

СУПЕР БОС- МОНСТР



ПРАВИЛА



СУПЕР БОС-МОНСТР

Ціле десятиліття гра «Бос-монстр» посідала чільне місце на столах гравців. Понад мільйон проданих копій, переклади мовами усього світу, ціла низка доповнень — «Бос-монстр» була еталоном та улюбленою багатьма картковою грою на побудову підземель. Але ніхто не править вічно, і тепер на полі з'явився фінальний бос! «Супер-Бос-монстр» — це еволюція популярної серії ігор «Бос-монстр».

«Супер-Бос-монстр» повністю сумісна з попередніми доповненнями «Бос-монстр». Вона поживає гру за допомогою нового поля міста, а ще вносить різноманітність в дії гравця. Як і в оригінальній грі, ваше завдання — збудувати ідеальне підземелля, заманити в нього капосних героїв та прикінчити їх.

Будьте безжалісні: якщо в місті збереться забагато героїв, вони займуть усі знакові локації, наберуться сил, і їх буде важче знищити. Але вам також необхідно продумувати свої дії наперед. Ваш посіпака може активувувати незайняті героями знакові локації, тож використовуйте їх стратегічно і змінійте перебіг гри.

Добирайте кімнати, будуйте підземелля, приманюйте героїв та знищуйте їх! Тільки найпідступніший переможе у грі
«СУПЕР-БОС-МОНСТР»!

ВМІСТ ГРИ



75 КАРТ КІМНАТ



32 КАРТИ ЗАКЛИНАНЬ



12 КАРТ БОСІВ



25 КАРТ ЗВЧАЙНИХ ГЕРОЇВ



17 КАРТ ЕПІЧНИХ ГЕРОЇВ



ДВОБІЧНЕ ПОЛЕ МІСТА

(поле для соло-режиму — на звороті)



МАРКЕР ПЕРШОГО ГРАВЦЯ



4 ПОСІПАКИ



4 БАЗИ ПОСІПАКА



8 ЖЕТОНІВ ЗДОРОВ'Я ГЕРОЇВ



28 ЖЕТОНІВ УШКОДЖЕНЬ
А ТАКОЖ 5 ЖЕТОНІВ СКАРБІВ

ОГЛЯД ГРИ

У «Супер-Бос-монстр» ваша мета — заманювати героїв у своє підземелля та знищувати їх. За загиблих у вашому підземеллі героїв ви здобуваєте «душі» , але ті, що вижили, завдають вам «поранень» . Гра добігає кінця, коли гравець завершує хід із 10 душами або якщо в колоді міста закінчилися карти героїв, коли їх треба розкрити.



Гляньте на ці розкішні підземелля!
Недолугі герої навіть не знають,
що на них чекає.



Перемагає той, хто здобуде найбільше душ та зазнає найменше поранень  - , тож може статися так, що гравець завершив хід із 10  душами, але програв, бо дістав забагато  поранень. Перегляньте розділ «Завершення ходу і кінець гри» на с. 14 у разі нічиєї. Щоб досягти успіху, будуйте підземелля боса з купою скарбів, які приманять героїв, А ЩЕ — з купою пасток, які допоможуть їх прикінчити. Плануйте ходи, адаптуйтеся до перебігу гри та здобудьте перемогу.

ПАМ'ЯТКА ПРО ГЕРОІВ



A звичайні герої дають 1 .

B звичайні герої завдають 1 .

Підготування до гри



БАЗА ПОСІПАКИ: місце відпочинку посіпаки між дорученнями. Зручний спосіб тримати посіпаку в полі зору, А ЩЕ пригадати колір свого гравця.

КРОК 1: ПІДГОТУЙТЕ ПОЛЕ

Розмістіть ігрове поле посередині стола в межах досяжності всіх гравців. Роздайте кожному гравцеві по посіпаці та базі того ж кольору. Розмістіть жетони здоров'я поруч із полем у межах досяжності гравців. Утворіть колоду заклинань і колоду кімнат, перетасуйте їх і розмістіть обидві *ринку* — нижнього ряду на полі міста.

КРОК 2: ПІДГОТУЙТЕ КОЛОДУ МІСТА

Колода міста містить карти звичайних героїв та карти епічних героїв і повинна бути сформована залежно від кількості гравців. Щоб визначити обсяг колоди, перегляньте срібну колоду звичайних героїв та золоту колоду епічних героїв:

- у грі на **2 ГРАВЦІВ** вилучіть усі карти з символами «» і «» з обох колод;
- у грі на **3 ГРАВЦІВ** вилучіть лише карти з символом «»;
- у грі на **4 ГРАВЦІВ** використовуйте усі карти героїв.

Щоб утворити колоду міста, перетасуйте окремо карти обох колод, після чого помістіть карти епічних героїв униз колоди, а карти звичайних героїв — зверху, щоб під час гри спершу розкрити карти звичайних героїв, а потім — карти епічних героїв. Розмістіть утворену колоду у верхній лівій частині поля міста.

КРОК 3: ПІДГОТУЙТЕ ГРАВЦІВ

Утворіть колоду з карт босів, перетасуйте її та роздайте навмання по 2 карти босів кожному гравцеві. Гравець вибирає 1 боса, за якого гратиме, а іншого повертає в коробку.

Усі гравці розкривають свої карти босів і розміщують їх праворуч перед собою. Карти збудованих кімнат гравці розміщують зліва від боса, здобуті душі — справа, а поранення підкладають під карту боса.

Маркер першого гравця отримує той гравець, Бос-монстр якого має найбільше ОД (очок досвіду).



КРОК 4: ДОБЕРІТЬ КАРТИ В РУКУ

Кожен гравець бере 5 карт кімнат і 2 карти заклинань.



КРОК 5: ПОБУДУЙТЕ ПЕРШУ КІМНАТУ

Перед початком першого ходу кожен гравець може побудувати одну кімнату. Для цього він має розмістити долілиць вибрану карту кімнати зліва від своєї карти боса на столі. Після того як усі гравці розмістили свої карти, вони одночасно розкривають збудовані кімнати. Розіграйте будь-які ефекти «під час побудови цієї кімнати» по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.

На цьому підготування завершено. Починається перший хід.



СУМІСНІСТЬ КАРТ

Кarti босів, кімнат і заклинань з усіх інших ігор «Бос-монстр» та їхніх доповнень можна додавати до гри «Супер-Бос-монстр». Однак символи скарбів на картах героїв збалансовані окремо під кожен набір, тому рекомендуємо використовувати героїв лише з одного набору «Бос-монстр».

ПОВТОРНИЙ НАБІР

Якщо у вашій руці 4 покращені кімнати або 4 карти одного типу скарбів, ви можете розкрити свою руку, після чого замішати карти з неї у відповідні колоди й набрати у руку нові карти. Це необхідно зробити перед кроком 5 підготування до гри.



Огляд ігрового процесу

Суть гри «Бос-монстр» — будівництво підземель! Ваша карта боса **1** розташована праворуч у ряду карт, що утворюють ваше підземелля. Щодо ви можете посилювати і вдосконалювати своє підземелля новими кімнатами **2**. Побудувавши кімнату, ви будете заманювати героїв до свого підземелля за допомогою відповідних скарбів у кімнатах **3**. У цих кімнатах герої зазнаватимуть ушкоджень **4**. Знищені вами герої збільшують ваш показник здобутих душ. Герої, які вижили, завдають вашому босу поранень!

Новим елементом у грі «Супер-Бос-монстр» є зони на полі міста, куди боси-монстри відправляють своїх посіпак, щоб ті взаємодіяли з наземним світом. Спочатку герої прибувають у місто **А**, й якщо на полі їх забагато, вони переходять на знакові локації **Б**, де збільшують свою силу. Відправлені босами посіпаки можуть виконувати особливі дії у відповідних зонах дії **В** цих локацій. На ринку **Г** боси-монстри можуть добрати у руку кімнати та заклинання для поліпшення свого підземелля.

Символи кількості гравців у верхньому та нижньому рядах визначають ті локації, які не використовуватимуться для певної кількості гравців. Так, у грі на 2 гравців **НІКОЛИ** не використовуйте локації з символами 3 і 4 гравців, а у грі на 3 гравців не використовуйте локації з символом 4 гравців. Усі, без винятку, локації використовують у грі на 4 гравців!



Послідовність дій

Після підготування до гри кожен хід у «Супер-Бос-монстр» складається з п'яти фаз (кожна фаза докладно описана далі).

ФАЗА МІСТА (С. 8)

Поповніть ринок кімнатами та одним заклинанням, розкрийте героїв у місті (1 герой на гравця), за потреби перемістивши їх на знакові локації. Потім, починаючи з першого гравця, кожен по черзі за годинниковою стрілкою бере 1 карту з ринку і розташовує свого посіпаку в будь-якій вільній зоні дії у місті або у своєму підземеллі.

ФАЗА БУДІВНИЦТВА (С. 10)

Кожен гравець може застосувати заклинання з символом  або  у фазу будівництва та побудувати 1 кімнату. Для цього гравці розміщують по 1 карті кімнати долілиць у своїх підземеллях. Наприкінці фази будівництва розкрийте одночасно нові кімнати та розіграйте всі властивості з ефектом «під час побудови цієї кімнати» за порядком ходу, починаючи з першого гравця. При цьому не можна розігравати інші заклинання або властивості — те саме стосується і фази приманки.

ФАЗА ПОСІПАКИ (С. 11)

Посіпаки  гравців, починаючи з першого, виконують доручення (відбувається активація в зонах дії). Приберіть усі невикористані карти з ринку у скид.

ФАЗА ПРИМАНКИ (С. 11)

Герої у місті переміщуються до входу у підземелля з найбільшою кількістю символів скарбів, які збігаються з символами скарбів на їхніх картах. Якщо кількість скарбів у двох або більше підземеллях однакова, герої залишаються у місті.

ФАЗА ПРИГОДИ (С. 12)

Герої спускаються в підземелля. Починаючи з першого гравця, кожен за годинниковою стрілкою по черзі стає активним гравцем і впускає по черзі всіх героїв на вході до свого підземелля, під час чого здобуває душі  або дістає поранення . Кожен гравець у фазу пригоди може застосувати заклинання з символом  або .

ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ (С. 14)

Маркер першого гравця переходить до наступного за годинниковою стрілкою учасника. Усі гравці повертають своїх посіпак  на бази. На цьому хід завершується і починається новий.

На послідовність дій впливають два важливі фактори:

- **ПОРЯДОК ГРАВЦІВ** завжди починається з першого гравця, всі ходять по черзі за годинниковою стрілкою. Наприкінці кожного ходу маркер першого гравця переходить до наступного гравця ліворуч;
- **АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ** — це той, хто будує кімнату або впускає героїв під час фази пригоди.

ЯК РОЗІГРУВАТИ ЕФЕКТИ

Заклинання та властивості кімнат необхідно грати у зворотному порядку (тобто першим грайте останнє застосоване). Це означає, що коли гравець застосовує заклинання або властивість кімнати, інший гравець (або той самий) завжди може перебити їх іншим ефектом. У такому разі його ефект діятиме першим. У такий спосіб можна зіграти необмежену кількість карт, і кожна наступна діятиме раніше за попередні.

Зверніть увагу, що ефекти «під час побудови цієї кімнати» необхідно розігравати по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця, одразу після того, як гравці розкриють свої кімнати.



СУМІСНІСТЬ КАРТ

У «Супер-Бос-монстр» немає героїв із двома символами скарбів, але якщо ви додаєте у свою гру карти з попередніх доповнень, серед них можуть бути герої з кількома типами скарбів або жодним. Якщо герой із двома скарбами має переміститися на знакову локацію розмістіть його на першій доступній знаковій локації з таким самим типом скарбу (у пріоритеті — перший символ скарбу на карті героя). Якщо на карті героя немає символу скарбу, розмістіть героя у таверні.



Епічний герой «Мисливець за реліквіями» з «Бос-монстр 3» переходить у бібліотеку, якщо вона вільна, в іншому разі — у сховок. Якщо ж обидві локації зайняті, він переходить у таверну.

ФАЗА МІСТА

Під час фази міста послідовно виконайте такі дії:

ПОПОВНІТЬ РИНОК

Розмістіть 1 заклинання **1**, а також стільки кімнат, скільки гравців у грі, на ринку **2**.
(Локації у верхньому та нижньому рядах містять символ кількості гравців. Використовуйте лише ті локації, які відповідають кількості гравців у вашій грі.)



ГЕРОЇ ПРИБУВАЮТЬ ДО МІСТА

Розкрийте стільки карт героїв, скільки гравців у грі. Усі карти звичайних героїв необхідно розкрити до розкриття карт епічних героїв. Кількість доступних локацій у місті обмежена і дорівнює кількості гравців (локації мають відповідні позначки). Щоразу, коли герой прибуває до міста, розмістіть його на крайній вільній локації справа. Якщо вільних локацій немає, посуньте всіх героїв уліво — при цьому крайній зліва герой переходить на знакову локацію, символ скарбу якої збігається з його власним, або в таверну, якщо ця локація вже зайнята. Щоразу, коли герой залишає місто, посуньте решту героїв ліворуч. У таверні може перебувати скільки завгодно героїв, розміщуйте їх стосом. Переміщуйте героїв, доки у місті більше героїв, ніж вільних локацій. (У цьому прикладі в місті вже є три герої. Боець Крільчик має увійти в місто, тож він пересуває всіх героїв ліворуч, а маг переходить у бібліотеку.) Якщо властивість героя дозволяє йому перейти безпосередньо на знакову локацію (як, наприклад, у гладіатора), розкривши такого героя, одразу перемістіть його туди.



РИНОК ТА ПОСПАКА

Після прибуття героїв у місто кожен гравець, починаючи з першого, по черзі за годинниковою стрілкою добирає в руку 1 карту кімнати або 1 карту заклинання з ринку. Гравець розміщує свого посіпака  в будь-якій вільній зоні дії в ряду знакових локацій або в кімнаті чи на карті боса у своєму підземеллі. (Пам'ятайте: ви можете застосувати дію карти боса, лише якщо він досяг нового рівня!) Дізнайтеся більше про зони дії на знакових локаціях на с. 15.



Під час фази міста не можна застосовувати карти заклинань, карти кімнат та властивості з активацією. Фаза будівництва починається після того, як усі гравці візьмуть по 1 карті з ринку і розмістять своїх посіпак.

Ваша Слизість вибрав «Пастку в коробці» й додає її до свого підземелля.

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ

Кожну зону дії може займати одночасно лише один посіпак  тож ретельно плануйте свої ходи. Ваш посіпак не може перейти у зону дії в підземеллі іншого гравця.



ЗВЕРНІТЬ УВАГУ

Після ходу кожного гравця на ринку стає менше карт, тож останньому, як правило, залишаються тільки 2 карти на вибір. Деякі ефекти, зокрема карт кімнат та карт босів, дають змогу гравцям брати карти з колоди кімнат або ж із колоди заклинань, тому наприкінці цієї фази на ринку може залишитися більше однієї карти.





КОРИСНІ ПІДКАЗКИ БУДІВНИЦТВО ЗВЕРХУ КІМНАТ

Під час будівництва кімнат зверніть увагу на типи скарбів у них, адже вони обмежують доступні вам покращені кімнати. Кімнати з кількома типами скарбів (із золотим тлом) здебільшого завдають менше ушкоджень, але роблять ваше підземелля більш привабливим. Також пам'ятайте, що звичайні кімнати можна будувати зверху кімнат з будь-яким типом скарбів.

СТОСИ КІМНАТ

Кімната, побудована зверху іншої кімнати, утворює разом із нею «стіс». Якщо верхню кімнату в стісі знищено, кімната під нею стає верхньою.

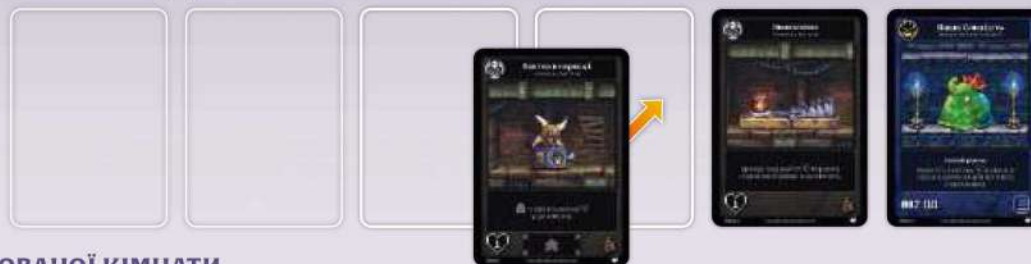


ФАЗА БУДІВНИЦТВА

Під час цієї фази гравці, починаючи з першого, по черзі розміщують долілиць кімнати у своїх підземеллях. При цьому кожен повинен вказати, на якому місці з двох буде розташована кімната:

1) ЗЛІВА ВІД СВОЄЇ КРАЙНЬОЇ ЛІВОЇ КАРТИ

Під час підготування до гри першу кімнату свого підземелля необхідно розмістити ліворуч від своєї карти боса. Потім під час фази будівництва ви можете будувати нові кімнати ліворуч від уже наявних, але не між двома вже збудованими кімнатами. Пам'ятайте, що у вашому підземеллі може бути не більше п'яти кімнат у ряд, за винятком карти боса.



2) ЗВЕРХУ ЗБУДОВАНОЇ КІМНАТИ

Звичайну кімнату можна будувати зверху будь-якої іншої. Покращену кімнату можна будувати лише зверху кімнати зі щонайменше одним однаковим символом скарбу. Щоразу, коли ви будете кімнату зверху іншої, в якій є жетони 1, вона втрачає ці жетони. Поверніть їх у запас.



Ви також можете не будувати кімнату. В такому разі оголосіть про це і не викладайте карту з руки.

Під час фази будівництва завжди розміщуйте долілиць карту кімнати, яку хочете збудувати (на вищенаведених прикладах карти зображені горілиць лише як ілюстрація). Так суперники не будуть знати, скарби якого типу ви додали до свого підземелля.

Перед розкриттям кімнат під час фази будівництва ви будь-якої миті можете застосувати властивості карт і заклинання з символом 1 або 2.

Після того як гравці збудують або не збудують кімнати, наприкінці фази будівництва вони одночасно розкривають свої карти кімнат, і відтепер кімнати вважаються збудованими. Спершу властивість «Новий рівень» або властивості з ефектом «під час побудови цієї кімнати» розіграє перший гравець, а потім — усі інші по черзі за годинниковою стрілкою. Під час розкриття кімнат не можна застосовувати заклинання або інші властивості.



ФАЗА ПОСІПАКИ

Під час цієї фази посіпаки  гравців, починаючи з першого, виконують доручення в зонах дії. Певні ефекти зон дії є миттєвими, а інші тривають до кінця ходу. Героїв, відправлених до підземелля через зони виклику (докладніше — на с. 15), розміщують на вході до відповідного підземелля (вашого або ж іншого гравця).

Після того як посіпаки  всіх гравців виконують доручення, приберіть карти з ринку, якщо такі лишилися, у скид.

ФАЗА ПРИМАНКИ

Під час фази приманки гравці заманюють героїв у підземелля, дотримуючись такої послідовності:

ПОРІВНЯЙТЕ КІЛЬКІСТЬ СКАРБІВ

Порахуйте кількість символів скарбів (   ) у кожному підземеллі для кожного героя у місті, починаючи з крайнього зліва героя у верхньому ряду міста. Додайте до цієї кількості модифікатори, отримані від властивостей кімнат, заклинань та зон дії.

ЗАМАНІТЬ

Кожного героя приваблює підземелля з найбільшою кількістю скарбів того типу, що вказаний на його карті. Герой переміщується до входу в це підземелля. (Розмістіть героя біля крайньої лівої кімнати підземелля. Якщо героїв декілька, дотримуйтеся черги, за якою вони перейшли до підземелля.)

ОДНАКОВА КІЛЬКІСТЬ СКАРБІВ

Якщо у гравця немає скарбів, щоб заманити героя, або якщо в усіх гравців однакова кількість цих скарбів, герой лишається у місті.

Під час фази приманки не можна застосовувати карти заклинань та властивості кімнат.

Якщо до одного підземелля прийшли кілька героїв, вони прибувають в тому ж порядку, в якому були розкриті з колоди. Після переміщення всіх героїв починається фаза пригоди.

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ

Героїв на знакових локаціях не можна заманити символами скарбів або заклинаннями. Єдиний спосіб їх приманити — за допомогою свого посіпаки . Перейдіть на с. 15, щоб дізнатися більше.

КОРИСНА ПІДКАЗКА СКУПЧЕННЯ ГЕРОЇВ

Якщо ні в кого немає потрібних скарбів: або через їх відсутність, або через нічию, то герой залишається в місті. Під час наступного ходу прибувають нові герої, як зазвичай. Якщо вирішити нічию не вдалося, герої переходять на знакові локації і нарощують силу!



У цьому прикладі в місті є 3 герої, яких можна заманити: 2 бійці та 1 злодій. Третій гравець полює на кліриків , тож за трьох героїв змагаються Імператор Дододо і Ваша Слизість. В Імператора Дододо є 3 скарби бійців , тож обидва герої цього класу переходять до нього. У Вашої Слизості є 2 скарби злодіїв , тож цей герой переходить до нього. У Вашої Слизості також є 3 скарби для мага , але маг перебуває в бібліотеці. Його можна виманити лише завдяки посіпаці, але обидва гравці не наважилися на це.

КОРИСНА ПІДКАЗКА ЯК СТЕЖИТИ ЗА ГЕРОЯМИ

Інколи послідовність героїв має значення. Герої керуються правилом: «першим зайшов — першим вийшов». Щоб стежити за послідовністю, розміщуйте кожного нового розкритого героя на крайній зліва вільній локації міста, а наступних героїв — праворуч від нього. Що довше герой перебуває у грі, то ближче до колоди буде його карта.

Коли герой переходить до підземелля, посуньте решту карт героїв уліво, заповнивши вільну ділянку. Під час розкриття нового героя, якщо у місті немає вільних ділянок, перемістіть крайнього зліва героя на знакову локацію, відповідно до його класу. Посуньте решту карт героїв уліво і розмістіть нового героя на вільній ділянці з правого боку поля.

Біля входу в підземелля Імператора Дододо перебувають 2 герої. Першим входить Лаліхо, боєць із 8 очками здоров'я. У першій кімнаті — поки що неактивний заморожений монстр, тож герой проходить кімнату, не зазнавши ушкоджень. У другій кімнаті він дістає 2 ушкодження, а в третій — ще 1 ушкодження. 3 ушкодження його не знищують, тож Імператор Дододо дістає 1 поранення.



ФАЗА ПРИГОДИ

Під час проходження підземель у фазі пригоди герої зазнають ушкоджень у кімнатах підземель. Кожен учасник гри (починаючи з першого), біля підземелля якого є герої, по черзі стає активним гравцем, і відбуваються такі дії:

ГЕРОЇ ВХОДЯТЬ

Герої, починаючи з першого прибулого, по одному проходять крізь підземелля гравця. Наступний герой входить лише після того, як попередній повністю пройде підземелля.

ГЕРОЇ ЗАЗНАЮТЬ УШКОДЖЕНЬ У КІМНАТАХ

Поки герой рухається кімнатами підземелля, в кожній із них він зазнає ушкоджень. Ушкодження накопичуються під час проходження героєм кімнат.

ЗАКЛИНАННЯ Й ВЛАСТИВОСТІ

Після того як герой зазнає ушкодження в кімнаті, гравець може застосувати її особливу властивість та/або зіграти заклинання з символом фази пригоди (🔪) чи символом фази будівництва / пригоди (🏠).

ЗАГИБЕЛЬ

Якщо герой зазнає ушкоджень, які більші або дорівнюють його показнику здоров'я, він гине у кімнаті, в якій йому було завдано остаточних ушкоджень. Розмістіть долілиць карту цього героя у своїй зоні підрахунку балів (праворуч від боса), додавши кількість душ 🏠 на ній до свого загального показника.

ВИЖИВАННЯ

Якщо вам не вдалося завдати герою достатню кількість ушкоджень (або знищити його в інший спосіб) і він дістався вашого боса, підкладіть його карту горілиць під карту боса так, щоб було видно символ поранення 🩸.

Усіх загиблих або вцілілих героїв гравець розміщує у своїй зоні підрахунку балів. Після того як усі герої пройшли підземелля першого гравця, фазу пригоди розпочинає наступний за годинниковою стрілкою гравець.



Другий боець, Крільчик, входить наступним. Лаліхо розбудив замороженого монстра, тож Крільчик має дістати від нього 3 ушкодження, однак Ваша Слизість вдається до підступної витівки: він застосовує карту заклинання «Заморозка», щоб вивести з ладу замороженого монстра, тому Крільчик не зазнає ушкоджень. Імператор у небезпеці, але він має власного «туза в рукаві».



Він застосовує «Бонус сили» до свого підземелля і додає до кімнат «Заморожений монстр» і «Дракон-книгоїд» по жетону. Ушкодження від замороженого монстра Крільчик все одно не дістає, однак тепер у наступних двох кімнатах бійцю було завдано достатньо ушкоджень, щоб його знищити. Імператор Дододо здобуває 1 душу!





ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ І КІНЕЦЬ ГРИ

Хід завершується після того, як усі гравці по черзі виконають свої дії активного гравця під час фази пригоди. Наприкінці ходу завершується дія будь-яких ефектів «до кінця ходу».

Передайте маркер першого гравця наступному за годинниковою стрілкою гравцеві. Кожен гравець повертає на базу свого посіпаку .

Якщо герой зазнав ушкодження під час фази пригоди, але хтось застосував властивість карти, щоб повернути його до міста або входу в підземелля, після завершення цього ходу герой відновлює здоров'я, скинувши всі жетони. Повернені до міста герої пересуваються за загальними правилами для нових героїв у місті. Герої, яких повернули до входу в підземелля, залишатимуться там до наступної фази пригоди.

Під час фази кінця ходу не можна застосовувати заклинання і властивості з активацією.

УМОВИ КІНЦЯ ГРИ

Гра закінчується тільки після того, як хід повністю буде завершений і кожен гравець зіграє свої дії у фазі пригоди. Після цього перевірте, чи виконані такі умови:

- якщо один із гравців завершив хід із 10 або більше душами , ГРУ ЗАКІНЧЕНО.
- якщо потрібно розкрити карту героя, але в колоді міста немає жодної, ГРУ ЗАКІНЧЕНО.

Гравці підраховують здобуті душі , віднімаючи від їхньої суми свої поранення . Гравець із найвищим результатом стає переможцем!

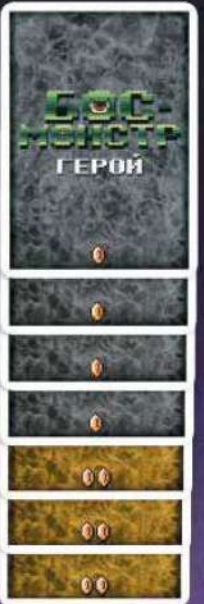
У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю очок досвіду на карті боса.

Перетасуйте колоди, роздайте нові карти босів та зіграйте ще раз!

Вимагаю реваншу!
Цього разу виграю я!







У цьому прикладі Імператор Дододо має 10 душ  і 1 поранення , тож його кінцевий результат — 9. Якщо отриманий результат є найвищим серед усіх босів, цей гравець перемагає!

ОПИС ПОЛЯ ТА КАРТ

ЗОНИ ДІЇ МІСТА

У кожній знаковій локації, окрім **таверни**, є 3 зони дії. У кожній зоні одночасно може бути лише 1 посіпака. Якщо зона дії накрита картою героя, туди не можна перемістити посіпаку.

А Храм, стадіон, бібліотека та сховок мають по 1 зоні дії з символом скарбу (🗳️/🔪/📖/💰). Якщо ви перемістили свого посіпаку 🐜 в цю зону, ваша карта боса отримує відповідний символ скарбу до кінця ходу (використовуйте жетон відповідного скарбу, щоб відстежувати цей символ). Цей додатковий символ скарбу знадобиться для того, щоб заманювати героїв під час фази приманки, а також розігрувати ефекти кімнат вашого підземелля, які вимагають певного типу скарбу.

Б В усіх 5 знакових локаціях є зони виклику героїв. Туди можна переміститися, лише якщо на цій знаковій локації перебуває герой (зони виклику героїв зображені під знаковими локаціями). Якщо ваш посіпака перебуває в одній із 5 зон виклику, ви повинні відправити героя із цієї знакової локації в будь-яке підземелля, додавши на нього зображений жетон здоров'я. Якщо використовуєте зону виклику героя в **таверні**, відправити в підземелля ви можете тільки верхнього героя із цієї знакової локації. При цьому він отримає жетон здоров'я 🩹.

В Якщо на ринку залишилися карти, візьміть 1 карту. Як правило, на ринку залишається саме 1 карта.

Г Потягніть верхню карту з колоди кімнат.

Д Потягніть верхню карту з колоди заклинань, тоді скиньте 1 карту заклинання.

Е Остання кімната вашого підземелля завдає додаткові 2 ушкодження до кінця ходу. Цей бонус не додає жетони до цієї кімнати. *Корисна підказка: щоб позначити цей бонус, ви можете перевернути базу свого посіпаки!*

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ: ці ефекти починають діяти у фазу посіпаки, яка настає після фази будівництва. Якщо ви розмістили посіпаку у крайній правій зоні дії стадіону й отримали за це карту кімнати, ви не зможете побудувати кімнату під час цієї фази, а герої не покинуть локацію, звільнивши місце для нових героїв, доки не настане фаза посіпаки.



ТИПИ КІМНАТ



КІМНАТА З МОНСТРОМ



ПОКРАЩЕНА КІМНАТА З МОНСТРОМ



КІМНАТА З ПАСТКОЮ



ПОКРАЩЕНА КІМНАТА З ПАСТКОЮ



ЗВЕРНІТЬ УВАГУ

Якщо в зоні дії кімнати перебуває посіпака 🐜, жоден гравець не може накрити цю кімнату іншою, зруйнувати або вибрати її об'єктом цих дій.

ПРИМІТКА ПРО КІМНАТИ

Якщо кімнату деактивовано до розіграшу ефекту посіпаки 🐜, цей ефект не працює.



ОПИС КАРТИ БОСА

Ваша карта боса символізує головного лиходія, який мешкає в нетрях вашого підземелля, тобто вас! Хоча на цій карті є символ скарбу, кімнатою вона не вважається. Вона не завдає ушкоджень, її не можна деактивувати, знешкодити чи знищити (докладніше ці терміни описані нижче).

А СИМВОЛ БОСА ТА ІМ'Я: цей символ вказує на те, що це карта боса.

Б ВЛАСТИВІСТЬ БОСА: кожна карта боса має могутню властивість «Новий рівень». Вона спрацьовує наприкінці фази будівництва, після того як власник карти збудує п'яту кімнату у своєму підземеллі.

В ОЧКИ ДОСВІДУ: у «Супер-Бос-монстр» ОД впливає лише на те, хто з гравців отримає маркер першого гравця на початку гри, а ще визначає переможця у разі нічиєї наприкінці гри. На відміну від оригінальної гри «Бос-монстр» очки досвіду НЕ впливають на порядок дій.

Г ЗОНА ДІЇ ПОСІПАКИ: якщо на карті боса є зона дії, на ній можна розмістити посіпаку 🐜, щоб зіграти дію боса під час фази міста. Властивість боса із зоною дії можна активувати, розмістивши у зоні дії посіпаку 🐜 після отримання босом властивості «Новий рівень»!

Д СКАРБ: символ скарбу на карті боса додається до суми скарбів підземелля.

Властивість «Новий рівень» вашої карти боса стає доступною після будівництва п'яти кімнат у підземеллі (за винятком боса). Використайте жетон або монетку для позначення того, що ви відкрили цю властивість. Деякі властивості «Новий рівень» є одноразовими, а інші дають певний ефект щоходу.

ОПИС КАРТИ КІМНАТИ

Кімнати вашого підземелля приманюють героїв, які зазнають ушкоджень у цих кімнатах. Щоходу ви можете побудувати нову кімнату, але у підземеллі має бути не більше 5 видимих кімнат. Звичайні кімнати можна приєднувати до підземелля з кінця або будувати зверху будь-яких інших кімнат. Покращені кімнати є «оновленнями», їх можна будувати лише зверху збудованих кімнат із щонайменше одним однаковим символом скарбу.

А СИМВОЛ КІМНАТИ ТА НАЗВА: срібний символ позначає звичайну кімнату, а золотий — покращену. Зображений на карті череп позначає кімнату з пасткою, а зображений монстр — кімнату з монстром.

Б ВЛАСТИВІСТЬ: властивість карти кімнати можна застосувати, якщо ця карта є видимою та її не накриває інша карта кімнати. Певні властивості дають змогу вашому посіпаці виконувати особливі дії.

В УШКОДЖЕННЯ: щоразу, коли герой входить у кімнату, він негайно зазнає зазначених ушкоджень і втрачає відповідну кількість здоров'я. Якщо ушкодження в кімнаті знижують його показник здоров'я до нуля, герой гине.

Г ЗОНА ДІЇ ПОСІПАКИ: якщо на карті кімнати є зона дії, у ній слід розмістити посіпаку 🐜, щоб зіграти дію карти під час фази міста.

Д СКАРБ: символи скарбів вказують на те, героїв якого типу приваблює ця кімната.





ОПИС КАРТИ ГЕРОЯ

Щоходу герої з'являються у місті в пошуках пригод. Звичайні герої позначені срібним символом, епічні — золотим. Епічні герої з'являються лише після прибуття до міста всіх звичайних героїв.

- А СИМВОЛ СКАРБУ:** тип скарбу, який приваблює цього героя.
- Б ЗДОРОВ'Я:** кількість ушкоджень, яку може пережити цей герой. В епічних героїв здоров'я більше, ніж у звичайних.
- В ВЛАСТИВІСТЬ АБО ІСТОРІЯ:** деякі герої мають особливі властивості, зазначені на чорному тлі. В решти героїв на чорному тлі наведено невеличку історію персонажа, яка ніяк не впливає на перебіг гри.
- Г ПОРАНЕННЯ:** якщо герой вижив у вашому підземеллі, підкладіть його карту горілиць під свою карту боса. Звичайні герої завдають 1 поранення, а епічні — 2 поранення.
- Д КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ:** карти із цим символом використовують у грі з відповідною кількістю гравців.

ДУША (на звороті карт героїв). Якщо герой загинув у вашому підземеллі, переверніть його карту долілиць. Звичайні герої дають 1 душу, епічні — 2 душі.

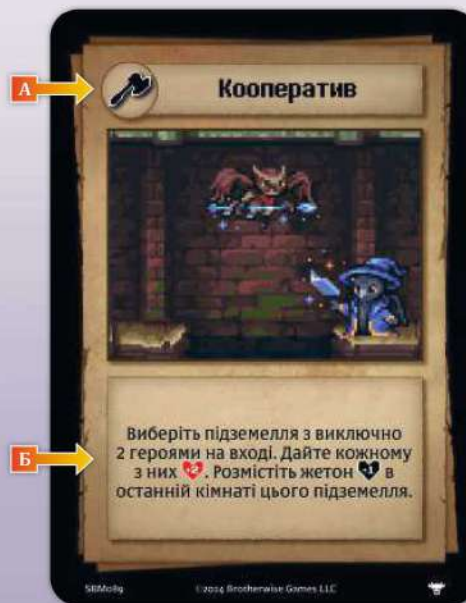
ОПИС КАРТИ ЗАКЛИНАННЯ

Заклинання — запорука могутності вашого боса, його здатності впливати на події у вашому підземеллі... та за його межами! На початку гри ви отримуєте 2 заклинання. Ви можете тягнути нові заклинання, якщо текст певної карти вказує на це, або якщо берете карту заклинання з ринку в свій хід.

Ви можете зіграти скільки завгодно заклинань упродовж ходу, але лише під час фаз будівництва та пригоди — під час фаз міста та приманки цього робити не можна.

Зігравши заклинання, скиньте його.

- А СИМВОЛ ФАЗИ:** позначає фазу, під час якої можна зіграти карту.
- Б ЕФЕКТ:** описує, яку властивість має карта.



СИМВОЛИ СКАРБІВ

- КЛІРИК**
- БОЄЦЬ**
- МАГ**
- ЗЛОДІЙ**
- МАНДРІВНИК***
(лише у доповненні «Аварійна посадка»)

СИМВОЛИ ФАЗ ДЛЯ ЗАКЛИНАНЬ

- БУДІВНИЦТВО**
Грайте лише під час фази будівництва.
- ПРИГОДА**
Грайте лише під час фази пригоди.
- БУДІВНИЦТВО / ПРИГОДА**
Можна зіграти під час фази будівництва або фази пригоди.

ЧЕРГОВІСТЬ

Заклинання та властивості кімнат діють у зворотному порядку (останнє застосоване діє першим). Тобто коли гравець застосовує заклинання або властивість кімнати, в другого (або того самого) гравця завжди є можливість перебити її іншим ефектом. У такому разі карта, зіграна пізніше, діє раніше за ту, яку вона перебиває. У такий спосіб можна зіграти необмежену кількість карт, і кожна наступна діятиме раніше за попередні.

СУМІСНІСТЬ КАРТ

Додавайте жетони  у кімнати свого підземелля, лише якщо опис ефекту прямо на це вказує. Деякі карти з інших наборів можуть давати кімнатам додатково  ушкодження (до кінця ходу або за виконання певної умови), але не додають при цьому жетони.



ЖЕТОНИ

ЖЕТОНИ

У «Супер-Бос-монстр» із жетонами  взаємодіє багато кімнат, заклинань та босів. Жетони потрібно розміщувати на картах кімнат свого підземелля; кожен із них завдає 1 додаткове ушкодження герою, який увійде в кімнату.

Жетони  є складником ушкоджень, яких зазнає герой у кімнаті, тож якщо кімнату знескоджено або деактивовано, жетони  не завдають ушкодження.

Якщо ви будете кімнату зверху іншої кімнати з жетонами  на ній, поверніть їх у запас.

Якщо внаслідок ефекту ваше підземелля, а не окрема кімната, отримує або втрачає жетони , їх можна додати або прибрати з будь-якої кімнати (**пам'ятайте: ваша карта боса не є кімнатою!**). Розміщувати жетони потрібно негайно. Жетони  дають лише ті ефекти, в тексті яких є слово «жетон»; інакше вони просто додають ушкодження до кінця ходу або ж до закінчення дії ефекту, як, наприклад, зона дії **сховку** або дія карти «Арена посіпак».

ЖЕТОНИ /

Ці жетони на знакових локаціях збільшують або зменшують показник здоров'я героїв. Збільште або зменште показник здоров'я героя відповідно до числа на жетоні.

Заманивши у підземелля гладіатора зі **стадіону**  або злочинця зі **сховку**  посіпака  додасть герою  до показника здоров'я. Якщо ж гравець заманив героя з **таверни** , боєць Крільчик отримає  здоров'я, і стане дуже привабливою здобиччю. Заманивши клірика, який не перебуває на локації з жетоном, ви не додасте йому жетон здоров'я.



СУМІСНІСТЬ З ІНШИМИ ДОПОВНЕННЯМИ

У «Супер-Бос-монстр» можна задіяти карти з будь-якого доповнення, а також випущені окремо ексклюзивні карти серії «Бос-монстр», адаптувавши їх до нових правил «Супер-Бос-монстр». При цьому слід пам'ятати про такі вимоги:

- 1 Якщо кімната, заклинання чи бос додає кімнати , але в тексті карти немає слова «жетон», не поміщайте жетон у неї. У цій кімнаті герої зазнаватимуть додатково 1 ушкодження, але цей бонус не є постійним, на відміну від бонуса жетонів .
- 2 Використовуйте повний набір героїв тільки з однієї гри. Колоди ретельно збалансовані відповідно до кількості гравців та скарбів, тож поєднання карт героїв із різних ігор порушує баланс.
- 3 Якщо герой без символу скарбу (наприклад, Блазень із гри «Бос-монстр») має перейти на знакову локацію, перемістіть його у **таверну**.
- 4 Знизу на кожній карті будь-якої гри або доповнення серії «Бос-монстр» є символ відповідного набору, що дозволяє швидше розрізняти їх.

Варто окремо пояснити 3 механіки доповнень:

ПРЕДМЕТИ

Використовуючи предмети з доповнень, наприклад **ГЕРОЙСЬКІ ШТУЧКИ** та **ЗНАРЯДДА ЗНИЩЕННЯ**, дотримуйтеся звичайних правил для предметів. Щодо розкривайте 1 предмет і наділіть ним першого героя з відповідним символом скарбу в місті. Якщо таких героїв немає, залиште предмет вище поля міста, доки необхідний герой зрештою не буде розкритий.

Предметами не можна наділяти героїв на знакових локаціях, однак якщо герой отримав предмет і після цього перейшов на таку, предмет залишається з ним.

СКАРБИ МАНДРІВНИКІВ

Якщо у грі задіяні карти на 5–6 гравців із доповнення «АВАРІЙНА ПОСАДКА», використайте килимок-розширювач поля з коробки, розмістивши його праворуч від ігрового поля. Затасуйте карти з «Аварійної посадки» у відповідні колоди.

- А Позиція ринку на 6 гравців із додаткового поля містить ще 1 заклинання, а не кімнату.
- Б Перша зона дії **пускової платформи** додає ще один символ дослідника до підземелля, посіпака якого розташований у цій зоні. Гравець, який розмістив посіпака у другій зоні, може вибрати стіс кімнат у будь-якому підземеллі і перетасувати навмання всі карти кімнат у ньому.

На відміну від стандартних правил «Аварійної посадки» героїв не ділять між підземеллями гравців з однаковою кількістю скарбів. У разі нічийї діють правила поля міста.

МОНЕТИ

Якщо у грі задіяна механіка монет із «Бос-монстр 3», кожен гравець починає гру із 3 монетами  і раз у хід може скинути карту кімнати, щоб отримати монету .

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ: у грі є паперовий розширювач поля для гри на 5–6 гравців, але цей режим потребує доповнення «Аварійна посадка» із гри «Бос-монстр». Ви можете позначити посіпак п'ятого та шостого гравців жетонами або дерев'яними фігурками на ваш вибір. Дерев'яні посіпаки та делюкс-версія ігрового поля входять у Big Box «Супер-Бос-монстр». Ви можете придбати його на сайті brotherwisegames.com.



СОЛО-РЕЖИМ ІЗ ІНШИМИ ДОПОВНЕННЯМИ

Соло-режим підтримує багато доповнень «Бос-монстр», але обов'язково з використанням усіх карт та поля з «Супер-Бос-монстр». Ознайомтесь із повним переліком заклинань, босів та предметів, які необхідно вилучити для гри в соло-режимі, на нашому сайті:



СОЛО-РЕЖИМ

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- Вилучіть із гри заклинання: **Непомітність** (x2), **Велике пограбування** (x2), **Чит на примарність** (x2), **Перевірка безпечності** (x2), **Заморозка** (x2), **Кооператив** (x2), **Пригода!** (x2), **Ловець снів** (x1).
- Вилучіть із гри усіх звичайних героїв із позначкою «■■■■■» для 4 гравців, а ще **дослідника, глadiатора, злочинця, служителя і неробу**.
- Вилучіть епічних героїв: **архівара, поборника, розбійника, жрицю і барного забіяку**.
- Перетасуйте решту звичайних і епічних героїв — їх має бути по 12 у кожній колоді. Підкладіть колоду епічних героїв під колоду звичайних героїв і розмістіть їх у місті.
- Закінчіть підготування згідно з кроками 3–5 зі с. 5, використовуючи зворот поля міста для соло-режиму. Візьміть 2 босів, як зазвичай, виберіть одного, а іншого скиньте. Збудуйте першу кімнату за стандартними правилами.

ЯК ГРАТИ

Гра відбувається, як завжди, однак є кілька змін.

ФАЗА МІСТА: щоходя розкривайте 3 карти звичайних героїв із колоди. Якщо звичайні герої закінчились, розкривайте карти епічних героїв. Використовуйте ділянки міста на 4 гравців. Якщо герой має перейти з міста на знакову локацію, розмістіть його на першій вільній такій локації зліва незалежно від її типу скарбу (тобто, якщо в місті 2 герої, всі знакові локації вільні і ви маєте розкрити 3 карти героїв, перемістіть крайнього лівого героя вниз, на першу вільну знакову локацію. У цьому прикладі — до храму).

Розкрийте 1 заклинання і 2 кімнати на ринку. Це означає, що на ринку залишаться не 1, а 2 карти, які ви маєте скинути. Увійшовши у храм, ви отримаєте тільки одну з цих карт.

ПРИМАНКА: ваше підземелля привабить героїв із міста, лише якщо в ньому буде достатньо скарбів. Щоб заманити крайнього лівого героя, у вашому підземеллі має бути 1 скарб його типу, для героя праворуч від нього — 2 скарби, для третього — 3 скарби, для четвертого — 4 скарби. (Герої пересуваються щоходя, тож необхідна їм кількість скарбів зростає.) Щоб заманити героя зі знакової локації, вам все одно потрібно перемістити на її зону дії свого посіпаку.

ЖЕТОНИ

У соло-режимі єдине підземелля належить вам, тож до нього може завітати занадто пильний інспектор із безпеки. Одна кімната не може містити понад 4 жетони.



Я вже застарий для цього...

ВЗАЄМОДІЯ ГРАВЦІВ

Дію будь-якої кімнати, що впливає на інших гравців, все одно можна зіграти, але вона не матиме ефекту.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується за однієї з трьох умов:

- 1 Ви зазнали 5  поранень (**завершіть хід**).
- 2 Герой перейшов у таверну (**негайно завершіть гру**).
- 3 У колоді епічних героїв закінчилися карти (**розкривши останню карту епічного героя, завершіть хід**).

Після здобуття вами 10  душ гра не завершується. Підрахуйте свої остаточні бали, віднявши від здобутих душ  здобуті вами поранення  (ідеальний результат — 36 балів). Згідно з вашими балами ви здобуваєте один із титулів:

БАЛИ	ТИТУЛ
Менше 0	Невдаха
0–6	Кобольд
7–12	Посіпака
13–16	Мінібос
17–21	Бос
22–25	Реальний бос
26–28	Хазяїн підземель
29–31	Бос-монстр
32–34	Величний бос
35	Володар підземелля
36	Верховний володар підземелля

РЕЖИМ ВИПРОБУВАННЯ

Якщо базова гра для вас занадто легка, спробуйте режим випробування. У цьому режимі щоб заманити героя з першої локації міста, потрібно 2 скарби, з наступної локації — 3 скарби, з четвертої локації — 5 скарбів.

Після завершення гри додайте слово «Справжній» до свого титулу (наприклад, «Справжній Бос-монстр») за результат у 30 балів. Чи зможете ви здобути титул **Справжнього верховного володаря підземелля**? А якщо зіграєте за іншого боса?



ГЛОСАРІЙ

БАЗОВІ УШКОДЖЕННЯ

Кількість ушкоджень, вказана в нижньому лівому куті кожної карти кімнати. На неї не впливають жетони , додаткові ушкодження згідно з текстом на карті або заклинання.

ВЛАСТИВІСТЬ ІЗ АКТИВАЦІЄЮ

Властивість із активацією — це будь-який ефект, перед розігруванням якого гравець має оголосити про нього або заплатити чимось (наприклад, властивості з ефектом «зруйнують цю кімнату» можна активувати). Ви можете застосовувати такі властивості щоразу, коли грає заклинання. Властивості з тривалим ефектом та ефектом «під час побудови цієї кімнати» не треба активувати.

ВХІД

«Вхід» до вашого підземелля — це позиція ліворуч від крайньої лівої кімнати. На початку фази пригоди герої входять у підземелля відповідно до порядку прибуття.

ГЕРОЙ

Якщо на карті вказано «звичайний герой», мова йде про не епічного героя. Якщо на карті зазначено «епічний герой», вона стосується героя лише цього типу. Слово «герой» на карті може означати героя будь-якого типу.

ДЕАКТИВУВАТИ

Інші набори «Бос-монстр» містять ефекти, які «деактивують» кімнату, повернувши її на бік до кінця ходу. Карти під нею при цьому залишаються закритими. Ігноруйте всі ушкодження, скарби та властивості цієї кімнати, поки вона деактивована. Ефекти, які спрацьовують за певної кількості кімнат у вашому підземеллі, не діють, поки кімната деактивована. Деактивовану кімнату не можна знищити, зверху неї не можна будувати інші кімнати. Упродовж ходу кімната вважається «порожнім місцем» у підземеллі, тож карти обабіч неї не прилягають одна до одної. Наприкінці ходу карта знову стає активною.

ДОЛІЛИЦЬ

Гравці грають карти долілиць, щоб не розкривати свої дії іншим. Під час фази будівництва карти кімнат потрібно грати долілиць і розкривати їх наприкінці цієї фази. Карти, які лежать долілиць, не можна знищити і зверху них не можна будувати нові кімнати.

ЖЕТОН

Жетон збільшує ушкодження, яких герої зазнають у кімнаті.

ЗАГИБЛИЙ

Героїв знищують ушкодження, заклинання або ефекти кімнат. Герой, який не пережив підземелля, вважається «загиблим», і гравець має розмістити його долілиць у своїй зоні підрахунку балів. Герой гине у кімнаті, яка знизилася його показник здоров'я  до нуля.

ЗБУДУВАТИ

Властивості з ефектом «під час побудови цієї кімнати» спрацьовують тоді, коли кімнату збудовано, але не в тому разі, якщо кімнату розкрито з інших причин. Упродовж ходу ви можете збудувати 1 кімнату, при цьому ви не можете міняти кімнати місцями (якщо текст на карті не вказує на це) або будувати зверху кімнат, розташованих долілиць. Максимальна кількість видимих кімнат у вашому підземеллі не повинна перевищувати 5.

ЗВИЧАЙНИЙ

«Звичайний герой» — це герой, який не є епічним; «звичайна кімната» — це кімната, що не є покращеною. Якщо у тексті до властивості кімнати є слово «герой» без уточнення типу, мова йде про «звичайного або епічного героя».

ЗДОРОВ'Я

Здоров'я героя — це його здатність протистояти ушкодженням. Якщо здоров'я  героя знижено до нуля, він гине (див. «Загиблий» вище).

ЗНАКОВА ЛОКАЦІЯ

Одне з особливих місць у середньому ряду поля. У зонах дії знакових локацій можна розмістити посіпак . Знаковими локаціями є **храм, стадіон, бібліотека, сховок і таверна**. До них не можна застосовувати заклинання та ефекти, пов'язані з містом.

ЗНЕШКОДИТИ

У незшкодженій кімнаті герої не зазнають ушкоджень упродовж одного ходу.

ЗОНА ДІЇ

Ділянка, на якій можна розмістити посіпаку . Посіпака у зоні дії надасть босу спеціальний ефект під час фази посіпаки. У зоні дії одночасно може перебувати тільки один посіпака.

ЗРУЙНУВАТИ

«Зруйновану» кімнату потрібно прибрати у скид. Якщо під нею є інша кімната, розкрийте її. Якщо руйнування кімнати спричиняє «прогалину» в підземеллі, посуньте всі карти у ньому вправо (ближче до боса), щоб заповнити її. Кімнату можна зруйнувати, лише якщо текст на карті прямо на це вказує.

ЗЦІЛИТИ

Якщо ефект дозволяє вам «зцілити» поранення , переверніть горілиць карту одного героя (звичайного або епічного) у своїй зоні підрахунку і рахуйте не його показник поранень , а показник душ .

КІМНАТА

Кімната є «звичайною» або «покращеною», якщо для неї не використано спеціальну назву.

МІСТО

Верхній ряд на полі міста. Він містить розкриті карти героїв із колоди.

МОНСТР

Кімната з монстром позначена золотим або срібним символом монстра (/) у лівому верхньому куті. Ефекти деяких карт, згідно з текстом на них, спрацьовують за наявності «кімнат із монстрами».

НОВИЙ РІВЕНЬ

Коли ваше підземелля вперше досягає розміру в 5 кімнат (за винятком карти боса), спрацьовує властивість вашої карти боса. Ця властивість починає діяти наприкінці фази будівництва після розкриття вашої п'ятої кімнати, а потім застосовуються інші ефекти «під час побудови цієї кімнати».

ОЧКИ ДОСВІДУ (ОД)

Кількість ОД на карті боса визначає першого гравця на початку гри.

ПАСТКА

Кімната з пасткою — карта зі срібним або золотим символом пастки (🕸️🕸️) у верхньому лівому куті. На кімнати з пастками впливають ефекти карт, у тексті яких зазначено «кімнати з пастками».

ПЕРЕГЛЯНУТИ КОЛОДУ

Щоразу, коли ефект карти дає гравцеві змогу переглянути колоду заклинань або кімнат, гравець повинен після цього перетасувати колоду.

ПОСПАКА

Слуга, якого ваш бос відправляє виконати 1 дію (доручення) щоходу.

РИНОК

Нижній ряд на полі міста, з якого ви щоходу добиратимете в руку одну з карт.

РОЗКРИТИ

Кімнату в стосі розкрито, якщо кімнату над нею знищили.

РУКА

Гравці можуть дивитися карти в руці одне одного, лише якщо це дозволяє ефект карти. У руці можна тримати будь-яку кількість карт.

СКАСУВАТИ

Заклинання або властивість із дією «скасувати» дозволяє вам перервати заклинання, про яке оголосив інший гравець. Скасоване заклинання не діє, і його карту потрібно скинути. Заклинання також скасовується, якщо його ціль знищили (або вивели з ладу) ефектом, що діє раніше за чергою. Оголосивши заклинання, ви не можете змінити його ціль.

СКИНУТИ

Гравець «скидає» карту, якщо він повинен прибрати її з руки і помістити у скид. Як правило, ефект, що змушує гравця скинути карту, дозволяє йому вибрати, якої саме карти позбутися. Якщо ж на карті є текст «Скиньте карту навмання», її навмання вибирає суперник.

СТІС КІМНАТ

Ваше підземелля вміщує 5 кімнат. Будуючи нову кімнату зверху уже збудованої, ви утворюєте стіс кімнат. Будь-який ефект, який переміщує кімнату, переміщує верхню карту і всі під нею. Ефекти, що призводять до зруйнування кімнати, руйнують лише верхню кімнату стосу й розкривають наступну кімнату під нею. Лише верхня кімната у стосі є видимою і враховується під час підрахунку скарбів та ушкоджень вашого підземелля.

УШКОДЖЕННЯ

У кімнатах герої зазнають ушкоджень (позначені символом серця і цифрою зліва внизу на кожній карті). Якщо кількість ушкоджень героя дорівнює показнику його здоров'я ❤️, герой гине.

ХІД

Один хід у «Супер-Бос-монстр» триває від фази міста до фази пригоди. Після цього хід добігає кінця і починається новий.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри:

Johnny O'Neal та Hayden Dillard

Розробка:

Hayden Dillard та Ethan Reid

Графічний дизайн:

Stephanie Gustafsson

Ілюстрації:

Bertrand Dupuy, Rom Haviv, Matthias Hultin, moaw, Will Layton, Connor Leavitt, Daniel Oliver Ortiz

Тестувальники гри:

Antonio Reimer, Arjun Krishna, Arraka, Bob Peavyhouse, Brittany Gump, Jared "Cajride" Carrell, Carston Work, Christopher Austen Springs, Dakota Heath, Daniel Chance, David "Cash67" Scherm, Deceptikhan, Dick Judge, Evan Slagle, Kalin Young, James Procelli (prodysseus), Jacob Gaines, John Mistretta, Johnnie Barton, Jonathan Ferguson, Josh McAleer, Lukas Hawkins, Lux Violet, Matthew Parkes, Noah Bemont, Phillip Houk, Robert A. Clagett, Leah Ester Harmony, Quibicus (aka Tom), SmertDoggoBoi, Trevor McCue, Wouter Peeters.



Super Boss Monster™
1 видання; 1st Printing

Усі права застережено. Виготовлено в Китаї. Відтворення цих правил у будь-якому вигляді та форматі дозволене лише для некомерційного використання. Назва «Super Boss Monster» та логотип є торговельними марками Brotherwise Games, LLC, 2024. © 2025 Brotherwise Games, LLC. Опубліковано у 2025 році компанією Brotherwise Games, LLC; Redondo Beach, CA. Знайди нас на www.brotherwisegames.com

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проектом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Максим Волков
Редагування: Аліна Керімова
Апробація перекладу: С. Ніконенко

ПОШИРЕНІ СИМВОЛИ

-  ЗДОРОВ'Я
-  УШКОДЖЕННЯ
-  ДУША
-  ПОРАНЕННЯ
-  МОНЕТА
-  ПОСПАКА
-  КІМНАТА З МОНСТРОМ
-  ПОКРАЩЕНА КІМНАТА З МОНСТРОМ
-  КІМНАТА З ПАСТКОЮ
-  ПОКРАЩЕНА КІМНАТА З ПАСТКОЮ
-  ФАЗА БУДІВНИЦТВА
-  ФАЗА ПРИГОДИ
-  ФАЗА БУДІВНИЦТВА / ПРИГОДИ
-  КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ
-  СКАРБ КЛІРИКІВ
-  СКАРБ БІЙЦІВ
-  СКАРБ МАГІВ
-  СКАРБ ЗЛОДІІВ
-  СКАРБ МАНДРІВНИКІВ

СТРУКТУРА ХОДУ

ФАЗА МІСТА:

- 1 Поповніть ринок
- 2 Поповніть ряд героїв
- 3 Кожен гравець розміщує свого посіпаку  й тягне карту

ФАЗА БУДІВНИЦТВА:

- 1 Будуйте кімнати
- 2 Розкривайте кімнати

ФАЗА ПОСПАКИ:

- 1 Здобуйте ефекти за допомогою посіпаки, зокрема переміщуйте героя у вибране підземелля

ФАЗА ПРИМАНКИ:

- 1 Герої входять у підземелля

ФАЗА ПРИГОДИ:

- 1 Проведіть героя крізь підземелля

ПРИКІНЦЕВА ФАЗА:

- 1 Поверніть посіпак  на бази
- 2 Передайте жетон першого гравця

ДІЇ У МІСТІ



Ваша карта боса отримує скарб
указаного типу на 1 хід.

(ТІЛЬКИ У ГРІ
НА 5-6 ГРАВЦІВ)



Якщо на ринку залишились карти (зазвичай залишається 1 карта), візьміть карту.



Потягніть верхню карту кімнати з колоди кімнат.



Потягніть верхню карту заклинання з колоди заклинань, тоді скиньте 1 карту заклинання.



Остання кімната вашого підземелля завдає додаткові 2 ушкодження до кінця ходу.



(ТІЛЬКИ У ГРІ НА 5-6 ГРАВЦІВ)
Навмання перетасуйте стіс кімнат у будь-якому підземеллі.



Дайте жетон  герою на цій знаковій локації і відправте його до підземелля будь-якого гравця.



Дайте верхньому герою на цій знаковій локації жетон  і відправте його до підземелля будь-якого гравця.