

Abominacja

DZIEDZICTWO FRANKENSTEINA

IGOR

Wariant skracający rozgrywkę



Zmiany w przygotowaniu gry

Przygotujcie grę zgodnie z instrukcją do gry podstawowej, wprowadzając poniższe zmiany do punktów 7 i 8 (stos kart człowieczeństwa i stos wydarzeń).

- Odlóżcie losowo 2 z 3 kart „Pomoc dla kapitana Waltona” do pudełka. Następnie postępujcie według instrukcji z punktu 7.
- Dobierzcie losowo 4 karty wydarzeń i 4 karty spotkań, potasujcie je razem i utwórzcie stos wydarzeń. Następnie dobierzcie losowo 1 kolejną kartę wydarzenia i połóżcie ją na wierzchu stosu wydarzeń. Przykryjcie stos wydarzeń specjalną wierzchnią kartą i połóżcie go na planszy wydarzeń. Obok połóżcie znaczniki wydarzeń.

(Zmiany w przygotowaniu obu punktów zostały pogrubione).


Po przygotowaniu gry przeprowadźcie jeszcze następujące kroki:

- Rozdajcie każdemu z graczy po 2 żetony butelek lejdejskich (naładowaną stroną ku górze). 
- Rozdajcie każdemu z graczy po 1 żetonie nogi (stroną obleczonej skórą ku górze) i 1 żetonie ręki (stroną z mięśniami ku górze), które gracze umieszczają na swoich stołach operacyjnych.
- Ustawcie wskaźniki na swoich planszach laboratoriów na wartościach: reputacja – 4 (w przypadku Tanaki – 6), wiedza – 5 (w przypadku Marie – 6).
- Umieśćcie 4 znaczniki policji na torze opowieści, zakrywając nimi pola oznaczające rundy 2, 6, 9 i 12. Pomińcie te rundy podczas rozgrywki. 

Zmiany w zasadach

FAZA WYDARZEŃ/ FAZA PRZYGOTOWANIA

- Rundy oznaczone znacznikami policji są pomijane. Gdy w fazie przygotowania przesuniecie pionek kapitana tak, że przejdzie przez pole pominiętej rundy (ze znacznikiem policji), natychmiast rozegracie egzekucję. Zgodnie z zasadami z gry podstawowej pierwszy gracz dobiera wierzchnią kartę ze stosu wydarzeń na początku każdej nowej rundy, ale ignoruje symbole egzekucji.

 Rozgrywanie egzekucję tylko wtedy, gdy pionek kapitana przejdzie przez pole pominiętej rundy.

PRZYKŁAD

Na koniec rundy 1 przesuwacie pionek kapitana na rundę 3, pomijając rundę 2 (pole ze znacznikiem policji). Pierwszy gracz dobiera kartę wydarzenia i rozgrywa ją według standardowych zasad. Ponadto rozgrywa także egzekucję bez względu na to, czy karta wydarzenia była oznaczona symbolem egzekucji.

Uwaga! Jeśli w wyniku efektu karty „Pomoc dla kapitana Waltona” pionek kapitana przejdzie przez pole pominiętej rundy (ze znacznikiem policji) w fazie miasta, nie dobieracie karty wydarzenia ani nie rozgrywacie egzekucji.

FAZA MIASTA

- Gdy kupujesz blok lodu, połóż żeton częściowo stopioną stroną ku górze. Blok przetrwa teraz tylko 1 rundę (a nie 2).
- Gdy kładziesz naukowca na polu „Naładuj butelki” na swojej planszy laboratorium, odwróć do 4 (a nie 3) swoich żetonów nienaładowanych butelek lejdejskich na naładowaną stronę.






FAZA LABORATORIUM – AKCJA „POCIĄGNIJ DŹWIGNIĘ”

- Możesz używać naładowanych żetonów butelek lejdejskich, aby przerzucić kości. Po rzuceniu kośćmi podczas akcji „Pociągnij dźwignię” odwróć naładowany żeton butelek lejdejskich na nienaładowaną stronę (jeśli taki masz) i przerzuc dowolną liczbę kości, którymi właśnie wykonałeś rzut. Możesz powtórzyć tę czynność wielokrotnie, za każdym razem rozkładając 1 żeton butelek lejdejskich. Te działania możesz łączyć z zagrywaniem kart badań.


PRZYKŁAD

Gracz A ma 4 naładowane żetony butelek lejdejskich (czyli maksymalną dopuszczalną liczbę). Według zasad z gry podstawowej może odwrócić 1 z nich na nienaładowaną stronę i rzucić 2 szarymi kośćmi wstrząsów elektrycznych. Dzięki nowej mechanice może odwracać kolejne żetony na nienaładowaną stronę, aby przerzucić 1 albo 2 kości. Jako że zostały mu 3 żetony, może przerzucić kości 3 razy.

Jeśli jednak gracz A chciałby rzucić 6 kośćmi (odwracając 3 żetony), może odwrócić na nienaładowaną stronę swój ostatni czwarty żeton, aby przerzucić wybrane albo wszystkie 6 kości.

- Symbol serca na szarych kościach wstrząsów elektrycznych jest opcjonalnym aktywatorem ożywienia. Jeśli wyrzucisz , za każdy taki symbol możesz obniżyć swój poziom człowieczeństwa o 1, aby umieścić 1 znacznik ożywienia () na 1 części ciała monstrem. Jeśli się na to nie zdecydujesz, zignoruj ten wynik i nie obniżaj swojego poziomu człowieczeństwa. **Uwaga!** Jeśli grasz Baptiste'em Rousseau (psychopatą), aby skorzystać z tej opcji, musisz obniżyć swój poziom reputacji o 2 zamiast obniżyć poziom człowieczeństwa o 1.
- Nie możesz umieścić znacznika ożywienia () na żetonie głowy swojego monstrem, dopóki nie zbudujesz i nie ożywisz wszystkich pozostałych 5 części jego ciała. Głowę musisz ożywić jako ostatnią – jest warta podwójną liczbę punktów.

Punktowanie końcowe – znaczniki ożywienia

- Zignorujcie punkty ożywienia przyznawane na koniec gry za każdy żeton części ciała ze znacznikiem ożywienia () z tabeli na karcie anatomii. Zamiast tego przyznajcie po 5 punktów za każdy znacznik ożywienia na dowolnej części ciała monstrem z wyjątkiem głowy. Za znacznik ożywienia na głowie monstrem przyznajcie 10 punktów.

							Koniec gry: ożywiona
Głowa	18		11	7	-2	10	
Korpus	15		10	6	-2	5	
Ręka (każda)	7		6	3	-1	5	
Noga (każda)	10		8	4	-1	5	

Niniejsza instrukcja do wariantu „Igor” może być wykorzystywana tylko do prywatnych celów rozrywkowych. Rozpowszechnianie, kopiowanie lub wykorzystywanie materiału chronionego prawem autorskim w celach reklamowych lub komercyjnych jest zakazane. Zabrania się modyfikowania i tworzenia dzieł pochodnych na podstawie tego materiału chronionego prawem autorskim bez wskazywania autora.

© 2019 PLAID HAT GAMES ♦ WWW.PLAIDHATGAMES.COM

Tłumaczenie: Monika Żabicka

Redakcja: zespół Rebel