





RECOMMANDATIONS



Jouer à Dungeon of Fitness – The Place to Lift est plus difficile que de jouer à Dungeon of Fitness – Pumping Hordes. Nous vous conseillons de jouer plusieurs parties de Pumping Hordes avant de tenter d’ajouter l’extension The Place to Lift.

LES CARTES RENCONTRES


  Dans The Place to Lift, vous rencontrerez des MONSTRES, des HORDES, des SPECIALES tout comme dans le Base Game et dans Pumping Hordes.


Toutefois vous pourrez croiser des MONSTRES sans MALUS et d’autres qui n’offrent pas de récompense.

BOSS


  Great Khol Esterol : Ce BOSS inclus dans The Place to Lift voit ses PV fonctionner comme une HORDE.


LES CARTES LIEUX

 Les cartes LIEUX sont des défis composés de plusieurs épreuves, de début de partie ou pour exprimer un voyage des joueurs.

Si  : Faites votre maximum pendant le temps indiqué.

LES CARTES EPILOGUES

 Les cartes EPILOGUES sont des défis singuliers, une épreuve finale.

Si  : Faites votre maximum pendant le temps indiqué.

MISE EN PLACE

La mise en place est similaire à Dungeon of Fitness – Pumping Hordes.

Ajoutez 1 carte LIEU en haut de la pile (en 1^{ere}).

Ajoutez 1 carte EPILOGUE sous la pile (en dernière après le BOSS).

DEROULEMENT

Après le Warm-Up, les joueurs font tous la carte LIEU.

Après le combat contre le BOSS, soit les joueurs qui ont perdu font l’EPILOGUE, soit seulement le gagnant, soit tout le monde. Définissez cela avant de jouer.

COMMENT S’ADAPTER ? JOUEZ EN EQUIPE ET IMPROVISEZ !

Pour une expérience « Monde ouvert », mélangez toutes les cartes et voyagez, combattez, etc. soit sur une seule partie soit sur une véritable campagne ! Pour cela mélangez :

• LIEUX

• MONSTRES

• HORDES

• BOSS

• EPILOGUES



Et affrontez les épreuves comme elle viendront. Que Tasmina soit avec tout, Arno vous regarde.



TIPPS



Dungeon of Fitness - The Place to Lift ist schwieriger zu spielen als Dungeon of Fitness - Pumping Hordes. Wir empfehlen dir, mehrere Partien von Pumping Hordes zu spielen, bevor du dich an der Erweiterung The Place to Lift versuchst.

BEGEGNUNSKARTEN



  In The Place to Lift triffst du genauso wie im Base Game und in Pumping Hordes auf MONSTER, HORDEN und SONDERKARTEN.


Du kannst aber auch auf MONSTER ohne MALUS treffen und auf solche, die keinen Bonus bieten.

BOSS

  Great Khol Esterol: Bei dem BOSS von The Place to Lift funktionieren die Lebenspunk-te wie die einer HORDE.


ORTSKARTEN

  Die ORTSKARTEN sind Challenges, die aus mehreren Prüfungen bestehen – zu Beginn des Spiels oder um die Reise der Spieler zu definieren.

Bei  : Gib dein Bestes in der angegebenen Zeit.

EPILOGKARTEN

  Die EPILOG-Karten sind einzelne Challenges als ultimative Prüfung.

Bei  : Gib dein Bestes in der angegebenen Zeit.

VORBEREITUNG

Die Vorbereitung ist ähnlich wie bei Dungeon of Fitness – Pumping Hordes.

Füge 1 ORTSKARTE oben auf den Stapel hinzu (als erste).

Lege 1 EPILOG-Karte unter den Stapel (als letzte nach dem BOSS).

ABLAUF

Nach dem Warm-up legen alle Spieler die ORTSKARTE aus.

Nach dem Kampf gegen den BOSS spielen entweder die Spieler, die verloren haben, den EPILOG, oder nur die Gewinner oder alle. Lege dies vor dem Spielen fest.

WIE KANN MAN DAS SPIEL MODIFIZIEREN ? SPIELE IN TEAMS UND IMPROVISIERE !

Für ein echtes „Open World“-Erlebnis mische alle Karten und reise, kämpfe usw. entweder in einem einzigen Spiel oder in einer umfassenden Kampagne! Hierfür mische:

• ORTE

• MONSTER

• HORDEN

• BOSS

• EPILOGE



Und stelle dich den Prüfungen, so wie sie auftauchen. Möge Tasmina mit dir sein, Arno wacht über dich.



INSTRUCTIONS



Stepping into the Dungeon of Fitness - The Place to Lift amps up the intensity compared to Dungeon of Fitness - Pumping Hordes. We advise you to hone your skills with several games of Pumping Hordes before advancing to the trials of The Place to Lift expansion.

ENCOUNTER CARDS



  In The Place to Lift, you'll encounter MONSTERS, HORDES and SPECIALS, just like in the Base Game and Pumping Hordes.

But brace yourself, for you might stumble upon NO-REWARD MONSTERS and other unsparing challenges that grant no spoils for your troubles.

BOSS



  Great Khol Esterol : This BOSS in The Place to Lift operates its HP like a HORDE.


PLACE CARDS

  PLACE cards present a series of challenges and tasks. They are used at the start of the game or to show the players' journeys.

If  : Do your absolute best in the time allotted.

EPILOGUE CARDS

  The EPILOGUE cards are special challenges, designed to be one final test.

If  : Do your absolute best in the time allotted.

SET-UP

The game's set-up is similar to Dungeon of Fitness - Pumping Hordes.

Put 1 PLACE card (green back) on top of the pile (in 1st position).

Place 1 EPILOGUE card (purple back) at the bottom of the pile (behind the BOSS card).

HOW IT WORKS

After the warm-up, players all draw a PLACE card.

Following the fight with the BOSS, either the players who lost play the EPILOGUE, or just the winner, or everyone. This must be decided before the start of game.

HOW TO ADAPT PLAY AS A TEAM AND IMPROVISE !

For an "Open-World" experience, shuffle all the cards and then embark on a journey, a battle etc., either as a single game or a full-blown campaign! Just mix :

• PLACE CARDS

• MONSTERS

• HORDES

• BOSSES

• EPILOGUES


And tackle the trials as they come. May Tasmina be with you all the way. Arno is watching you.



RECOMENDACIONES



Jugar a Dungeon of Fitness - The Place to Lift es más difícil que jugar a Dungeon of Fitness - Pumping Hordes. Recomendamos jugar varias partidas de Pumping Hordes antes de añadir la expansión The Place to Lift.

LAS CARTAS DE ENCUENTRO


 En The Place to Lift, te encontrarás con MONSTRUOS, HORDAS y ESPECIALES, igual que en el juego base y en Pumping Hordes.


Sin embargo, puedes encontrarte con MONSTRUOS sin PENALIZACIONES y otros que no ofrecen ninguna recompensa.

JEFE


  Great Khol Esterol : El HP de este JEFE incluido en The Place to Lift funciona como una HORDA.


CARTAS DE LUGAR

 Las cartas de LUGAR son desafíos formados por varios acontecimientos, al inicio de la partida o para expresar un viaje realizado por los jugadores.

Si  : Da todo lo que puedas durante el tiempo indicado

LAS CARTAS DE EPÍLOGO

 Las cartas de EPÍLOGO son retos singulares, una prueba final.

Si  : Da todo lo que puedas durante el tiempo indicado

PREPARACIÓN

La preparación es similar a la de Dungeon of Fitness - Pumping Hordes.

Añade 1 carta de LUGAR (Carta verde) encima de la baraja (baraja 1a).

Añade 1 carta de EPÍLOGO (Cartas violetas) debajo de la baraja (la última después del JEFE).

DESARROLLO

Después del calentamiento, todos los jugadores juegan la carta de LUGAR.


Después del combate contra el JEFE los jugadores que perdieron hacen el EPÍLOGO, o el ganador hace el epilogo o todos lo hacen. Decidan esto antes de empezar la partida.



CONSIGLI



Giocare a Dungeon of Fitness - The Place to Lift è più difficile che giocare a Dungeon of Fitness - Pumping Hordes. Ti consigliamo di giocare a più partite di Pumping Hordes prima di aggiungere l'estensione The Place to Lift.

LE CARTE INCONTRI


 In The Place to Lift, incontrerai MOSTRI, ORDE e SPECIALI, proprio come nel Gioco Base e in Pumping Hordes.

Tuttavia, è possibile imbattersi in MOSTRI senza malus e in altri che non offrono alcuna ricompensa.

BOSS

  Great Khol Esterol : Questo BOSS incluso in The Place to Lift utilizza i suoi PV come fosse in un'ORDA.

LE CARTE LUOGO

 Le carte LUOGO sono sfide composte da diverse prove, sia all'inizio del gioco sia per rappresentare un viaggio compiuto dai giocatori.

Se  : Fai del tuo meglio per il tempo indicato.

LE CARTE EPILOGO

 Le carte EPILOGO sono sfide singolari, una prova finale.

Se  : Fai del tuo meglio nel il tempo indicato.

MODALITA' DI GIOCO

La modalità di gioco è simile a quella di Dungeon of Fitness - Pumping Hordes.

Aggiungi 1 carta LUOGO in cima al mazzo (in 1 prima posizione).

Aggiungi una carta EPILOGO in fondo al mazzo (ultima dopo il BOSS).

SVILUPPO

Dopo il Warm-Up, tutti i giocatori scelgono la carta LUOGO.

Dopo il combattimento contro il BOSS, possono partecipare all'EPILOGO solo i giocatori che hanno perso, oppure solo il vincitore, oppure tutti i giocatori. Decidi prima di giocare.

COME ADATTARSI ? GIOCA IN GRUPPO E IMPROVVISA

Per un'esperienza "Mondo Aperto", mescola tutte le mappe e viaggia, combatti, ecc. in una singola partita o in un'intera campagna! Per farlo mescola:

• LUOGHI

• MOSTRI

• ORDE

• BOSS

• EPILOGHI

E affronta le prove come si presentano. Che Tasmina sia con te per tutto il percorso, che Arno ti protegga.

