



BOSS MONSTER 2 – GUIDA AVANZATA

Questa guida è il luogo giusto per trovare le risposte e chiarimento in merito ai tuoi dubbi su *Boss Monster 2: Il Livello Successivo*. Per eventuali questioni non affrontate in questo documenti, non esitare a contattarci sulla nostra pagina Facebook o tramite il nostro sito.

Nuove Regole

Boss Monster 2 introduce solamente una nuova regola, che raccomandiamo di utilizzare anche in *Boss Monster: Costruisci il tuo dungeon*.

All'inizio della partita, dopo aver distribuito 5 carte Stanza e 2 carte Incantesimo ad ogni giocatore:

- Crea la pila degli scarti ponendo scoperte 4 carte Stanza e 2 Incantesimo.

Inoltre con *Boss Monster 2* viene introdotta un nuovo tipo di abilità (come riportato nel Glossario):

Rivela: Una Stanza viene rivelata quando la Stanza sopra di essa è distrutta.

Boss Monster 2 aggiunge anche gli Eroi Oscuri, gli Eroi Multiclasse e gli "Incantesimi Epici" (Incantesimi con due possibili effetti tra cui scegliere. Le regole sull'utilizzo di queste novità sono indicate direttamente sulle carte stesse.

Combinare Boss Monster e Boss Monster 2

Boss Monster 2 può essere giocato in maniera indipendente o utilizzato come espansione di *Boss Monster 1*. Per combinare le due scatole:

- Utilizza i Boss, le Stanze e gli Incantesimi di entrambi le scatole
- Scegli un solo set di Eroi Comuni ed Eroi Epici.

Le due scatole sono perfette per essere utilizzate insieme, ma il modo migliore di combinarle è selezionare le carte da usare per le tue partite.

Personalizzare le tue partite

Dopo esserti divertito con *Boss Monster 2*, prova a creare la tua configurazione ideale per combinare entrambe le scatole di *Boss Monster*. Una carta ti sembra troppo forte? Non usarla. Quell'Incantesimo non ti è mai piaciuto? Mettilo da parte. Combinando il meglio di *Boss Monster* e *Boss Monster 2* puoi

creare un'esperienza di gioco unica e perfetta per i gusti del tuo gruppo di gioco. Di seguito una serie di linee guida per costruire al meglio la tua combinazione ideale:

- Seleziona 2 Stanze Avanzate per ogni 5-6 Stanze Base
- Seleziona le Stanze in modo da avere un ugual numero di ciascuna delle quattro icone tesoro. (ricordati di includere anche le Stanze con più tesori diversi tra loro)
- Seleziona un numero più o meno simile di Stanze Mostro e Stanze Trappola (raccomandato ma non fondamentale)
- Seleziona i Boss in modo da avere più o meno un ugual numero di icone tesoro
- Seleziona 24 Boss Comuni (più "L'Allocco", a tua scelta) e 16 Eroi Epici (più "I Fratelli", a tua scelta). Scegli gli Eroi mantenendo un buon bilanciamento tra tipi di tesori e Vita. Rimuovi gli Eroi richiesti in caso di partite a 2 o 3 giocatori.

Il consiglio generale è quello di assicurare un buon bilanciamento di icone tesoro. Giocatori esperti possono anche decidere di non seguire tutte le linee guida e sperimentare ad esempio partite in cui certe Stanze sono più rare.

Boss Monster – La rivincita degli Eroi

Boss Monster 2 è completamente compatibile con l'espansione *Boss Monster – La rivincita degli Eroi*, anche in combinazione con *Boss Monster*.



Abilità delle carte

Di seguito ecco una lista di approfondimenti e chiarimenti sulle singole carte incluse in *Boss Monster 2*. Alcune carte non sono presenti nell'elenco perché il testo su di esse è di immediata comprensione.

Barbaro

L'abilità di questo Eroe può essere attivata una sola volta per turno. Non più di un avversario può attivare questa abilità.

Belladonna, Baronessa Vampiro

Devi attivare l'abilità nel turno in cui raggiungi il Level-Up, non puoi conservarla per turni successivi. L'abilità ti permette di curare una Ferita, girando dal lato coperto un Eroe a faccia in su. L'abilità non è limitata agli Eroi Comuni ed è quindi possibile curare una doppia Ferita causata da un Eroe Epico.

Caduta Blocchi

Fin quando questa Stanza è visibile in gioco, devi distruggere una Stanza nel tuo dungeon alla fine del turno. Puoi scegliere di distruggere anche Caduta Blocchi.

Caverna dei Fungoidi

Poiché è specificato un'altra Stanza, l'abilità di questa carta non può essere usata su se stessa.

Caverna dei Ghiaccistrelli

Fai riferimento al Glossario per la spiegazione completa di "Disattivare". Se una Stanza viene disattivata durante la fase Costruzione che avrebbe attivato l'abilità Level-Up del Boss, l'abilità Level-Up si attiva solamente alla fine del turno quando la Stanza viene riattivata.

Cucciolata di draghi

Questa Stanza ha quattro icone tesoro e può essere costruita su una Stanza che abbia in comune almeno uno di questi tesori.

Decapitator

L'abilità di questa Stanza rimuove i tesori della Stanza bersaglio. L'effetto di altre carte, come ad esempio "Sala del Tesoro", può comunque assegnare tesori alla Stanza. Se l'Incantesimo viene utilizzato durante la fase Costruzione prima che un giocatore sia attivo, quel giocatore non può costruire una Stanza Avanzata sopra la Stanza bersaglio. Se quel giocatore costruisce invece una Stanza Base sopra quella Stanza, i tesori della Stanza appena costruita sono attivi.

Doc Scarecrow, Messaggero della Paura

Come le altre abilità utilizzabili nella fase Costruzione, non può essere attivata dopo che le Stanze sono state rivelate. Questo vuol dire che l'abilità può essere utilizzata a partire dal turno successivo al Level-Up. L'abilità ha effetto solo durante la fase Richiamo e non impedisce ad altri effetti (esempio Principessa in Pericolo) di richiamare un Eroe.

Dr. Timebender, Alchimista pazzo

Essendo un effetto di cancellazione, l'abilità di questa carta ha la priorità anche quando chi la gioca non è il giocatore attivo. Poiché l'effetto di cancellazione vien da un'abilità di una carta e non da un Incantesimo, non è possibile contrastarla con Controincantesimo.

Druido

Il Druido guadagna Vita addizionale quando muove verso l'ingresso del dungeon di un giocatore. Il punteggio di Vita varia in base al numero di carte Incantesimo del giocatore: diminuisce quando il giocatore gioca un Incantesimo (anche se viene cancellato) e aumenta quando il giocatore pesca una carta Incantesimo.

Fatti sotto!

La prima abilità fa riferimento alla Vita dell'Eroe non momento in cui giochi l'Incantesimo. Se ad esempio un Eroe con Vita 8 subisce 5 danni dopo aver attraversato tutte le stanze del tuo dungeon, puoi sconfiggere l'Eroe nell'ultima stanza.

Fontana fatata

I Danni della Stanza sono ridotti a zero e non possono essere aumentati con altri effetti fino alla fine del turno. L'effetto termina se la Stanza viene distrutta o coperta.

Fossa dei Magicslime

Se un Incantesimo giocato viene cancellato, l'abilità non si attiva.

Galleria degli specchi

Se un Incantesimo giocato viene cancellato, l'abilità non si attiva.

Generatore Elementale

I danni della Stanza sono sempre risolti prima di altri effetti, quindi se giochi un Incantesimo mentre un Eroe si trova in questa Stanza, l'Eroe subisce $3+X$ danni, dove X sono il numero di carte Incantesimo nella tua mano, compresa quella che intendi giocare.

Grazia

L'Eroe rimosso dal gioco viene messo da parte ed ignorato fino alla fine della partita.

Hitman

L'abilità di questo Eroe può essere attivata una sola volta per turno. Non più di un avversario può attivare questa abilità.

I Fratelli

Se due giocatori sono in pareggio, i Fratelli restano al villaggio.

Incantaspade

Mentre questo Eroe è nel tuo dungeon, egli guadagna +2 Vita ogni volta che un qualsiasi giocatore gioca un Incantesimo. Incantaspade guadagna +2 Vita prima che l'effetto dell'Incantesimo venga risolto. Se un Incantesimo viene cancellato, l'abilità non si attiva e l'Eroe non ottiene il +2.

Kazanna, Genio dei giochi

Devi utilizzare l'abilità nel turno in cui attivi il Level-Up. (non puoi conservarla per usarla in un turno successivo).

Killa, Gorilla mangiauomini

Il bonus Danni si applica solamente se hai tre o più ferite. Se un effetto ti permette di scendere a meno di tre ferite, l'abilità diventa inattiva fino a quando non torni ad avere almeno tre ferite. L'effetto non è attivo se l'ultima stanza del tuo dungeon viene disattivata.

L'Arena

Dopo aver mostrato la carta per utilizzare questa abilità, la carta torna nella tua mano.

Mostro selvatico

Se la Stanza appena costruita ha un'abilità "quando costruisci una Stanza", risolvila immediatamente.

Nascondiglio Segreto

Assegnare un'icona Tesoro ad una Stanza ti permette di costruire una Stanza Avanzata con quel Tesoro sopra quella Stanza. Se la Stanza viene distrutta o disattivata, il Tesoro extra viene perso.

Oh Yeah!

Quando scambi la posizione di due Stanze, tutte le Stanze sotto di queste vengono spostate. Le “pile” di carte muovono insieme.

Pacco Sorpresa

Nel turno in cui costruisci una Stanza nel dungeon di un avversario grazie a “Pacco Sorpresa”, non puoi costruire una Stanza nel tuo dungeon, a meno che un altro effetto ti permetta di costruire una Stanza addizionale (esempio: Motivazione).

Gli effetti “quando costruisci questa Stanza” si applicano al giocatore nel cui dungeon è stata costruita la Stanza.

Pausa

Quando giochi questo Incantesimo, tutti gli Eroi presenti all’ingresso del tuo dungeon restano all’ingresso fino al prossimo turno.

Porkus, Re dei ladri

L’abilità può essere utilizzata anche su Eroi Epici.

Punto di Salvataggio

Puoi riprendere un Incantesimo dalla pila degli scarti solamente se questo è presente nella pila degli scarti quando distruggi Punto di Salvataggio.

Ragazzini ficcanaso!

Se un giocatore dichiara l’utilizzo di un’abilità di una Stanza (Zona Antimagia, Recinto dei Rugginofagi) quando sei il giocatore attivo, puoi giocare Ragazzini ficcanaso! per annullarne l’effetto. La seconda abilità impedisce ad un giocatore di vincere per aver raggiunto 10 anime, solo nel turno in cui Ragazzini ficcanaso! viene giocata. Non impedisce però al giocatore di sconfiggere Eroi e guadagnare Anime. Se nel turno successivo quel giocatore ha ancora 10 o più Anime, verrà dichiarato vincitore.

Recinto dei Rugginofagi

I Danni di una Stanza non possono essere mai ridotti sotto zero.

Salone dei Barbari

Se quando costruisci questa Stanza hai Incantesimi in mano, scegline uno e scartalo. Se non hai nessun Incantesimo, puoi costruire questa Stanza senza penalità

Scorciatoia

Quando un Eroe salta una Stanza, supera quella Stanza senza subirne i Danni e attivare l’abilità di quella Stanza. Egli considera la Stanza come se non esistesse, quindi non “sopravvive” ad essa.

Servitore Non Morto

L’Eroe rimosso dal gioco viene messo da parte ed ignorato fino alla fine della partita.

L’effetto può essere utilizzato su un Eroe Comune o su un Eroe Epico.

Smashinator

Per attivare questa abilità distruggi la Stanza in cima ad ogni “pila” di Stanze nel tuo dungeon. Sono escluse Stanze disattivate e coperte. Come sempre una Stanza distrutta viene messa nella pila degli scarti rivelando, se presente, la Stanza sotto di essa.

Superefficace!

Riguardo la seconda abilità, un Eroe si considera “richiamato” solo se muove verso l’ingresso del dungeon durante la fase Richiamo. Se un altro effetto (esempio: Principessa in pericolo) muove un Eroe verso l’ingresso di un dungeon, questo non conta ai fini di quest’abilità.

Strega

L’abilità di questo Eroe può essere attivata una sola volta per turno. Non più di un avversario può attivare questa abilità.

Un altro castello

Può essere giocata su un Eroe nel tuo dungeon, non all’ingresso. Applica gli effetti e i danni della Stanza in cui l’Eroe si trovava prima di giocare l’Incantesimo. Se la prima Stanza del tuo dungeon ha un valore di danni maggiore di zero, l’Eroe subisce i danni prima che sia possibile giocare l’Incantesimo.

Vampiro

L’abilità di questo Eroe può essere attivata una sola volta per turno. Non più di un avversario può attivare questa abilità.

Zona Antimagia

Scartando questa carta dalla mano è possibile cancellare un Incantesimo appena giocato, anche se non si è il giocatore attivo. Poiché si tratta di un’abilità di una carta e non di un Incantesimo, non è possibile contrastarne l’effetto con Controincantesimo. E’ possibile però annullare l’effetto con “Ragazzini ficcanaso!”.

