

Goblin Slayer-Slayer – The Rule Book (in English)

Basic Concept

Goblin Slayer-Slayer is a modified dungeon crawler strategy hybrid card game that turns the traditional setting upside down. There are elements of an asymmetrical deception multiplayer game and procedural, encounter-based dungeon generation. The basic narrative concept is to lead as many goblins as possible out onto the surface, while greedy “adventurers” raid the goblins’ lair. While typical role-playing games begin at surface level and the players “dungeon crawl” their way lower as the game becomes gradually more challenging, this game begins at the bottom. There are ten floors in total, each of which making way towards the surface level. The components of the game include

- 100 piece playing card deck,
- a mobile application and
- a twenty-sided polyhedral die (commonly referred to as the d20).

The playing cards, also known as Minion cards, represent individual goblins. Each goblin has a set **Power** value, which indicates their raw proficiency in battle and sometimes in other encounters as well. The Power of a goblin is shown on the upper right corner of a Minion card. It is compared with the enemy’s Power value to determine the victor of the battle. Goblins also have game changing abilities called **feats**. Feats will significantly affect the course of the battle. The goblins’ feats generally overrule the enemies’ feats. However, some goblins’ feats may work against other goblins. Feats are written on the bottom text box of the card. The player must both protect their hand and place a number of suitable cards for the **Horde** to fight **Foes**. In other words, the player must play a certain number of cards in order to defeat the enemy, but not too many to secure their own position.



The card’s **Power**. Indicates how strong the card is. The cards Power is being compared to the enemy’s Power.

The card’s **Class**. Indicates the class the card belongs in. Some classes have combined effects, indicated by feats.

Lore bit. Has no effect on the game mechanics.

The card’s **feat**. Indicates different effects that affect the battle.

All players move as a group, negotiating the selection of a route. The game proceeds as the mobile app offers the players a number of alternative routes. There are different encounters behind each door: enemies (**Foes**) and challenges (**Events**). The in-game store is a route option as well. As stated earlier, three route options appear as doorways in the application view. The

resources gathered from resolving these challenges (**Loot**) can be used to purchase different benefits from the store. Loot includes **gold** and **trophies**. Sometimes players will also be rewarded with **additional cards**. The application hints at the loot waiting for the players behind each doorway. That is to say, **the mobile app acts as a game master in the game**.

Vocabulary

- **Minion deck:** The deck consisting of the cards on the table, from which you may pick new goblins to your hand. There are 25 different cards in the deck and the total number of cards is 100. After each enemy encounter, every player picks one new Minion card from the deck.
- **Hand:** Minion cards in your hand. You start the game with a hand of 8 Minion cards. If your hand runs out of cards, you lose the game.
- **Horde:** Minion cards in play during an enemy encounter. Each player has to play at least one Minion card face-down at the start of every round. After shuffling and revealing the cards in play, the players may proceed to evaluate their available courses of action.
- **Power:** All Minion cards and foes have a Power value. If the total Power of the Horde is equal or stronger than the Power of the foe, the foe is defeated. The Power of the cards range from 1 to 6 except Power values determined by a die roll.
- **Feat:** A special effect of a Minion card, which may alter the course of battle. Feats stand only against foes and overrule some core rules of the game. Feats usually introduce new possibilities, powering up the cards in play via different combinations, or restrictions, like discarding some cards.
 - Foes' abilities usually take effect right before or after the cards are revealed. In some cases, the Minion cards' feats overrule enemies' contradictory abilities, with the exception of "disable the feats of all goblins" -ability that may only be cancelled by Goblin Schemer's "**Plan B**. For a round, ignore foe's abilities".
 - A feat may only take effect after the card is revealed.
- **Die rolls:** There are two types of die rolls in the game.
 - "**Odds and evens**". After revealing the cards in play, some cards (Goblin Impersonator, Goblin Fearmonger, Goblin Artificer, Goblin Catapult and Goblin Fancypants) may propose an option for the players "to roll 'odds and evens' on a d20". Before rolling the die, the players bet whether the outcome of the roll is an odd number or an even number. If the player's guess is right, the roll is a success and a positive effect plays out. If they guess wrong, the roll fails with unfavourable consequences.
 - **Power modifiers.** The number of the die may alter the Power of the Horde (Goblin Conjurer and Goblin Firehazard) or the Power of a specific card (Goblin Jester). In cases of Goblin Conjurer and Goblin Firehazard, the number on the d20 may be added to the Horde's Power if it is equal or smaller than the Power of the Horde alone. If not, the feat will turn against the Horde, defeating the goblins that round.
- **Round:** An undefeated foe triggers another round. The previous round's cards will remain in play until the foe is defeated, even though the Power or the feats of the previous round won't be added to the total Power of the Horde, unless otherwise stated in a feat.
- **Discard:** A foe's ability or a card's feat may discard cards from the Horde before or after revealing the cards in play. A foe discards cards unless otherwise stated in a card. Discarded cards don't add to the Power of the Horde and their feats won't activate. Discarded cards go straight to the Pile.

- **Sacrifice:** Some cards or foes may require sacrifice. Sacrifice means discarding cards and putting them to the Pile straight from your hand without putting them in play or revealing them.
- **Pile:** A graveyard deck of played cards. The deck is face-down. If the Minion deck runs out, shuffle the Pile to create a new Minion deck.
- **Loot:** After clearing an encounter, be it a foe or an Event, players will be rewarded with gold and trophies. The gold and the trophies may be used in the in-app store to purchase cards or other benefits. Unused gold and trophies will be included in the end-game scoring.
- **Survivors:** After each battle, there is one survivor. A player chosen by the app picks a card from the Horde and adds it to their hand. All the other cards go to the Pile.

Preparing the game

The game begins by each player drawing **eight (8) cards**. The rest of the cards are being placed as a deck (Minion deck), face-down, next to the players. There should be enough space on the table for the cards in play, the Minion deck and the Pile. Make sure all players are connected to the same Wi-Fi network. The application is started and the players are prompted to type in their names. One device acts as a host to other players who join with their own mobile devices. Once all players are shown in the application lobby, you may press the “Ready”-button to proceed.

The application picks a random **Main Objective** for each player. MO indicates a personal goal. The Main Objectives include

- **Treasure Hoarder.** Collect as much gold as possible! (2 x points for gold at the end of the game.)
- **Manslayer.** Smite foes and collect their ears! (2 x points for trophies at the end of the game.)
- **Caretaker.** Save every goblin you can! (2 x points for cards in your hand at the end of the game.)
- **Sole Survivor.** Sabotage other players and be the only one left! (No bonus points, only cold-blooded massacre!)

Different goals encourage the players to invest in different resources. Note, however, that multiple players can have the same Main Objective. **You are not supposed to reveal your MO to the other players.** The game requires co-operation, but the players are supposed to further their own personal goals without other players finding it out.

Sequence of play

The core mechanic is: the selection of a route, encounter (Enemy, Event, Store) and division of loot. The players make their move simultaneously. In case of an enemy, the danger expressed by the app is on all players. The sequence of play is as follows:

1. The selection of route

The players vote their desired route on the app. You may discuss amongst yourselves which door should be chosen on the app. The doors hint at the loot behind them. Try not to reveal your objective to the other players. Note that the time limit for voting is 35 seconds. However, the game continues once everyone has voted. The voting is anonymous. In case of a draw, the app randomizes the route.

2. A. Enemies

There are three tiers of enemies. **Formidable Foe** is the lowest of them. Formidable Foe is a so-called basic enemy, the Power of which isn't tremendous. The special qualities of Formidable Foe, however, can prove to be quite the challenge. **Mighty Foe**, in turn, is a moderate difficulty enemy. Its Power is significant. In addition, should the players fail the first round, the enemy gains new abilities in the second phase of the battle. The most difficult enemy type is **Fabled Foe**. It is comparable to a boss fight due to its enormous Power. Much like Mighty Foe, Fabled Foe gains new abilities in the second and third phases of the battle. Defeating the enemy requires strategizing and considering its weaknesses and the order of play.

You may discuss the strategy with other players. You may either speak the truth or attempt to deceive other players. Each player has to play **at least one card** and place it face-down on the battlefield. The played cards are then shuffled and revealed. The played cards constitute what is called the **Horde**. Both the enemy's and the goblins' feats are considered, some cards may be discarded, and goblins' Power is summed up. Only the Horde's overall Power matters. Feats affect the outcome significantly.

Battle is won if the Power of the Horde meets or exceeds the enemy's Power. The players report the outcome of the battle to the app by pressing either Victory or Defeat.

Otherwise, battle is lost and it moves onto the next round. The players should then move their played cards aside to make space for another round of cards. The played cards are only put to the Pile once they are discarded or after the battle is won. The cards can be used during the next round if a feat of a card allows it. During rounds two, three and four, each player has to play at least one card again until the enemy is defeated.

After defeating the enemy, every player picks a new card from the Minion deck.

Additionally, a survivor remains from the Horde. **The application picks a random player, and they can choose one card from the played cards and add it to their hand.** Note, that some cards have a feat that requires picking that very card back to the player's hand in this situation. In some cases, an enemy or a card may also forbid the player from picking a played card.

After the battle is won and a surviving card has been picked, the used goblin cards are moved to the **Pile** face-down. The Pile is sort of like a "graveyard" for played cards. Some goblin cards will allow drawing cards from the Pile to put back in play.

Defeated enemies drop loot. The players may receive in-app currencies, gold or trophies, to be used in the in-app store. There is also a chance to pick additional cards from the Minion deck. The division of loot is handled in the app. It is possible to ping the loot you want for yourself. Any conflicts of interest amongst the players will be resolved by the app. In most cases, there will not be enough loot for every player.

2. B. Events

Event is a route option that differs from a battle. Generally, Events present the players with a challenge. The players are then prompted to vote a single representative amongst them to play one to four cards face-down to tackle the challenge. The chosen player reports the amount of played cards to the app. The app pronounces the fate of the cards in play: the chosen player is faced with either a tragedy (losing all the played cards) or they get a reward (they get to pick a new card or get one of the currencies used in the game). The magnitude of the reward may depend on the number of cards played.

2. C. Store

Behind some route options lies the in-app store. The buying of items takes place in the application. The applicable currencies include gold and trophies (depicted as human ears). Note, that only one currency can be used to pay at a time. You can, however, purchase one item using one currency and another item using the other. At times, some items might be offered at a lowered price. The following items are available in the store:

- **Hire a minion.** Spend 30 gold or 3 trophies to pick a card from the minion deck.
- **Enhanced recruitment.** Spend 40 gold or 4 trophies to see two cards from the minion deck and to keep either one of them.
- **Buy an armour.** Spend 40 gold or 4 trophies to be the survivor in the next battle.
- **Weave your fate.** Spend 40 gold or 4 trophies to re-roll any die at a chosen time.
- **Bribe a goblin.** Spend 60 gold or 6 trophies to check another player's hand and pick a card.
- **Potion of foresight.** Spend 30 gold or 3 trophies to see what lies behind the next three doors.
- **Aggressive investing.** Spend 30 gold for a chance to receive 3 x trophies after the next battle.
- **Greedy investing.** Spend 3 trophies for a chance to receive 3 x gold after the next battle.

3. The end of the game

The game keeps on going until one of the following end conditions is met:

- A player who runs out of cards in their hand loses the game. The losing player reports this to the app by pressing the tombstone icon and may then only participate in the game as a spectator. The other players may continue playing.
- If all the players run out of cards, the game ends in a Game Over.
- If all the other players run out of cards, and only the Sole Survivor remains, then the game ends in Sole Survivor's victory.
- If at least one of the players survives the final foe on the 10th floor, the game ends. The app converts the resources of all surviving players into a neutral end score and the player with the highest score wins. The players' personal goal (the **Main Objective**) affects the score considerably.

Some special cases

- The "disable the feats of all goblins" -ability (The Sole Sidekick and Agent of a Secret Order) may only be cancelled by Goblin Schemer's "**Plan B.** For a round, ignore foe's abilities". In other words, the goblin's feat overrules the enemy's feat.
- Goblin Jester's Power is determined by rolling a d20. The "disable the feats of all goblins" -ability only cancels Jester's feat ("**Discard all played cards** and put them in a Pile, **with the exception of Jester**") meaning the other cards remain in play.

Goblin Slayer-Slayer – Sääntökirjanen (suomeksi)

Pelin perusidea

Goblin Slayer-Slayer on dungeon crawler -genreä mukaileva, mutta asetelman päälaelleen kääntävä hybridimuotoinen strategiakorttipeli. Lisäksi siinä on keskeisessä asemassa elementtejä asymmetrisestä deception-monipelistä ja proseduraalisesta luolastogeneroinnista. Pelin perusideana on johtaa mahdollisimman moni goblin turvaan maan pinnalle, samalla, kun ahnaat “seikkailijat” ryöstävät goblinien pesäluolastoja. Siinä missä perinteisissä roolipeleissä pelaaja aloittaa “luolastoryöminnin” maan pinnalta, ja syvemmälle luolaan edetessään panokset ja vaarat kovenevat, alkaa tämä peli luolaston pimeimmästä sopukasta. Tasoja on yhteensä kymmenen, joista jokainen etenee ylemmäksi kohti maan pintaa. Pelin osia ovat

- 100 kortista koostuva pelikorttipakka,
- mobiilisovellus sekä
- 20-sivuinen noppa eli d20-noppa.

Kortit, eli Minion-kortit, edustavat yksittäisiä goblineita. Jokaisen kortin oikeaan ylänurkkaan on kirjoitettu sen **Power**-arvo, joka ilmaisee kortin vahvuuden taisteluissa ja joissakin muissa haasteissa. Goblinien yhteenlaskettua Poweria verrataan vihollisen (**Foe**) Poweriin taistelun voittajan määrittämiseksi. Goblineilla ja vihollisilla on lisäksi erilaisia kykyjä eli **feateja**, jotka vaikuttavat ratkaisevasti pelin kulkuun. Minion-korttien feateilla on pääasiallinen etuajo-oikeus suhteessa vihollisten ominaisuuksiin, ellei kortti tule poistetuksi pelistä discardin kautta. Jotkut Minion-korttien featit voivat myös toimia goblineita itseään vastaan. Minion-kortin feat ilmenee kortin alaosan tekstistä. Pelaajan tehtävänä on suojella kädessään olevia kortteja, mutta hänen täytyy myös taistelutilanteessa uhrata tilanteeseen sopivia kortteja pöydälle, eli taistelukentälle, kädessä olevien korttien suojelemiseksi. Pelatut kortit muodostavat **Horden**. Toisin sanoen pelaajan on pelattava jokin määrä kortteja edistääkseen vihollisen kukistamista, mutta ei myöskään liikaa turvatakseen oma asemansa.



Kortin **Power**. Ilmaisee kortin vahvuuden. Poweria verrataan vihollisen Poweriin.

Kortin **Class**. Ilmaisee kortin luokan. Joillain luokilla on yhteisvaikutuksia, jotka ilmenevät featista.

Lore-osuus. Peliteknisesti merkityksetön.

Kortin **feat**. Ilmaisee erilaisia taistelutilanteeseen vaikuttavia ominaisuuksia.

Kaikki pelaajat kulkevat joukkona ja neuvottelevat reitin valinnasta. Peli etenee sovelluksen, eli puhelimen, ilmaistessa pelaajille vaihtoehtoisia reittejä, joiden takana piilee erilaisia vihollisia (**Enemy**) sekä haasteita (**Event**). Myös pelinsisäinen kauppa (**Store**) on yksi tällainen vaihtoehto. Reittivaihtoehdot ilmenevät sovellusnäkyssä kolmena vaihtoehtoisena ovena. Pelissä ei ole perinteiseen tapaan vuoroja, vaan pelaajat tekevät siirtonsa samanaikaisesti. Vihollisten ja haasteiden päihittämisestä saatavia palkintoja (**Loot**) voi käyttää erilaisten etuuksien ostamiseen kaupassa, joka tulee luolastossa aika ajoin vastaan. Loot-tyyppejä ovat **kulta (gold)**, irtokorvina kuvatut **metsästysmuistot (trophies)** sekä **lisäkortit**. Sovellus antaa vihjeitä eri ovien takaa piilevän lootin arvosta. **Puhelinsovellus toimii pelissä siis ikään kuin pelinvetäjän roolissa.**

Sanasto

- **Minion-pakka:** Pelipöydällä sijaitseva pakka, josta uusia goblin-kortteja, eli Minion-kortteja, nostetaan käteen. Kortteja on 25 erilaista ja kokonaisuudessaan pakassa kortteja on 100 kappaletta. Jokaisen taistelun jälkeen pakasta nostetaan käteen yksi uusi kortti.
- **Käsi:** Minion-kortit pelaajan kädessä. Peli aloitetaan kahdeksan Minion-kortin kädellä. Jos kädestä loppuvat kortit, päättyy peli tämän pelaajan osalta.
- **Horde:** Minion-kortit, jotka ovat pelissä vihollistaistelun aikana. Jokainen pelaaja pelaa vähintään yhden kortin pöytään kuvapuoli alaspäin jokaisen kierroksen alussa.
- **Power:** Kaikilla Minion-korteilla ja vihollisilla on Power-arvo. Jos Horden yhteenlaskettu Power on yhtä suuri tai suurempi kuin vihollisen, vihollinen päihitetään. Korttien Powerin vaihteluväli on yhdestä kuuteen, lukuun ottamatta korttia, jonka Power määrittyy d20-nopan heitolla.
- **Feat:** Minion-kortin erityiskyky, jolla voi olla vaikutusta taistelun kulkuun. Useimmiten kortin feat luo poikkeuksia joihinkin pelin perussääntöihin. Featit tehostavat monien korttien toimintaa pelikentällä esimerkiksi erilaisten korttiyhdistelmien kautta tai pakottavat poistamaan kortteja pelipöydältä.
 - Vihollisten kyvyt astuvat voimaan yleensä heti sen jälkeen, kun taisteluun pelattavat kortit on käännetty. Jossain tapauksissa Minion-korttien featit

ylikirjoittavat vihollisen kyvyt, jotka ovat ristiriidassa Minion-korttien featien kanssa. Poikkeuksena on “disable the feats of all goblins” -kyky, joka kumoutuu ainoastaan Goblin Schemerin “**Plan B. For a round, ignore foe’s abilities**” -kyvyllä.

- **Nopanheitot:** Pelissä heitetään noppaa korteille kahdenlaisissa tapauksissa.
 - “**Odds and evens.**” Kun kortit on käännetty, jotkut kortit (Goblin Impersonator, Goblin Fearmonger, Goblin Artificer, Goblin Catapult ja Goblin Fancypants) saattavat tarjota pelaajille mahdollisuuden heittää d20-noppaa. Ennen nopanheittoa pelaajat veikkaavat joko parillista tai paritonta lukemaa. Nopan lukema määrittää lopputuleman. Oikea veikkaus tuottaa positiivisen vaikutuksen, väärä taas saa aikaan ei-toivottuja seurauksia.
 - **Power-modifierit.** Nopan lukema lisätään Horden Poweriin tietyin ehdoin (Goblin Conjurer ja Goblin Firehazard) tai se tuottaa kokonaisuudessaan yhden kortin Powerin (Goblin Jester). Goblin Conjurerin ja Goblin Firehazardin tapauksessa d20-nopan lukema lisätään Horden Poweriin vain, jos se on pienempi tai yhtä suuri, kuin Horden Power ennen nopanheittoa. Jos ei, feat kääntyy Hordea vastaan päihittäen goblinit.
- **Kierros:** Mikäli taistelun ensimmäinen kierros päättyy viholliselle suotuisasti, käynnistyy taistelun toinen kierros. Aiemman kierroksen kortit säilyvät pelissä, kunnes vihollinen voitetaan, mutta niiden Poweria ja featteja ei lasketa mukaan Hordeen, ellei jokin pelattu kortti toisin ilmaise.
- **Discard:** Vihollinen tai feat saattaa poistaa kortteja taistelukentältä. Discard tapahtuu useimmiten joko ennen tai jälkeen korttien paljastuksen. Poistettuja kortteja ei lasketa mukaan Horden Poweriin eivätkä niiden featit aktivoidu. Poistetut kortit menevät Pile-pakkaan.
- **Sacrifice:** Jotkut kortit tai viholliset vaativat uhrauksia toimiakseen. Uhraus tarkoittaa kortin poistamista ja sen sijoittamista Pile-pakkaan suoraan pelaajan kädestä pelaamatta tai paljastamatta korttia.
- **Pile:** Pelattujen tai pelistä poistettujen korttien “hautausmaa” eli poistopakka. Jos kortit loppuvat Minion-pakasta, Pile-pakka sekoitetaan ja siitä muodostuu uusi Minion-pakka. Minion-pakan tavoin myös poistopakan kortit pidetään pöydällä selkäpuoli ylöspäin.
- **Loot:** Encounterin jälkeen, oli se vihollinen tai Event, pelaajat palkitaan kullalla (gold) ja metsästysmuistoilla (trophies). Niitä voi käyttää sovelluksen kaupassa uusien korttien ja erilaisten etuuksien ostamiseen. Käyttämätön kulta ja metsästysmuistot huomioidaan pelin loppupisteytyksessä.
- **Selviytyjät:** Jokaisen taistelun jälkeen pelatuista goblin-korteista jää yksi eloonjäänyt. Sovelluksen arpoma pelaaja valitsee itselleen yhden goblin-kortin pelatuista korteista ja lisää sen käteensä. Kaikki muut pelatut kortit menevät Pile-pakkaan.

Pelin valmistelu

Peli aloitetaan jakamalla kullekin pelaajalle **kahdeksan (8) korttia**. Loput kortit asetetaan pakkana (Minion-pakka) kuvapuoli alaspäin pelaajien viereen. Pelipöydälle jätetään tilaa, johon kortteja pelataan ja johon Minion- ja Pile-pakat sijoitetaan. Sovellus käynnistetään ja jokainen liittyy peliin omalla mobiililaitteellaan. Ennen sovelluksen käynnistämistä varmista kuitenkin, että kaikki pelaajat ovat samassa Wi-Fi-verkossa. Sovelluksen käynnistyttyä pelaajat lisäävät siihen nimensä ja saavat vaihtoehdon joko liittyä peliin tai hostata sen. Kun kaikki pelaajat näkyvät sovelluksen odotushuoneessa, voivat he painaa “Ready”-painiketta edetäkseen.

Sovellus arpoo kullekin pelaajalle salaisen roolin, **Main Objectiven**, josta ilmenee kunkin yksittäisen pelaajan henkilökohtainen tavoite. Tavoitteita ovat:

- **Treasure Hoarder.** Kerää niin paljon kultaa, kuin pystyt! (Kaksinkertaiset pisteet kerätyistä kullasta pelin päätteeksi.)
- **Manslayer.** Sivalla vihollisia ja kerää korvat! (Kaksinkertaiset pisteet ihmiskorvista pelin päätteeksi.)
- **Caretaker.** Pelasta niin monta goblinia, kuin pystyt! (Kaksinkertaiset pisteet kädessä olevista korteista pelin päätteeksi.)
- **Sole Survivor.** Sabotoi muiden peliä ja ole viimeinen eloonjäänyt! (Ei lisäpisteitä, vaan silkkaa kaaosta!)

Eri päämäärät kannustavat pelaajaa satsaamaan eri resursseihin. Huomaa kuitenkin, että useammalla pelaajalla voi olla sama päämäärä. Tätä **päämäärää ei ole tarkoitus paljastaa muille pelaajille**. Peli edellyttää yhteistyötä, mutta pelaajien on tarkoitus pyrkiä edistämään henkilökohtaisia päämääriään muiden arvaamatta tätä.

Vuoron aikana

Pelin vaiheita ovat: reitin valinta, encounter (Enemy, Event, Store) ja aarteiden jako. **Pelaajat tekevät siirtonsa samanaikaisesti.** Sovelluksen ilmaisema vaara kohdistuu kaikkiin pelaajiin. Pelissä edetään seuraavasti:

1. Reitin valinta

Pelaajat äänestävät reitistä sovelluksessa. Pelaajat voivat keskustella yhteisesti siitä, mikä reitti sovelluksesta valitaan. Reittivaihtoehdot vihjaavat haasteista saatavien palkintojen arvosta. Pyri olemaan paljastamatta päämäärääsi muille pelaajille. Äänestyksen aikaraja on 35 sekuntia, mutta peli etenee, kun kaikki pelaajat ovat äänestäneet. Huomaa, että äänestys on anonyymi. Tasatilanteessa sovellus arpoo reitin.

2. A. Taistelu eli Enemy

Vihollisia on kolmea vaikeusastetta. **Formidable Foe** on näistä alin. Formidable Foe on niin sanottu perusvihollinen, jonka Power ei ole järisyttävä, mutta jonka erityisominaisuudet voivat tuottaa pelaajille päänsäivää. **Mighty Foe** taas on keskivaikeusastetta edustava vihollinen, jonka Power on huomattava. Lisäksi vihollinen saa uusia erityisominaisuuksia taistelun toisella kierroksella, mikäli pelaajat eivät päihitä sitä ensimmäisen yrityksen aikana. Vaikein vihollistyyppi on **Fabled Foe**, joka vertautuu boss-taisteluun valtavan Powerinsa kautta. Vihollistyyppi saa lisäksi uusia ominaisuuksia Mighty Foen tavoin toisella ja myös kolmannella kierroksella. Vihollisen päihittäminen edellyttää pelaajilta taktikointia vihollisen heikkouksien ja korttien pelijärjestyksen suhteen.

Pelaajat voivat neuvotella taistelutilanteessa käytettävästä strategiasta. He voivat puhua totta tai hämätä kanssapelaajia omia tavoitteitaan edistääkseen. Kukin pelaaja valikoi kädestään aina **vähintään yhden pelattavan kortin** ja asettaa sen kuvapuoli alaspäin taistelukentälle. Pelatut kortit sekoitetaan ja paljastetaan. Pelatut kortit muodostavat niin sanotun **Horden**. Sekä vihollisen että kunkin Minion-kortin ominaisuudet huomioidaan, joitakin kortteja saatetaan poistaa pelistä ja lopuksi Minion-korttien Power lasketaan yhteen. Vain Horden yhteenlasketulla Powerilla on merkitystä vihollisen kukistamisen kannalta. Featit vaikuttavat lopputulemaan olennaisesti.

Jos pelattujen korttien yhteenlaskettu Power on suurempi tai yhtä suuri kuin vihollisen Power, taistelu voitetaan. Jos taas Horden yhteenlaskettu Power on vihollisen Poweria pienempi, taistelu häviää ja se siirtyy seuraavalle kierrokselle. Pelaajat kirjaavat taistelun lopputuleman sovellukseen painamalla joko Victory- tai Defeat-painiketta.

Mikäli taistelu hävitään, siirtyy se seuraavalle kierrokselle. Pelaajat siirtävät pelatut kortit sivuun tehdäkseen tilaa seuraavan kierroksen korteille. Pelatut kortit siirretään Pileen vain jos ne poistetaan pelistä tai kun taistelu on voitettu. Pelattuja kortteja saatetaan vielä käyttää seuraavalla kierroksella, jos feat tai kortti sallii niin. Kierroksien kaksi, kolme ja neljä aikana pelataan edelleen aina vähintään yksi kortti, kunnes taistelu on voitettu.

Kun vihollinen on kukistettu, nostaa jokainen pelaaja yhden uuden kortin käteensä Minion-pakasta.

Lisäksi, kun vihollinen on päihitetty, jää Hordesta yksi selviytyjä. **Sovellus arpoo pelaajan, joka saa valita yhden kortin pelattujen korttien joukosta ja lisää sen käteensä.** Huomaa, että joillain korteilla on feat, joka edellyttää juuri sen kortin valikoitumista tässä tilanteessa. Jossain tilanteissa vihollinen tai kortti saattaa estää pelaajaa valitsemasta pelattua korttia.

Kun taistelu on voitettu ja selviytyjä on valinnut kortin, käytetyt goblin-kortit siirretään kuvapuoli alaspäin omaan pinoonsa. Tämä pino, "hautausmaa", on nimeltään **Pile**. Jotkin goblin-kortit mahdollistavat korttien nostamisen Pilestä takaisin peliin.

Kukistetut viholliset pudottavat aarteita eli loottia. Pelaajat saattavat saada pelinsisäistä valuuttaa, kultaa tai metsästysmuistoja eli trophyja, käytettäväksi sovelluksen sisäisessä kaupassa. Uusien korttien nostaminen Minion-pakasta on myös joskus mahdollista. Sovelluksessa pelaajan on mahdollista pingata haluamansa lootin ja neuvotella siitä muiden pelaajien kesken. Sovellus ratkoo mahdolliset ristiriitatilanteet pelaajien kesken. Loottia ei pääsääntöisesti riitä kaikille pelaajille.

2. B. Tapahtuma eli Event

Event on reittivaihtoehto, joka poikkeaa taistelusta suurissa määrin. Yleensä Event esittää pelaajille haasteen. Tähän haasteeseen pelaajat voivat vastata äänestämällä keskuudestaan edustajan, joka joutuu pelaamaan kädestään yhdestä neljään korttia kuvapuoli alaspäin. Pelatut kortit toimivat panoksena, jonka pelaaja ilmoittaa sovellukseen napinpainalluksella. Sovellus ilmoittaa pelattujen korttien kohtalon, joka voi olla joko tragedia (jolloin hän menettää pelaamansa kortit) tai hän saa palkinnon (nostaa uuden kortin tai saa yhtä pelissä käytettävistä valuutoista). Palkinnon suuruus voi kytkeytyä pelattujen korttien lukumäärään.

2. C. Kauppa eli Store

Joidenkin reittivalintojen takaa voi myös paljastua kauppa. Kaupankäynti tapahtuu sovelluksen kautta. Kaupassa käypää valuuttaa ovat kultaa ja metsästysmuistot eli trophyt. Huomaa, että vain yhdellä valuutalla on mahdollista maksaa kerrallaan. Voit kuitenkin maksaa yhden tuotteen kullalla ja toisen metsästysmuistoilla. Kaupassa on mahdollista ostaa seuraavia etuuksia:

- **Hire a minion.** Pelaaja saa oikeuden nostaa pakasta yhden uuden kortin. Hinta 30 kultaa tai 3 metsästysmuistoa.
- **Enhanced recruitment.** Pelaaja saa nostaa pakasta kaksi päällimmäistä korttia ja valita, kumman niistä pitää. Hinta 40 kultaa tai 4 metsästysmuistoa.
- **Buy an armor.** Käyttämällä 40 kultaa or 4 metsästysmuistoa olet automaattisesti seuraavan taistelun selviytyjä.
- **Weave your fate.** Pelaaja saa oikeuden pyöräyttää noppaa uudelleen valitsemanaan hetkenä. Hinta 40 kultaa tai 4 metsästysmuistoa.
- **Bribe a goblin.** Pelaaja saa oikeuden tarkastaa toisen pelaajan kädessä olevat kortit ja valita sieltä yksi haluamansa kortti omaan käteensä. Hinta 60 kultaa tai 6 metsästysmuistoa.

- **Aggressive investing.** Pelaaja saa mahdollisuuden kolminkertaiseen määrään ihmiskorvia seuraavan taistelun päätteeksi. Hinta 30 kultaa.
- **Greedy investing.** Pelaaja saa mahdollisuuden kolminkertaiseen kultaan seuraavan taistelun päätteeksi. Hinta 3 metsästysmuistoa.

3. Pelin päätös

Edellä kuvatut vaiheet jatkuvat, kunnes peli päättyy yhdellä seuraavista tavoista:

- Peli päättyy pelaajan osalta, kun hänen kädestään loppuvat kortit. Tämä ilmoitetaan sovellukseen painamalla hautakivi-painiketta. Hän voi jatkaa vain katsojana. Muut pelaajat jatkavat peliä.
- Jos kaikkien pelaajien kortit loppuvat, päättyy peli Game Overiin.
- Jos kaikilta muilta pelaajilta loppuvat kortit, paitsi pelaajalta, jonka rooli on Sole Survivor, peli päättyy Sole Survivorin voittoon.
- Jos ainakin yksi pelaaja selviytyy pelin kymmenennelle tasolle ja viimeiseen viholliseen saakka, peli päättyy, kun tämä vihollinen on voitettu. Sovellus muuntaa eri resurssit neutraaleiksi loppupisteiksi ja voittaja määrittyy tämän pisteytyksen kautta (eniten pisteitä omaava pelaaja voittaa). Pelaajan henkilökohtainen päämäärä eli Main Objective vaikuttaa tloppupisteytykseen keskeisesti.

Joitain erikoistapauksia

- Goblin Schemerin kyky "**Plan B.** For a round, ignore foe's abilities" ylikirjoittaa "disable the feats of all goblins" -kyvyn (joka on vihollisilla The Sole Sidekick ja Agent of a Secret Order).
- Goblin Jesterin Power määrittyy d20-nopan lukemalla. "Disable the feats of all goblins" -kyky kumoaa ainoastaan Jesterin featin ("**Discard all played cards** and put them to the Pile, **with the exception of Jester**"), eli muut goblin-kortit pysyvät tällöin pelissä.