

# Monstrum

FRANKENSTEINOVÍ DĚDICOVÉ



## Varianta Igor: PRO ZKRÁCENÍ HERNÍ DOBY

### ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ

Hru připravte podle běžných pravidel, ale kroky 7 a 8 (balíček lidskosti / událostí) nahraďte těmito:

- Z balíčku karet lidskosti odstraňte 2 ze 3 karet **Pomoc Kapitánu Waltonovi**, potom dokončete krok 7 podle návodu.
- Náhodně vyberte 4 karty událostí a 4 karty setkání a zamíchejte je. Budou tvořit balíček událostí. Potom navrch balíčku přidejte další 1 náhodně vybranou kartu událostí. Zakryjte balíček událostí titulní kartou událostí a položte balíček na herní desku událostí. Poblíž umístěte značky událostí.


Až hru připravíte, upravte ještě následující:

- Každý hráč dostane 2 leidenské láhve nabitou stranou nahoru. 
- Každý hráč dostane 1 nohu (kůží nahoru) a 1 ruku (svaly nahoru) a umístí je na svůj stůl.
- Nastavte pověst každého hráče na značku 4 (u Tanaky na 6) a odbornost na 5 (u Marie na 6).
- Na dráhu příběhu umístěte 4 policejní odznaky tak, aby zakrývaly kola 2, 6, 9 a 12. Tato kola se vynechají. 

### ZMĚNY V PRAVIDLECH

#### FÁZE UDÁLOSTÍ / PŘÍPRAVNÁ FÁZE

- Kola s policejními odznaky se vynechají a přitom se vždy během přípravné fáze automaticky koná poprava. První hráč si na začátku každého nového kola vezme kartu událostí jako doposud, ale případné ikony popravy si nevšímá.

 Poprava se nyní koná pouze při vynechání kola.

#### PŘÍKLAD

Na konci 1. kola se Kapitán přesune na 3. kolo a 2. kolo (které je zakryté policejním odznakem) přitom mine. Vezměte si kartu událostí a zahrajte ji jako normálně. Také se však koná poprava, bez ohledu na to, zda na kartě ikona popravy je, či nikoliv.

**Poznámka:** Jestliže po zahrání karty **Pomoc Kapitánu Waltonovi** Kapitán během fáze města vynechané kolo mine, neberou se žádné nové karty událostí ani se nekoná poprava.

#### FÁZE MĚSTA

- Když si hráč kupuje led, musí ho umístit tající stranou nahoru. Teď mu vydrží jen 1 kolo místo 2.
- Když hráčův vědec nabíjí v laboratoři leidenské láhve, může nabít 4 láhve místo 3.



#### LABORATORNÍ FÁZE – PŘEPNUTÍ VYPÍNAČE



- Nabité leidenské láhve je možné použít k opětovnému hodu kostkami. Poté, co hráč hodí během přepnutí vypínače kostkami, může využít 1 nabitou leidenskou láhev (pokud ji má k dispozici) a znovu hodit libovolným počtem kostek. Tento postup lze opakovat s každou nabitou leidenskou láhví, která mu zbývá. Docílí tím stejného zmírnění účinku kostek, jako kdyby zahrál své karty bádání.

#### PŘÍKLAD


Hráč A má 4 nabité leidenské láhve (nejvyšší možný počet). Stejně jako předtím si může vybrat, jestli 1 otočí nenabitou stranou nahoru a hodí 2 kostkami.

Teď však může za každou zbývající nabitou leidenskou láhev, kterou má k dispozici, hodit 1 nebo oběma kostkami znovu, tedy až 3krát.




Kdyby chtěl hráč A hodit 6 kostkami (otočit 3 leidenské láhve), může využít svoji poslední leidenskou láhev a znovu hodit buď všemi 6 kostkami, nebo libovolným počtem z nich.

- Symbole černého srdce na šedých kostkách mohou fungovat jako značky života. Jestliže hráči padne symbol , může umístit značku  na 1 část netvora. Za každý taktou využitý symbol se přitom jeho lidskost sníží o 1. Jinak může tento hod kostkami ignorovat a žádný postih se ho netýká.

**Poznámka:** Jestliže hráč hraje za postavu Baptista (psychopata), místo lidskosti o 1 se mu snižuje jeho pověst o 2.

- Hráči nemohou umístit značku  na hlavu svého netvora, dokud nedokončí a neoživí všech 5 ostatních částí netvora. Hlavu musí oživit až naposled. Získají za ni dvojnásobek bodů.

#### BODOVÁNÍ NA KONCI HRY – ZNAČKY ŽIVOTA

- Nevšímejte si počtu vítězných bodů za značky  na kartě anatomie. Místo toho získáte 5 bodů za každou značku  na jakékoli části netvora kromě hlavy. Za značku  na hlavě získáte 10 bodů.

|              |    |   |    |   |    |  | Zije na konci hry: |
|--------------|----|---|----|---|----|--|--------------------|
| Hlava        | 18 |  | 11 | 7 | -2 |  | 10                 |
| Trup         | 15 |  | 10 | 6 | -2 |  | 5                  |
| Ruka (každá) | 7  |  | 6  | 3 | -1 |  | 5                  |
| Noha (každá) | 10 |  | 8  | 4 | -1 |  | 5                  |



Stážením tohoto elektronického materiálu opouští hráč jednoho kópie vytištěné jedné kopie vylučně pro osobní využití. Jednotlivce nesmí materiál chráněný autorskými právy šířit, kopírovat a/nebo jej využívat k reklamním a/nebo komerčním účelům. Není dovoleno materiál chráněný autorskými právy upravit, pozměňovat ani z něj vytvářet odvozená díla bez odkazu na jeho původce.