



Fantastate



Kooperativní Fantastát - scénář „Moc myšlenek“

Útoky na některé obludy mají svá omezení. Pokud souboj s obludou prohrájete, může se vám něco mrzutého přihodit...

	Může na něj útočit pouze ten hráč, jehož zbraň zní ze všech hráčů jako ta nejohroživější a nejnejiřivější. Pokud to není jednoznačné, každý hráč skrytí napíše tip hráče, který má nejnejiřivější a nejohroživější zbraň. Pokud se všichni shodnou na jednom hráči, může se tento hráč utkat s pavoukem.
	Může na něj útočit pouze hráč, se zbraní či přítelem, které bychom v reálném světě nenašli (např. surrealistické předměty a pohádkové postavy).
	Může na něj útočit pouze ten hráč, jehož přítel zní ze všech hráčů jako ten nejsilnější a nejsrdnější. Pokud to není jednoznačné, každý hráč skrytí napíše tip hráče, který má nejsilnějšího a nejsrdnějšího přítele. Pokud se všichni shodnou na jednom hráči, může se tento hráč utkat s pavoukem.
	Pokud hráč prohraje. Musí změnit názvy svých zbraní a přátel tak, aby odpovídali použití v horroru (jako důkaz poslouží třeba film či kniha, ve které se daná zbraň či přítel vyskytl). Hráč samozřejmě může zbraň i přítele začít používat, až na její/ho název přijdou spoluhráči.
	Hráči se nepočítají bonusy za sílu. Pokud hráč prohraje. Okamžitě vymyslí další dva názvy svého přítele (či zbraně) na písmenka současněho názvu. Jakmile bude chut zbraň či přítele použít, musí vyslovit všechny tři jeho názvy. Musí si však vzpomenout sám. Spoluhráči tyto názvy nesmí dokud je daná věc ve hře nikdy vyslovit.
	Hráč může na ježibabu zaútočit jen v případě, že pro ni má „dárček“. Vymyslí na jedno písmeno dárček pro Ježibabu, ale vyrobí ho, až na jeho název přijdou spoluhráči.
	Hráč může na ježibabu zaútočit jen s takovou zbraní či přítelem, jejichž název evokuje Sci-Fi. Pokud hráč prohraje, musí odebrat dvě karty.
	Hráč nesmí zaútočit na medúzu s přítelem či zbraní, která má v libovolném slovu svého názvu více jak 5 písmen. Pokud hráč prohraje, musí odebrat dvě karty.
	Na upíra lze zaútočit pouze zbraní s nejsměšnějším názvem ze všech přítomných zbraní. Směšnost zbraně však musí posoudit libovolná třetí nezávislá osoba (třeba někdo na telefonu). Musí jednoznačně říci: „ano to je směšná zbraň“ nebo něco ve stejném smyslu. Lze na něj útočit jen v případě, že všichni hráči mají alespoň tři body.
	Na čerta lze zaútočit jenom s nejzlejšším a nejstrášečnějším přítelem ze všech přátel přítomných hráčů. Zlo přítele se poměří tak, že hráči musí upřímně říci, jestli by se takového „přítele“ báli, kdyby jej potkali na ulici. Stačí jeden hráč, který by se daného přítele upřímně nebál a je to v pytlí... Navíc na něj může zaútočit jen hráč s nejnižším počtem bodů u síly.
	Na draka smí zaútočit jen hráč s přítelem či zbraní, které u spoluhráčů evokují stejné slovo (pocit). Hráč spoluhráčům přednese název zbraně a přítele, které chce na draka použít, nyní každý hráč vymyslí dvě slova, která jim názvy evokují. Tyto slova napíše. Pokud se alespoň dva hráči shodnou na stejných slovech, je zbraň či přítel posvěcena/en k boji s drakem. V opačném případě jsou zničeny.

U z b r u v y o j n r k g w e b u z m o e n a l v w c m i n j a v n
 x k s c a i z m d p k a v c k l i t z a a t o j c v i a o t e d h e w j l v x c e i n j a v n
 i k s c a i z m d p k a v c k l i t z a a t o j c v i a o t e d h e w j l v x c e i n j a v n