

BIG MONSTER





BIG MONSTER



PLANETA OBŘÍCH MONSTER VÁS VITÁ!

💡 Dimitri Perrier ✍️ Ivan Nikulin

Ve hře **Big Monster** se vydáte na průzkum neznámé, životem překypující planety, na které budete objevovat podivná monstra a vzácné krystaly, ale také soupeřit s ostatními průzkumníky v plnění úkolů.

KOMPONENTY

- 1 oboustranný kruhový herní plán
- 120 dílků s monstry (6 sad po 20 dílcích)
- 24 dílků mutace
- 12 dílků průzkumníků/loďí
- 38 žetonů bonusů/postihů + 1 žeton zač. hráče
- 4 pomocné dílky
- 1 blok s bodovacími tabulkami

× 20



základní sada



× 20



× 20



× 20



× 20



× 20



PŘEHLED HRY

Big Monster je inovativní draftovací hra, která se hraje na dvě kola. Ta symbolizují dva dny průzkumu neznámé planety. Cílem hry je získat co nejvíce bodů průzkumu (dále jen body). Body se počítají na konci partie, kdy je určen vítěz (případně vítězný tým).

V čem spočívá inovativní draftovací mechanismus?

Poté co si hráč vybere dílek z nabídky, kterou drží v ruce, rychle předá zbývající dílky hráči dle své volby, aby buď pomohl svému spoluhráči (v týmovém módu), nebo aby ztížil situaci svému soupeři.



Doprovodné video ke hře a další informace najdete na boardbros.cz/big-monster

TŘI HERNÍ MÓDY

- **Ve 4 a 6 hráčích** je možné hrát **Big Monster** v týmech po dvou hráčích. V tomto týmovém módu každý hráč vytváří vlastní bodovanou sbírku monster, ale skóre týmu je určeno hodnotou nižšího skóre jednotlivých členů týmu.
- **Ve 3* až 6 hráčích** je možné hrát **Big Monster** v módu všichni proti všem. V tomto módu hraje každý sám za sebe a soupeří s ostatními hráči. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů na konci hry.
- **Ve 2 hráčích** je možné hrát **Big Monster** podle upravených pravidel. Ta naleznete na stránkách 12 a 13.

*Alternativní pravidla pro hru ve 3 hráčích naleznete na str. 14 a 15.

PŘÍPRAVA HRY – PŘÍKLAD HRY 4 HRÁČŮ

Příprava hry je shodná (krom přípravy žetonů bonusů a postihů) pro týmový mód i hru všech proti všem.



4 hromádky po 10 dílcích, připravené pro druhé kolo hry.

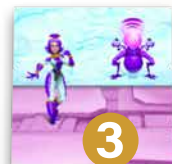


2
strana A



dílky mutace

strana B



dílek průzkumníka

Ve 4 hráčích budete pro hru potřebovat 4 různé sady dílků (po 20), tedy celkem 80 dílků. K povinným dílkům ze sady můžete vzít kterékoli 3 další sady, např. + + + nebo + + + . Zbýlých 40 dílků ze dvou nevyužitých sad vraťte do krabice.

V týmovém módu hráči nejprve dohovorou či losem utvoří týmy. Pak si sednou ke stolu tak, aby hráči jednoho týmu neseděli přímo vedle sebe.

1

Umístěte herní plán doprostřed herní oblasti otočený vzhůru stranou dle zvoleného módu (týmová hra, všichni proti všem). **PŘÍPRAVA ŽETONŮ BONUSŮ A POSTIHŮ** je uvedena na str. 4 a 5.

2

Roztřídte **dílky s mutací** do 4 hromádek dle typu monstra a umístěte je poblíž herního plánu.

3

Každý hráč obdrží dva **dílky průzkumníků**, z nichž si jeden vybere a umístí ho před sebe lícem (tedy stranou s **průzkumníkem**) vzhůru. Tento dílek představuje oblast, kde hráč přistál, a dává mu nějakou speciální schopnost. Dílek, který si nevybral, umístí lícem dolů k hernímu plánu. Tento druhý dílek (zvaný **dílek lodi**) bude v průběhu hry sloužit jako prostor, kam mu budou ostatní hráči předávat dílky pro další tah.



4

Dílky ve hře jsou rozříděny do 6 sad po 20 dílcích, každá sada je označena jiným symbolem na rubu. Při hře 3–6 hráčů použijte dílky z tolika sad, kolik hraje hráčů. **Pozor, sada označená musí být ve hře pokaždé.** Ostatní vyberte dle své volby nebo náhodně. Všechny vybrané dílky před hrou zamíchejte dohromady a ze vzniklé zásoby udělejte hromádky po 10 dílcích na žeton lodi každého hráče.

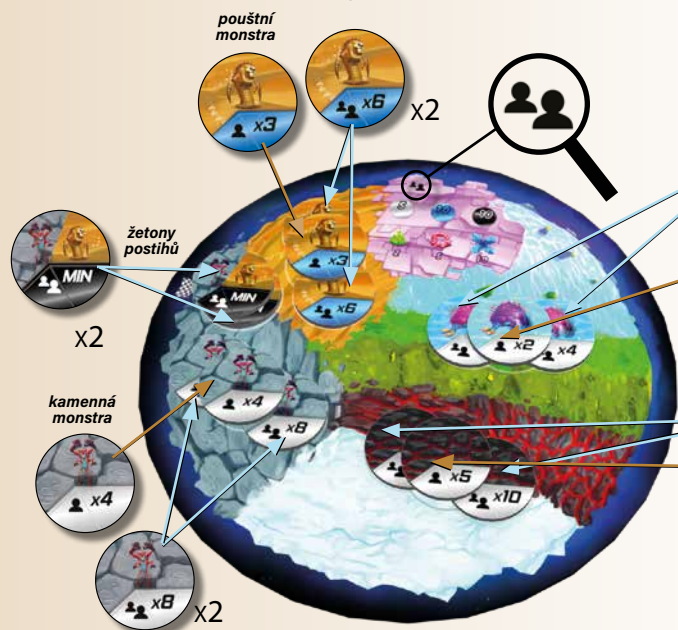
Ve hře 2 hráčů a ve hře 3 hráčů dle alternativních pravidel se příprava dílků liší, viz str. 12–15.

PŘÍPRAVA ŽETONŮ - TÝMOVÝ MÓD (PRO 4 NEBO 6 HRÁČŮ)

Pro každý druh žetonů připravte dvoupatrovou pyramidku.

V prvním patře pyramidky budou dva žetony pro týmový úkol , ve druhém patře žeton pro individuální úkol. 

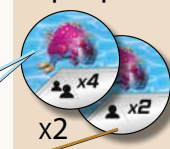
1. Umístěte základní žetony bonusů a postihů.



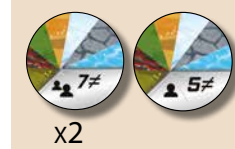
2. Zvolte 2 typy volitelných bonusů.

• Žetony za vodní, travní nebo bažinná monstra

Pro první partii

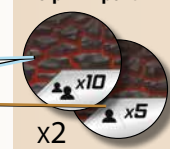


Jiné 2 možnosti (dle vaší volby)

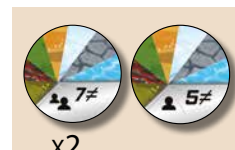
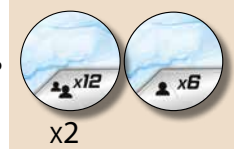


• Žetony za ledová nebo lávová monstra

Pro první partii



Jiné 4 možnosti (dle vaší volby)



PODMÍNKY PRO ZÍSKÁNÍ ŽETONŮ BONUSŮ A POSTIHŮ

Základní žetony

Individuální úkoly 



3 pouštní monstra
10 BODŮ



4 kamenná monstra
5 BODŮ



NEJMÉNĚ pouštních + kamenných monster
-10 BODŮ

Volitelné žetony

Individuální úkoly 



2 dokončená vodní monstra
5 BODŮ



4 bažinná + travní monstra
5 BODŮ

Týmové úkoly 




6 pouštních monster
10 BODŮ



8 kamenných monster
5 BODŮ



NEJMÉNĚ pouštních + kamenných monster
-10 BODŮ

Týmové úkoly 




4 dokončená vodní monstra
5 BODŮ

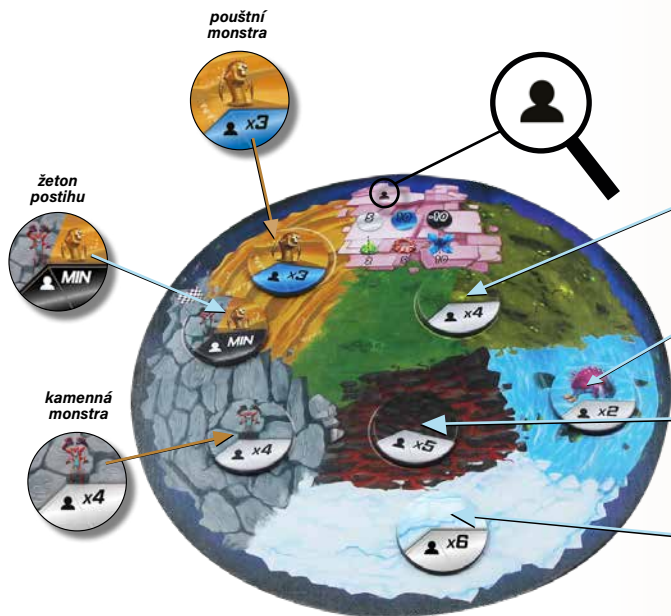


8 bažinných + travních monster
5 BODŮ

PŘÍPRAVA ŽETONŮ - VŠICHNI PROTI VŠEM (PRO 3 AŽ 6 HRÁČŮ)

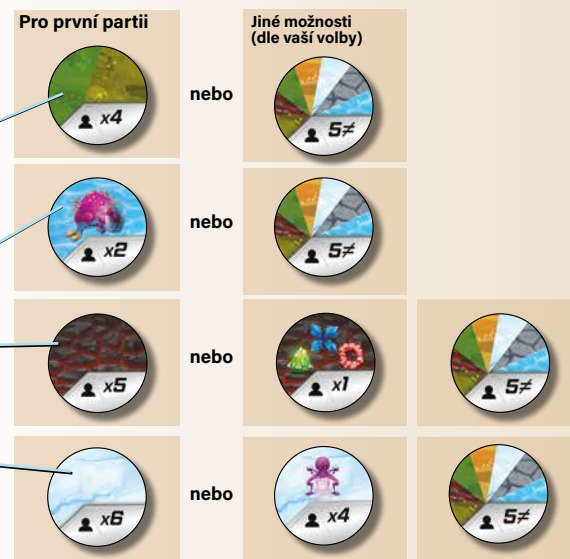
Umístěte celkem 7 druhů individuálních žetonů bonusů a postihů. 

1. Umístěte základní žetony bonusů a postihů.

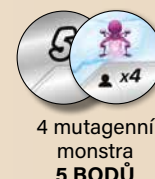
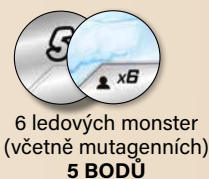
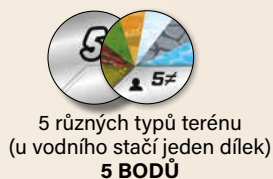


2. Vyberte si 4 typy volitelných žetonů bonusů.

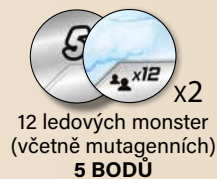
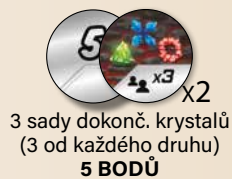
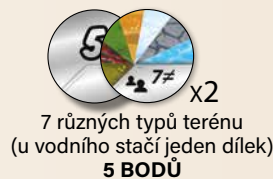
• Žetony za vodní, travní, bažinná, ledová a lávová monstra.




Volitelné žetony



Individuální úkoly 



Týmové úkoly 

PRŮBĚH HRY

Hra **Big Monster** se hraje na 2 kola. Každé kolo sestává z 9 tahů.

PRŮBĚH TAHU:

1. Vyber si 1 dílek z dílků v ruce.



2. Předej zbývající dílky hráči dle své volby.



3. Přilož vybraný dílek do své herní oblasti a ověř, zda jsi nesplnil podmínky zisku některého žetonu bonusu.



- **Jakmile dá vybraný hráč povel**, vezmou si všichni hráči do ruky hromádku dílků, která je v dané chvíli na jejich lodi. Dílky si prohlédnou, jeden z nich si vezmou a položí jej před sebe lícem dolů. Poté co nejrychleji položí všechny zbývající dílky na volnou loď jiného hráče dle své volby (nelze položit dílky na loď, na které již leží jiná hromádka).
- Hráč nesmí položit dílky na svoji vlastní loď, pokud to není poslední možnost, která mu zbývá – tedy všechny ostatní lodě jsou již obsazené. (Výjimka: schopnost průzkumnice v bíločerném obleku umožňuje kdykoliv položit dílky na svoji vlastní loď.)
- Jakmile všichni hráči předali zbývající dílky, otočí všichni hráči dílek, který si vybrali v daném tahu, a umístí ho do své herní oblasti. Přitom musí dodržet následující pravidla:

✓ Povoleno

Dílky přiléhají k dílkům, které už na stole leží, krátkou nebo dlouhou stranou dílku tak, aby byla zachována jejich orientace směrem k hráči.



✗ Zakázáno

Dílky nesmí ležet vzhůru nohama či být otočené o 90° a musí přiléhat k dílkům, které už na stole leží.



- Dílek musí přiléhat stranou (nikoli pouze rohem) k dílku, který už na stole leží, nebo k **dítku průzkumníka**.
- Dílek musí být umístěn **se správnou orientací** (monstra musí z pohledu daného hráče stát na nohou).
- Dílek lze umístit, i když tím **není dokončen přiléhající krystal** (dokončovat krystaly je výhodné, ne povinné).
- Všechny dílky mohou **sousedit s jakýmkoliv jiným dílkem** (nezávisle na typu monstra).
- Poté, co je umístěn, **nesmí žádný dílek až do konce hry změnit svoji polohu**.
- **Když je nestabilní ledové monstrum správně připojeno k mutujícím paprskům mutagenního monstra, okamžitě zmutuje.** Hráč si vezme odpovídající dílek mutace a položí ho na dílek s původním ledovým monstrem (stranou A). Některá monstra mohou zmutovat dvakrát, když se tak stane, otočte dílek s mutací na druhou stranu (strana B).

ZISK ŽETONŮ BONUSŮ - TÝMOVÉ A INDIVIDUÁLNÍ ÚKOLY

Jakmile v každém tahu všichni umístí svoje dílky, je potřeba zkontrolovat, **zda jeden nebo více hráčů nesplnili** některou z podmínek, jež by jim zajistily žeton bonusu! Žetony lze získávat za splněné úkoly.



Hráč musí pro získání žetonu splnit podmínky úkolu sám tak, že má odpovídající dílky ve své herní oblasti.



Úkol

4 kamenná monstra

Kdo musí úkol splnit?

Jeden hráč (sám za sebe).

Jakmile hráč splní podmínky úkolu, okamžitě obdrží žeton bonusu.



Tým musí pro získání žetonů splnit podmínky úkolu společně, umístěné dílky obou hráčů v týmu se pro tento účel sčítají.



Úkol

8 kamenných monster

Kdo musí úkol splnit?

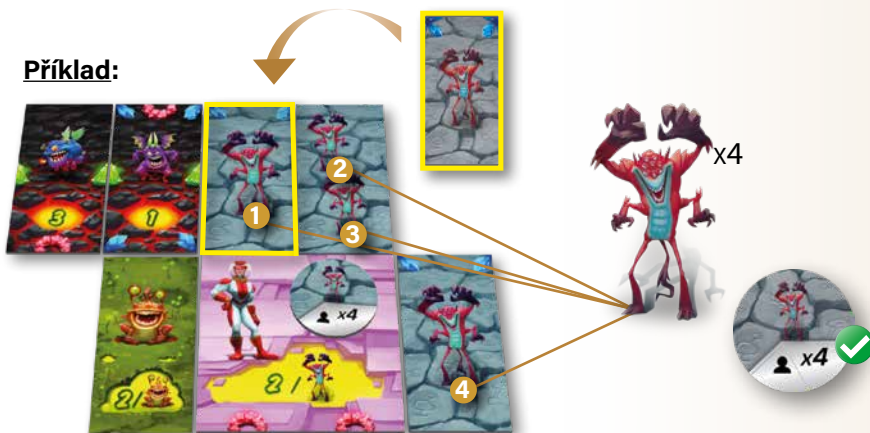
Hráči jednoho týmu společně (jejich monstra se sčítají).

OBA členové týmu získají po 1 žetonu bonusu bez ohledu na to, jak moc který přispěl ke splnění společného úkolu.

Všechny žetony mají stejnou hodnotu (5 bodů), kromě bonusu za pouštní monstra (10 bodů) a postihu (-10 bodů).

Pokud ve stejném tahu splní podmínky pro získání žetonu bonusu více hráčů, všichni získají stejný žeton (použijte žetony navíc stejné hodnoty jako ten, který byl právě získán). To platí pro individuální i týmovou hru (tedy hráči všech týmů, které splnily podmínky, získají odpovídající žetony).

Příklad:



V šestém tahu umístí Nikol dílek s kamenným monstrem. Splní tím podmínku 4 kamenných monster a okamžitě obdrží žeton bonusu za to, že splnila individuální úkol.

KONEC KOLA

Na konci prvního kola má každý z hráčů před sebou umístěných 9 dílků s monstry a případné žeton/y bonusu za **individuální a/nebo týmové úkoly**.

Před začátkem druhého kola každý hráč odhodí svůj poslední nepoužitý dílek (lícem dolů). Každý hráč obdrží novou hromádku 10 dílků na svoji loď. Druhé kolo probíhá stejně jako první.

KONEC HRY

Na konci druhého kola má každý z hráčů před sebou 18 dílků s monstry a případné žetony za individuální a/nebo týmové úkoly.

- Při hře **všech proti všem** sečte každý hráč svoje pouštní a kamenná monstra. Hráč s nejnižším součtem těchto typů monster dostane žeton postihu (−10 bodů). V případě remízy dostanou žeton všichni remizující hráči. Pokud mají stejný součet úplně všichni hráči, nedostane žeton postihu nikdo.
- V **týmovém módu** sečtou členové jednotlivých týmů svoje pouštní a kamenná monstra. Žetony postihu (−10 bodů) dostanou všichni členové týmu s nejnižším součtem těchto typů monster. V případě remízy dostanou žeton všichni hráči z remizujících týmů. Pokud mají stejný součet úplně všechny týmy, nedostane žeton postihu nikdo.

všichni proti všem



týmový mód



x2

Poté přejděte k závěrečnému bodování.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Postupně sečtěte body průzkumu jednotlivých hráčů a zapište je do bodovací tabulky.

- Při hře **všech proti všem** vítězí hráč s nejvíce body. V případě remízy vítězí hráč, který má více bodů za vodní monstra. Pokud remíza trvá, hráči se o vítězství dělí.
- V **týmovém módu je výsledkem týmu nižší ze skóre obou hráčů**. Tým s nejvíce body vítězí. V případě remízy rozhoduje vyšší ze skóre obou hráčů. Pokud remíza trvá, vítězí tým, který má více bodů za vodní monstra.

						
						
						
						
						
						
						
						
						
Σ						
						

Jméno hráče

Body za nestabilní/zmutovaná monstra

Body za vodní monstra

Body za lávová monstra

Body za travní monstra

Body za bažinná monstra

Body za krystaly



Body za dílek průzkumníka

Body za žetony bonusů a postihu



SOUČET BODŮ

Výsledné skóre týmu

Počítá se pouze nižší ze skóre obou hráčů!

Příklad při hře 6 hráčů (týmový mód):

V týmu A má Tonda skóre 76 bodů a Samuel 126 bodů.

V týmu B má Nikol skóre 93 bodů a Kryštof 94 bodů.

Nakonec, v týmu C má Šárka 83 bodů a Petra 88 bodů.

Protože se počítá pouze nižší ze skóre obou hráčů, vítězí tým B se skóre 93 bodů, druhý je tým C s 83 body a třetí tým A s pouhými 76 body.

VOLITELNÉ PRAVILO



Když nemá hráč komu předat zbývající dílky a musí položit dílky na svoji loď, vezme si žeton **loudavého monstra**. Pokud tak musí v rámci kola učinit jiný hráč, putuje žeton loudavého monstra k němu. Na konci každého kola žeton otočte, aktuálnímu vlastníkovvi přinese na konci hry −5 bodů.

DÍLKY PRŮZKUMNÍKŮ

Každý průzkumník má speciální schopnost a/nebo má na okrajích dílku části krystalů.



1 BOD za každé nestabilní/zmutované monstrum



Poté, co si vyberete dílek, můžete zbylé dílky položit na svoji vlastní loď (pokud už na ní neleží dílky od jiného hráče).



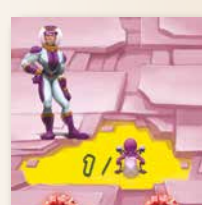
Na konci hry, před přidělením žetonů postihu, si vyberte jeden dílek z odhazovací hromádky a přiložte ho do své herní oblasti.



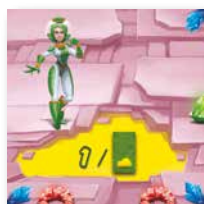
1 BOD za každé lávové monstrum



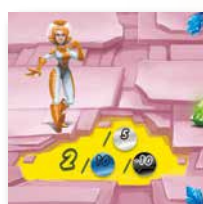
Začíná s jedním mutagenním monstrem (počítá se pro získání bonusů za ledová monstra i 5/7 různých typů terénu).



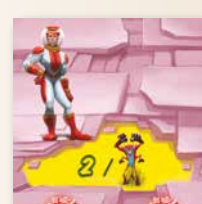
1 BOD za každé mutagenní monstrum.



1 BOD za každé travní monstrum



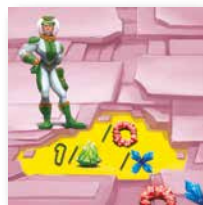
2 BODY za každý žeton bonusu nebo postihu (krom loudavého monstra).



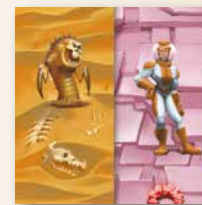
2 BODY za každé kamenné monstrum (NE dílek!).



4 BODY za každé dokončené vodní monstrum



1 BOD za každý dokončený krystal (navíc k bodům, které dávají normálně).



Začíná s jedním pouštním monstrem (počítá se pro získání bonusů za pouštní monstra i 5/7 různých typů terénu).

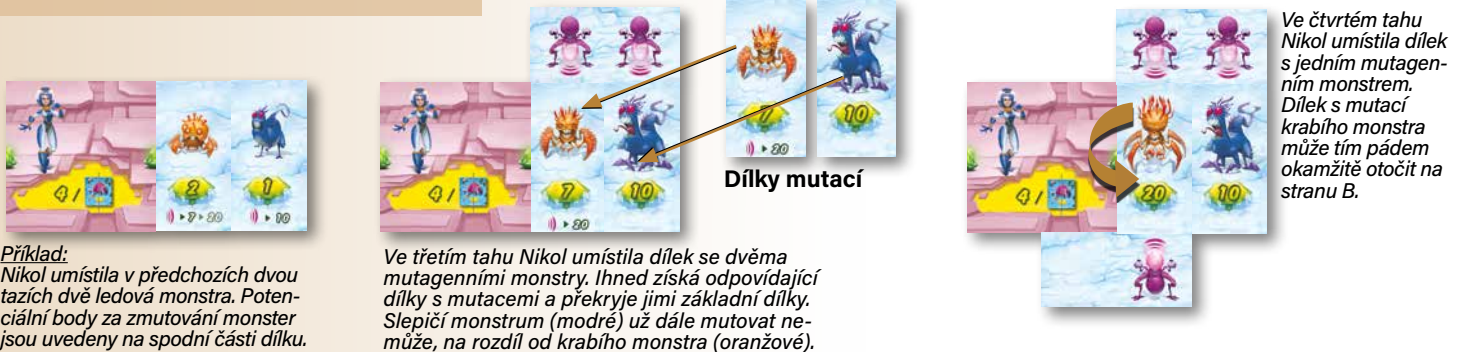
DÍLKY S MONSTRY (7 TYPŮ TERÉNŮ)

1. DÍLKY LEDOVÝCH MONSTER

Na ledu bydlí **nestabilní monstra**, která v základní formě přináší 1, 2, 3 nebo 4 body. Pokud jsou však ozářena paprsky **mutagenního monstra** (které také bydlí na ledu, ale nepřináší vítězné body), mohou zmutovat ve vyšší formu za více bodů. Ve spodní části dílku nestabilního monstra jsou uvedeny body průzkumu, které je možné získat za vyšší formy tohoto monstra.



Pouze nestabilní monstra mohou zmutovat.

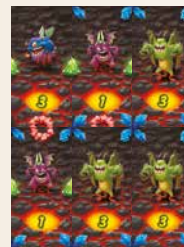
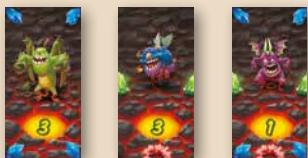


Příklad:
Nikol umístila v předchozích dvou tazích dvě ledová monstra. Potenciální body za zmutování monster jsou uvedeny na spodní části dílku.

Ve třetím tahu Nikol umístila dílek se dvěma mutagenními monstry. Ihned získá odpovídající dílky s mutacemi a překryje jimi základní dílky. Slepičí monstrem (modré) už dále mutovat nemůže, na rozdíl od krabiho monstra (oranžové).

2. DÍLKY LÁVOVÝCH MONSTER

Lávová monstra přináší 1 nebo 3 body a jsou obklopena částmi krystalů. Dokončení krystalů přináší další body.



Příklad:
Tonda vyložil 6 dílků lávových monster. Monstra samotná mu přinesou 14 bodů a dokončené krystaly dalších 17 bodů. Nedokončené krystaly žádné body nepřinášejí.

3. DÍLKY VODNÍCH MONSTER

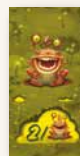
Vodní monstrum je pořádný macek – v originále se mu říká Big Monster a tato hra je podle něj pojmenovaná. K jeho dokončení je třeba umístit dva dílky.



jeden dílek samostatně = 1 bod
dokončené vodní monstrum = 11 bodů

4. DÍLKY BAŽINNÝCH MONSTER

Ve hře je pouze pět dílků bažinných monster. S každým dalším vaším bažinným monstrem jsou VŠECHNA bažinná monstra o 2 body hodnotnější (viz příklad).

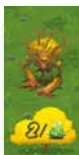


Bodování bažinných monster

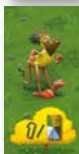
1 dílek = 2 body (2 body za dílek)
2 dílky = 8 bodů (4 body za dílek)
3 dílky = 18 bodů (6 bodů za dílek)
4 dílky = 32 bodů (8 bodů za dílek)
5 dílků = 50 bodů (10 bodů za dílek)

5. DÍLKY TRAVNÍCH MONSTER

Travní monstra přinášejí body na základě toho, jak vaše herní oblast plní jejich podmínky.



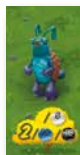
2 body za každý dokončený zelený krystal.



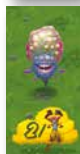
1 bod za každý různý typ terénu. U vodního monstra stačí mít jeden dílek. Růžový dílek průzkumníka se nepočítá.



4 body za každé dokončené vodní monstrum.



2 body za každý žeton bonusu nebo postihu (krom loudavého monstra).



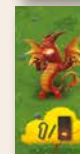
2 body za každé kamenné monstrum (NE dílek!).



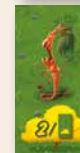
3 body za každý dílek pouštního monstra.



1 bod za každý dokončený krystal.



1 bod za každý dílek lávového monstra.



2 body za každý dílek travního monstra.

6. DÍLKY POUŠTNÍCH MONSTER



Pouštní monstra sama o sobě nepřinášejí žádné body. Umožňují ale hráčům získávat žetony bonusů. Žeton bonusu za pouštní monstra je jako jediný za 10 bodů, zatímco všechny ostatní žetony bonusů přinášejí pouze 5 bodů.

7. DÍLKY KAMENNÝCH MONSTER



Kamenná monstra sama o sobě nepřinášejí žádné body. Umožňují ale hráčům získávat žetony bonusů a dokončovat krystaly.

PŘÍPRAVA HRY PRO 2 HRÁČE

PRVNÍ TAH



díčky s monstry



dílek průzkumníka



dílek průzkumníka

strana A

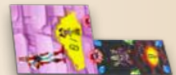


díčky mutace

strana B






DRUHÝ TAH



PRAVIDLA PRO HRU 2 HRÁČŮ

Pokud budete hrát **Big Monster** ve dvou hráčích, můžete se díky blokování konkrétních destiček těšit na větší důraz na strategii a vzájemnou interakci mezi hráči. Ve hře dvou hráčů je použit jiný draftovací mechanismus.

PŘÍPRAVA HRY

1. Vezměte základní sadu dílků se symbolem  a přidejte k ní další 3 sady dle své volby. Těchto 80 dílků zamíchejte a připravte 4 hromádky po 20 dílcích. Vraťte do krabice 2 dílky průzkumníků v bíločerných oblecích a 40 nevyužitých dílků.
2. Doprostřed stolu umístěte herní plán stranou s individuálními úkoly  vzhůru a doplňte žetony bonusů a postihu (viz str. 5). Žetony pro týmové úkoly  vraťte do krabice.
3. Dílky mutace umístěte poblíž herního plánu do 4 hromádek dle typu monstra.
4. Každý hráč obdrží 2 dílky průzkumníků, z nichž si 1 vybere a umístí ho před sebe lícem (stranou s průzkumníkem) vzhůru. Druhý dílek vraťte do krabice.
5. Hru začíná hráč, kterému se naposledy zdálo o monstrech.

PRŮBĚH HRY

Začínající hráč odhalí v prvním tahu **1 dílek z každé hromádky**. Jeden dílek vezme a umístí jej a jeden odstraní ze hry. Jeho soupeř si pak vezme jeden ze zbývajících 2 dílků, umístí jej a poslední dílek odstraní ze hry.

Při umísťování dílků do herní oblasti platí standardní pravidla jako při hře ve více hráčích.

Ve druhém tahu je začínajícím hráčem druhý hráč, odhalí z každé hromádky 2 dílky a vytvoří tak **2 řady po 4 dílcích**. Vybere si jednu řadu, z ní si jeden dílek vezme a jeden odstraní ze hry. Poté si jeho soupeř vezme jeden ze zbývajících dvou dílků z řady, kterou vybral hráč před ním, a zbývajících dílek odstraní ze hry.

Hráči se střídají v roli začínajícího hráče po každém tahu. Na začátku každého tahu jsou odhaleny 4 nové dílky, takže je vždy možné si vybírat ze 2 řad po 4 dílcích (s výjimkou prvního a posledního tahu, kdy jsou na výběr pouze 4 dílky).



Příklad druhého tahu:

Samuel je začínajícím hráčem ve druhém tahu. Má na výběr ze 2 řad po 4 dílcích. Vybere si dílek z řady 1, vezme si pouštní monstra a lávové monstra odstraní ze hry. V tomto tahu má jeho soupeř, Tonda, na výběr ze 2 dílků ledových monster.

Řada 2 zůstane ve hře i v dalším tahu. Začínající hráč je Tonda, odhalí 4 nové dílky a tím vytvoří novou řadu. Nyní si Tonda vybírá opět jednu řadu ze dvou, jeden dílek z ní si vezme a jeden odstraní.

Stejně jako v ostatních herních módech na konci každého tahu zkontrolujte, zda některý hráč nesplnil úkol a nemá nárok na žeton bonusu. Pokud by stejný úkol splnili v jednom tahu oba hráči, obdrží žeton bonusu oba (viz str. 7).

KONEC HRY

Na konci hry má před sebou každý hráč herní oblast se 20 dílky monster. Hráč s nejmenším součtem pouštních a kamenných monster obdrží žeton postihu. V případě remízy žeton nedostává nikdo.

Hráč s nejvíce body vyhrává hru. V případě remízy vítězí hráč, který získal nejvíce bodů za vodní monstra. Pokud i pak remíza trvá, hráči se o vítězství dělí.

PŘÍPRAVA HRY PRO 3 HRÁČE S ALTERNATIVNÍMI PRAVIDLY

PRVNÍ A DRUHÝ TAH



dílky s monstry



dílek průzkumníka



dílek průzkumníka

strana A

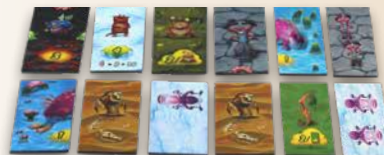


dílky mutace



dílek průzkumníka



DALŠÍ TAHY



strana B



ALTERNATIVNÍ PRAVIDLA PRO HRU 3 HRÁČŮ

1. Zamíchejte všech 120 dílků (ze všech 6 sad) a připravte 6 hromádek po 20 dílcích. Vratte do krabice 2 dílky průzkumníků v bíločerných oblecích.
2. Doprostřed stolu umístěte herní plán stranou s individuálními úkoly  vzhůru a doplňte žetony bonusů a postihu (viz str. 5). Žetony pro týmové úkoly  vraťte do krabice.
3. Dílky mutace umístěte poblíž herního plánu do 4 hromádek dle typu monstra.
4. Každý hráč obdrží 2 dílky průzkumníků, z nichž si 1 vybere a umístí ho před sebe lícem (stranou s průzkumníkem) vzhůru. Druhý dílek vraťte do krabice.
5. Hru začíná hráč, kterému se naposledy zdálo o monstrech.

PRŮBĚH HRY

Začínající hráč **odhalí v prvním tahu 1 dílek z každé hromádky**. Jeden dílek si vezme a jeden odstraní ze hry. Druhý hráč si pak vezme jeden ze zbývajících 4 dílků a jeden odstraní ze hry. Třetí hráč si pak vezme jeden ze zbývajících 2 dílků a poslední zbývajcí dílek odstraní.

Při umísťování dílků do herní oblasti platí standardní pravidla jako při hře ve více hráčích.

Ve druhém tahu je **začínajícím hráčem druhý hráč a odhalí nových 6 dílků**. Druhý tah probíhá stejně jako ten první.

Ve třetím tahu odhalí nový začínající hráč **2 řady po 6 dílcích**. Vybere si jednu řadu, z ní si jeden dílek vezme a jeden odstraní. Poté si další hráč vezme jeden ze zbývajících 4 dílků z řady, kterou vybral hráč před ním, a jeden ze zbývajících dílků odstraní ze hry. Nakonec si vezme jeden dílek třetí hráč a poslední zbývajcí dílek odstraní ze hry.

Hráči se střídají v roli začínajícího hráče po každém tahu. Na začátku každého tahu (s výjimkou prvního, druhého a posledního tahu, kdy je na výběr pouze 6 dílků) je odhaleno 6 nových dílků, takže je možné si vybírat ze 2 řad po 6 dílcích.



Příklad třetího tahu:

Ve třetím tahu je začínajícím hráčem Nikol. Má na výběr ze 2 řad po 6 dílcích.

Vybere si dílek z řady 1, vezme si pouštní monstrem a odstraní ze hry lávové monstrem. Další hráč, Kryštof, si vybere vodní monstrem a odstraní ze hry travní monstrem. Třetí hráč, Ivana, má na výběr mezi bažinným monstrem a ledovým monstrem.


Řada 2 zůstává vyložena. **Kryštof je nyní začínající hráč a odhalí 6 nových dílků**, čímž vytvoří novou řadu. Nyní má na výběr mezi 2 řadami po 6 dílcích.

Stejně jako v ostatních herních módech na konci každého tahu zkontrolujte, zda některý hráč nesplnil úkol a nemá nárok na žeton bonusu. Pokud by stejný úkol splnili v jednom tahu oba hráči, obdrží žeton bonusu oba (viz str. 7).



KONEC HRY

Na konci hry má před sebou každý hráč herní oblast se 20 dílky monster. Hráč s nejmenším součtem pouštních a kamenných monster obdrží žeton postihu. V případě remízy žeton nedostává nikdo.







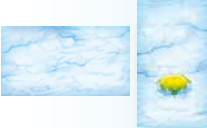
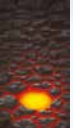


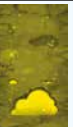


Hráč s nejvíce body vyhrává hru. V případě remízy vítězí hráč, který získal nejvíce bodů za vodní monstra. Pokud i pak remíza trvá, hráči se o vítězství dělí.

- 6 vyvážených sad po 20 dílcích
- 6 různých symbolů na rubu
- sada označená  musí být použita v každé partii



Při hře ve 3–6 hráčích použijte tolik sad dílků, kolik hraje hráčů. Sadu označenou  použít **musíte**, ostatní sady vyberte **libovolně**.
 Při hře dvou hráčů vyberte **4 sady** včetně té označené  (viz str. 13).
 Při hře tří hráčů s alternativními pravidly použijte **všechny dílky** (viz str. 15).




POČET DÍLKŮ

						
	2+0	2+5	2+4	2+5	2+5	2+5
	2	5	5	5	5	5
	4	2	4	2	2	2
	4	2	0	1	1	1
	5	0	0	0	0	0
	1	3	3	3	3	3
	2	1	2	2	2	2
CELKEM	20	20	20	20	20	20

POČET SAD DLE HRÁČŮ

3 		+ 2 libovolné sady
4 		+ 3 libovolné sady
5 		+ 4 libovolné sady
6 	Všechny dílky	

PRAVIDLA PRO 2 HRÁČE A ALTERNATIVNÍ PRO 3

2  viz str. 13		+ 3 libovolné sady
3  viz str. 15	Všechny dílky	