

BOHATEROWIE

# Tenefyru



Instrukcja

# Wprowadzenie

*Bohaterowie Tenefyru* to kooperacyjna gra oparta na budowaniu talii, w której gracze muszą współpracować, aby wzmocnić siłę swojej grupy poszukiwaczy przygód i przeciwstawić się nadciągającemu zagrożeniu ze strony sił zła.

## Elementy gry



4 karty Bohaterów  
przedstawiające  
4 Bohaterów



4 karty umiejętności  
po 1 specjalnej  
umiejętności  
każdego Bohatera



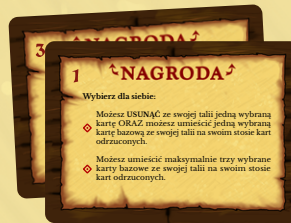
48 kart bazowych  
24 o sile 0  
i 24 o sile 1



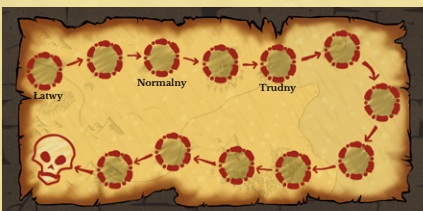
70 kart lochów  
po 14 kart każdego  
poziomu



16 kart Bossów  
po 4 karty dla  
każdego z 4 Bossów



20 kart nagród  
po 4 karty każdego  
poziomu



1 tor Bossa



1 żeton  
pierwszego  
gracza



1 żeton  
obecnego  
loch



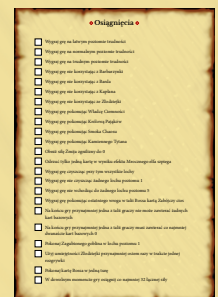
1 znacznik  
Boss



14 kart separatorów



8 dwustronnych  
żetonów siły



1 arkusz  
z osiągnięciami

## Przygotowanie gry



Ilustracja przedstawia przygotowanie rozgrywki 3-osobowej.

- 1 Każdy gracz wybiera Bohatera (Barbarzynkę, Barda, Kapłana lub Złodziejkę) i bierze odpowiadające im karty Bohaterów i umiejętności.
- 2 Rozdaj każdemu graczowi po sześć kart bazowych o sile 1 i sześć kart bazowych o sile 0. Każdy gracz tasuje swoje karty bazowe razem z kartą umiejętności, aby utworzyć swoją talię złożoną z 13 kart.

W rozgrywce dwuosobowej każdy gracz wybiera dwóch Bohaterów i otrzymuje karty Bohaterów oraz umiejętności obu z nich. Każdy z graczy nadal używa tylko jednej talii złożonej z 12 kart bazowych oraz obu kart umiejętności – reprezentuje ona wyjątkowo uzdolnionego Bohatera, który opanował dwie specjalizacje.

- 3 Posortuj karty lochów zgodnie z ich poziomem (liczba od 1 do 5 w prawym górnym rogu). Dla każdego poziomu utwórz 2 talie po 4 losowe karty każda. Umieść te talie zakryte na środku stołu i odkryj wierzchnią kartę każdej z nich. Daje to łącznie 10 talii (dwie talie poziomu 1, dwie talie poziomu 2 itd.) reprezentujących wypełnione potworami lochy.
- 4 Wszystkie pozostałe karty lochów odłóż zakryte na bok, tworząc rezerwę. Niektóre karty, takie jak umiejętność Złodziejki, działają w oparciu o rezerwę.



- 5 Posortuj karty nagród zgodnie z ich poziomem (liczba w lewym górnym rogu) i umieść po 1 losowej, odkrytej karcie nagród obok każdego odpowiadającego lochu. (Obok lochu poziomu 1 umieść kartę nagród poziomu 1, kartę nagród poziomu 2 obok lochu poziomu 2 itd.). Są to nagrody, które otrzymasz za ukończenie danego lochu. Pozostałe karty nagród odłóż z powrotem do pudełka, nie będą używane w danej rozgrywce.
- 6 Wybierz lub wylosuj Bossa, z którym chcesz się zmierzyć. Weź wszystkie 4 karty danego Bossa i potasuj je, aby utworzyć zakrytą talię Bossa. Umieść talię Bossa po prawej od lochów i odkryj jej wierzchnią kartę. Karty pozostałych Bossów odłóż z powrotem do pudełka, nie będą używane w danej rozgrywce.
- 7 Umieść tor Bossa obok talii Bossa, normalną stroną do góry, a następnie umieść znacznik Bossa na polu początkowym odpowiadającym wybranemu poziomowi trudności – łatwy, normalny lub trudny.
- 8 Wybierz lub wylosuj gracza, który otrzyma żeton pierwszego gracza.



## ◆ Cel gry ◆

Gracze eksplorują lochy, aby walczyć z potworami i zbierać łupy celem ulepszania swoich talii, szykując się na atak nadciągającego Bossa. Zależnie czy uda wam się go pokonać czy nie, wszyscy razem odniesiecie zwycięstwo lub poniesiecie porażkę. Jest to gra kooperacyjna, co oznacza, że wszyscy musicie współpracować, aby pokonać Bossa.

## ◆ Talia gracza ◆

Każdy gracz ma swoją własną talię kart, która reprezentuje jego Bohatera. Początkowe talie są niewielkie i proste, ale z każdym pokonanym wrogiem i zebranych łupem będą się one rozrastać, a tym samym Bohaterowie będą rosnać w siłę. Każdy gracz zaczyna z 12 kartami bazowymi oraz 1 unikatową kartą umiejętności. Karty bazowe występują w dwóch rodzajach: karty o sile 1 (reprezentujące trafienie) oraz karty o sile 0 (reprezentujące chybiony cios). Karty umiejętności to potężne, unikatowe dla każdego Bohatera specjalne zdolności, z których można skorzystać po ich dobraniu.

Każdy gracz ma również swój własny stos kart odrzuconych. Kiedy gracz odrzuca karty, odkłada je na własny stos kart odrzuconych. Karty znajdujące się na stosach kart odrzuconych są jawne, co oznacza, że można je przeglądać w dowolnym momencie, aby zobaczyć, jakie karty zostały już użyte.

Karty Bohaterów służą tylko do oznaczenia kto kim gra i pozostają cały czas wyłożone przed danym graczem. Nie są one częścią talii gracza.

## ◆ Przebieg rozgrywki ◆

Bohaterowie będą wchodzić razem do wybranego lochu i przez kilka rund stawiać czoła różnym wrogom, do momentu wyczyszczenia go z potworów lub zdecydowania o jego opuszczeniu. Pokonując wrogów, będziecie ulepszać swoje talie dzięki zebrany w formie łupu kartom lochów.

Jeżeli uda wam się wyczyścić loch, otrzymacie nagrodę, która pomoże wam jeszcze bardziej ulepszyć swoje talie lub da wam inną tymczasową korzyść.

Podczas gry znacznik Bossa będzie przesuwany się w dół toru Bossa, aż dotrze do oznaczonego czaszką pola. W tym momencie Boss atakuje, a po walce z nim gra dobiega końca.

## ◆ Karty lochów ◆

Wszystkie karty lochów składają się z dwóch części – sekcji wroga i sekcji łupu. Sekcja wroga (górną część karty) jest używana w lochach. Kiedy Bohater pokona wroga, zdobywa daną kartę i od tej pory korzysta z jej sekcji łupu. Sekcja łupu (dolną część karty) reprezentuje znaleziony przedmiot lub nową technikę, której nauczył się Bohater. Dają one nowe możliwości podczas walki.



- 1 Siła**  
Siła wroga jest zależna od liczby graczy. W 3-osobowej rozgrywce siła tej karty wynosi 5.
- 2 Poziom lochu**  
Na tę kartę można trafić w lochu poziom 1.
- 3 Nazwa**  
Ta karta reprezentuje orka.
- 4 Specjalny efekt**  
Na wielu kartach wrogów znajduje się specjalny efekt, który należy rozpatrzyć przed, w trakcie lub po walce.
- 5 Siła**  
Kiedy Bohater korzysta z tej karty, jej siła wynosi 1.
- 6 Nazwa**  
Ten atak to szybki cios.
- 7 Specjalny efekt**  
Większość kart ma specjalny efekt, który należy rozpatrzyć w momencie zagrania karty.
- 8 Opis fabularny**  
Nie wpływa na grę.

## ◊ Wchodzenie do lochu ◊

Wspólnie zdecydujcie, do którego lochu chcecie się udać. Najlepiej zacząć od lochu poziomu 1, ale wybór należy do was. W każdym lochu znajduje się 4 wrogów do pokonania. Wierzchnia karta jest odkryta, przez co pierwszy wróg jest widoczny, jednak pozostali wrogowie pozostają ukryci.



## ◊ Walka ◊

Po wejściu do lochu czas na walkę z pierwszym wrogiem. Na większości kart wrogów znajdują się specjalne efekty, rozpatrywane przed lub w trakcie walki. Siła danego wroga jest oznaczona w lewym górnym rogu karty i jest zależna od liczby graczy. Atakujecie wroga po kolei, rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Tura gracza składa się z następujących kroków:

### **Dobieranie**

Najpierw dobierz na rękę 3 karty ze swojej talii (niektóre karty wrogów mogą sprawić, że dobierzesz więcej lub mniej niż 3). Jeżeli w talii pozostało mniej niż 3 karty, dobierz je wszystkie. Następnie zdecyduj, czy chcesz skorzystać z dobranych kart czy też nie. Jeżeli tak, przejdź do kroku „Zagrywanie”. Jeżeli nie chcesz skorzystać z dobranych kart, umieść je wszystkie na swoim stosie kart odrzuconych i ponownie dobierz 3 karty z talii. Możesz powtarzać ten krok tyle razy, ile chcesz, aż skończą się karty w twojej talii.

### **Zagrywanie**

Zagraj wszystkie karty z ręki w wybranej przez siebie kolejności. Kiedy zagrywasz kartę, umieść ją przed sobą i rozpatrz w pełni jej efekt przed zagranie następną kartę. Liczba w lewym górnym rogu każdej karty oznacza jej siłę, która jest dodawana do twojej całkowitej siły w tej walce. Wiele kart ma efekty specjalne, które należy rozpatrzyć w momencie zagrania karty. Niektóre karty wymagają odrzucenia kart z talii lub z ręki. Zagrana karta nie znajduje się już na twojej ręce, więc nie może zostać odrzucona. Musisz zagrać wszystkie karty z ręki, nawet jeżeli byłoby to niekorzystne. Wszystkie zagrane karty pozostają przed tobą do końca walki.

### **Zakończenie**

Sprawdź, czy wróg został pokonany. Jeżeli łączna siła wszystkich graczy jest większa lub równa sile wroga, pokonałeś wroga i walka dobiega końca. Jeżeli wróg nie został pokonany, następny zgodnie z ruchem wskazówek zegara gracz wykonuje swoją turę. Jeżeli wróg nie został pokonany, a każdy gracz wykonał już swoją turę, zostajecie pokonani, a walka dobiega końca.

Jeżeli któremuś graczowi skończą się karty w talii, staje się wyczerpany. Wciąż rozpatruje swoją turę w normalny sposób, jednak nie będzie w stanie w jej trakcie nic zrobić.

### ◆ Przykład walki ◆



*W rozgrywce 3-osobowej ten Kobold ma siłę 3. Filip dobiera i zagrywa kartę bazową 1 i dwie karty bazowe 0, co daje łącznie siłę 1. Ola dobiera trzy karty bazowe 0. Postanawia je odrzucić i dobrać nowe – dwie karty bazowe 1 i jedną kartę bazową 0. Filip i Ola mają teraz łącznie siłę 3, co wystarcza do pokonania Kobolda. Ola bierze łup, a Janek, trzeci gracz, nie wykonuje już swojej tury, ponieważ Kobold został już pokonany.*

### ◆ Koniec walki ◆

Niektórzy wrogowie posiadają efekty, które należy rozpatrzyć na końcu walki. Żeton pierwszego gracza należy zawsze przekazać kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wszystkie karty, które zostały zagrane podczas tej walki, należy umieścić na stosach kart odrzuconych.

Walka może zakończyć się na dwa sposoby:

- ◆ Łączna siła wszystkich graczy jest równa lub większa niż siła wroga: Bohaterowie wygrywają!
- ◆ Każdy gracz wykonał swoją turę, ale ich łączna siła jest mniejsza niż siła wroga: Wróg wygrywa!

#### Wygrana walka

Gracz, w którego turze wróg został pokonany, bierze kartę danego wroga, obraca ją tak, aby sekcja łupu była łatwa do odczytania i umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych.

Następnie wspólnie zdecydujcie, czy chcecie kontynuować eksplorowanie danego lochu, czy też nie (bez podglądania innych kart znajdujących się w danym lochu).

- ◆ Jeżeli zdecydujecie się kontynuować, odwróćcie wierzchnią kartę aktualnego lochu i rozpocznijcie kolejną rundę walki.
- ◆ Jeżeli zdecydujecie się odpuścić, opuszczacie loch i odpoczywacie. Patrz „Opuszczanie lochu” na stronie 8.

Jeżeli udało wam się pokonać wszystkich wrogów w danym lochu, oznacza to, że loch został wyczyszczony. Opuszczacie loch i otrzymujecie powiązaną z nim nagrodę. „Opuszczanie lochu” i „Nagrody za loch” opisano na stronie 8.

#### Przegrana walka

Jeżeli nie udało wam się pokonać wroga po tym, jak każdy z graczy wykonał swoją turę, wróg wygrywa, a wy zostajecie wyrzuceni z lochu.

- ◆ Kartę wroga należy zostawić odkrytą w danym lochu.
- ◆ Patrz „Opuszczanie lochu” na stronie 8.

## ◆ Opuszczanie lochu ◆

Kiedy opuszczacie loch, czy to dobrowolnie czy z przymusu, rozpatrzcie kolejno poniższe kroki:

- ◆ Przesuńcie znacznik Bossa o jedno pole w dół toru Bossa, jeżeli opuściliście loch dobrowolnie, LUB przesuńcie znacznik Bossa o dwa pola w dół toru Bossa, jeżeli to wróg wyrzucił was z lochu.
- ◆ Jeżeli wierzchnia karta talii danego lochu jest zakryta, odwróćcie ją teraz, aby odkryć kolejnego wroga.
- ◆ Każdy gracz tasuje swój stos kart odrzuconych razem z pozostałymi w jego talii kartami, aby utworzyć nową talię.
- ◆ Jeżeli opuściliście loch w wyniku pokonania ostatniego wroga i wyczyszczenia go, otrzymujecie nagrodę. Patrz „Nagrody za loch” poniżej.



## ◆ Nagrody za loch ◆

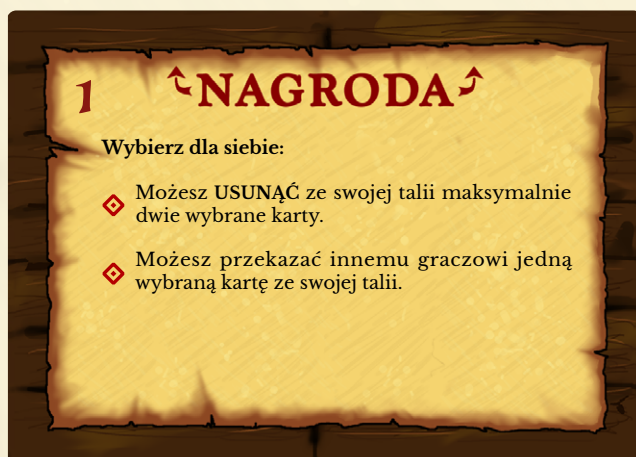
Otrzymujecie nagrodę za pokonanie wszystkich wrogów w danym lochu. Z efektu opisanego na karcie nagród musicie skorzystać natychmiast. Karty występują w dwóch rodzajach:

### Wybierz dla siebie

W tym przypadku każdy z was dokonuje własnego wyboru i otrzymuje jedną nagrodę dla siebie.

### Wybierzcie razem

W tym przypadku wspólnie wybieracie jedną nagrodę, a jeżeli nagrodą jest jakaś karta, otrzymuje ją tylko jedno z was.



*Po wyczyszczeniu lochu nasi Bohaterowie wracają do wioski, aby odebrać nagrodę.*

*Ola decyduje się usunąć ze swojej talii dwie bazowe karty 0. Janek robi to samo.*

*Filip zdobył kartę, która jego zdaniem będzie przydatniejsza w talii Janka, więc mu ją daje.*

*Następnie wszyscy wtasowują swoje stosy kart odrzuconych z powrotem do swoich talii i są gotowi do eksploracji kolejnego lochu.*



## ◆ Koniec gry ◆

Za każdym razem, gdy Bohaterowie opuszczają loch, znacznik Bossa przesuwa się w dół toru Bossa. Kiedy znacznik Bossa dotrze do końca toru (pole oznaczone czaszką), Boss atakuje i Bohaterowie będą musieli z nim walczyć. Możecie także zdecydować się na walkę z Bossem, zanim jego znacznik dotrze do końca toru. Talię Bossa traktujcie tak, jakby była kolejnym lochem, rozgrywając walkę w normalny sposób, z jednym wyjątkiem – karty Bossów nie mają sekcji łupu. (Jednak w talii Bossa mogą znaleźć się też normalne potwory, które zapewniają łup). Każdy Boss ma 4 różne karty, reprezentujące różne etapy walki. Nie możecie odpuścić tej walki, więc musicie pokonać wszystkie karty z talii Bossa za jednym podejściem. Jeżeli wam się to uda, wygrywacie grę! Jeżeli nie, czeka was porażka.



## ◆ Zasada opcjonalna ◆

W rozgrywce 3-osobowej lub solo niektórzy Bohaterowie nie będą używani. Aby uczynić grę nieco łatwiejszą, możecie podczas przygotowania usunąć z gry wszystkie karty lochów, których sekcja łupu nawiązuje do nieużywanych Bohaterów. Takie karty łatwo zidentyfikować, dzięki symbolowi Bohatera w prawym górnym rogu.

## ◆ objaśnienie kart i słowa kluczowe ◆

Jeżeli efekt karty jest sprzeczny z zasadami opisanymi w tej instrukcji, postępuj zgodnie z tekstem karty, a nie z instrukcją.

Jeżeli karta nakazuje coś zrobić, ale nie jest to w pełni możliwe, rozpatrz efekt karty w maksymalnym możliwym zakresie (o ile nie jest to warunek – patrz poniżej). Przykładowo, jeżeli karta mówi „Możesz dobrać trzy dodatkowe karty”, a masz tylko jedną kartę w swojej talii, możesz dobrać tylko tę jedną kartę.

### **Kolejność zdarzeń**

W niektórych przypadkach ma znaczenie kolejność, w jakiej rozpatrywane są efekty kart. W takiej sytuacji to gracz, którego tura obecnie trwa, decyduje o kolejności rozpatrywania efektów. Przykładowo, jeżeli efekt karty wroga osłabia wszystkie karty bazowe o 1, a zagrałeś kartę bazową 1 oraz kartę pozwalającą podwoić siłę wybranej karty, możesz zdecydować, że najpierw podwajasz siłę karty bazowej 1, a dopiero potem rozpatrujesz jej osłabienie o 1 z karty wroga.

### **Loch**

Kiedy efekt karty wspomina o lochu, może się to odnosić także do talii Bossa. Przykładowo, jeżeli efekt karty pozwala zmienić kolejność kart w obecnym lochu, możesz zmienić kolejność kart w talii Bossa, jeżeli właśnie z nim walczyacie.

### **Na końcu walki**

Taki efekt należy rozpatrzyć po pokonaniu danego wroga.

### **Na początku walki**

Wielu wrogów posiada specjalny efekt, który należy rozpatrzyć „Na początku walki”. Taki efekt należy rozpatrzyć, zanim gracze wykonają swoje tury.

### **Poruszające się potwory**

Niektórzy wrogowie mogą poruszyć się do innego lochu. Jeżeli nie ma odpowiedniego lochu, do którego dany wróg miałby się poruszyć, należy utworzyć z niego nowy loch, bez dokładania dla niego nowej karty nagrody. Należy również pamiętać o przekazaniu żetonu pierwszego gracza, nawet jeżeli walka z takim wrogiem się nie odbyła.

### **Rezerwa**

Rezerwę tworzą wszystkie niewykorzystane karty lochów, podzielone zgodnie z ich poziomem od 1 do 5. Jeżeli efekt karty nakazuje wziąć kartę z rezerwy, ale nie ma w niej już kart odpowiedniego poziomu, możesz wziąć kartę poziomu o jeden niższego, niż określony.

### **Szukanie**

Niektóre karty pozwalają ci poszukać jakiejś karty w twojej talii. Talię należy zawsze potasować po przeszukiwaniu.

### **Trwałe efekty**

O ile nie zaznaczono inaczej, efekt z karty wroga pozostaje aktywny w turach wszystkich graczy. Przykładowo, jeżeli efekt karty wroga mówi, że „Ten wróg otrzymuje -1 siły za każdą kartę bazową 0 we wszystkich stosach kart odrzuconych”, a któryś z graczy odrzuci podczas swojej tury kartę bazową 0, dany wróg zostanie osłabiony.

### **Usuń**

Usuwanie kart ze swojej talii lub stosu kart odrzuconych należy umieścić je w rezerwie. Usuwanie bazowych kart o sile 0 to dobry sposób na poprawę jakości swojej talii.

### **Warunki**

Kiedy efekt karty określa jakiś warunek jej rozpatrzenia, a nie może on zostać w pełni wypełniony, efekt nie zostaje rozpatrzony. Przykładowo, jeżeli karta mówi „Odrzuć dwie wierzchnie karty ze swojej talii, aby podwoić całkowitą siłę innego gracza”, ale w twojej talii pozostała już tylko 1 karta, nie możesz skorzystać z takiego efektu. W dalszym ciągu możesz zagrać taką kartę, aby zyskać z niej siłę.

### **Wspólne wybory**

Kiedy Bohaterowie muszą o czymś wspólnie zdecydować (przykładowo o wyborze nagrody lub czy kontynuować eksplorację lochu), ale nie mogą dojść do porozumienia, ostateczna decyzja należy zawsze do gracza posiadającego żeton pierwszego gracza.

### **Żeton obecnego lochu**

Możecie skorzystać z tego żetonu do oznaczenia obecnego lochu.

### **Żetony siły**

Te żetony służą do oznaczania tymczasowych zmian siły (np. „kolejny wróg otrzymuje +2 siły”). Żetony są dwustronne, z dodatnimi wartościami na jednej stronie i ujemnymi na drugiej.

## ◇ Tryb solo ◇

W *Bohaterów Tenefyru* można grać w trybie solo, co wymaga jedynie kilku zmian.

### Talia gracza

Wybierz 2 Bohaterów i weź ich karty Bohaterów oraz umiejętności. Utwórz swoją talię początkową z użyciem 12 kart bazowych 1 oraz 12 kart bazowych 0.

### Walka

Siła wroga jest taka sama jak w przypadku rozgrywki na 2 graczy. Na pokonanie wroga masz 2 tury i obliczasz swoją łączną siłę z obu tur. Kiedy efekt karty odnosi się do „innych graczy”, możesz go zastosować na sobie. Kiedy efekt karty odnosi się do „pierwszego gracza”, wpływa jedynie na twoją pierwszą turę.

## ◇ Tryb szybki ◇

Tryb szybki pozwala na rozegranie szybszej gry, co wymaga jedynie kilku zmian.

### Przygotowanie

Obróćcie tor Bossa na stronę oznaczoną napisem „Tryb szybki”. Stwórzcie tylko po 1 lochu każdego poziomu, tak by łącznie było 5 poziomów, i nie dodawajcie Bossa.

### Rozgrywka

Traktujcie loch 5 poziomu jako talię Bossa. Aby wygrać, wyczyśćcie go kiedy znacznik osiągnie pole z czaszką. Za każdym razem, kiedy przesuniecie znacznik Bossa, otrzymacie z rezerwy nowe karty, które możecie w dowolny sposób rozdzielić pomiędzy swoimi taliami. Jeżeli znacznik przesunie się o 2 pola, otrzymacie karty z obu tych pól.

Przykładowo, taki symbol oznacza, że otrzymujecie z rezerwy 3 losowe karty poziomu 1.

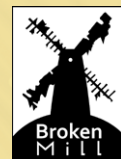


## ◇ Twórcy gry - Broken Mill ◇

**Projekt, rozwój gry i opracowanie graficzne:** Pepijn van Loon.

**Ilustracje:** Emanoel Melo, Frank Attmannspacher, Manolis Frangidis, Jimmy Nijs.

**Testy:** Nick Valk, Remco de Louw, Shannon Wijnands, Sander van der Ham, Douglas Pluijlaar, Luan Stotijn, Ronald Brans, Amber Wondergem, Alex Ottens, Gineke Tempelaars, Maurice Termorshuizen, Mitchel Voorjans, Jelle Bouman, Pim Arts, Jordi Stevens, Cor van Loon, Marco van Loon, Loek Iedema, Lars Kuijpers, Flip van Spaendonck.



© 2019 Broken Mill  
[www.brokenmillgames.com](http://www.brokenmillgames.com)

## ◇ Edycja polska - Galakta ◇

**Tłumaczenie:** Łukasz Chełmecki

**Korekta:** Łukasz Tkaczyk

**Opracowanie graficzne:** Krzysztof Bernacki



[www.galakta.pl](http://www.galakta.pl)

## ◆ Skróć zasad ◆

Wspólnie wybierzcie loch, a następnie stoczcie walkę z pierwszym wrogiem.

### Walka

#### Dobieranie

Dobierz 3 karty. Odrzuć wszystkie karty z ręki i dobierz 3 nowe karty dowolną liczbę razy.

#### Zagrywanie

Zagraj w dowolnej kolejności wszystkie karty z ręki.

#### Zakończenie

Sprawdź czy wróg został pokonany. Jeżeli nie, kolejny gracz wykonuje swoją turę.

### Koniec walki

Walka dobiega końca, gdy wróg zostanie pokonany lub gdy wszyscy gracze wykonają swoją turę.

Jeżeli wróg został pokonany, gracz, w którego turze do tego doszło, otrzymuje łup. Należy odrzucić wszystkie zagrane karty i przekazać żeton pierwszego gracza następnemu graczowi.

#### Wygrana

Zdecydujcie, czy chcecie kontynuować, czy opuścić loch.

#### Przegrana

Opuśćcie loch.

### Opuszczanie lochu

Przesuńcie znacznik Bossa o 1 pole w dół toru, lub o 2 pola, jeżeli przegraliście walkę. Odwróćcie wierzchnią kartę lochu, jeżeli jest taka potrzeba. Wtasujcie swoje stopy kart odrzuconych z powrotem do swoich talii. Otrzymajcie nagrodę, jeżeli wyczyściliście loch.

### Koniec gry

Kiedy znacznik Bossa dotrze do końca toru, stoczcie walkę z Bossem.