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 początek:

Wojownik (zaczyna)

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 przykładnie początkowego ustawienia graczy, Kapłan może użyć swojej umiejętności Błogosławieństwo wyłącznie na Wojowniku 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 ogłuszeni. 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 staliby 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 ogłuszony.

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 Tropiciela.*

ZASADY SMOKA

Początkowy rozmiar drużyny	1	2	3	4	5
Początkowe punkty Życia Smoka	50	100	150	200	250
Rozmiar ręki Smoka	5 kart	6 kart	7 kart	8 kart	9 kart

Do oznaczenia wartości punktów Życia powyżej 159 użyj kartki i długopisu, kości lub dodatkowych kart do liczenia punktów Życia z *Hero Realms*.

TALIA OSOBISTA SMOKA (10-18 kart)

Smok rozpoczyna grę z 10 kartami: Smoczy Ogon, Smoczy Ogień, Smocze Kły, Smoczy Pazur, Skarbiec, Rubin oraz cztery karty należące do Frakcji – Imperialna Moneta, Demoniczna Moneta, Złoto Elfów oraz Znak Gildii. Te cztery karty działają jak karty ze Zdolnością Sojuszu dla Frakcji, do których przynależą.

Dodatkowe karty do Talii Osobistej Smoka, jeżeli walczy przeciwko 2 graczom lub więcej:

- Kiedy walczysz przeciwko dwóm graczom lub innemu Bossowi, dodaj kolejną kartę Smoczego Pazura i Rubin.
- Kiedy walczysz przeciwko trzem graczom lub innemu Bossowi, dodaj również Podstępny Cios oraz Pryzmatyczny Diament.
- Kiedy walczysz przeciwko czterem graczom, dodaj również kolejną kartę Smoczego Ognia oraz Rubin.
- Kiedy walczysz przeciwko pięciu graczom, dodaj trzecią kopię Smoczego Pazura i kolejny Pryzmatyczny Diament.

STOS SKARBÓW (9 kart)

Potasuj dziewięć kart Skarbu i ułóż je awersem w dół, tworząc w ten sposób dodatkową talię – Stos Skarbów. W Talii Osobistej Smoka znajduje się karta Skarbiec, która pozwala odkryć kolejną kartę ze Stosu Skarbów.

Kiedy Smok odkryje kartę ze Stosu Skarbów, połóż ją obok karty Smoka. Karty Skarbu nigdy nie trafiają na rękę gracza, stos kart odrzuconych lub cmentarzysko. Pozostają na stole, ułożone obok karty Smoka lub Bohatera, który je aktualnie posiada. Ktokolwiek jest w posiadaniu Karty Skarbu może użyć jej umiejętności w trakcie swojej tury.

Kiedy Smok jest Sprowokowany (zobacz poniżej), przeciwny gracz może spróbować ukraść mu Kartę Skarbu, wykonując Test Umiejętności. Smok może odzyskać Kartę Skarbu wyłącznie przy pomocy pozwalającej na to karty (np. Pryzmatyczny Diament).

SPECJALNE ZASADY SMOKA

PROWOKOWANIE SMOKA. Jeżeli jakikolwiek gracz zada co najmniej 10 obrażeń Smokowi (nie jego Czempionom) w pojedynczej turze, Smok zostaje Sprowokowany i w swojej turze będzie mógł wydać Punkty Walki tylko na gracza, który go sprowokował i jego Czempionów (Jeżeli dwóch lub więcej graczy zada ponad 10 obrażeń Smokowi, może on zaatakować obu lub jednego z nich). Prowokacja nie ma wpływu na karty, które zadają obrażenia bezpośrednio lub ogłuszają Czempionów. Smok przestaje być Sprowokowany pod koniec swojej tury. *Strzeż się jednak!* Smok dysponuje kartą, która raz na grę pozwala mu zdjąć z siebie efekt prowokacji.

TEST UMIEJĘTNOŚCI. Aby wykonać Test Umiejętności, odrzuć w swojej turze dowolną ilość kart z ręki. Ich sumaryczny koszt musi być równy lub wyższy od poziomu Testu Umiejętności.

POKONANY GRACZ. Kiedy Smok pokona gracza, kradnie wszystkie Karty Skarbu, które ten posiadał.

Więcej informacji znajdziesz na **www.facebook.com/HeroRealmsPolska**

Hero Realms Boss Decks ™ & © 2017 White Wizard Games LLC