



Wydawnictwo Muduko

Więcej informacji
o grze szukaj na:
www.muduko.com



TM

1-5

8+

30 min

Projekt gry:
Aaron Mesburne
i Kevin Russ

**Opracowanie
graficzne:**
Matt Paquette Co.

Grafika okładki:
Darren Calvert

Pixel Art:
Bertrand Dupuy,
Alberto Hernandez,
Meisi Olate,
Dani Oliver i Raou

Wersja polska:
Wydawnictwo
Muduko

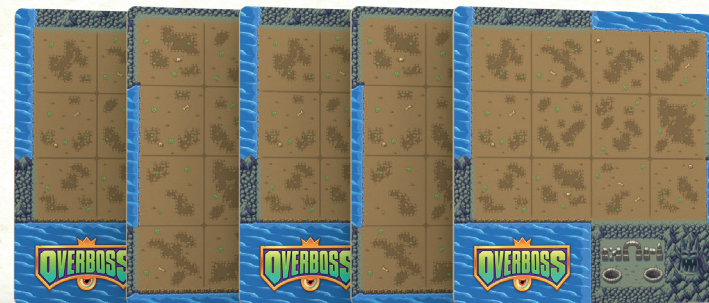
Wydawca:
Marek
Chołostiakow

Tłumaczenie:
Jarosław Kowalczyk

DTP:
Łukasz Kempniński

Korekta:
Ewa Popielarz

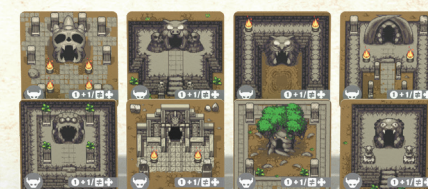
ELEMENTY GRY



5 dwustronnych plansz graczy



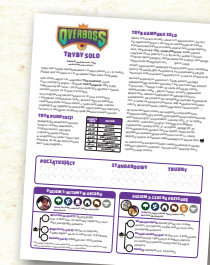
7 żetonów portali



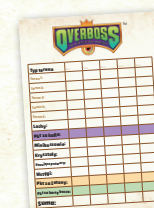
8 kafli lochów



6 żetonów minibossów



arkusz gry solo

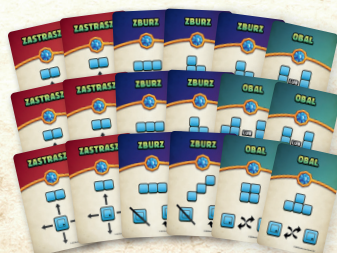


1 notatnik
z punktacją

po 12 kafli z 10 rodzajami terenu (las, jaskinia, cmentarz, bagno, obóz, zamek, chmurna wyspa, pustynia, kręgi przyzywania, wulkan) • po 10 żetonów potworów i 1 żetonie kryształu pasujących do każdego typu terenu



10 kart wyboru terenu



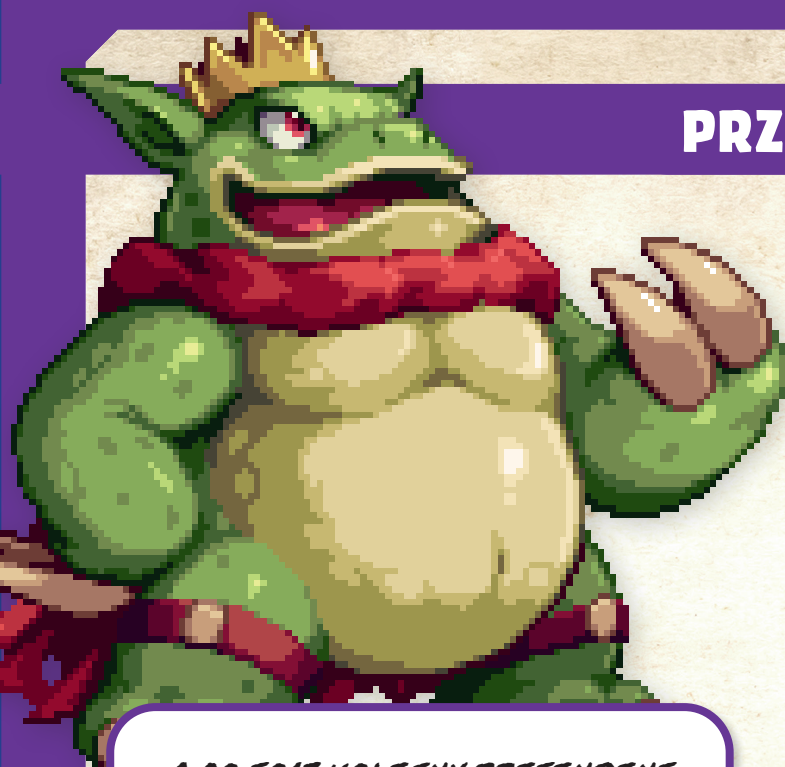
18 kart komend



10 kart bossów



1 woreczek na żetony



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Najwyższy czas przygotować grę.
Zaczniemy więc!

1 Każdy z graczy bierze jedną **planszę gracza**. Wybierając wariant klasyczny, użyjcie strony z 12 polami. Jeśli chcecie wydłużyć rozgrywkę, wybierzcie stronę z 16 polami (max. do 4 graczy).

2 Każda z **kart wyboru terenu** reprezentuje jeden typ terenu dostępny w grze. Ze wszystkich dostępnych terenów wybierzcie 5 lub potasujcie karty i wylosujcie ich 5. Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, sugeruję, żeby użyć 5 podstawowych typów: **las, jaskinie, cmentarz, bagna i obozy**.



3 Przygotujcie po **12 kafli terenu** pokazanych na wybranych kartach terenu oraz odpowiadające im: po **10 żetonów potworów** i po **1 żetonie kryształu**, a także **8 kafli lochów** (używa się ich w każdej grze). Weźcie też z pudełka **6 żetonów minibossów** i **7 żetonów portali**.



4 Odwróćcie wszystkie kafle rewersem do góry i wymieszajcie je, a następnie ułóżcie w zakryty stos (albo kilka) w zasięgu wszystkich graczy.

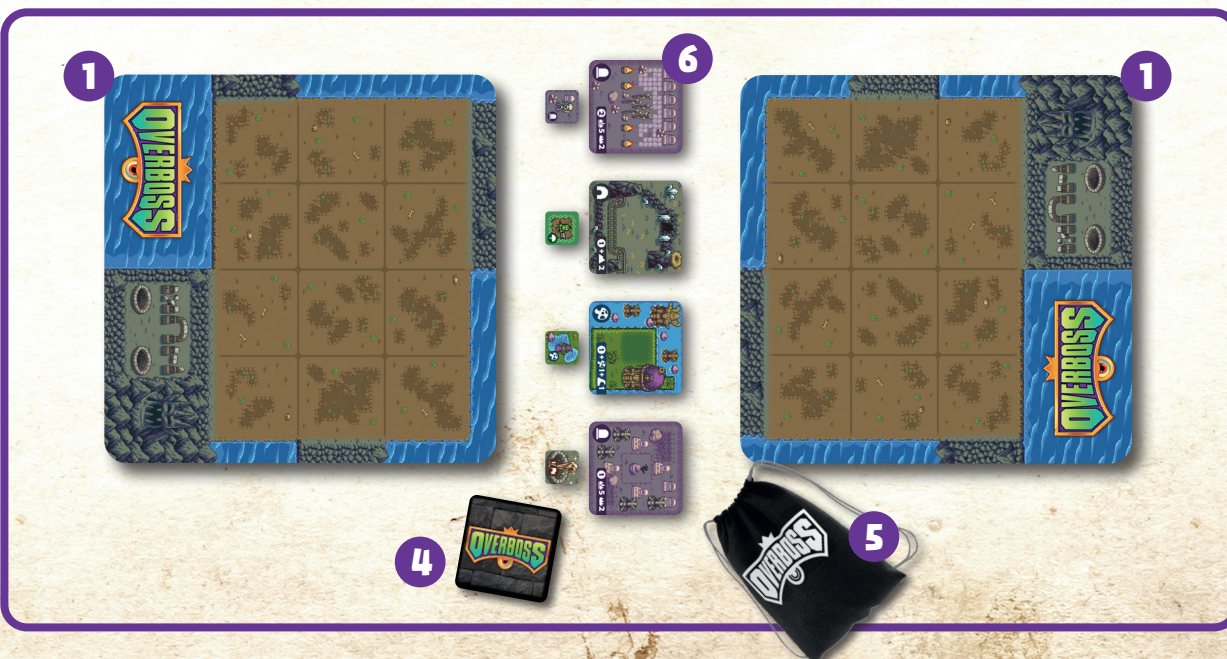
5 Wrzućcie żetony potworów, kryształów, portali i minibossów do **woreczka**.

6 Na samym końcu odkryjcie 4 kafle terenu z wierzchu stosu i umieśćcie je w rzędzie, w zasięgu graczy. Następnie wybierzcie z woreczka 4 żetony i losowo połóżcie po 1 żetonie przy każdym kafli. To początkowy **rynek**.
Najwyższy czas, by zacząć grę!

A CO TO!? KOLEJNY PRETENDENT DO TYTUŁU OVERBOSSA?
JEŚLI SZUKASZ RADY, TO NIE MOGŁEŚ LEPIEJ TRAFIĆ! NIKT NIE ZNA TEGO TURNIEJU TAK JAK KRÓL ROPUCH! KŁADŁEM JUŻ BOHATERÓW TRUPEM, GDY INNYM DOPIERO WYRZYNAŁY SIĘ KŁY, ZATEM POSŁUCHAJ UWAŻNIE, A WYSZKOLE CIĘ W JEDEN KSIĘŻYC...

CEL GRY

Twoim **celem** jest zbudowanie najpotężniejszej i najniebezpieczniejszej krainy w całej Arcadii! Wygrywa ten z bossów, który ukończy grę z najwyższym poziomem **potęgi**! Na wartość Twojej potęgi mają wpływ kafle terenu na mapie, a także umieszczone na nich żetony potworów. Brzmi prosto, lecz inni bossowie będą walczyć z Tobą o najlepsze kafle i żetony dostępne na rynku.



TURY GRY

DO KROĆSET! CZEMU, NA ARCADIE, BIERZESZ LEKCJE OD TEJ LEBIEGI ROPUCHA? TA KIJANKA Z MANIĄ WIELKOŚCI NIE ODRÓŻNIA LOCHU OD DZIURY W ZIEMI! POZWÓL, BY XYZAX NAUCZYŁ CIĘ, JAK BYĆ NAJLEPSZYM OVERBOSSEM!

Wybierzcie **pierwszego gracza**. Sugeruję wyznaczyć tę osobę, która ostatnio wskrzesiła armię nieumarłych, ale jeśli nikt się do tego nie poczuwa, to zdajcie się na losowanie.

Zaczynając od pierwszego gracza i idąc zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz rozgrywa swoją turę, dopóki jego plansza się nie zapełni. Tura dzieli się na dwa kroki: **dobranie** i **wyłożenie**. Na **dobranie** składa się wzięcie z rynku pary **kafła** i **żetonu**. Załóżmy, że podoba mi się cmentarz i kobold po lewej.



Teraz czas **wyłożyć kafel**. **1** Wybierz pusty obszar (kwadrat) na swojej **planszy** i połącz na nim kafel terenu.

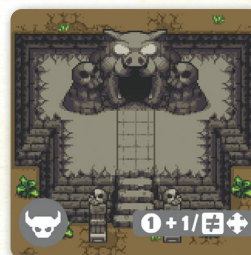
Zwróć uwagę, że niektóre pola graniczą z wodą **2**, inne z górami **3**, a jeszcze inne – z oboma tymi terenami **4**!

Następnie **wykladasz swój żeton** **5**. W naszym przykładzie żeton kobolda musi być umieszczony na wierzchu kafła cmentarza. Zasady zagrywania żetonów zależą od ich typu.

Żetony **potworów** i **minibossów** muszą być wyłożone na wolny kafel terenu, jeśli jakiś jest dostępny.



Kafle lochu to jedyny rodzaj kafli, na którym nie można wyłożyć potwora ani minibossa. Jeśli zbierzesz żeton potwora lub minibossa razem z kaflem lochu, umieść ten żeton na wolnym kafle terenu, o ile to możliwe. Jeśli nie masz żadnych wolnych kafli na planszy, umieść ten żeton w swojej **kryjówce** **6**. Twoja kryjówka to obszar w prawym dolnym rogu planszy 3 x 4. Jeśli gracie z większą planszą, kryjówka znajduje się obok niej. W kryjówce można schować dowolną liczbę żetonów każdego typu.



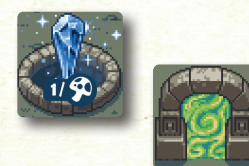
Jeśli masz w kryjówce niewyłożony żeton potwora lub minibossa, w swojej następnej turze możesz umieścić go na świeżo dobranym kafle zamiast żetonu, który był dobrany razem z nim. W tym przypadku umieść nowo dobrany żeton w kryjówce.

Pamiętaj jednak, że każdy niewyłożony żeton potwora lub minibossa **MUSI** być zawsze wyłożony na wolny kafel terenu. Oznacza to, że możesz zakończyć swoją turę z potworami lub minibossami w kryjówce tylko wtedy, jeśli nie masz na planszy wolnych kafli.

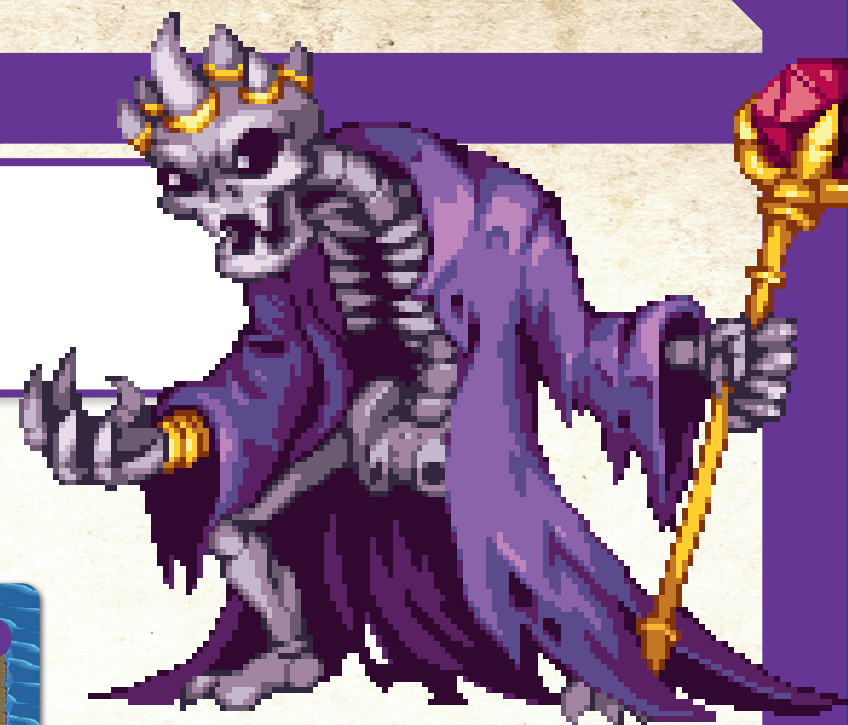
Każdy kafel terenu może mieć na sobie tylko jeden żeton!

Kryształy i portale

umieszcza się zawsze w swojej kryjówce, nigdy na kafłach. Ich własności są opisane na stronie 6.



Pod koniec swojej tury **uzupełnij** rynek: wypełnij puste miejsca na rynku kaflem z wierzchu stosu i dołącz do niego wylosowany z woreczka żeton. Następny gracz zawsze rozpoczyna turę z pełnym rynkiem, składającym się z 4 par kafli i żetonów.



Gra się kończy, gdy wszyscy gracze zapełnią swoje plansze kafkami. Gdy ostatni gracz wyłoży swój kafel, weźcie notatnik i podliczcie punktację każdego z Was. Gracz z najwyższym wskaźnikiem Potęgi wygrywa.

PRZECIEŻ TEN XYZAX TO KOŚCISTY PAJAC! ŻADEN TURNIEJ OVERBOSSÓW NIE SKOŃCZY SIĘ, DOPÓKI POTĘGA NIE ZOSTANIE PODLICZONA, A NIKT NIE NAUCZY CIĘ WYKŁADANIA I PUNKTOWANIA KAFLI LEPIEJ NIŻ KLEOPATRA!

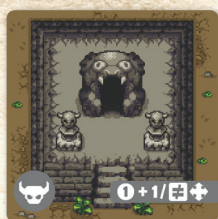
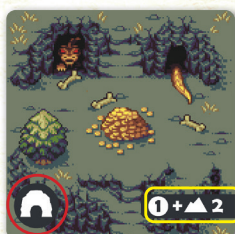


WYKŁADANIE I PUNKTOWANIE KAFLI

Każdy **kafel terenu** ma taki sam układ.

W lewym dolnym rogu kafła znajdziecie ikonę typu terenu. **Pasujący potwór** będzie miał na żetonie tę samą ikonę.

Sposób punktowania każdego terenu jest przedstawiony skrótowo w prawym dolnym rogu. Cyfra w białym kółku wyznacza bazową wartość kafła.



Lochy leżą w samym sercu niebezpiecznych łądów, stanowiąc nie lada zachętę dla każdego śmiałka.

Każdy kafel lochu jest wart 1 punkt. Ponadto kafel lochu otrzymuje po 1 dodatkowym punkcie za **każdy graniczący z nim nieidentyczny typ terenu** (na następnej stronie przeczytasz o zasadach graniczenia kafli). Jeśli wszystkie 4 strony lochu graniczą z 4 różnymi typami terenu, ten loch jest wart 5 punktów – to maksymalna wartość dla jednego kafła. Na lochach NIE MOŻNA kłaść żetonów.

Lasy Arcadii są mroczne i rozległe. Im więcej ich posiadasz, tym mroczniejsze i rozleglejsze się stają. Koboldy to lubią, więc łatwo je tam znaleźć.

Gracze otrzymują określoną liczbę punktów w zależności od tego, ile kafli lasu mają na swojej planszy, co przedstawiono w tabelce po prawej.

Liczba lasów	Suma punktów
1	1
2	3
3	6
4	10
5+	15

Na cmentarzach Arcadii rządzą szkielety, ghule i duchy. Ten boss, który posiada więcej **cmentarzy**, stanie się królem nieumarłych.

Każdy kafel cmentarza jest wart od 1 do 3 punktów, co widać po lewej stronie paska u dołu kafła. Ponadto ten z bossów, który ma największą liczbę kafli cmentarza, zdobywa dodatkowo 5 punktów. Boss zajmujący drugie miejsce w liczbie kafli otrzymuje 2 punkty. Jeśli kilku bossów remisuje, pretendując do pierwszego lub drugiego miejsca, każdy z nich otrzymuje punkty za to miejsce.

Obozy orków to przedłużenie Twojej potęgi, ale pamiętaj: orki nie tolerują, gdy ich barwy są zagrożone ze strony innych obozów.

Gracze otrzymują pewną liczbę punktów w zależności od liczby **różnych** kafli obozów na swojej planszy (patrz: tabelka po prawej). Obozy różnią się od siebie kolorową flagą w prawym górnym rogu kafła.

Liczba różnych obozów	Suma punktów
1	1
2	4
3	9
4+	16

Jaskinie to naturalne siedliska smoków i innych stworów. Te najpotężniejsze wolą jaskinie położone głęboko w górach.

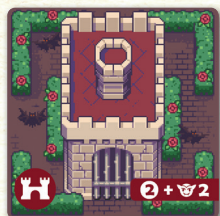
Każdy kafel jaskini jest wart 1 punkt. Jeśli graniczy on z górzystym brzegiem planszy, wart jest dodatkowe 2 punkty. W sumie jeden kafel może być wart maksymalnie 3 punkty.

Bagna ścielą się gęsto tam, gdzie jest woda i zepsucie. Szczególnie upodobały je wiedźmy Arcadii.

Każdy kafel bagien jest wart 1 punkt. Jeśli graniczy on z wodą na brzegu planszy, wart jest dodatkowy 1 punkt, a jeśli graniczy z innym kaflem bagna, otrzymuje kolejny 1 punkt. Jeden kafel może być zatem wart maksymalnie 3 punkty.

KAFLE ZAAWANSOWANE

Kafle zaawansowane mogą zyskać pewną zdolność po ich wyłożeniu, ale mogą też spowodować ograniczenia w punktowaniu, co będzie wymagać odrobinę bardziej wyrafinowanej strategii. Gdy już rozegracie kilka partii, użyjcie ich w następnej grze!



Zamki to rozsiane po całej Arcadii pozostałości bardziej cywilizowanych czasów. Zamieszkane obecnie przez wampiry, odzyskały swoją potęgę.

Każdy kafel zamku jest wart 2 punkty plus dodatkowe 2 punkty, jeśli leży na nim żeton wampira – czyli maksymalnie 4 punkty. Niezależnie od tego dodaje się 1 punkt za to, że wampir znajduje się na pasującym kafle terenu (zamek). Omówienie pasujących potworów i punktowania żetonów znajduje się na stronie 6.



Arcadia to niezwykle zmienna kraina, świadectwem czego jest wiele niebezpiecznych **wulkanów**, znanych z nagłego pojawiania się i zamieszkałych przez żywiołaki.

Każdy kafel wulkanu jest wart 4 punkty. Po umieszczeniu go na mapie zniszcz wszystkie żetony potworów i minibossów znajdujące się na graniczących z nim kafłach. Innymi słowy, wrzuc je z powrotem do woreczka.



Pochodzenie **kręgów przyzywania** Arcadii ginie w mrokach dziejów. Ich moc jest jednak nadal znana: ten, kto pozna ich sekrety, przejmie kontrolę nad żyjącymi w nich kultystami.

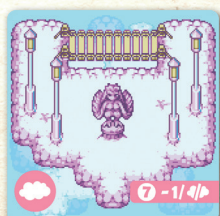
Każdy kafel kręgu przyzywania jest wart 1 punkt. Po położeniu kafa na swojej planszy możesz od razu (w tej samej turze) zamienić żeton leżący na nim lub na dowolnym graniczącym z nim kafle na wybrany żeton z rynku.



Pustynie to nieprzyjazne, bezkresne tereny, z których często nie ma ucieczki. Zwłaszcza jeśli pożre Cię piaskowy czerw.

Pustynie punktuje się w zależności od wielkości grupy **połączonych ze sobą** kafli tego terenu (patrz: tabelka po prawej). Połączone kafle to takie, które graniczą ze sobą krawędziami.

Grupa kafli pustyni	Suma punktów
1 kafel	0
2 kafle	2
3 kafle	6
4 kafle	12
5+ kafli	20



Chmurne wyspy unoszą się wysoko na niebie. Jeśli spojrzycie w górę, dostrzeżecie rzucane w dół pogardliwe spojrzenia zamieszkałych przez nie harpii.

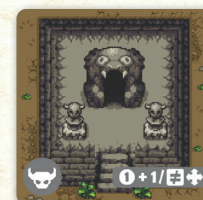
Każdy kafel chmurnej wyspy jest wart 7 punktów minus 1 punkt za każdy znajdujący się na planszy **typ** terenu niebędący chmurną wyspą (wliczając w to lochy). Przykładowo: jeśli masz na planszy 4 typy terenu niebędące chmurną wyspą, każdy jej kafel będzie wart 3 punkty.

JEŚLI MYŚLICIE, ŻE TA ZASUSZONA
JEDZA KLEOPATRA NAUCZYŁA WAS
WSZYSTKIEGO O KAFLACH,
TO SIE MYLICIE. TO BYŁA TYLKO LEKCJA
O KAFLACH PODSTAWOWYCH.
DOPIERO GDY BĘDZIECIE GOTOWI UŻYĆ
KAFLI ZAAWANSOWANYCH, ROZPOCZNIE
SIĘ PRAWDZIWA GRA,
ALE O TYM OPOWIE
WAM JUŻ
BELLADONNA.



Granice to stykające się ze sobą krawędzie dwóch kafli. Kafle, które dotykają się jedynie rogami, nie graniczą ze sobą.

Na przykładzie obok loch i cmentarz graniczą ze sobą, ale loch i las już nie.



UŻYWANIE I PUNKTOWANIE ŻETONÓW

Żetony punktuje się na kilka sposobów, w zależności od ich typu.

Żetony potworów punktuje się na podstawie ich ułożenia na mapie oraz wyłożenia na pasujących kaflach.

Każda linia prosta składająca się z 2, 3 lub 4 identycznych typów potworów zwana jest **wstęgą**. Wstęgi punktuje się zależnie od ich długości, tak jak pokazano w tabelce po prawej.

Długość wstęgi	Suma punktów
2	2
3	5
4	7

*TA BELLADONNA Z FIOŁEM NA
PUNKCIE KRWI NIE OPOWIEDZIAŁA WAM
O NAJLEPSZEJ CZĘŚCI KOŃCA GRY,
CZYLI PODLICZANIU SŁUGUSÓW!
USIĄDŹCIE, A JA, CEREBELLUS,
POKAŻĘ WAM, JAK UŻYWAĆ SVOICH
ŻETONÓW I JAK JE PUNKTOWAĆ.*

Jeden żeton potwora można podliczyć **jednocześnie w poziomej i pionowej** wstędze. Na przykładzie poniżej gracz zebrałby 5 punktów za poziomą wstęgę z 3 smokami (żółte obramowanie) i 2 punkty za pionową wstęgę z 2 smokami (czerwone obramowanie). Smok w rogu zalicza się do obu wstęg.



Minibossowie warczą 2 punkty, jeśli leżą na kafle terenu. Można ich wyłożyć na każdym typie terenu (poza lochami) i **nie liczą się** do wstęg potworów. Minibossowie nie mają ikony terenu.



Kryształy dają bonus za wyłożenie kafla terenu odpowiedniego typu. Pamiętaj, by w każdej grze było 5 kryształów, po 1 na każdy użyty w grze typ terenu. Gdy zbierzesz kryształ, zawsze umieść go w kryjówce. Pod koniec gry dodaj sobie po 1 punkcie za każdy kafla terenu odpowiadający typem kryształowi w Twojej kryjówce. Na przykład, jeśli masz kryształ lasu i skończyłeś grę z 4 kaflami lasu, za żeton kryształu lasu otrzymasz 4 punkty.



Portale nie dają punktów. Umieść je w swojej kryjówce stroną aktywną („świecącą”) do góry. Raz na turę możesz użyć jednego aktywnego portalu (obrócić go), by zmienić położenie do 2 żetonów potworów lub minibosów na swojej planszy. Jeśli chcesz go użyć, zabierz 1 lub 2 żetony z planszy i od razu umieść je

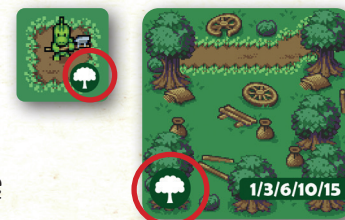
na wolnych kaflach na swojej planszy. Możesz przemieścić żetony na kilka następujących sposobów:

- Przenieś 1 żeton na wolny kafla terenu.
- Przenieś 2 żetony na wolne kafle terenu.
- Przenieś 1 żeton na wolny kafla terenu, a następnie przenieś drugi żeton na miejsce, z którego wzięłeś pierwszy.
- Zamień 2 żetony miejscami.

Inne zasady portali:

- Możesz użyć portalu w dowolnym momencie swojej tury (ale tylko raz na turę).
- Portale przenoszą tylko potwory i minibosów. Kafle terenu pozostają na miejscu.
- Zużyte portale pozostają w Twojej kryjówce rewersiem do góry i nie wracają do woreczka.
- Portale działają tylko na żetony na planszy. Nie możesz użyć portalu, by zamienić żeton na planszy na potwora lub minibossa w swojej kryjówce.

Pasujące potwory to potwory umieszczone na pasującym do nich terenie. Każdy pasujący potwór jest wart 1 punkt pod koniec gry. Wszystkie żetony potworów mają ikonę, która odpowiada ikonie pasującego do nich typu terenu. Na przykład terenem pasującym do koboldów są lasy.

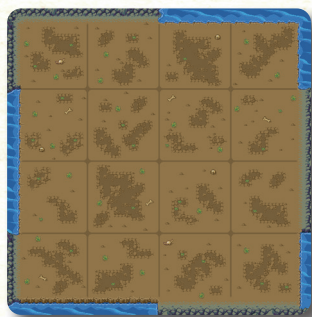


Zauważ, że mają tę samą ikonę. Jeśli kobold zostanie wyłożony na kafle lasu, pod koniec gry będzie wart 1 punkt.

W poprzednim przykładzie na górze tej strony oba smoki w kolumnie po lewej to pasujące potwory, tak samo jak wiedźma na kafle w prawym dolnym rogu. Ich ikony pasują do ikon kafla, na których leżą. Ten gracz zgarnąłby pod koniec gry 3 dodatkowe punkty za te potwory.

ZAAWANSOWANE WARIANTY GRY

1 Na **dużej planszy** znajduje się 16 pól. Wydłuża ona rozgrywkę o 4 rundy, a udział w niej może brać maksymalnie 4 graczy. Reszta zasad nie różni się od gry na planszy 3 × 4. W tym wariantcie gry kryjówka znajduje się obok planszy.



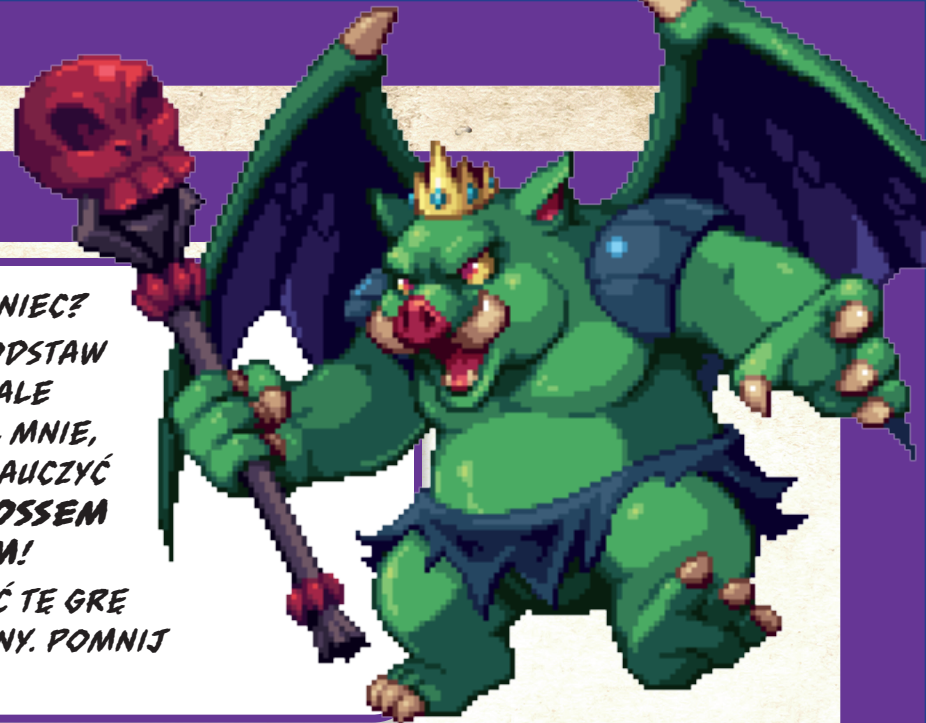
2 Karty bossów wprowadzają do gry jeszcze więcej strategii. By włączyć je do gry, rozdaj po 2 karty każdemu graczowi podczas przygotowywania gry. Każdy gracz może wybrać jednego bossa i odłożyć drugiego z powrotem na stos. W każdym momencie możesz podejrzeć swoją kartę bossa, ale trzymaj ją zawsze zakrytą, aż do momentu jej odkrycia. Karty bossów mają dwie zdolności:

Zdolność przy odkryciu: Raz na grę, w czasie swojej tury możesz odkryć swoją kartę bossa, aktywując tym samym jej zdolność. Karta bossa pozostanie odkryta do końca gry.

Cel punktacji: Są to unikalne warunki punktacji Twojego bossa. Pod koniec gry podlicz punkty zgodnie z tymi zasadami, niezależnie od tego, czy boss został odkryty, czy nie.



**ŻE JAK? MYŚLISZ, ŻE TO KONIEC?
BZDURA! NAUCZYŁEŚ SIĘ PODSTAW
OD TYCH PROSTAKÓW, ALE
BĘDZIESZ POTRZEBOWAŁ MNIE,
WIEPRZYSŁAWA, BY NAUCZYĆ
SIE, JAK ZOSTAĆ OVERBOSSEM
ZAAWANSOWANYM!
SĄ TRZY ŚCIEŻKI, BY POZNAĆ TĘ GRĘ
OD ZUPEŁNIE NOWEJ STRONY. POMNIJ
MOJE SŁOWA!**



3 Bossowie szczególnie skorzy do knucia chętnie skorzystają z **kart komend**. Komendy to silne zagrywki, z których można skorzystać, by zrobić zamieszanie na planszy DOWOLNEGO gracza (w tym swojej). Podczas przygotowywania gry potasuj stos kart komend, umieść go w zasięgu graczy i wyłóż 4 odkryte karty w rzędzie obok rynku. By aktywować komendę, ułóż na swojej planszy pokazany na karcie wzór z kafli tego samego terenu. **Wzór może być odbity lub obrócony.**



Komendy typu **zastrasz** wymagają pary graniczących ze sobą kafli tego samego typu. Po ułożeniu tego wzoru możesz przesunąć dowolny kafel (wraz z jego żetonem) na dowolnej planszy na sąsiednie, wolne pole.



Komendy typu **zburz** wymagają 3 kafli tego samego typu. Po ukończeniu wzoru możesz zniszczyć 1 dowolny kafel (wraz z jego żetonem) na dowolnej planszy. Właściciel kafela musi od razu dobrać nową parę kafli i żetonu z rynku i umieścić ją na opustoszałym polu (kryształy i portale wędrują do kryjówki). Zniszczony żeton wraca do woreczka, a zniszczony kafel należy odrzucić. *Jeśli skończą się kafle, przetasuj odrzucone i ułóż nowy stos.*



Komendy typu **obal** wymagają wzoru z 4 kafli tego samego typu. Po ukończeniu wzoru możesz zamienić miejscami 2 kafle (wraz z ich żetonami) na tej samej planszy lub na różnych planszach. Możesz nawet zamienić się kafelami z przeciwnikiem!

PRZYKŁAD PUNKTACJI

To moja plansza pod koniec czteroosobowej gry. Wiesz już, że gdy plansza ostatniego gracza się wypełni, gra się kończy i zaczyna się liczenie punktów. Spójrzmy, ile Potęgi zebrałem...

1 Lasy punktuje się w zależności od ich liczby. Cztery kafle lasu dają mi 10 punktów.

2 Mam jedną **jaskinię** i leży ona koło gór na skraju planszy, by zgarnąć ekstra 2 punkty. W sumie dostaję ich za nią 3 punkty.

3 Obozy punktuje się jak lasy, ale liczą się tylko te unikalne. Niestety oba mają tę samą żółtą flagę, więc muszę je liczyć jak jeden kafeł. W sumie daje mi to tylko 1 punkt.

4 Moje dwa **bagna** warte są po 1 punkcie każde plus 1 punkt ekstra za graniczenie z innym bagnem. Pierwsze bagno dostaje jeszcze 1 punkt za graniczenie z wodą. W sumie 5 punktów!

5 Ułożone przeze mnie **cmentarze** warte są odpowiednio 1 i 2 punkty, ale ten zasuszony Xyzax ma więcej kafli cmentarza ode mnie, zajmuję więc drugie miejsce, z bonusem 2 punktów. W sumie daje to 5 punktów.

6 Mam jeden **loch** i dałem radę otoczyć go trzema różnymi typami terenu: obozem, bagnem i dwoma lasami. Daje to 4 punkty za loch. W sumie za kafle zebrałem 28 punktów!

7 Znalazłem tylko jednego **minibossa** (swoją drogą – mojego małego, Żabcię). Jest wart 2 punkty, bo na to zasłużył!

8 Mam **kryształ** lasu, który daje mi 1 bonusowy punkt za każdy kafeł lasu, czyli w sumie 4 punkty.

9 Położyłem **pasujące potwory** na trzech kafłach: lesie w górnym rzędzie, cmentarzu w lewym dolnym rogu i bagnie w dolnym rzędzie. Daje mi to 3 punkty!

10 Dzięki sprytnemu ułożeniu potworów udało mi się ułożyć trzy **wstęgi** potworów: trzech koboldów w górnym rzędzie daje mi 5 punktów, podczas gdy dwa szkielety i dwóch koboldów w kolumnach dają po 2 punkty. W sumie 9 punktów za wstęgi. Moje **portale** nie mają wartości punktowej, ale i tak dobrze zagrałem żetonami, zdobywając z nich 18 punktów.

Był to szalony dzień dla Ropucha. Nie graliśmy z kartami bossów, ale i tak udało mi się zebrać 46 punktów. Jeśli zebrałem więcej niż inni (a z pewnością tak było), zwyciężyłem! Pamiętaj, że zwyciężyć może tylko jeden! Jeśli jest remis, boss z większą liczbą pasujących potworów wygrywa. Jeśli nadal jest remis, to... no cóż, wtedy zwyciężają obaj!

Overboss – edycja 1, druk 1

Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydrukowano w Chinach. Reprodukacja tej instrukcji w dowolnej formie i przy użyciu dowolnego medium jest dozwolona tylko do użytku niekomercyjnego. Nazwa i logo Overboss są znakami zastrzeżonymi; Brotherwise Games, LLC, 2020. © 2020 przez Brotherwise Games, LLC. Wydano w 2020 przez Brotherwise Games, LLC; Torrance, CA. Znajdź nas w internecie na stronie brotherwisegames.com.





GRA W ŚWIECIE BOSS MONSTERS

Cerebellus

Typ terenu	Ropuch	Xyzax	Kleo	plasi mózdzek	Sc. S
Teren 1: las	10				
Teren 2: jaskinie	3				
Teren 3: obozy	1				
Teren 4: bagna	5				
Teren 5: cmentarz	3+2				
Lochy:	4				
Pkt za kafle:	28				
Minibossowie:	2				
Kryształy:	4				
Pasujące potwory:	3				
Wstęgi:	9				
Pkt za żetony:	18				
Pkt za kartę bossa:					
Suma:	46				

WIDZE, ŻE WRÓCIŁEŚ DO MISTRZA
PO OSTATNIĄ LEKCJĘ W TURNIEJU
OVERBOSSÓW!
**ROPUCH ROZPOCZĄŁ
SZKOLENIE. WYPADA
WIĘC, ŻEBY
JE SKOŃCZYŁ.**

