

MONSTER FACTORY

VE HŘE NAJDETE:



48 dílků s monstry



15 akčních dílků



1 žeton pro začínajícího hráče

Profesor Horrorstein je bordelář a není divu, že má v laboratoři neuvěřitelný nepořádek. Pomůžete mu poskládat monstra zase dohromady? Kdo z vás se popere nejlépe se všemi nástrahami a soupeři?

CÍL HRY

Získat co nejvíce bodů za poskládané příšery.

PŘÍPRAVA HRY

Promíchejte všechny dílky a položte je na stůl lícem dolů. Náhodně vyberte 3 z nich, nedívejte se na ně a odložte je stranou. Tyto dílky do hry nezasáhnou.

ZAČÁTEK HRY

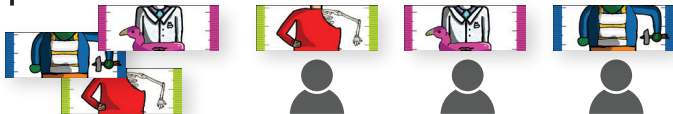
Začínající hráč z hromádky otočí tolik dílků, kolik je hráčů. Jeden z dílků si vybere a položí si ho před sebe. Když jde o část příšerky, může s tímto dílkem během hry pohnout už jen za pomoci akčního dílku, jinak zůstane dílek na stejném místě až do konce hry.

Teď si bere dílek další hráč po směru hodinových ručiček. Opět si položí dílek před sebe a stejně tak další hráči. Kolo končí, když se rozeberou všechny otočené dílky.

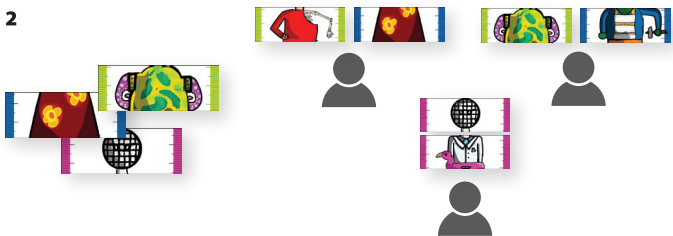
PŘÍKLAD

Hrají 3 hráči, začíná Klárka. Otočí 3 dílky a rovnou si jeden vezme. Když si vezmou po dílku i další hráči, kolo končí. Další kolo začíná Ondra, zase otočí 3 dílky, jeden si vybere, další si vezme Štěpánka a poslední Klárka. Další kolo začíná Štěpánka...

1



2



PRŮBĚH HRY

Další kolo začíná hráč po levici. Abyste měli ve hře přehled, můžete použít kartu začínajícího hráče, kterou si vždy na konci kola hráči předají.

Další kola probíhají stejně. Začínající hráč otočí dílky, vybere si jako první, umístí dílek atd. Když je hráč na řadě a má možnost vzít si dílek, tak musí.

PRAVIDLA PRO SKLÁDÁNÍ PŘÍŠER

Abyste na konci hry dostali za příšeru body, musí být kompletní, musí mít hlavu, tělo i nohy. Když si vezmete dílek s částí příšerky, můžete se rozhodnout, kam ho položíte. Buď ho připojíte k už položenému dílku, nebo si začnete skládat novou příšeru. Můžete si rozestavět tolik příšer, kolik chcete, ale pozor! Na konci hry dostanete body jen za dokončené příšery. Při skládání dejte pozor i na barvy (viz bodování).

AKČNÍ DÍLKY

Místo dílku s příšerou si můžete vzít i akční dílek. Ten můžete zahrát kdykoliv a pouze během svého tahu (klidně ihned). Akčních dílků můžete během svého tahu zahrát i víc. Po zahrání akčního dílku ho odhodte na odhazovací balíček.



Ve svém tahu si můžete vzít 2 dílky místo jednoho. Na někoho dílek nezbude. Smůla.



Můžete prohodit jakékoliv 2 vyložené dílky na hrací ploše, včetně akčních dílků nebo dílků soupeřů. Nebo můžete přesunout jeden svůj dílek. Když měníte jinou část monstra se soupeřem (třeba hlavu za nohy), může si soupeř umístit vyměněný dílek podle svého uvážení.



Na konci hry si připočtete 3 body



Na konci hry si odečtete 2 body



Zlatý dílek můžete použít místo jakékoliv části příšery, počítá se jako originální kousek.



Na konci hry máte poslední slovo a můžete zahrát akční dílky, které vám zbyly.



Vyberte jakýkoliv dílek ve hře (vyložený dílek, svůj nebo soupeřův, může být i akční dílek) a dejte ho na odhazovací balíček.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

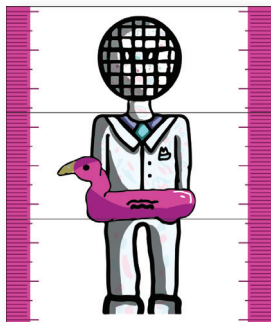
Hra končí, když už nejsou žádné dílky k rozebrání. Body dostáváte za každou kompletní příšeru.

9 BODŮ – když má všechny své původní části

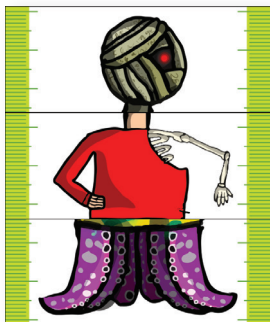
6 BODŮ – když má jiné části, ale stejnou barvu okrajů kartiček

3 BODY – když je zpatlaná z různých částí (nemusí být stejná barva)

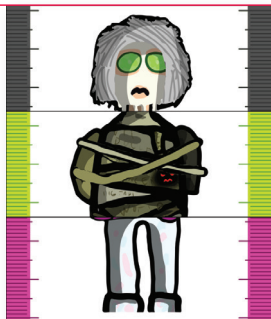
Za každý dílek nedokončených příšer si odečtete 1 bod, přičtete a odečtete body z akčních dílků a máte výsledek.



9 BODŮ (původní)



6 BODŮ (stejná barva)



3 BODY (celá příšera)



-2 BODY (nekompletní)

HRAJETE VE DVOU?

Vyložte vždy 4 karty. Začínající hráč si bere jednu kartu, druhý hráč si vezme 2 karty a první si bere zbývající dílek.