



MICHAEL SCHACHT

CRAZY CREATURES OF DR. DOOV



TARTALOM

- 52 kártya:
- 48 lökött lénykártya (4 színben)
1-6-ig számozva (minden színből kettő)
- 4 gépkártya (4 színben) mindkét oldalán különböző szimbólumokkal („+” vagy „-”)

BEVEZETŐ

Furcsa zajok szűrődnek ki Végzet doktor kerge kastélyából. Mindenféle színben pompázó füstfelhők csapnak ki kéményéből, és az emberek háborzongató történeteket mesélnek a kastély körüli erdőben látott lökött lényekről. Segíts befejezni Végzet doktor szertelen kísérleteit, hogy megalkothassa a világ legbugygyantabb lökött lényeit!

CÉL

Minden játékos igyekszik megszabadulni összes kártyájától. A kör végén a játékosok kezében maradt kártyáért büntetőpontok járnak. Az lesz a győztes, akinek a játék végén a legkevesebb büntetőpontja van és ő lesz Végzet doktor új tanonca.

A LÉNY KETRECE

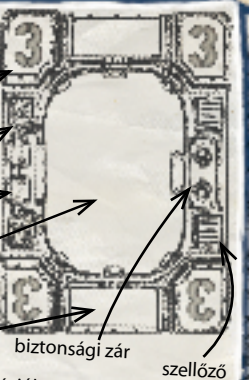
A Lény Sorszáma
1: alacsony biztonsági szint
6: magas biztonsági szint

Nyitó szerkezet

ajtózsánér

Válaszfal
beépített megfigyelő
ablakkal

Vizuális kijelző
egység (VKE) a különleges
információk számára



biztonsági zár

szellőző

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a gépkártyákat egy oszlopba úgy, hogy minden kártyán a „+” jel legyen látható. Keverjétek meg a lények kártyáit. 4 fős játék esetén: osszatok minden játékosnak 10 kártyát. 2 vagy 3 fő esetén: osszatok minden játékosnak 12 kártyát. Minden játékos a kezébe veszi kártyáit anélkül, hogy megmutatná azokat a többi játékosnak.

Helyezetek 8 kártyát képpel lefelé a gépkártyák mellé húzópaklit kialakítva. A többi kimaradt kártyát nem használjuk ebben a körben. Ezeket a kártyákat megnézés nélkül tegyüek félre. Válasszatok egy kezdőjátékost.

A JÁTÉK MENETE

A játék annyi körből fog állni, ahány játékosal játszunk. A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra egymás után. A kezdőjátékos lesz az első. A játékosok saját körükben kijátszanak a kezükből egy kártyát az egyik gép mellé. Ha valaki nem tud kártyát kijátszani, el kell passzolnia a körét. A következő fordulóban megpróbálhat kijátszani egy újabb kártyát.

Kártyák kijátszása

A lénykártyákat képpel felfelé helyezzük le egy pakliba az azonos színű gépkártya mellé.



Ha egy gépen egy „+” szimbólum látható, egy azonos vagy magasabb számú kártyát kell kijátszanunk, mint a gép mellett lévő pakli legfelső lapja.

A BÉGAR

Valami a béka és a csótány között... nem tűnik olyan veszélyesnek, de óvakodjunk a ragacsos nyelvétől és az elektromos villáimaitól!



A MÉHNOCÉROSZ
Maximális erő, korlátozott elme és egy kis gonosz, mérgező bűz hátulról. Minden, ami egy örült doktort boldoggá tehet...

Példa:



A „+” jelű piros gép mellett egy 3-as látható. Erre csak egy piros 3-as, 4-es, 5-ös vagy 6-os lénykártyát játszhatunk ki.



Ha egy gépen egy „-” szimbólum látható, egy azonos vagy alacsonyabb számú kártyát kell kijátszanunk, mint a gép mellett lévő pakli legfelső lapja.

Példa:

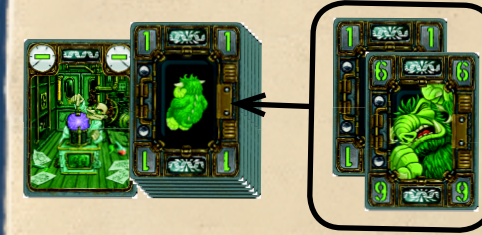


A „-” jelű kék gép mellett egy 3-as látható. Erre csak egy kék 3-as, 2-es vagy 1-es lénykártyát játszhatunk ki.



Az olyan kártyákat, melyeken a „genetikai mutáció” szimbóluma látható, bármikor kijátszhatjuk egy ugyanolyan szimbólumú és színű kártyára. Ebben az esetben nem kell figyelembe vennünk a gépen lévő „+” és a „-” szimbólumot.

Példa:



A zöld gép melletti paklin egy 1-es látható. A tetejére helyezhetünk egy zöld 1-est vagy 6-ost.

Megjegyzés: Egy-egy forduló kezdetén nincsenek lények a gépek mellett. Ilyenkor első lapként bármilyen számozású, a gép színének megfelelő lényt lejátszhatunk.

Azonos számú kártyák kijátszása
Ha egy játékos ugyanolyan számozású lapot játszik ki, mint a paklin lévő előző lap, választania kell:

- Átfordít egy választása szerinti gépet, vagy
- Meg kell jelölnie egy játékost, akinek húznia kell egy kártyát a húzópakliból.

Megjegyzés: Ha a húzópakliból elfogytak a kártyák, a játékosnak át kell fordítania egy választása szerinti gépet.

PONTOZÁS

Ha egy játékos kijátssza kezéből az utolsó kártyáját, a többi játékos még egyszer sorra kerül. Ezután a forduló véget ér. Egy forduló akkor is véget érhet, ha minden játékos passzolt, mert senki sem tudott kártyát kijátszani.

A játékosok minden lénykártyáért, mely a kezükben maradt, 0-2 büntetőpontot kapnak. A büntetőpontok a kártyák tetején láthatóak (az 1-es és 6-os lényeken 0 pont, a 2-es és 5-ös lényeken 1 pont, a 3-as és 4-es lényeken pedig 2 pont).



Ha egy játékosnak nem maradt lénykártya a kezében, 3 ponttal csökkentheti eddig megszerzett büntetőpontjait (Ha egy játékosnak kevesebb, mint 3 pontja van, elveszti összes büntetőpontját).

A pontszámok rögzítése után új fordulót kezdünk, melyet az előző kezdőjátékosról balra ülő játékos fog kezdeni. Keverjétek meg a 48 lénykártyát, és az első kör szabályainak megfelelően osszatok ki a lapokat és készítsétek elő a húzópaklit. A gépeket fordítsátok át a „+” oldalukra.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha lejátszottunk a játékosok számának megfelelő fordulót. A legkevesebb büntetőpontot szerzett játékos lesz a játék győztese.

Fordította és szerkesztette a **Játékmaster Társasjátékbolt** megbízásából: **X-ta**
Lektorálta: **Artax**

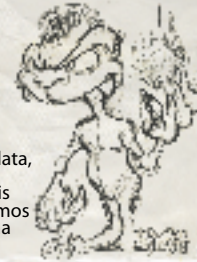
TROLLIFÁNT

Nem hiszel a trollokban? Végzet doktor sem, a tündérmeséket viszont szereti. Megalkotta hát a saját változatát elefánt DNS-ből.



POKOLMACSKA

Így nézett ki az ördög háziállata, ha volt neki. Fiatalkorában egy édes kis kölyök, de felnőttként hajlamos tűzgolyókkal dobálózni, ha mérges.



MINIMALIZÁTOR

Megijedtetél egy kicsit attól, amit teremtettél? Nem probléma, csak addig zsugorítsd cuki méretűre, amíg meg nem nyugszanak az idegeid...



NÖVESZTŐGÉP

Végzet doktor számára közeleg a világalalom napja. Növeljük hát szárnyait a megfelelő méretre!



JÁTÉKTERVEZÉS: Michael Schacht
ILLUSZTRÁCIÓ: Dennis Lohausen
PROJEKTMENEDZSER: Jonny de Vries
SZERKESZTÉS: Jeroen Hollander & Jonny de Vries
© 2012 WHITE GOBLIN GAMES
WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM

