta z aplikacji ma pierwszeństwo**.

## Regeneracja sił

Pomiędzy kolejnymi walkami z bossami (kolejnymi rozgrywkami) bohaterowie odzyskują siły. Przed rozpoczęciem kolejnej walki z bossem wykonajcie poniższe działania:

- ustawcie swoje liczniki punktów życia na początkowe wartości,
- odłóżcie do puli wszystkie żetony obrażeń dodatkowych,
- przygotujcie nowe talie i potasujcie swoje *stosy dobierania*.

## Porażka

Jeśli liczba punktów życia któregoś z bohaterów **spadnie do 0**, to **wszyscy przegrywacie walkę z bossem!** Gdy tak się stanie, musicie kliknąć symbol  widoczny w lewym górnym rogu ekranu i poddać walkę.

## Dlaczego punkty życia nie są wyświetlane w aplikacji?


Twórcy gry zdecydowali się na użycie liczników punktów życia, ponieważ w grze występuje wiele działań kart oraz umiejętności bossów, które w trakcie gry wpływają na liczbę punktów życia bohaterów.

Większość efektów tych działań można rozpatrzeć szybko przy pomocy liczników. Gdyby punkty życia bohaterów były śledzone za pomocą aplikacji, wymagałoby to wykonywania większej liczby czynności oraz skanowania większej liczby kart, co niepotrzebnie spowolniłoby przebieg gry.

## Zachowanie postępu gry

Aby zachować postęp gry między rozgrywkami, każdy gracz musi schować swoją kartę bohatera, kartę klasy oraz karty akcji do pudełka swojego bohatera. Wszystkie przedmioty oraz żetony obrażeń dodatkowych włożcie do pudełka na przedmioty i żetony obrażeń dodatkowych, a wszystkie pozostałe karty (odblokujecie je w trakcie kampanii) do kufierka.

## Ustawienia

Jeśli chcecie zmienić ustawienia gry, kliknijcie symbol .

## Ściągawki

Wszystkie ściągawki, które będą się pojawiać w kolejnych pudełkach, kładźcie na środku stołu. Służą one jako przypomnienie ważnych zasad obowiązujących w trakcie rozgrywki.

## Boss nr 1: Książę

Jesteście gotowi do pierwszej prawdziwej walki z bossem! Kliknijcie pierwszego bossa widocznego w menu – to **Książę**. Zostaniecie przeniesieni do ekranu z **informacjami na temat tego bossa**.

W górnej części tego ekranu znajdziecie początkowe informacje na temat swojego przeciwnika: liczbę początkowych punktów życia, numer rundy, w której wpadnie w szal (nie zdradzimy wam, co to znaczy, sami się przekonacie podczas gry), żetonów obrażeń dodatkowych oraz kart, z których korzysta. Dodatkowo zapoznajcie się z treścią karty bossa.

Następnie wybierzcie **poziom trudności** (patrz niżej) i rozpocznijcie walkę z bossem.

## Poziom trudności

Dla każdego z 10 bossów możecie wybrać **1 z 4 poziomów trudności**. Wyboru tego dokonacie, klikając w jedną z poniższych ikonek na ekranie z informacjami na temat bossa:



**Początkujący:** gdy gracie w proste gry z małą liczbą zasad.



**Średniozaawansowani:** gdy gracie głównie w proste gry, ale czasami sięgacie po nieco trudniejsze.



**Zaawansowani:** gdy gracie w trudne gry i jesteście gotowi zmierzyć się z bossami dwukrotnie, jeśli zajdzie taka potrzeba.



**Szaleńcy:** gdy gracie w bardzo trudne gry i nie przeraża was kilkukrotne stawienie czoła bossom.

Wybierzcie poziom trudności, który wam odpowiada. **Możecie go zmienić przed każdą walką z bossem**, jeśli dojdziecie do wniosku, że poprzednia rozgrywka była dla was za łatwa albo za trudna.


# Wyjaśnienie kart akcji

Poniżej znajdziecie wyjaśnienie kart o bardziej skomplikowanym działaniu.

**Uwaga!** Niektóre karty akcji pozwalają graczowi zagrywać albo podglądać karty z jego *stosu dobierania*. Jeśli gracz nie ma w swoim *stosie dobierania* wystarczającej liczby kart, najpierw zagrywa albo podgląda karty, które w nim pozostały. Następnie tasuje swój *stos kart wykorzystanych* i tworzy nowy *stos dobierania*. Dopiero potem zagrywa albo podgląda pozostałe karty z nowo powstałego stosu.

## Anty-Boss 3000

Kartę tę możesz zagrać **tylko raz** na rozgrywkę (walkę z bossem). Po zagraniu odłóż ją do pudełka swojego bohatera.

Jeśli po zagraniu tej karty boss użyje umiejętności , zostanie ona zablokowana. Aplikacja poinformuje o tym, ale nie dowiedzie się, jaka to była umiejętność. Kartę *Anty-Boss 3000* najlepiej zagrać więc, gdy już wiesz, jaka umiejętność zostanie zablokowana.

## Bomba dymna

Kartę tę najlepiej zagrać na bohatera, na którego boss planuje atak z obrażeniami dodatkowymi. W ten sposób nie tylko zmniejszysz siłę planowanego ataku bossa, ale usuniesz też zaplanowane obrażenia dodatkowe (np. zatrucie).

## Déjà vu

Po zagraniu tej karty możesz zagrać następną kartę – wybraną ze swojego *stosu kart wykorzystanych*. W tym celu przejrzyj wszystkie karty w tym stosie. Jeśli jest on pusty albo nie chcesz zagrać z niego żadnej karty, możesz zagrać kartę z góry swojego *stosu dobierania*. Następnie odłóż ją do pudełka bohatera, a *Déjà vu* na swój *obszar gry*.


Karty leżące w twoim *obszarze gry* nie zostały jeszcze odłożone na twój *stos kart wykorzystanych*, dlatego nie możesz zagrać *Déjà vu*, aby ponownie zagrać kartę wykorzystaną już w tej rundzie.

## Deszcz meteorytów

*Deszcz meteorytów* trafia bossa równocześnie 3 rodzajami ataku (wręcz, dystansowym oraz magicznym). Każdy z tych ataków może mieć siłę 1, 2 lub 3 (aplikacja wylosuje siłę tych ataków – każda siła ma taką samą szansę na wylosowanie).

## Kłątwa kruka


Po zagraniu tej karty połóż ją (obrazkiem do góry) obok swojej karty bohatera. *Kłątwa kruka* pozostaje tam do momentu użycia.

Gdy boss używa umiejętności  (także gdy działa ona na kilku bohaterów), możesz (ale nie musisz) użyć *Kłątwy kruka*, aby zablokować działanie umiejętności bossa skierowanej na twój bohatera (ale nie na pozostałych bohaterów). Po użyciu odłóż *Kłątwę kruka* na swój *stos kart wykorzystanych*.

**Przykład 1:** Boss używa umiejętności *Trujący oddech*: wszyscy bohaterowie tracą 3 punkty życia oraz otrzymują obrażenia dodatkowe – po 2 żetony zatrucia. Jeśli obok twojej karty bohatera leży *Kłątwa kruka*, możesz jej użyć, aby twój bohater nie stracił 3 punktów życia i nie dostał 2 żetonów zatrucia. Umiejętność bossa działa jednak na pozostałych bohaterów.

**Przykład 2:** Boss używa umiejętności *Drapnięcie*: bohater z największą liczbą punktów życia traci 5 z nich. Jeśli nie masz największej liczby punktów życia, nie jesteś celem tej umiejętności bossa i nie możesz użyć *Kłątwy kruka*.

## Rycerskie wsparcie

Usuń planowany atak bossa  (wraz z obrażeniami dodatkowymi, jeśli atak je uwzględnia) skierowany na twój bohatera. Jeśli to zrobisz, twój bohater przejmuje na siebie planowany atak bossa skierowany w innego bohatera (atak ten musi mieć siłę większą niż 0).

## Sowofeniks

Karta ta zadziała tylko wtedy, jeśli w ramach kolejnej akcji zagraż kartę z **atakami**. Jeśli to zrobisz, wybierasz bohatera (możesz wybrać siebie), który zostanie uleczony – odzyska tyle punktów życia, ile wynosi siła tego ataku.


Jeśli w ramach kolejnej akcji zagraż kartę bez ataku lub użyjesz przedmiotu, *Sowofeniks* nie zadziała.

## Zatrute ostrze oraz Kieł żmii

Po zagraniu tych kart boss otrzymuje w aplikacji żetony zatrucia. Podczas *Fazy 5 – Zatrucia i poparzenia* boss traci 1 punkt życia za każdy posiadany żeton zatrucia.


# Nowe zasady dla bossa nr 2

## Karty łupów

Otrzymaliście pierwsze 5 kart łupów z talii łupów. Po każdej zwycięskiej rozgrywce przeciwko kolejnym bossom zdobędziecie ich jeszcze więcej. Karty łupów można rozpoznać po złotej ramce oraz symbolu gwiazdy  w lewym dolnym rogu.

Przeczytajcie na głos działanie tych 5 kart. Następnie każdy gracz wybiera 1 kartę łupu i dodaje ją do swojego stosu dobierania.

Pozostałe karty łupów odłóżcie do kufierka. Przed każdą walką z bossem (przed każdą rozgrywką) możecie wymienić karty łupów znajdujące się w waszych stosach dobierania.

**Uwaga!** Każdy gracz może mieć w swoim stosie dobierania tylko po 1 karcie łupu z osiągniętych przez drużynę poziomów gwiazdy . Wasz poziom gwiazdy możecie sprawdzić w aplikacji: obok nazwy drużyny na ekranie z wyborem bossów do walki.

**Przykład:** Drużyna Zuzanny ma 3. poziom gwiazdy. W swoim stosie dobierania może więc mieć 1 kartę łupu pierwszego poziomu, 1 kartę łupu drugiego poziomu i 1 kartę łupu trzeciego poziomu. Nie może mieć jednak 2 kart łupu z żadnego z tych poziomów (np. 2 kart łupu drugiego poziomu).

## Zaawansowane przygotowanie rozgrywki

Od teraz każdy gracz może przed rozgrywką przygotować swój stos dobierania. Za każdą kartę łupu znajdującą się w jego stosie dobierania gracz może (ale nie musi) usunąć z niego 1 wybraną kartę akcji. Gracz może usunąć mniej kart akcji, a może nawet nie usunąć żadnej. Jednak na początku każdej walki z bossem stos dobierania gracza musi składać się z co najmniej 20 kart.


## Nowy przedmiot: Talizman



Otrzymaliście nowy przedmiot – Talizman. Połóżcie go razem z kartą tego przedmiotu na środku stołu (tak jak inne przedmioty).

Talizman pozwala zagrać kartę z góry stosu dobierania. Aby użyć Talizmanu, gracz go skanuje, a następnie zagrywa kartę z góry swojego stosu dobierania. Każdy gracz może używać Talizmanu dowolną liczbę razy.

Przy odrobinie szczęścia karta zagrana przy pomocy Talizmanu może uratować was w kluczowym momencie walki z bossem!

**Uwaga!** Działanie błyskawicy  na karcie zagranej przy pomocy Talizmanu jest pomijane!

## Pomyłka?

Pomyłki mogą zdarzyć się każdemu, zwłaszcza w ferworze walki z bossem. Bohater zagrał kartę poza kolejnością albo omyłkowo użył złego przedmiotu? Nie martwcie się! W aplikacji nie ma przycisku „Cofnij”, ponieważ mógłby on kłócić się z umiejętnościami niektórych bossów. Spróbujcie jednak znaleźć uczciwy sposób na naprawienie błędu. Jeśli nie jest to możliwe, po prostu kontynuujcie rozgrywkę zgodnie z normalnymi zasadami.

## Czy wiecie, że...?

Poniższe wskazówki mogą pomóc pokonać cienką linię między zwycięstwem a porażką.

1. Warto w przemyślany sposób ustalić, kto zacznie Fazę 3 – Akcje bohaterów. Gracz rozpoczynający może pomóc drużynie, umożliwiając dobranie kart, albo zagra atak na bossa, co pozwoli innym graczom zagrać karty wsparcia tego samego rodzaju.
2. Bardzo ważne jest wspólne ustalenie, na jakiego rodzaju atakach się skupicie. Zdecydowanie skuteczniejsze jest atakowanie 1 albo 2 tarcz bossa. Brak tych ustaleń może przynieść niewystarczające efekty: zmniejszenie siły tarcz zamiast ich zniszczenia lub zbyt słabe ataki po zniszczeniu tarcz.
3. Nie warto używać wszystkich działań kart, dodatkowych akcji albo możliwości dobierania kart tylko na siebie. Czasami mogą być one korzystniejsze dla innych bohaterów. Warto więc rozmawiać z innymi graczami na temat tego, czego im potrzeba.
4. Jeśli macie wrażenie, że żadna z posiadanych kart nie jest przydatna w obecnej sytuacji, pamiętajcie o możliwości skorzystania z Plecaka, przy pomocy którego możecie dobrać nowe karty.
5. **Najważniejsze:** nie zapominajcie o Elikirach leczenia! Możecie użyć ich nie tylko na sobie, ale także na innych! Nie zwlekajcie z ich użyciem, ponieważ jeśli któryś bohater straci wszystkie punkty życia, wspólnie przegracie walkę z bossem!

## Klątwy



W talii łupów znajduje się **17 kart klątw**. Potasujcie je przed każdą rozgrywką i połóżcie je w stosie (klątwą do dołu) w miejscu dostępnym dla wszystkich. Stos ten będziemy nazywać *stosem klątw*. Obok *stosu klątw* przygotujcie miejsce na *stos klątw odrzuconych*.

Gdy bohater **otrzyma klątwę, dobiera 1 klątwę z góry stosu klątw** i kładzie ją (klątwą do dołu) **obok swojej karty bohatera** – bez jej podglądania!

Na początku następnej **Fazy 3 – Akcje bohaterów** odkryjcie wszystkie otrzymane klątwy. Stają się teraz **aktywne**. Przeczytajcie je na głos i **wykonajcie ich działania**.

**Klątwy błyskawiczne** działają od razu, a następnie są odkładane na *stos klątw odrzuconych*.

**Klątwy zwykłe** odkładane są na *stos klątw odrzuconych* na koniec **Fazy 3 – Akcje bohaterów**.

**Klątwy trwałe** pozostają obok karty bohatera do końca rozgrywki.

Jeśli *stos klątw* wyczerpie się, potasujcie *stos klątw odrzuconych* i stwórzcie z niego nowy *stos klątw*.

## Boss nr 2: Łowczyńi dusz

Kolejny boss już na was czeka – to **Łowczyńi dusz**. Przeczytajcie treść karty bossa, wybierzcie poziom trudności i ruszajcie do walki!

## Nowe zasady dla bossa nr 3

### Nowy przedmiot: Torba lekarska



Otrzymaliście nowy przedmiot – **Torbę lekarską**. Połóżcie ją razem z **kartą tego przedmiotu** na środku stołu (tak jak inne przedmioty).

**Torba lekarska** pozwala usunąć 2 żetony obrażeń dodatkowych z karty swojego bohatera.

Aby użyć **Torby lekarskiej**, gracz ją skanuje, a następnie odkłada do puli żetonów 2 żetony obrażeń dodatkowych z karty swojego bohatera.

### Żetony paniki



W grze pojawiają się nowe żetony obrażeń dodatkowych – żetony paniki. Dołóżcie je do puli żetonów. Gdy gracz otrzyma żeton paniki, kładzie go na karcie swojego bohatera. Jeśli bohater ma co najmniej 1 żeton paniki, gracz może zagrać karty z ręki jedynie **losowo**.

Jeśli gracz chce zagrać kartę z ręki, tasuje wszystkie karty trzymane w ręku, a następnie losuje 1 z nich. **Po jej zagranieniu gracz od razu odkłada do puli żetonów 1 żeton paniki z karty swojego bohatera.**

Gdy na karcie bohatera są żetony paniki, gracz nadal może korzystać z przedmiotów. Żetony paniki nie mają wpływu na używanie przedmiotów. W wyniku określonych działań (np. *Torby lekarskiej*) gracz może odłożyć do puli żetonów żetony paniki z karty swojego bohatera.

### Czy wiecie, że...?

Oto kilka nowych rad i wskazówek, które pomogą w osiągnięciu mistrzowskiego poziomu.

1. Powinniście starać się nie marnować ochrony do redukowania siły planowanych ataków bossa. Na przykład, jeśli siła tego ataku wynosi 2, zastanówcie się, czy warto zagrać kartę z ochroną o sile 5 (niewykorzystana ochrona przepadnie).  
W pierwszej kolejności próbujcie redukować do 0 planowane ataki bossa mające obrażenia dodatkowe.
2. Nie należy skupiać się tylko na ochronie bohaterów, ale dążyć też do tego, aby boss tracił punkty życia. Zdradzimy wam, że gdy walka będzie się przedłużać, boss może wpaść w szal i sytuacja przestanie być przyjemna.
3. Warto wspólnie ustalać, kiedy boss korzysta ze swoich umiejętności. Wiele z umiejętności działa regularnie. Bądźcie na nie gotowi. Niektóre z umiejętności są aktywowane w odpowiedzi na wasze akcje. Jeśli odkryjecie, co je wywołuje, będziecie mogli odpowiednio wykorzystać tę wiedzę.
4. W **Fazie 6 – Odkładanie kart** dobrze jest wspólnie zastanowić się, które karty odłożyć, a które zachować na kolejną rundę.
5. Nie warto zwlekać z użyciem *Eliksiru leczenia*, jeśli bohater ma niewiele punktów życia. Bossowie są czasami nieprzewidywalni i gra może skończyć się niespodziewanie szybko. I raczej nie będzie to wasza wygrana.
6. **Najważniejsza rada:** dyskusja, dyskusja i jeszcze raz dyskusja. Wspólnie ustalajcie, jakie akcje wykonać w danym momencie. Pozwólcie innym mieć wpływ na wasze działania, abyście wszyscy wiedzieli, czego można się spodziewać. Dzielcie się pomysłami, aby jak najwięcej wycisnąć z waszych działań. Wraz z rozwojem bohaterów i zdobywaniem nowych kart łupów będzie to jeszcze ważniejsze.

### Boss nr 3: Smok eteru

Jesteście gotowi, aby stanąć do walki ze **Smokiem eteru**. Przeczytajcie treść karty tego bossa, wybierzcie poziom trudności i ruszajcie do walki!

## Nowe zasady dla bossa nr 4

### Żetony paraliżu



W grze pojawiają się nowe żetony obrażeń dodatkowych – żetony paraliżu. Dołóżcie je do puli żetonów. Gdy gracz otrzyma żeton paraliżu, kładzie go na karcie swojego bohatera.

Za każdy żeton paraliżu leżący na karcie bohatera **limit kart w ręce gracza zmniejsza się o 1 kartę**.

W czasie *Fazy 3 – Akcje bohaterów* w wyniku działań pozwalających na dobranie kart gracz może mieć w ręce więcej kart, niż pozwala na to jego limit kart. Żetony paraliżu mają znaczenie jedynie w *Fazie 6 – Odkładanie kart* oraz *Fazie 7 – Dobieranie kart*.

Żetony paraliżu pozostają na karcie bohatera do końca rozgrywki, chyba że gracz usunie je przy pomocy odpowiednich działań (np. *Torby lekarskiej*).

### II poziom bohaterów

Bohaterowie zdobyli trochę doświadczenia i awansowali na kolejny poziom. Od teraz każdy bohater ma swoją unikalną umiejętność. Przeczytajcie na głos opisy umiejętności z kart waszych bohaterów, aby wszyscy je poznali.

### Nowe przedmioty: Bukłak oraz Szklane oko dziadka

Otrzymaliście 2 nowe przedmioty: *Bukłak* oraz *Szklane oko dziadka*.

*Bukłak* oraz *kartę tego przedmiotu* połóżcie na środku stołu.

*Szklane oko dziadka* może być używane tylko przez *Trolla* (jeden z bohaterów), dlatego połóżcie *Szklane oko dziadka* oraz *kartę tego przedmiotu* obok *Trolla*. Jeśli nie bierze on udziału w rozgrywce, odłóżcie *Szklane oko dziadka* do pudełka *Trolla*.



*Bukłak* pozwala odzyskać do 3 punktów życia. Aby użyć *Bukłaka*, gracz go skanuje, a następnie zwiększa o 3 liczbę punktów życia na swoim liczniku punktów życia.



*Szklane oko dziadka* pozwala graczowi grającemu *Trollem* podejrzeć 3 karty z góry swojego *stosu dobierania*. Aby użyć *Szklanego oka dziadka*, gracz skanuje je (w ramach akcji lub unikalnej umiejętności), a następnie podgląda 3 karty z góry swojego *stosu dobierania* i odkłada je na ten stos w wybranej przez siebie kolejności.

**Przypomnienie:** jeśli gracz może podejrzeć więcej kart, niż ma w swoim *stosie dobierania*, to najpierw podgląda wszystkie karty w tym stosie. Następnie tasuje swój *stos kart wykorzystanych*, tworzy z niego nowy *stos dobierania* i kontynuuje podglądanie kart z nowego *stosu dobierania*.

### Boss nr 4: Kamienny Golem

Jesteście gotowi, aby stanąć do walki z *Kamiennym Golem*. Przeczytajcie treść karty tego bossa, wybierzcie poziom trudności i ruszajcie do walki!

## Nowe zasady dla bossa nr 5

Boss ten nie wprowadza do gry żadnych nowych zasad. Zamiast tego przypomnijcie sobie kilka często zapomnianych zasad:

1. Zagrane karty odkładacie na swoje *obszary gry*. Przekładacie je na swoje *stosy kart wykorzystanych* dopiero w *Fazie 6 – Odkładanie kart*.
2. Gdy *stos dobierania* wyczerpie się, gracz tasuje swój *stos kart wykorzystanych* i tworzy z niego nowy *stos dobierania*.
3. Żetony zatrucia oraz paraliżu pozostają na kartach bohaterów do końca rozgrywki, chyba że zostaną usunięte w wyniku odpowiednich działań.

### Boss nr 5: Trójgłowy Ogr

Jesteście gotowi, aby stanąć do walki z *Trójgłowym Ogrem*. Przeczytajcie treść karty tego bossa, wybierzcie poziom trudności i ruszajcie do walki!

## Nowe zasady dla bossa nr 6

### III poziom bohaterów

Bohaterowie są jeszcze silniejsi i od teraz mają więcej punktów życia!

### Boss nr 6: Mackolos

Jesteście gotowi, aby stanąć do walki z *Mackolosem*. Przeczytajcie treść karty tego bossa, wybierzcie poziom trudności i ruszajcie do walki!

## Nowe zasady dla bossa nr 7

### Żetony poparzenia



W grze pojawiają się nowe żetony obrażeń dodatkowych – żetony poparzenia. Dołóżcie je do puli żetonów. Gdy gracz otrzyma żeton poparzenia, kładzie go na karcie swojego bohatera.

Za każdy żeton poparzenia leżący na karcie bohatera w *Fazie 5 – Zatrucia i poparzenia* gracz musi dobrać 1 kartę ze swojego *stosu dobierania*. Następnie decyduje: albo odkłada tę kartę do pudełka bohatera (do końca obecnej walki z bossem), albo odkłada ją na swój *stos kart wykorzystanych* i traci 2 punkty życia.

Żetony poparzenia pozostają na karcie bohatera do końca rozgrywki, chyba że gracz usunie je przy pomocy odpowiednich działań (np. *Torby lekarskiej*).

**Wyjątkowy przypadek:** jeśli podczas rozgrywki gracz musi dobrać karty, ale zarówno jego *stos dobierania*, jak i jego *stos kart wykorzystanych* są puste, gracz ten pomija dobieranie kart.

### Umiejętności klas II poziomu

Od teraz każda klasa ma swoją unikalną umiejętność. Przeczytajcie na głos opisy tych umiejętności, aby wszyscy je poznali.

### Boss nr 7: Magmaros

Jesteście gotowi, aby stanąć do walki z *Magmarosem*. Przeczytajcie treść karty tego bossa, wybierzcie poziom trudności i ruszajcie do walki!

## Nowe zasady dla bossa nr 8

### Tykająca bomba



Podczas walki z tym bossem na środku stołu połóżcie przedmiot *Tykająca bomba*.

### Boss nr 8: Bombossa

Jesteście gotowi, aby stanąć do walki z *Bombosą*. Tym razem nie musicie się uczyć żadnych nowych zasad. Przeczytajcie treść karty tego bossa, wybierzcie poziom trudności i ruszajcie do walki!

## Nowe zasady dla bossa nr 9

### Karty Szlam oraz stos kart utraconych

Powyżej karty bohatera zróbcie miejsce na swój *stos kart utraconych* (nie mylcie go ze *stosem kart wykorzystanych* – to różne stosy). Na początku walki z bossem *stos kart utraconych* jest pusty. Boss, z którym teraz się zmierzycie, czasami będzie kazał odkładać zagrane karty na *stos kart utraconych*. Karta znajdująca się w tym stosie to *karta utracona*.

*Karty utracone* nie mogą być używane do końca obecnej walki z bossem, chyba że zostaną odzyskane poprzez zagranie karty *Szlam* (patrz poniżej).

W talii łupów znajdziecie 20 kart *Szlam* (wszystkie działają w taki sam sposób). Połóżcie je w stosie (obrazkiem do góry) na środku stołu. Stos ten będziemy nazywać *stosem szlamu*.

Boss, z którym teraz się zmierzycie, czasami będzie kazał dobrać 1 *szlam* ze *stosu szlamu*. Kart *Szlam* **nie można** odkładać z ręki w *Fazie 6 – Odkładanie kart* (nawet jeśli gracz ma w ręce więcej kart *Szlam*, niż pozwala na to jego limit kart). Karty te pozostają w ręce gracza na następną rundę i blokują miejsce innym przydatnym kartom.

Gdy w *Fazie 3 – Akcje bohaterów* gracz zagra *szlam*, odkłada go na *stos szlamu*. Następnie może przenieść maksymalnie 2 dowolne karty ze swojego *stosu kart utraconych* na swój *stos kart wykorzystanych*.

### Boss nr 9: Galaretek

Jesteście gotowi, aby stanąć do walki z *Galaretkiem*. Przeczytajcie treść karty tego bossa, wybierzcie poziom trudności i ruszajcie do walki!

## Nowe zasady dla bossa nr 10

### Laleczka Voodoo



Podczas walki z tym bossem na środku stołu połóżcie przedmiot *Laleczka Voodoo*.

### Boss nr 10: Madame Voodoo

Pokonaliście prawie wszystkich bossów. Czas na ostateczne starcie – walkę z samą *Madame Voodoo*.

Przeczytajcie treść karty tego bossa i ruszajcie do walki! Powodzenia!

# Koniec kampanii. Ale to nie koniec przygody z bossami!

**Dokonałiście tego! Pokonałiście wszystkich 10 bossów! Macie za sobą szlak, na którym wielu śmiazków poległo. Ale to nie koniec przygody. Spróbujcie teraz pokonać wszystkich bossów na wyższym poziomie trudności albo przy pomocy innych bohaterów i klas – macie tu dużo możliwości do wyboru.**

**Nowe niebezpieczeństwa czają się za rogiem. Już niebawem będziecie mogli się zmierzyć z nowymi wyzwaniami i nowymi bossami. Odwiedzajcie regularnie nasze media społecznościowe (Facebook /NaszaKsiegarnia) oraz aplikację, aby być na bieżąco z nowościami.**

## Twórcy gry

**Projekt gry:** Michael Palm oraz Lukas Zach

**Ilustracja na okładce:**

KRASS KOLLEKTIV (Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)

**Ilustracje:**

Bartłomiej Kordowski, KRASS KOLLEKTIV

(Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)

**Aplikacja pomocnicza:**

Brave Squire GmbH (Florian Feith)

**Dźwięki bossów:**

GCRadix (Tiago Ring Inácio)

**Projekt graficzny:**

Jens Wiese

**Realizacja:**

Sebastian Hein

**Wsparcie w procesie wydawniczym:**

Simon Vierke

Autorzy chcą podziękować wielu testerom za ich cenne uwagi. Specjalne podziękowania otrzymują: André, Andree, Anne-Kathrin, Annika, Babs, Benny, Clancy, Daniel, Demian, Eileen, Elena, Enno, Eric, Felix, Florian, Hannah, Hannes, Jacqui, Jakob, Justus, Jonathan, Josia, Klaus, Lars, Lisa, Maddie, Mario, Marta, Martin, Moe, Nathan, Nicky, Paul, Philipp, Phoebe, Ronja, Silas, Simon, Stivie, Thilini, Udo oraz Vanessa.

Specjalne podziękowania dla: Sebastiana, który znacząco wpłynął na poziom bossów; Floriana, który samodzielnie przygotował aplikację; a także dla wielu miłośników gier wydawnictwa Pegasus, którzy przetestowali grę wraz ze swoimi grupami graczy.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Niemcy

© 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Wszelkie prawa zastrzeżone. Przedruk lub upublicznianie instrukcji, elementów gry bądź ilustracji dozwolone tylko po uzyskaniu zgody.



**Pegasus Spiele**



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
www.nk.com.pl, gpsr@nk.com.pl  
© 2026 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

**Dyrektor ds. gier planszowych:**  
Jarosław Basałyga  
**Koordinacja produkcji:**  
Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
**Redakcja:**  
Jakub Mann, Grzegorz Stawicki

**Współpraca redakcyjna:**  
Game Bakery  
**Marketing:**  
Sandra Ptaśńska  
**DTP:** Paweł Nowicki  
**Korekta:** Marta Kania

