

HERO REALMS TALIA BOSSA – ZASADY

POCZĄTEK GRY I KOLEJNOŚĆ TUR

Grający Talią Bossa walczy przeciwko drużynie składającej się z 1-5 graczy, korzystających z Zestawów Bohatera. Członkowie drużyny rozgrywają swoje tury w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Następnie swoją turę rozgrywa gracz grający Bossem. Gracze mogą siedzieć w dowolnej kolejności, ale poniżej prezentujemy sugerowany układ na początku:




Na początku gry każdy z Bohaterów dobiera 3 karty na rękę. Boss dobiera normalną liczbę kart (zależną od liczby Bohaterów, przeciwko którym będzie walczył). W kolejnych turach Bohaterowie dobierają już normalną liczbę kart na rękę.

SĄSIADUJĄCY GRACZE I WYBIERANIE GRACZY ZA CEL

Członkowie drużyny siedzący bezpośrednio obok siebie są traktowani jako Sąsiadujący Gracze. Kiedy wybieramy gracza jako cel działania karty, członkowie drużyny mogą wybrać tylko Bossa i/lub Sąsiadującego Gracza. Na powyższym przykładzie początkowego ustawienia graczy, Kapłan może użyć swojej umiejętności Błogosławieństwo wyłącznie na Wojownika lub Czarodzieju (oraz teoretycznie również na Bossie, ale nie polecamy).

ZDOBYWANIE PUNKTÓW ŻYCIA

Kiedy gracz generuje punkty Życia , musi przydzielić je w całości sobie, bądź wybranemu Sąsiadującemu Graczowi. Punktów Życia nie można dzielić, ale generując kolejne punkty Życia w tej samej turze, gracz może przydzielić je temu samemu lub innemu graczowi.


POKONANIE GRACZA I WYGRANIE GRY

Jeżeli punkty Życia jednego z członków drużyny spadną do zera, zamiast zostać usuniętym z gry, Bohater otrzymuje status „Pokonany”. Kiedy gracz zostaje pokonany, wszyscy jego Czempioni zostają ogluszeni. Pokonani gracze nie mogą wykonywać żadnych akcji (za wyjątkiem doradzania innym graczom) i nie wykonują swojej tury. Ponadto nie są już brani pod uwagę przy określaniu, którzy gracze ze sobą sąsiadują (Przykład: bazując na powyższym obrazku z przykładowym ustawieniem drużyny, jeżeli Czarodziej zostałby pokonany, Złodziej i Kapłan stałyby się sąsiadującymi graczami).

Raz na cały cykl tur drużyny, czyli następujących po sobie tur Bohaterów pomiędzy turami Bossa*, jeden z członków drużyny może pożyczyć kartę z ręki pokonanego gracza. Jeżeli jest to Akcja lub Przedmiot, wraca ona na stos kart odrzuconych pokonanego gracza na koniec tury. Jeżeli jest to Czempion, wraca tam dopiero wtedy, kiedy zostanie ogluszony.

Kiedy Boss zaczyna swoją turę, wszyscy Pokonani gracze odrzucają wszystkie karty z ręki, a następnie dobierają nowe. Kiedy wszyscy członkowie drużyny są Pokonani, Boss wygrywa. Jeżeli Boss zostanie pokonany, drużyna wygrywa.

BOSS vs BOSS

Można użyć Bossa do walki z innym Bossem lub nawet drugą kopią tego samego. W trybie walki Boss vs Boss, Boss na potrzeby zasad określających ilość punktów Życia i rozmiar ręki traktowany jest jak drużyna składająca się z trzech graczy. Przykładowo, Lisz powinien posiadać trzy Filakteria, a rozmiar ręki Smoka powinien wynieść 7 kart, zaś talia Osobista powinna składać się z 14 kart. Ponadto Czempion z „ Zadaje 2 obrażenia każdemu przeciwnikowi” zadaje 6 obrażeń Bossowi, jak jest to opisane kursywą na karcie. Pierwszy gracz zaczyna grę z połową swojej normalnej ręki, zaokrąglając w górę.

*Na powyższym przykładzie początkowego ustawienia, cyklem tur byłyby tury od Wojownika do Tropicielela.

ZASADY LISZA

FILAKTERIA (6 kart)

Lisz przechowuje swoją siłę życiową w **Filakteriach** wypełnionych mroczną magią. Aby pokonać Lisza, wszystkie Filakteria muszą zostać zniszczone. Na początku gry potasuj wszystkie sześć kart Filakteriów. Następnie utwórz z nich Talię Filakteriów, której wielkość powinna być równa początkowej liczebności drużyny. Pozostałe karty odłóż zakryte na bok, nie będą brały udziału w grze. Odkryj wierzchnią kartę z talii i ułóż ją obok karty Lisza. Następnie ustaw punkty Życia Lisza na poziomie odpowiadającym liczbie punktów życia wylosowanego Filakterium (są widoczne na karcie Filakterium, tuż pod jego nazwą). Lisz może korzystać z mocy Filakterium w trakcie swojej tury.


Jeżeli punkty Życia Lisza spadną do zera i nie ma już kolejnych Filakteriów w talii, drużyna wygrywa! W przeciwnym wypadku odkryj kolejną kartę z Talii Filakteriów i ustaw punkty Życia Lisza na odpowiednim poziomie.

GRIMUAR (10 kart)

Na początku gry weź 10 kart Ślugusów, przetasuj je i ułóż je awersem w dół, tworząc w ten sposób dodatkową talię – Grimuar. Kiedy Lisz wykona akcję Przywołania weź wierzchnią kartę z talii Grimuaru i wprowadź ją do gry, kładąc ją na stole po stronie Lisza. Zagrane w ten sposób Ślugusy, dla wrogów Lisza, traktowane są jako Czempioni (np. w przypadku wyboru celu dla efekty „Ogłusz wybranego Czempiona”). Jednak nie licza się jako Czempioni przy rozpatrywaniu efektów Lisza. Przykładowo karta **Zwarte Szyki** nie daje Liszowi dodatkowych punktów Walki za jego Ślugusów w grze. Kiedy Ślugus zostanie ogłuszony, jego kartę należy wtasować do talii Grimuaru.

SPECJALNE ZASADY LISZA

PUNKTY ŻYCIA LISZA UZALEŻNIONE SĄ OD FILAKTERIUM. Lisz rozpoczyna grę z wartością punktów Życia odpowiadającą punktom Życia pierwszego wylosowanego Filakterium.

WOLA PRZETRZWANIA. Kiedy siła życiowa Lisza zostanie zredukowana do jego ostatniego Filakterium, otrzymuje on dodatkowo 30  punktów Życia (ponad wartość podaną na Filakterium). Ponadto na początku swojej tury wykonuje on akcję Przywołania.

NIEGODZIWI PRZECIWNIK. Członkowie drużyny walczą w dobrej wierze i muszą dolożyć wszelkich starań, aby pokonać Lisza jak najszybciej. W związku z tym nie mogą na koniec tury pozostawić żadnych niewydaných punktów Walki, niezagranych kart lub nieużytych umiejętności sojuszników, tylko dlatego, że nie chcą w danej turze zniszczyć Filakterium. ***Zło musi zostać pokonane tak szybko, jak to tylko możliwe! Nie ma czasu do stracenia!***

ZAPOBIEGANIE ODRZUCENIU KARTY. Kiedy efekt przeciwnika zmusza Lisza do odrzucenia karty, może on poświęcić 4 punkty Życia, aby temu zapobiec. Jeżeli punkty Życia używanego w tym czasie przez Lisza Filakterium wynoszą mniej niż 4, brakujące punkty zabierane są z kolejnego, który zostanie odkryty (**UWAGA!** Strażnicy nie chronią w żaden sposób przed utratą poświęconych w ten sposób punktów Życia). Jeżeli Lisz musi odrzucić losową kartę z ręki, musi zdecydować o poświęceniu punktów Życia, przed jej wylosowaniem.

WYSTĄPIENIE PRZED SZEREG. W swojej turze każdy z członków drużyny może **Wystąpić Przed Szereg** i rzucić wyzwanie Liszowi. Jeżeli to zrobi, Lisz w swojej następnej turze nie może obrać za cel lub zaatakować żadnego innego gracza (chyba że wcześniej pokona Bohaterów, którzy rzucili mu w ten sposób wyzwanie). Zauważ jednak, że zasada ta dotyczy się tylko i wyłącznie graczy, zatem Lisz może w normalny sposób obrać za cel ich Czempionów. Każdy z graczy może Wystąpić Przed Szereg i rzucić wyzwanie Liszowi tylko raz na grę. ***To wspaniały sposób na ochronę swoich kompanów.***

SPACZENIE MIASTA. Za każdym razem, gdy Lisz przetasowuje swoją talię, przelicz wszystkie karty wchodzące w jej skład - karty w talii, w grze oraz na ręce (nie licz kart z Grimuaru, kart punktacji, itd.). Jeżeli posiada 20 lub więcej kart, rozpoczyna się Spaczenie Miasta! Połóż kartę **Spaczenia** awersem do góry obok karty Lisza, który może użyć jej w trakcie swojej tury. Jeżeli przy tasowaniu Talii liczba posiadanych kart wynosi 30 lub więcej, miasto jest Kontrolowane! Odwróć kartę Spaczenia na drugą stronę – **Kontrola** (pozostaje ona przygotowana bądź wyczerpana). Od tego momentu Lisz może korzystać z jej nowych właściwości