

Életre kelt!

Yehuda Berlinger

A 19. század fordulóján szerte Európában űrült tudósok vetélkednek azon, hogy ki képes először életet létrehozni alkímiai úton. Kétes "anatómiai ellátóktól" gyűjtve be az alapanyagot, igába fogva a villámot, csúf szolgálókra támaszkodva igyekeztek összegyűjteni a nyolc testrészt, amelyekkel életre kelthették szörnyszülöttüket.

Sajnálatos módon a helyi parasztok igencsak ügyetlenek és hajlamosak különféle balesetekben meghalni, így az ellátók csak ritkán képesek ép testeket kínálni, általában csak egy-egy testrészt sikerül megszerezniük. A felajánlott testrészt megveheted magadnak, eladhatod egy anatómusnak csekélyke haszonnal, vagy aukcióra bocsáthatod, hogy olcsóbban juss hozzá, vagy épp kifoszd ellenfeleid. Ha igazán szerencsés vagy, egy koporsóhoz jutsz, benne egy nyüzüge írnok testével, amellyel bármely hiányzó testrészt kipótolhatsz; de az is lehet, hogy sötét mesterségedtől megrémült és megundorodott parasztok rohanják le lakhelyed.

Tartalom

60 lapka (6-6 agy, fej, alkar, felkar, láb, talp, torzó, szív, koporsó és lázadó falusiak, mindegyiken egy számmal)
5 paraván
5 munkaasztal, nyolc lapkahellyel
5 segédlet
80 érme

A játék célja

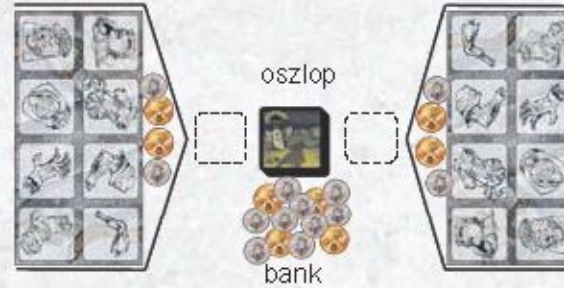
Kezdő: Elsőként összegyűjteni a nyolc különböző testrészt, életre keltve a teremtményt.

Haladó: A legértékesebb gyűjteményt birtokolni, amikor valaki életre kelti teremtményét.

Előkészületek

Mindenki elvesz egy paravánt, és mögé egy munkaasztalt és nyolc érmét. A többi érme az asztal közepére kerül: ez lesz a bank. A lapkákat képpel felfelé megkeverve szintén az asztal közepére kell tenni egy oszlopot alkotva. A paravánok előtt elég helyet kell

hagyni a dobott lapkáknak (temetőeknek).



Játékmenet

Választani kell egy kezdőjátékost. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. A soron lévő játékos e két cselekedet hajtja végre, ebben a sorrendben:

1. Választ egy lapkát.
2. Megveszi, eladja vagy aukcióra bocsátja ezt a lapkát.

Lapkaválasztás

A soron lévő játékos választ egy lapkát. Vagy:

- elfogadja a kétes úriember ajánlatát az által, hogy felfedi az oszlop legfelső lapkáját;
- fizet a kétes úriemberek, hogy az kikeressen neki egy adott testrészt. Ekkor bármelyik temetőből (akár a sajátjából) a legfelső lapkát az asztal közepére rakja. Ehhez összesen be kell adnia annyi lapkát és érmét, amelyek összértéke legalább egyenlő a lapka értékével. A beadott lapkák a saját temető tetejére kerülnek, tetszőleges sorrendben, a beadott érmék pedig a bankba.

Megjegyzés: A fizetségképpen beadott lázadó falusiakat el kell távolítani a játékból, az ilyen lapka nem kerül temetőbe.

A fizetés nagyon drága, hiszen végeredményben dupla fizetést jelent (l. később), de a kívánt lapkát biztosítja, és nem lehet szó lázadó falusiakról.

Vásárlás, eladás, aukcióra bocsátás

Miután a soron lévő játékos felfedte vagy kijelölte a lapkát, három lehetősége van (amennyiben az testrészt vagy koporsó):

Vásárlás: Megveszi a testrészt az ellátótól.

Annyi érmét fizet a bankba, amennyi a lapka értéke. A megvásárolt lapkát paravánja mögé, munkaasztala megfelelő mezőjére rakja. Lehet, hogy aukció útján olcsóbban is hozzájuthatott volna, de ez biztos módszer – nem kell félnie a felüllicitálástól.



Eladás: Eladja a testrészt egy anatómusnak csekély haszonnal.

A lapkát temetője tetejére rakja, és a lapka értékének felét (lefelé kerekítve) megkapja a bankból. Biztos lehet benne, hogy egy ellenfele nem szerzi meg a lapkát, viszont kisebb a haszon, mintha aukcióra bocsátotta volna.



Aukció: Aukcióra bocsátja a testrészt. Ha senki mást nem érdekel, olcsóbban jut hozzá, ha pedig valakit igen, többet kap, mintha eladta volna.

A licitálást ő kezdi (licitájának legalább 1-nek kell lennie), majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek vagy felüllicitálják az utolsó licit, vagy passzolnak. Senki sem licitálhat többet, mint amennyit meg tud fizetni.

Mindenkire csak egyszer kerül sor, és az győz, aki a legmagasabb licit, ő kapja meg a lapkát. Ha az aukciónál győz, a bankba rakja licitját, ha nem, a győztes neki fizet.

A győztes a lapkát munkaasztala megfelelő mezőjére rakja. Aukció révén olcsóbban lehet lapkát szerezni, mint vásárlással, de kockázatos, mert egy ellenfél megszerezheti. Ugyanakkor nagyobb haszonnal lehet áruba bocsátani egy lapkát, mint eladással, azzal a kockázattal, hogy ha senkinek sem kell, az aukcióra bocsátó kénytelen fizetni.



Lázadó falusiak

Ha a játékos ilyen lapkát csap fel, meg kell békítenie a falusiakat: annyi lapkát és érmét kell beadnia, hogy azok összértéke legalábbis elérje a lapka értékét. A beadott lapkák a játékos temetőjébe kerülnek, tetszőleges sorrendben, az érmék pedig a bankba.

Megjegyzés: Ha a játékos lázadó falusiakat ad be, az nem a temetőbe kerül, hanem kikerül a játékból.

A játékos megkapja a felcsapott lázadó falusiakat; jön majd, ha temetőből akar lapkát visszaszerezni, vagy más lázadó falusiakat megbékíteni.

Ezután újra ez a játékos jön!

Megjegyzés: A soron lévő játékos csak egy lázadó falusiakat csaphat fel; ha megint ilyet húzna, a lapkát félre kell tennie, amíg a játékos koporsót vagy testrészt nem csap fel; ezután a félretett lapkát vissza kell keverni az oszlopba.

Ha a játékos képtelen megbékíteni a falusiakat, vagy legértékesebb lapkáját kell beadnia, vagy az összes érméjét (de legalább 1-et). Ekkor nem kapja meg a lázadó falusiak lapkáját, azt el kell távolítani a játékból. Ha se pénze, se lapkája nincs, a lázadó falusiak

lapkáját egyszerűen csak el kell távolítani a játékból.

Munkaasztalok

Ha a játékos megszerez egy testrészlapkát, azt munkaasztala megfelelő mezőjére rakja. Ha egy testrészből újabbat szerez, csak az egyiket tarthatja munkaasztalán; a másikat félre kell tennie, azzal vásárolhat vagy megbékítheti a lázadó falusiakat. A haladó játékban a végső értékelésnél a félretett lapkák nem számítanak. A munkaasztalon lévő lapka bármikor kicserélhető egy félrerakottal.

Megjegyzés: Amikor a játékos lapkát ad be (a temetőből elővételért vagy a lázadó falusiak megbékítésére), a munkaasztaláról is adhat be, miként félrerakott lapkát is.

Koporsók

A koporsók dzsökerék, bármely testrészt helyett felhasználhatók. Egy munkaasztalon több koporsó is lehet. A koporsók bármikor áthelyezhetők egyik mezőről a másikra.

Kifogyó oszlop

Ha elfogy a oszlop, a játékosok temetőiben lévő lapkákat összekeverve új oszlopot kell alkotni. Mindenki megtartja temetőjének legfelső lapkáját – az a lapka még megvásárolható.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor egy játékosnak sikerül összegyűjtenie az összes testrészt, és felkiált, hogy "Életre kelt!" A koporsók dzsökerként felhasználhatók.

Végső értékelés

Kezdő: Akinek legelőbb sikerül életre keltenie teremtményét, győz.

Haladó: A játék teljesen ugyanaz, csak a vége más. Mindenki összesíti a munkaasztalán lévő lapkák értékét (a felesleges lapkák és a lázadó falusiak nem számítanak), valamint érméi számát. Azonban az érmékből szerzett pontok száma legfeljebb a fele lehet a lapkák értékének (lefelé kerekítve).

A teremtményét elkészítő játékos 5 pluszpontot kap. Az győz, akinek a legtöbb pontja van.



lapkák = 30
16 érme = 15
pluszpont a teljesítésért = 5
összesen = 50

Köszönetnyilvánítások és információk

További információk a tervező blogján:
<http://jergames.blogspot.com/>

Grafika: R H Aidley
<http://www.rhaidley.com/>

A kiadó, a Reiver Games saját tesztelői: Dave, Dan, George, Katie, Jan, Suzy, Matt, Lou, Mal, Paul W, Andy, Greg, Spencer, Flameboy, Lindsay, Karen, Jochen, Pip, Rebecca, Paul G, Lisa, Dan Granville, Jeff "El Jefe" Babb, Joe Wilcox, Joey E., Peter Sanderson and Roman.

Magyar fordítás: Thaur (thaur@freemail.hu)

A tervező köszönetet mond Nadine Wildmannak és a Jerusalem Strategy Gaming Club tagjainak a tesztelésért!

A játékról és a kiadó, a Reiver Games többi játékaról információk:
<http://www.reivergames.co.uk/>

Copyright

It's Alive!, the rules and all artwork are copyright Reiver Games © 2007-2008. All rights reserved.

Figyelem!

Az apróbb játékelemeket a 3 éves vagy fiatalabb gyerekek lenyelhetik vagy belélegezhetik.