

DĚSI VE VSI

PETR "ILGIR" CHVAL

Přichází průmyslový věk. Pece hutí a komíny továren si podrobily krajinu a těžební stroje se zakously do lesů. Lidé rozryli krajinu, aby jí vyvali rudu a uhlí. V dunění lokomotiv, v oblacích páry a uhevného dýmu, se rozplývá starý věk a vše, co k němu patřilo. Hygienická opatření a nové léky vymítí obávané nemoci, světlo plynových lamp zažene z ulic všechny děsy a přízraky, pro něž již v nové době není místo. Jen venkov bude ještě chvíli odolávat, než si i jej podmaní průmyslová éra se všemi svými vymoženostmi.

Není vhodnější místo, než malá polozapomenutá vesnička uprostřed lesů a močálů, jako útočiště pro sedm děsů ze staré doby. Tyto nestvůry se zde sešly, aby si ve vzájemném zápase vydobyly své místo, na němž se mohou ještě chvíli ukrýt před postupující zkázou. A bude to zápas nelítostný, který dopadne především na nebohé vesničany.

Hráči v této hře představují nestvůry, které mezi sebou zápasí v tom, co jim jde nejlépe: V děsení obyvatel malé vesničky. Ves nabízí celkem šest míst, jež jsou vhodným úkrytem pro přízraky starých časů. Jen ta nestvůra, jež pro sebe vybojuje místo v některém z těchto úkrytů, může demonstrovat svou děsivost na vesničanech.

Hra je určena pro 4 – 6 hráčů, jedna partie trvá 20 – 30 minut.

Komponenty:

Hra obsahuje sedm karet nestvůr a herní plán. Karty jsou dimenzovány tak, aby je bylo možné vložit do obalů pro sběratelské karetní hry a po vystřížení je vhodné je podlepit, aby neprosvitaly. Herní plán je dobré vytisknout na formát A3. Kromě karet a plánu je potřeba po jedné figurce na každého hráče (postačí ty z Člověče, nezlob se!) a jedné desetistěnné kostce na každého hráče. Kostku lze nahradit tužkou a papírem.

Pojmy:

Karet nestvůr je celkem sedm: Můra, Upír, Duch, Holčička, Pejsek, Bludička, Démon. Pro 6 hráčů používáme všechny, pro 4 hráče vyřadíme Démons, pro 5 hráčů záleží na úvaze.

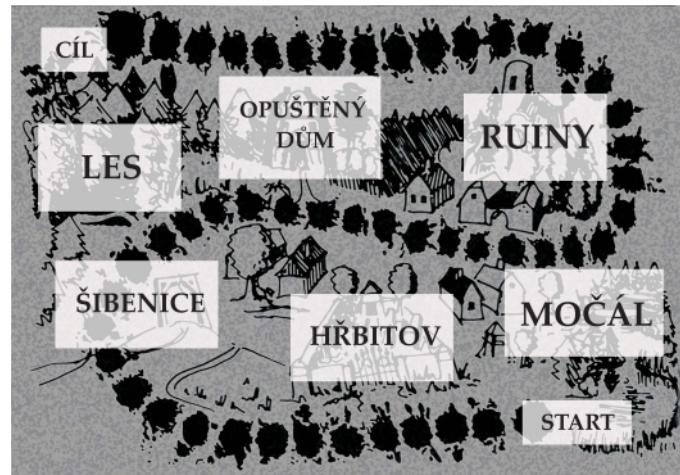
Herní plán obsahuje šest míst, která mohou být obsazena nestvůrami: Les, opuštěný dům, ruiny, šibenice, hřbitov, močál. Každá nestvůra může obsadit dvě z těchto míst.

PŘÍLOHA

Obsazování míst nestvůrami je základem herní strategie.

Kromě toho plán obsahuje počitadlo děsivosti, které začíná u močálu, vede se kolem všech herních míst a končí u lesa. Počitadlo má padesát polí. Každý hráč postupuje svou figurkou po počitadle děsu podle pravidel.

Každý hráč si vede statistiku děsivosti, která se v průběhu hry různě mění. Děsivost může nabývat hodnot od 1 do 10. pro její zobrazení je vhodná desetistenná kostka, která leží před hráčem, ale postačí i papír a tužka.



Cíl hry:

Cílem hry je dosáhnout jako první posledního pole. Hra končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů dosáhne posledního pole (u lesa) na počitadlo děsu.

Příprava hry:

Každý hráč před sebe položí jednu desetistennou kostku tak, aby byla dobře vidět, a nastaví číslo 5. Karty nestvůr se srovnají do balíčku rubem nahoru a položí před začínajícího hráče (určí se dohodou). Každý hráč si vybere jednu figurku a umístí ji na první pole počitadla děsu na herním plánu.

Průběh kola:

Začínající hráč náhodně vyřadí jednu z karet nestvůr a předá ji hráči po své pravici tak, aby ji nikdo neviděl. Potom si (opět skrytě) vybere jednu z karet, a ostatní karty předá hráči po své levici. Ten si také vybere jednu kartu a zbytek pošle dál. To se opakuje až k poslednímu hráči, který má svůj výběr obohacen o kartu vyřazenou hned na počátku. Ve chvíli, kdy mají všichni hráči své karty, odloží se zbývající karty mimo a začíná fáze obsazování míst.

První hráč ukáže svou kartu a obsadí místo podle své úvahy v souladu s pravidly. Poté použije (chce-li) zvláštní schopnost své karty a postoupí svou figurkou na počitadlo děsu. Počet polí postupu se rovná aktuální hodnotě děsivosti. Po něm pokračuje hráč po jeho pravici a tak dále, dokud se všichni nevystřídají.

Zatímco výběr karet probíhá ve směru hodinových ručiček, obsazování míst proti jejich směru. V obou případech však začíná stejný hráč.

Hráč, kterému se nepodaří obsadit žádné místo, v tomto kole nemůže postoupit fi-gurkou na počitadle děsu ani použít zvláštní schopnost karty. Kromě toho jeho děsi-vost klesne o 1.

Nestvůry:

Nyní následuje podrobný seznam nestvůr s popisem jejich schopností a místy, jež mohou obsadit:

Můra (ruiny, hřbitov)

Určí libovolného hráče, kterému klesne děsivost o 1. Hráči Můry děsivost o 1 stoupne. Tu-to schopnost není možné uplat-nit vůči hráči, který má kartu Holcička. Pokud dojde k situ-aci, že hráč Můry nevědomky namíří tuto schopnost proti hráči Holcičky, jenž ještě ne-otočil kartu, ruší se efekt schopnosti ve chvíli, kdy hráč Holcičky otočí kartu.

Hráči Holcičky se tedy děsivost o 1 zvýší a hráči Můry sníží.

Upír (šibenice, ruiny)

Hráč si zvýší svou děsivost o 2.

Duch (opuštěný dům, šibenice)

V následujícím kole si hráč může vzít pořadí ještě před prvním hráčem. Pořadí os-tatních se nemění, pouze posouvá.

Příklad: Pokud hrají hráči A, B, C, D a E, přičemž hráč Ducha je D, bude pořadí v ná-sledujícím kole toto: D, A, B, C, E při výběru karet a D, E, C, B, A při obsazování.

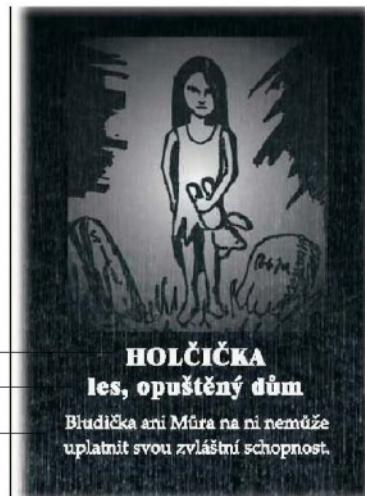
Holcička (les, opuštěný dům)

Hráči Můry a Bludičky vůči ní nemůžou uplatnit zvláštní schopnosti svých karet.

JMÉNO NESTVŮRY

NÁZVY MÍST, KTERÁ MŮZE NESTVŮRA OBSADIT

STRUČNÝ POPIS ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOSTI NESTVŮRY. ÚPLNÝ POPIS JE UVEDEN V PRAVIDLECH.



HOLCIČKA
les, opuštěný dům

Bludička ani Můra na ni nemůže
uplatnit svou zvláštní schopnost.

PŘÍLOHA

Pejsek (močál, les)

Hráč určí libovolné místo (může i to, které právě obsadil). Toto místo bude znehodnoceno. Je neobsaditelné až do té doby, dokud v některém dalším kole (jiný) hráč Pejska neurčí jiné místo. Pokud hráč Pejska neurčí žádné místo, budou obsaditelná všechna. Neobsaditelné místo je vhodné označit nějakým žetonem, který se přesouvá. Hráč Pejska může určit i již obsazené místo, s tím, že efekt znehodnocení se projeví až v dalším kole.

Bludička (hřbitov, močál)

Hráč zpomalí postup libovolného hráče následujícím způsobem: Cílový hráč vrátí svou figurku na počitadle děsu o počet bodů rovný děsivosti hráče Bludičky. Ve svém tahu může postoupit běžným způsobem, ať už hraje před nebo po hráci Bludičky. Tuto schopnost není možné uplatnit vůči hráči, který má kartu Holčička. Pokud dojde k situaci, že hráč Bludičky nevědomky namíří tuto schopnost proti hráci Holčičky, jenž ještě neotočil kartu, ruší se efekt schopnosti ve chvíli, kdy hráč Holčičky otočí kartu. Hráč Holčičky postoupí figurkou o počet bodů rovný děsivosti hráče Bludičky.

Démon

Hráč může obsadit libovolné místo.

Herní strategie spočívá ve vhodném výběru nestvůry v jednotlivých kolech tak, aby hráč dosáhl optimálních výsledků. Obsazování míst také hraje svou roli, protože již dvě nestvůry mohou vhodnou kombinací obsazení zabrat místo nestvůře třetí. Například obsadí-li Upír ruiny a Bludička hřbitov, hráč Můry v tomto kole přijde zkrátka. Je třeba mít stále na paměti, že s výjimkou prvního hráče je možnost výběru z nestvůr nepřímo úměrná možnosti výběru míst k obsazení a podřizovat tomu své rozhodování.

Věřím, že vám tato minideskovka zpestří volný čas.

Poděkování:

K podobě hry přispěly: Freyja, Klárka

Testovali a připomínkovali: Bára, Exter, Frojd, Pavel, Pegas, Víťa



MÚRA ruiny, hřbitov

Získá 1 bod děsivosti, libovolný hráč ztratí 1 bod děsivosti



UPÍR šibenice, ruiny

Získá 2 body děsivosti.



DUCH opuštěný dům, šibenice

V následujícím kole může získat pořadí začínajícího hráče.



HOLČIČKA les, opuštěný dům

Bludička ani Múra na ni nemůže uplatnit svou zvláštní schopnost.



PEJSEK močál, les

Určí libovolné místo. Toto místo bude neobsaditelné, dokud nebude určeno jinak.



BLUDIČKA hřbitov, močál

Vrátí figurku libovolného hráče shodně s vlastním postupem.



DÉMON

Může obsadit libovolné místo.

