



BOSS FIGHTERS

QR

Regolamento

Un gioco collaborativo a campagna da 2 a 4 combattenti
di Michael Palm e Lukas Zach



Pegasus Spiele

Raggruppa la tua squadra e preparati a sfidare 10 Boss unici in **Boss Fighters QR**. Ogni Boss possiede capacità e tattiche speciali e potrai sconfiggerli solo studiando il loro stile di combattimento e sviluppando una strategia per contrastarli.

Prima di affrontare il primo Boss, il tuo gruppo dovrà dimostrare la sua abilità superando un breve combattimento di allenamento.

Contenuto

Tutti i componenti sono già organizzati. Aprire le scatole specificate solo quando richiesto.



3 scrigni Bottino con contenuti segreti
(Bronzo: 64 carte, Argento: 64 carte, Oro: 53 carte)



1 scrigno Contenitore
(62 carte)



4 scrigni Eroe



1 scrigno per segnalini Status e Oggetti

Segnalini Status e Oggetti

I segnalini Status e gli Oggetti saranno necessari solo più avanti nella campagna.
Per il momento, riporli nella rispettiva scatola.



30 segnalini Veleno



12 segnalini Panico



12 segnalini Paralisi



18 segnalini Fuoco



4x



11 Oggetti

4 Contatori Salute

Prima di iniziare a giocare, assemblare i 4 contatori Salute come mostrato.



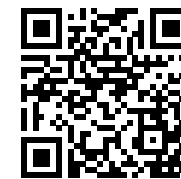
Prima di cominciare la prima partita, installare l'app dedicata: è fondamentale per poter giocare.

È possibile trovarla nei principali app store online oppure scansionando il codice QR.

Avviare l'app solo quando richiesto.

Questo regolamento guiderà i giocatori durante la prima sessione di gioco.

Non leggere oltre finché il gruppo non è pronto a iniziare la campagna!



Iniziare la Campagna

La campagna inizia con un breve combattimento di allenamento contro Mister Puppet, un manichino d'addestramento privo di capacità speciali.

Questo combattimento introduttivo insegnerà ai giocatori le regole del gioco e verrà giocato con un mazzo ridotto di carte adatte ai principianti.

Una volta completato il combattimento di allenamento i giocatori riceveranno le carte rimanenti di livello più avanzato e saranno pronti per il loro primo vero scontro contro un Boss.

Dopo ogni Boss, sbloccheranno nuovi elementi di gioco segreti e dovranno quindi prepararsi a diverse sorprese!

Preparazione della Partita

Passo 1

Aprire lo *scrigno Contenitore* e girare la carta *STOP*. Dietro di essa si trovano **4 mazzi Eroe** e **4 mazzi Classe**. Ogni mazzo Eroe include **1 carta Eroe** e **6 carte Azione**. Ogni mazzo Classe include **1 carta Classe** e **6 carte Azione**.

Importante: Le carte sono già in ordine corretto. Se vengono mescolate, possono essere riordinate in base ai glifi presenti negli angoli inferiori di ogni carta.



Troll



Halfling



Nano



Elfo



Guerriero



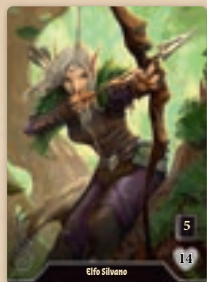
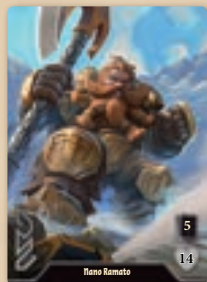
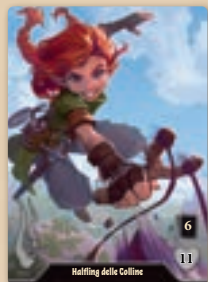
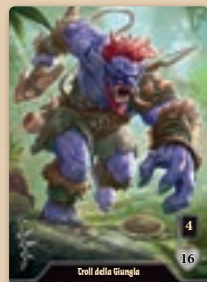
Mago



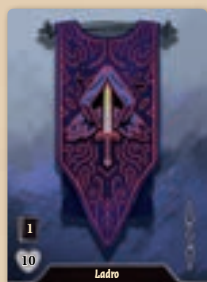
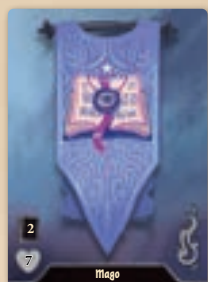
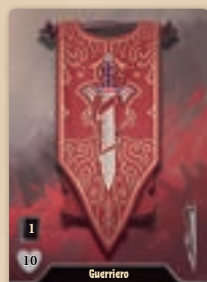
Ladro



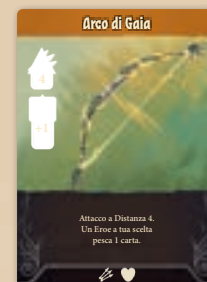
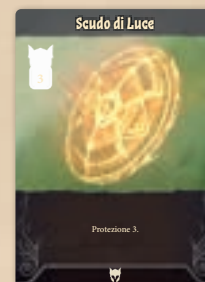
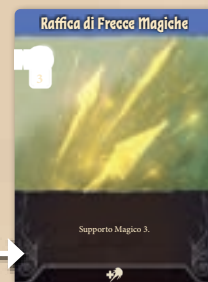
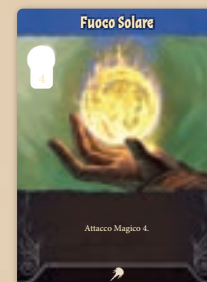
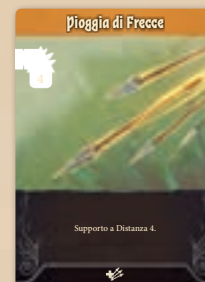
Druido



I 4 mazzi Eroe: Troll, Halfling, Nano, Elfo



I 4 mazzi Classe: Guerriero, Mago, Ladro, Druido



Ogni mazzo contiene 6 carte Azione
(Mostrate qui: le carte Azione dell'Elfo)

Passo 2

Ogni giocatore sceglie 1 mazzo Eroe e 1 mazzo Classe con cui giocare. Poi, prende tutte le carte dai mazzi selezionati e le colloca davanti a sé sul tavolo.

Esempio: Serena sceglie l'Eroe Nano Ramato e la Classe Guerriero, prendendo tutte le 14 carte dei due mazzi.

Nota: Nelle partite a 2 o 3 giocatori, riporre i mazzi Eroe inutilizzati nei rispettivi *scrigni Eroe*. Inoltre, riporre tutte le carte dei mazzi Classe non scelti in quegli *scrigni Eroe* (1 Classe per scrigno).

I giocatori possono cambiare l'Eroe e la Classe scelti tra un combattimento e l'altro.

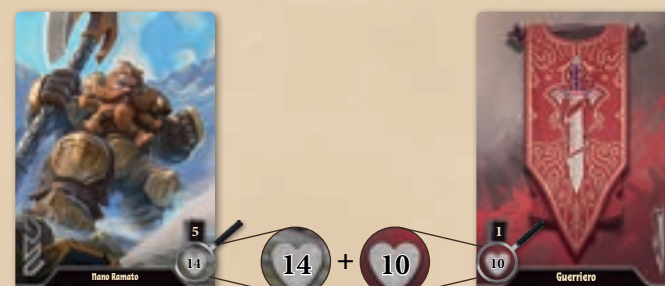
Passo 3

Ogni giocatore colloca le proprie carte Eroe e Classe, una accanto all'altra, in alto a sinistra davanti a sé **A**.

Poi, mescola le proprie **12 carte Azione** (6 da ogni mazzo) e forma un **mazzo di pesca a faccia in giù B** al di sotto della propria carta Classe, lasciando dello spazio alla sua sinistra per una **pila degli scarti a faccia in su C** e alla sua destra per la propria **area di gioco personale D**.

Passo 4

Ogni giocatore prende il proprio **contatore Salute E** e lo regola sul proprio valore di salute di partenza, che si calcola sommando i punti salute elencati sulla propria **carta Eroe** e sulla propria **carta Classe**.



Esempio: Serena sta giocando come Nano Guerriero.
La sua salute di partenza è: $14 + 10 = 24$

Passo 5

Dietro ai mazzi Eroe e Classe si trovano **4 carte Riepilogo**.

Ogni giocatore ne prende 1 e la colloca di fronte a sé con il lato Round di Gioco a faccia in su **F**.

Passo 6

Collocare i **segnalini Veleno** al centro dell'area di gioco, a portata di mano di tutti i giocatori.



Carta Eroe

Carta Classe

Contatore Salute

Carta Riepilogo

Pila degli Scarti

Mazzo di Pesca

Area di Gioco Personale

Ascia Spaccaroccia

Sfondatunnel

Runa del Re

Elmo della Guardia

Tirapugni in Ottone

Passo 7

Collocare uno **smartphone o tablet** al centro dell'area di gioco e avviare l'app.

Nota: Assicurarsi che il dispositivo sia completamente carico, oppure collegarlo a una fonte di alimentazione. Se la batteria si esaurisce, il combattimento in corso dovrà essere ricominciato. Lo stesso vale nel caso in cui l'app venga chiusa durante un combattimento.

Al primo avvio, l'app richiederà l'autorizzazione per accedere alla fotocamera frontale del dispositivo. Questo è necessario per consentire all'app di scansionare i codici QR sulle carte man mano che vengono giocate.

Successivamente, l'app chiederà ai giocatori di scegliere il **nome del gruppo**. Inserirlo e confermarlo. Poi, toccare **"All'avventura!"**.

Nota: È possibile creare gruppi aggiuntivi in un secondo momento toccando il nome del gruppo attuale. La scheda supplementare inclusa spiega come ripristinare il gioco allo stato originale.

Passo 8

Ora è il momento di dire all'app dove è seduto ogni giocatore.

Ogni giocatore scansiona le proprie carte Eroe e Classe **una dopo l'altra**, tenendo ferma ogni carta a **circa 15 cm** di distanza dalla **fotocamera frontale** del dispositivo, con il codice QR **davanti alla fotocamera**: l'app rileverà quale Eroe e Classe sta giocando; poi, tocca **"Il tuo nome?"**, inserisce il proprio nome e conferma; infine, sceglie un **posto** lungo il bordo dello schermo che corrisponde alla propria posizione reale al tavolo.

Nota: Se viene scelto il posto sbagliato o ci si dimentica di inserire il nome, è possibile tornare alla schermata di selezione del proprio Eroe toccando la sua icona. Per cancellare un Eroe, toccare l'icona cestino .

Una volta che tutti hanno selezionato il proprio posto, toccare la freccia verde  per continuare.

Suggerimento: Se l'app ha dei problemi a leggere le carte, collocare un grande foglio di carta bianco sotto al dispositivo per aumentare la luminosità riflessa. Inoltre, se possibile, migliorare l'illuminazione della stanza.

Passo 9

Questa è la **schermata di selezione del Boss**.

Per il combattimento di allenamento, toccare **"Mister Puppet"** per aprire la **schermata di informazioni sul Boss**.

Schermata di Informazioni sul Boss

Toccare **"Leggenda"** per leggere una breve descrizione del Boss.

I giocatori possono accedere liberamente a questi testi: spesso contengono indizi utili che possono aiutarli nei loro combattimenti, specialmente contro i Boss più avanzati.

Quando i giocatori sono pronti, avviare il Combattimento Boss toccando di nuovo la freccia verde .



Svolgimento del Gioco

Sequenza del Round

Ogni combattimento è formato da diversi **round** ⌚ e termina quando la **vita del Boss** ❤️ viene ridotta a 0 (in quel caso i giocatori hanno **vinto**), oppure quando i punti salute di **UN Eroe** ❤️ scendono a 0 (in quel caso i giocatori hanno **perso**).

Ogni round ha 7 **Fasi**, che vengono giocate in ordine:

- 1. Fase di Pianificazione:** Il Boss pianifica i suoi Attacchi Boss.
- 2. Fase di Scudo:** Il Boss riceve degli Scudi Boss.
- 3. Fase di Azione:** Ogni giocatore effettua 3 Azioni, 1 per turno.
- 4. Fase di Attacco:** Il Boss effettua i suoi Attacchi Boss.
- 5. Fase di Status:** Il veleno ha effetto.
- 6. Fase di Scarto:** Ogni giocatore scarta tutte le carte che ha giocato. Inoltre, può scegliere e scartare un qualsiasi numero di carte dalla sua mano.
- 7. Fase di Pesca:** Ogni giocatore pesca nuove carte.

Comporre la Mano

All'inizio di ogni combattimento, ogni giocatore pesca carte dal proprio mazzo di pesca e le colloca nella propria mano, assicurandosi di non mostrarle a nessun altro giocatore. Il numero di carte da pescare per comporre la propria mano si calcola sommando i valori di limite di mano elencati sulla propria carta Eroe e la propria carta Classe, così come succede per i punti salute.



*Esempio: Serena sta giocando come Nano Guerriero.
Può pescare 5 + 1 = 6 carte.*

Un piccolo riquadro ondeggiante con un **simbolo di spunta** ✎ è ora visibile sullo schermo. Ogni volta che questo simbolo di spunta appare, significa che l'app è in attesa di una conferma per proseguire. Toccare il simbolo di spunta per iniziare il Round 1.

Continuare a leggere prima di giocare le carte.

Round 1

Fase 1: Fase di Pianificazione

La **Fase 1** viene gestita automaticamente dall'app. Come si può vedere, un simbolo 🗡️ con un numero è apparso accanto ai ritratti degli Eroi: si tratta dell'**Attacco Boss** pianificato. Nella Fase 4, i giocatori subiranno un numero di danni pari al **valore dell'Attacco Boss** (il numero al di sopra del simbolo). Fortunatamente, potranno effettuare i propri turni prima di quel momento e ridurre il valore attraverso le loro azioni, idealmente fino a 0.

Fase 2: Fase di Scudo

L'app salta la **Fase 2** nel Round 1. Questa fase verrà spiegata più avanti.

Fase 3: Fase di Azione

Nella **Fase 3**, dove si trova attualmente l'app, si svolgono i turni dei giocatori. **Scegliere ora chi inizierà il Round 1** toccando il suo ritratto Eroe nell'app. **Poi, tornare qui e continuare a leggere.**

In questa fase, i giocatori effettuano i loro turni alternandosi in senso orario. **Ogni giocatore ha 3 turni** e può **effettuare 1 Azione** per turno. Le **sfere blu** 🔵 sopra a un ritratto mostrano quante Azioni sono ancora disponibili per quel giocatore nel round attuale.

Per ora, ogni Azione permette di giocare 1 carta dalla mano; ulteriori opzioni verranno rese disponibili più avanti.

Effetti delle Carte

Ogni carta possiede 1 o più effetti, che vengono risolti in ordine. Attualmente, i giocatori hanno carte con gli effetti seguenti:

🗡️ 🔱 🔵 Quando un giocatore gioca un **Attacco**, infligge al Boss un numero di danni pari alla **forza dell'Attacco**. Gli Attacchi possono infliggere **3 tipi di danni diversi: in mischia, a distanza e magico**.

🛡️ 🔱 🔵 Un **Supporto** funziona in modo simile a un Attacco. Quando un giocatore gioca un Supporto, infligge al Boss un numero di danni pari alla **forza del Supporto**. Tuttavia, un Supporto **ha effetto solo** se un qualsiasi giocatore (incluso il giocatore che ha giocato il Supporto) ha **già giocato un Attacco dello stesso tipo di danni** nello stesso round.

Occorre ricordare che i Supporti non sono considerati Attacchi.

Alcuni effetti futuri si riferiscono specificamente agli Attacchi e non si applicano ai Supporti (e viceversa).



Una **Protezione** riduce i danni che gli Attacchi Boss infliggono nella Fase 4. Come visto, il valore di attacco del Boss accanto a un ritratto indica quanti danni quel giocatore subirà più tardi. Se un giocatore gioca una Protezione, può scegliere 1 giocatore a cui applicarla (incluso sé stesso). L'Attacco Boss contro questo giocatore viene ridotto dell'ammontare della Protezione.



Quando un giocatore gioca un **Fulmine**, effettua immediatamente 1 Azione aggiuntiva dopo quella che sta effettuando (ovvero, gioca 1 carta in più). Una nuova sferagiaglia  apparirà sopra il suo ritratto.



Quando un giocatore gioca una **Cura**, recupera punti salute aumentando di un pari ammontare i punti salute sul suo contatore Salute.

Importante: Non è possibile aumentare i propri punti salute oltre il valore di partenza impostato all'inizio della partita.



Se un giocatore subisce **danni da una carta**, riduce di un pari ammontare i punti salute sul suo contatore Salute. Se i punti salute di un Eroe scendono a 0, i giocatori **perdono immediatamente**.



L'effetto di **Pesca** permette a un giocatore di pescare carte dal suo mazzo di pesca aggiungendole alla propria mano. Durante la Fase di Azione, un giocatore può avere più carte in mano rispetto al proprio limite di mano. Il limite di mano è importante solo nella Fase 6 e nella Fase 7.



Questo simbolo indica un **effetto speciale** che viene descritto nel riquadro di testo sulla carta stessa.

I giocatori possono discutere tra loro delle carte nella propria mano e dei loro effetti, ma non possono menzionare valori numerici.

Adesso, effettuare i turni dei giocatori giocando carte in senso orario e tenendole a circa 15 cm di distanza dalla fotocamera frontale del dispositivo. L'app conosce tutte le carte e risolverà i loro effetti di conseguenza.

Importante: Collocare le carte giocate nella propria area di gioco personale. È possibile collocarle nella propria pila degli scarti solo nella Fase 6 del round attuale.

Continuare a leggere solo quando l'app richiede di farlo!

Quando i giocatori non hanno più azioni, la Fase 3 termina e si prosegue con la Fase 4.

Fase 4: Fase di Attacco

Nella **Fase 4**, il Boss effettua i suoi Attacchi Boss. Se i giocatori non sono riusciti a ridurre a 0 il valore dell'Attacco Boss accanto al proprio ritratto, ora subiranno quei danni. L'app descriverà ogni passaggio. Toccare il simbolo di spunta ; poi, quando tutti gli Attacchi Boss sono stati effettuati, continuare a leggere.

Fase 5: Fase di Status

L'app salta la **Fase 5** nel Round 1. Questa fase verrà spiegata più avanti.

Fase 6: Fase di Scarto

Nella **Fase 6**, ogni giocatore colloca nella propria pila degli scarti tutte le carte nella propria area di gioco personale.

In questa fase occorre prestare attenzione al proprio **limite di mano** (la somma dei valori di limite di mano elencati sulle proprie carte Eroe e Classe). Se un giocatore ha più carte nella propria mano rispetto a quanto permette il suo limite di mano, deve scartare carte fino a quando il numero di carte nella propria mano non corrisponde di nuovo al proprio limite di mano.

In aggiunta, ogni giocatore può scartare un qualsiasi numero di carte a sua scelta dalla propria mano se, per esempio, pensa che non gli saranno comunque utili nel prossimo round.

Quando tutti i giocatori hanno finito di scartare carte, toccare il simbolo di spunta  e continuare a leggere.



Fase 7: Fase di Pesca

Nella **Fase 7**, i giocatori pescano nuove carte dal proprio mazzo di pesca fino al proprio limite di mano, come all'inizio della partita, e le aggiungono alla propria mano.

Importante: Se il mazzo di pesca di un giocatore è vuoto, quel giocatore mescola **immediatamente** la propria pila degli scarti e forma un nuovo mazzo di pesca.

Questo può succedere anche durante una Fase di Azione. In questo caso, assicurarsi di **non** mescolare anche le carte che si trovano attualmente nella propria area di gioco personale! Quelle carte verranno collocate nella pila degli scarti solo durante la Fase 6.

Quando i giocatori hanno finito di pescare carte, toccare il simbolo di spunta  nell'app per terminare il round in corso e iniziare il round successivo.

Round 2

Fase 1: Fase di Pianificazione

Il Boss effettua la Fase 1 del nuovo round, dopodiché gli Attacchi Boss che il Boss effettuerà nella Fase 4 vengono di nuovo mostrati a sinistra dei ritratti dei giocatori. Come si può notare, ora sono apparsi dei simboli aggiuntivi a destra dei vari ritratti: gli **effetti aggiuntivi**.

Se un giocatore non riduce a 0 l'Attacco Boss a lui destinato, nella Fase 4 riceverà oltre ai danni anche gli effetti aggiuntivi, che in questo caso sono **2 segnalini Veleno** da collocare sulla propria carta Eroe: avranno effetto nella Fase 5.

Se un giocatore riduce a 0 l'Attacco Boss durante la Fase di Azione, non riceverà **né danni né effetti aggiuntivi**.

Fase 2: Fase di Scudo

Il Boss ha già completato la Fase 2. Come si può notare, il Boss ha ricevuto **3 Scudi Boss** al centro della schermata. Quando il Boss viene colpito, i danni non influenzano direttamente la sua vita ma agiscono prima sullo scudo che corrisponde al tipo di danni usato (in mischia, a distanza o magico). Una volta che uno scudo è stato distrutto, è possibile infliggere danni al Boss usando quel tipo di danni.

Non c'è da preoccuparsi però: non serve distruggere tutti e 3 gli Scudi Boss ogni round: è possibile coordinarsi e decidere insieme che tipo di danni usare concentrandosi così solo su 1 o 2 scudi.

Fase 5: Fase di Status

Gli status come Veleno hanno effetto ogni round durante la **Fase 5** (che è stata saltata nel Round 1). Ogni giocatore subisce 1 danno per ogni segnalino Veleno sulla sua carta Eroe.

Importante: I segnalini Veleno e molti altri segnalini Status rimangono sugli Eroi **fino alla fine del combattimento**. Questo significa che i giocatori subiranno quei danni a ogni round.

**È il momento di provare a sconfiggere il Boss.
Continuare a leggere una volta concluso lo scontro.**



**Congratulazioni! Il gruppo ha completato
con successo il combattimento di allenamento.**



Ora è possibile aprire lo **scrigno Bottino di bronzo**. Al suo interno si trova la prima parte del **mazzo Bottino**. Le carte in questo mazzo sono già in ordine corretto, quindi serve fare attenzione a non mischiarle tra loro. Girare la carta in cima al mazzo Bottino e seguire le sue istruzioni.

Poi, continuare a leggere.

Regole Aggiuntive

Nuove Carte Azione

I giocatori possono guardare le nuove carte Azione di livello più avanzato che hanno appena ricevuto e leggerle a voce alta. Poi, aggiungono le proprie carte Azione al proprio mazzo di pesca. **Mescolare i mazzi di pesca prima di ogni Combattimento Boss.**

Per qualsiasi domanda riguardo alle nuove carte Azione, vedere “Chiarimenti sulle Carte” a pagina 11.

Bersagli degli Effetti

Molti effetti bersagliano esattamente 1, 2 oppure tutti gli Eroi. Il simbolo dell'effetto rivela quanti Eroi vengono influenzati:

-  : Questo effetto influenza 1 Eroe.
-  : Questo effetto influenza 2 Eroi diversi.
-  : Questo effetto influenza tutti gli Eroi.

Oggetti

I giocatori hanno ricevuto i primi 2 Oggetti: la **Pozione di Guarigione** e lo **Zaino**. Disporre le due **carte Oggetto** ai margini dell'area di gioco, poi prendere il **segnalino Zaino** e **1 segnalino Pozione di Guarigione per Eroe** e collocarli sulle rispettive carte oppure vicino al dispositivo con cui si sta giocando.

Ora è disponibile una nuova azione: **Usare 1 Oggetto**. Per effettuarla, basta prendere l'Oggetto corrispondente e tenerlo davanti alla fotocamera.



Se un giocatore usa lo **Zaino**, può pescare **3 carte** dal proprio mazzo di pesca. È possibile usare lo Zaino un **numero illimitato di volte**.



Se un giocatore usa 1 **Pozione di Guarigione**, può curare un Eroe a sua scelta: quell'Eroe recupera **8 punti salute**. I giocatori hanno a disposizione **1 Pozione di Guarigione per Eroe** in ogni Combattimento Boss. Tuttavia, un Eroe può usare più di una Pozione di Guarigione durante il combattimento. Rimuovere le Pozioni di Guarigione usate dal gioco per il resto del Combattimento Boss.

Importante: Meglio usare le Pozioni di Guarigione in tempo, in particolare quando un giocatore ha meno di 10 punti salute, altrimenti il combattimento potrebbe finire prima che i giocatori se ne rendano conto!

Simboli Boss

Ogni Boss possiede capacità diverse controllate dall'app che possono attivarsi in qualsiasi momento durante un round. Esistono 5 tipi di Capacità Boss. Al di sopra di ogni Capacità Boss è presente un simbolo che ne indica il tipo:



Indica gli **Attacchi Boss**.



Indica le capacità che diventano attive quando la vita del Boss scende sotto una **soglia** prestabilita.



Indica le **capacità di reazione diretta alle Azioni dei giocatori**. I giocatori possono essere in grado di evitarle cambiando il modo in cui giocano.



Indica le **capacità ricorrenti** (a ogni round, a round alterni ecc.). I giocatori dovrebbero individuare il ritmo con cui si ripropongono per prepararsi al meglio.



Indica gli **effetti di Scudo Boss**.

Bersagli delle Capacità Boss

Alcune Capacità Boss specificano quale Eroe influenzano. Se più Eroi soddisfano i requisiti, i giocatori possono scegliere liberamente quale eroe influenzare.

***Esempio:** Il Boss usa la capacità Massacro: “L'Eroe con più punti salute perde 3 punti salute”. Se 2 o più Eroi hanno il maggior numero di punti salute, i giocatori possono scegliere chi tra quegli Eroi perderà i 3 punti salute.*

Regola d'Oro dei Boss

In ogni Combattimento Boss, i giocatori possono scontrarsi con elementi che non sono spiegati in questo regolamento. Questo è intenzionale. Se un'istruzione nell'app contraddice una regola di questo regolamento, l'app ha sempre la precedenza. I giocatori scopriranno insieme quali capacità ed effetti speciali hanno i Boss e come possono contrastarli.

Importante: La comunicazione è fondamentale per divertirsi e vincere!

Intervallo Rigenerante

Tra un Combattimento Boss e l'altro, gli Eroi recuperano le energie. Ogni giocatore ripristina i punti salute al valore iniziale, scarta tutti i segnalini Status, mescola le proprie carte Azione e forma un nuovo mazzo di pesca.

Sconfitta

Se i punti salute di un Eroe scendono a 0, i giocatori hanno perso! In questo caso, toccare l'icona **teschio**  nell'angolo in alto a sinistra dello schermo e arrendersi.

Perché i punti salute non sono visualizzati nell'app?

È stato deciso di utilizzare i contatori Salute perché ci sono molti effetti delle carte e capacità dei Boss che influenzano la salute man mano che la partita procede.

La maggior parte di questi effetti può essere risolta rapidamente e facilmente con i contatori Salute. Se i punti salute venissero tracciati dall'app, sarebbero necessari più input e più scansioni delle carte, il che rallenterebbe inutilmente il flusso di gioco.

Salvare la Partita

Se si desidera salvare la partita, ogni giocatore rimette le proprie carte Eroe e Classe, nonché tutte le carte Azione, nel proprio *scrigno Eroe* personale. Riporre inoltre tutti i segnalini Status e gli Oggetti nello *scrigno per segnalini Status e Oggetti* e tutte le altre carte sbloccate nel corso della campagna nello *scrigno Contenitore*.

Impostazioni

Toccare l'icona **ingranaggio**  per aprire e modificare le impostazioni di gioco.

Carte Regole

Disporre tutte le carte Regole ai margini dell'area di gioco. Queste carte aiuteranno a ricordare le regole importanti.

Boss 1: Principe

Ora i giocatori sono pronti per il primo vero Combattimento Boss. Toccare "**Principe**", il primo Boss nel menu, per essere reindirizzati alla **schermata di informazioni sul Boss**.

In ogni schermata di informazioni sul Boss, i giocatori troveranno alcuni dati sul Boss: la vita del Boss, il round in cui il Boss diventa furioso e gli effetti di Status che il Boss è in grado di infliggere. I giocatori devono anche leggere le informazioni sulla carta Boss che hanno ricevuto.

Selezionare quindi il **livello di difficoltà** (vedere la sezione successiva) e iniziare il Combattimento Boss.

Livello di Difficoltà

Per ognuno dei 10 Boss, è possibile scegliere tra 4 livelli di difficoltà nella schermata di informazioni sul Boss:



Facile (per Principianti): Per chi gioca principalmente a giochi semplici con poche regole.



Moderato (per Principianti/Esperti): Per chi gioca più spesso, ma ha poca esperienza con giochi più complessi.



Difficile (per Esperti/Professionisti): Per chi preferisce giochi impegnativi con molte regole e un buon livello di sfida, ed è pronto ad affrontare i Boss due volte, se necessario.



Estremo (per Professionisti): Per chi ama i giochi più complessi, desidera il massimo livello di sfida ed è pronto ad affrontare i Boss più volte.

Selezionare ora il livello di difficoltà adatto al gruppo. È possibile cambiare livello **prima di ogni Combattimento Boss** se l'ultimo combattimento è stato troppo facile o troppo difficile.

Chiarimenti sulle Carte

Questa pagina illustra alcune carte con capacità un po' più complesse

Importante: Alcune carte Azione permettono di giocare o di guardare le carte in cima al proprio mazzo di pesca. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo di pesca, giocare o guardare le carte presenti, poi mescolare la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca e giocare o guardare le carte rimanenti.

Anti-Boss 3000

Anti-Boss 3000 può essere giocata solo **una volta** in ogni Combattimento Boss. Dopo averla giocata, rimetterla nel proprio *scigno Eroe*.

La prossima volta che il Boss utilizza una capacità  durante il combattimento, essa viene completamente prevenuta. Questo verrà segnalato tramite un messaggio dell'app, ma senza specificare quale sarebbe stato l'effetto. È meglio usare Anti-Boss 3000 quando i giocatori hanno un'idea chiara della capacità che stanno per prevenire.

Déjà-Vu

Quando un giocatore gioca Déjà-Vu, può giocare 1 carta a sua scelta dalla propria pila degli scarti. Per farlo, può guardare tutte le carte della sua pila degli scarti. Se la sua pila degli scarti è vuota o se non vuole giocare una carta dalla sua pila degli scarti, gioca invece 1 carta dalla cima del proprio mazzo di pesca.

Occorre ricordare che le carte nell'area di gioco personale non sono ancora nella pila degli scarti, quindi non è possibile usare Déjà-Vu per giocare di nuovo una carta giocata nel round attuale.

Sciame di Meteore

Sciame di Meteore colpisce il Boss con un Attacco in Mischia, un Attacco a Distanza e un Attacco Magico. Ogni Attacco infligge una quantità di danni casuale: 1, 2 o 3 danni. Tutti e 3 i risultati hanno la stessa probabilità di verificarsi.

Gufo Fenice

Il primo effetto di Gufo Fenice si risolve solo se il giocatore gioca un Attacco dopo questa carta. Se invece gioca un Supporto o un altro tipo di carta, nessuno verrà curato. In entrambi i casi, l'app emetterà delle notifiche.

Bomba Fumogena

È consigliabile giocare l'effetto di Protezione di questa carta su un Eroe bersagliato da un Attacco Boss con un effetto aggiuntivo. In questo modo, non solo verrà ridotto il danno dell'Attacco Boss, ma verrà anche eliminato il suo effetto aggiuntivo (come Veleno).

Assistenza Cavalleresca

Questa carta permette a un giocatore di deviare su di sé un Attacco Boss che ha come bersaglio un altro Eroe. Il proprio Attacco Boss (compreso l'effetto aggiuntivo) vengono annullati... e di solito è un ottimo scambio.

Maledizione del Corvo

Dopo aver giocato questa carta, il giocatore la colloca a faccia in su accanto alla propria carta Eroe, dove rimane finché non viene usata per prevenire l'effetto di una Capacità Boss  che lo bersaglia.

Ogni volta che una capacità  influenza quel giocatore (anche se non è l'unico bersaglio), può scegliere di usare Maledizione del Corvo per prevenirne l'effetto su di sé. Se lo fa, colloca Maledizione del Corvo nella sua pila degli scarti.

Importante: Maledizione del Corvo previene l'effetto di una Capacità Boss solo sull'Eroe del giocatore che ha giocato la carta. Tutti gli altri Eroi continuano a esserne influenzati.

Esempio 1: Il Boss utilizza la capacità Alito Venefico. Tutti gli Eroi subiscono 3 danni e ottengono 2 segnalini Veleno. Se un giocatore ha la carta Maledizione del Corvo accanto alla sua carta Eroe, può scartarla per evitare i danni e i segnalini Veleno. Gli altri Eroi continuano a esserne influenzati.

Esempio 2: Il Boss utilizza la capacità Zampata. L'Eroe con più punti salute subisce 5 danni. Il giocatore che ha giocato Maledizione del Corvo non è quello con il maggior numero di punti salute, quindi non è il bersaglio della capacità e non può usare Maledizione del Corvo.

Lama Avvelenata e Dente di Vipera

Queste carte avvelenano il Boss. Durante la Fase 5, il Boss subisce danni pari all'ammontare di Veleno che possiede.

Nuove Regole per il Boss 2

Carte Bottino

I giocatori hanno appena ricevuto le prime 5 **carte Bottino** dal mazzo Bottino, e ne guadagneranno altre dopo ogni Combattimento Boss vinto. Le carte Bottino sono facilmente riconoscibili grazie al bordo dorato e al simbolo a forma di stella nell'angolo in basso a sinistra.

I giocatori leggono gli effetti delle 5 carte, poi ogni giocatore seleziona 1 carta Bottino da aggiungere al proprio mazzo.

Riporre le carte Bottino non scelte nello *scrigno Contenitore*. I giocatori possono scambiare le carte Bottino scelte prima di ogni Combattimento Boss.

Importante: Ogni giocatore può avere nel proprio mazzo 1 carta Bottino per **livello di stelle** .

Preparazione del Combattimento Avanzata

D'ora in poi, i giocatori potranno modificare i propri mazzi di pesca prima di ogni Combattimento Boss. Per ogni carta Bottino guadagnata, un giocatore può rimuovere 1 carta Azione a sua scelta dal proprio mazzo di pesca. Può anche rimuovere meno carte o nessuna: l'unico requisito è che il mazzo di pesca abbia **almeno 20 carte** all'inizio di ogni combattimento.

Nuovo Oggetto: Portafortuna



È ora disponibile un nuovo Oggetto: il **Portafortuna**. Collocarlo insieme agli altri oggetti vicino al dispositivo. Quando un giocatore usa questo oggetto, gioca 1 carta dalla cima del proprio mazzo.

Con un po' di fortuna, sarà una carta potente adatta alla situazione attuale.

Importante: Quando una carta viene giocata tramite il Portafortuna, qualsiasi effetto di Fulmine su di essa viene ignorato!

È Stato Commesso un Errore?

Durante un Combattimento Boss possono capitare degli errori: magari un Eroe ha giocato una carta fuori dal suo turno oppure è stato involontariamente utilizzato l'Oggetto sbagliato.

Niente paura! Non esiste un pulsante "Annulla" poiché interferirebbe con alcune meccaniche di gioco, ma basta cercare di trovare un modo equo per correggere l'errore. Se ciò non è possibile, continuare a giocare secondo le regole standard.

Forse non tutti sanno che...

Le seguenti azioni possono fare la differenza tra una vittoria e una sconfitta!

1. Pianificare attentamente chi inizierà il round. Quel giocatore potrebbe aiutare il gruppo facendo pescare carte o giocando un Attacco che consenta agli altri di giocare Supporti dello stesso tipo di danni.
2. Discutere sui tipi di danni su cui è meglio concentrarsi. Spesso è più efficace mirare solo a uno o due scudi del Boss. Danneggiare uno scudo senza riuscire a romperlo o infliggere danni minimi dopo averne rotto uno è spesso uno spreco.
3. Non utilizzare azioni aggiuntive ed effetti di Protezione o di Pesca solo su sé stessi: altri Eroi potrebbero trarne maggiori benefici. I giocatori dovrebbero confrontarsi tra loro prima di giocare queste carte.
4. Ricorrere allo *Zaino* per pescare nuove carte. Quando un giocatore si sente bloccato con carte inutili, è sempre la mossa migliore!
5. **Importantissimo:** Ricordarsi di utilizzare in tempo le *Pozioni di Guarigione*! Possono essere usate anche sugli altri Eroi, non solo su sé stessi, ma non bisogna mai aspettare troppo a lungo: se anche un solo Eroe scende a 0 punti salute, la partita è persa!

Maledizioni



Nel mazzo Bottino ci sono **17 carte Maledizione**.

Prima di ogni combattimento, mescolarle per formare un **mazzo delle Maledizioni** a faccia in giù e collocarlo a portata di mano di tutti giocatori, lasciando spazio accanto a esso per una **pila degli scarti delle Maledizioni**.

Quando un giocatore riceve una Maledizione, pesca 1 carta dal mazzo delle Maledizioni e la colloca a faccia in giù accanto alla propria carta Eroe, senza guardarla.

All'inizio di ogni *Fase 3: Fase di Azione*, ogni giocatore rivela tutte le sue carte Maledizione a faccia in giù. Queste Maledizioni sono ora **attive** e i loro effetti vengono risolti.

La maggior parte delle Maledizioni viene scartata alla fine della Fase di Azione. Le **Maledizioni Istantanee** hanno effetto immediato e vengono scartate subito. Le **Maledizioni Permanenti** rimangono davanti all'Eroe fino alla fine del combattimento.

Se il mazzo delle Maledizioni è vuoto, mescolare la **pila degli scarti delle Maledizioni** e formare un nuovo mazzo delle Maledizioni.

Boss 2: Cacciatrice di Anime

È il momento del prossimo Boss: la **Cacciatrice di Anime**. Leggere la carta Boss, se non è già stato fatto, e regolare il livello di difficoltà se necessario. Poi iniziare il combattimento.

Nuove Regole per il Boss 3

Nuovo Oggetto: Borsa Medica



È ora disponibile un nuovo Oggetto: la **Borsa Medica**. Collocarlo insieme agli altri oggetti vicino al dispositivo. Quando un giocatore usa questo oggetto, può rimuovere 2 suoi segnalini Status.

Segnalini Panico



Quando un giocatore riceve un segnalino Panico, lo colloca sulla propria carta Eroe. Mentre un giocatore possiede segnalini Panico, ogni carta che gioca dalla sua mano deve essere scelta casualmente.

Quando vuole giocare una carta dalla sua mano, mescola le carte in mano e ne pesca 1 casuale da giocare. Dopo averlo fatto, **scarta immediatamente 1 segnalino Panico**.

I segnalini Panico non influenzano l'uso degli Oggetti: i giocatori possono comunque usare quelli che preferiscono. I segnalini Panico possono essere rimossi da alcuni effetti (per esempio, la *Borsa Medica*).



Forse non tutti sanno che...

Ecco alcuni suggerimenti e trucchi che potrebbero essere utili per diventare veri professionisti nel combattere i Boss alla cieca:

1. Se possibile, usare gli effetti di Protezione per ridurre gli Attacchi Boss esattamente a 0 senza sprecare punti di Protezione. È anche consigliabile cercare di ridurre a 0 gli Attacchi Boss con effetti aggiuntivi prima di quelli che ne sono privi.
2. Oltre a prestare attenzione alla propria difesa, occorre anche infliggere abbastanza danni al Boss, altrimenti prima o poi si infurierà e le cose inizieranno a diventare davvero scomode.
3. Cercare di capire quando il Boss usa certe capacità. Molte si verificano regolarmente e questo permette ai giocatori di prepararsi in anticipo, mentre alcune si innescano in risposta alle azioni dei giocatori. Solo conoscere l'esatto fattore scatenante permetterà al gruppo di scegliere la condotta migliore.
4. Durante la Fase 6, discutere su quali carte scartare e quali conservare per il round successivo.
5. Non appena i punti salute di un Eroe diventano troppo bassi, usare subito una Pozione di Guarigione. I Boss possono fare cose inaspettate e la partita può finire all'improvviso... raramente in modo positivo.
6. **Importantissimo:** Parlare, parlare, parlare. Discutere le proprie Azioni con gli altri giocatori invece di limitarsi a effettuarle in silenzio permette a tutti di partecipare e sapere cosa sta per succedere. Ogni giocatore ha un proprio piano e magari è possibile trovare un modo migliore per ottenere il massimo dalle mosse del gruppo. Questo diventa ancora più importante man mano che gli Eroi salgono di livello e acquisiscono capacità individuali.

Boss 3: Drago Etereo

È il momento del prossimo Boss: il **Drago Etereo**. Leggere la carta Boss, se non è già stato fatto, e regolare il livello di difficoltà se necessario. Poi iniziare il combattimento.

Nuove Regole per il Boss 4

Segnalini Paralisi



Quando un giocatore riceve un segnalino Paralisi, lo colloca sulla propria carta Eroe.

Il suo limite di mano è ridotto di 1 per ogni segnalino Paralisi che possiede (questo è rilevante solo durante la

Fase 6: Fase di Scarto e la *Fase 7: Fase di Pesca*).

Durante la Fase di Azione, è possibile avere in mano più carte rispetto al proprio limite di mano grazie agli effetti che fanno pescare carte. I segnalini Paralisi devono essere conservati fino alla fine del combattimento ma possono essere rimossi da alcuni effetti (per esempio, la *Borsa Medica*).

Eroi di Livello 2

Gli Eroi hanno acquisito esperienza e sono saliti di livello. D'ora in poi, ogni Eroe avrà una propria capacità unica. I giocatori dovrebbero leggere ad alta voce queste capacità.

Nuovi Oggetti: Borraccia e Occhio di Vetro del Nonno

Sono ora disponibili due nuovi Oggetti: la **Borraccia** e l'**Occhio di Vetro del Nonno**.

Collocare la Borraccia insieme agli altri Oggetti vicino al dispositivo. L'Occhio di Vetro del Nonno può essere utilizzato solo dal Troll, quindi collocarlo accanto alla carta Eroe del Troll. Se il Troll non sta giocando, collocare l'Occhio di Vetro del Nonno nello *scrigno Eroe* del Troll.



Usare la Borraccia permette di recuperare 3 punti salute.



Usare l'Occhio di Vetro del Nonno, come azione o come capacità Eroe del Troll, permette di guardare 3 carte dalla cima del proprio mazzo di pesca e rimetterle in cima al mazzo di pesca nell'ordine desiderato.

Promemoria: Se non ci sono abbastanza carte da guardare nel mazzo di pesca, guardare le carte presenti, poi mescolare la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo di pesca e guardare le carte rimanenti.

Boss 4: Golem di Pietra

È il momento del prossimo Boss: il **Golem di Pietra**. Leggere la carta Boss, se non è già stato fatto, e regolare il livello di difficoltà se necessario. Poi iniziare il combattimento.

Nuove Regole per il Boss 5

Questo Boss non introduce nuove regole. Rivediamo invece alcune regole che spesso vengono dimenticate:

1. Collocare le carte giocate nella propria area di gioco personale; quelle carte verranno collocate nella pila degli scarti solo durante la *Fase 6: Fase di Scarto*.
2. Mescolare **immediatamente** la propria pila degli scarti quando il proprio mazzo di pesca termina.
3. Conservare i segnalini Veleno e Paralisi fino alla fine del combattimento, a meno che non vengano rimossi da un effetto.

Boss 5: Ogre a Tre Teste

È il momento del prossimo Boss: l'**Ogre a Tre Teste**. Leggere la carta Boss, se non è già stato fatto, e regolare il livello di difficoltà se necessario. Poi iniziare il combattimento.

Nuove Regole per il Boss 6

Eroi di Livello 3

Gli Eroi sono diventati più forti e ora hanno più punti salute!

Boss 6: Tentacolosso

È il momento del prossimo Boss: il **Tentacolosso**. Leggere la carta Boss, se non è già stato fatto, e regolare il livello di difficoltà se necessario. Poi iniziare il combattimento.

Nuove Regole per il Boss 7

Segnalini Fuoco



Quando un giocatore riceve un segnalino Fuoco, lo colloca sulla propria carta Eroe.

Durante la *Fase 5: Fase di Status*, per ogni segnalino Fuoco che possiede, quel giocatore pesca 1 carta dal suo mazzo di pesca e sceglie se rimuoverla dal gioco per il resto del Combattimento Boss **OPPURE** collocarla nella sua pila degli scarti e perdere 2 punti salute.

I segnalini Fuoco devono essere conservati fino alla fine del combattimento ma possono essere rimossi da alcuni effetti (per esempio, la *Borsa Medica*).

Caso Speciale: Se, durante la partita, un giocatore deve pescare carte ma sia il suo mazzo di pesca che la sua pila degli scarti sono vuoti, non pesca alcuna carta.

Capacità di Classe

D'ora in poi, ogni Classe avrà una propria capacità unica. I giocatori dovrebbero leggere ad alta voce queste capacità.

Boss 7: Magmaros

È il momento del prossimo Boss: **Magmaros**. Leggere la carta Boss, se non è già stato fatto, e regolare il livello di difficoltà se necessario. Poi iniziare il combattimento.

Nuove Regole per il Boss 8

Bomba a Tempo



Collocare la **Bomba a Tempo** accanto al dispositivo per questo Combattimento Boss.

Boss 8: Bombossa

È il momento del prossimo Boss: **Bombossa**... e no, non c'è bisogno di imparare alcuna nuova regola stavolta. Leggere la carta Boss ora, se non è già stato fatto, e regolare il livello di difficoltà se necessario. Poi iniziare il combattimento.

Nuove Regole per il Boss 9

Carte Melma e pila delle Carte perse

Ogni giocatore ha la propria pila delle carte perse a faccia in su al di sopra della propria carta Eroe. All'inizio del combattimento è vuota, ma il prossimo Boss dirà occasionalmente di collocare 1 carta giocata nella propria pila delle carte perse

Le carte nella pila delle carte perse non possono più essere usate per il resto del combattimento, a meno che non vengano recuperate giocando carte Melma.

Nel mazzo Bottino ci sono **20 carte Melma**, tutte con lo stesso effetto. Prenderle e formare un mazzo delle Melme vicino al dispositivo.

Quando un giocatore riceve una Melma, pesca 1 carta Melma dal mazzo delle Melme. Durante la *Fase 6: Fase di Scarto*, le carte Melma non possono essere scartate (neanche se si hanno più carte Melma di quante ne consenta il limite di mano). Le carte Melma sono conteggiate ai fini del limite di mano: con il progredire del combattimento, tenderanno a intasare le mani dei giocatori!

Quando un giocatore gioca una carta Melma, invece di collocarla nella sua area di gioco personale, la rimette nel mazzo delle Melme e colloca 2 sue carte perse a sua scelta nella sua pila degli scarti.

Boss 9: Gelatina

È il momento del prossimo Boss: **Gelatina**. Leggere la carta Boss, se non è già stato fatto, e regolare il livello di difficoltà se necessario. Poi iniziare il combattimento.

Nuove Regole per il Boss 10

Bambola Voodoo



Collocare la **Bambola Voodoo** accanto al dispositivo per questo Combattimento Boss.

Boss 10: Madame Voodoo

Il gruppo ha combattuto contro molti Boss ed è riuscito a sconfiggerli tutti. Ora è pronto per la prova finale: il combattimento contro **Madame Voodoo**. Leggere la carta Boss, se non è già stato fatto, e regolare il livello di difficoltà se necessario. Poi iniziare il combattimento: buona fortuna!

Questa è la Fine del Viaggio?

Congratulazioni: il tuo gruppo ha sconfitto tutti e 10 i Boss! Ma è davvero la fine di questa avventura? Probabilmente no, perché nuovi pericoli sono in agguato ovunque e non passerà molto tempo prima che arrivino nuove sfide e nuovi Boss.

Controlla regolarmente il nostro sito e l'app dedicata per restare in aggiornamento su tutte le novità. Nel frattempo, tu e il gruppo potete cimentarvi a sconfiggere tutti i Boss a un livello di difficoltà più alto e con nuove combinazioni di Eroi!

Riconoscimenti

Design del Gioco: Michael Palm e Lukas Zach

Illustrazione di Copertina: KRASS KOLLEKTIV

(Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)

Illustrazioni del Gioco: Bartłomiej Kordowski, KRASS KOLLEKTIV

(Artur Fast, Timo Mimus, Maximilian Jasionowski)

Sviluppo dell'App: Brave Squire GmbH (Florian Feith)

Audio dei Boss: GCRadix (Tiago Ring Inácio)

Progetto Grafico: Jens Wiese

Realizzazione: Sebastian Hein

Supporto Editoriale: Simon Vierke

Edizione Italiana di Asmodee Italia

Traduzione: Aurora Casaro e Denise Venanzetti

Revisione: Aurora Casaro e Lorenzo Fanelli

Adattamento Grafico: Mario Brunelli

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germania.

© 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Tutti i diritti riservati. La ristampa o la pubblicazione del regolamento, dei materiali di gioco o delle illustrazioni è consentita solo previa autorizzazione.

Gli autori desiderano ringraziare i numerosi playtester per i loro preziosi commenti. Un ringraziamento speciale va ad André, Andree, Anne-Kathrin, Annika, Babs, Benny, Clancy, Daniel, Demian, Eileen, Elena, Enno, Eric, Felix, Florian, Hannah, Hannes, Jacqui, Jakob, Justus, Jonathan, Josia, Klaus, Lars, Lisa, Maddie, Mario, Marta, Martin, Moe, Nathan, Nicky, Paul, Philipp, Phoebe, Ronja, Silas, Simon, Stivie, Thilini, Udo e Vanessa.

Un ringraziamento speciale va a Sebastian, che ha aiutato i Boss a migliorare notevolmente; a Florian, che ha programmato l'app da solo; e, ultimi ma non meno importanti, ai numerosi sostenitori di Pegasus, che hanno testato il gioco insieme ai loro gruppi di gioco.



Pegasus Spiele

Playing is Passion!
www.pegasus.de/en

