

FRANKENSTEIN'S BODIES

Przegląd gry:

Twoim celem jest posiadanie najlepszego ciała na swoim stole operacyjnym. Wartość ciała zależy od:

- Tego jak kompletne jest ciało
- Ile części jest zarażonych
- Ilu Mistrzów Chirurgii pracuje nad nim
- Czy jakaś część ciała ma specjalną zdolność – na koniec gry
- Czy ciała mają jednolite kolor i pleć – wszelkie skazy mogą poważnie wpłynąć na końcowy bonus.

Każdy zaczyna z 5 kartami i w akcji dobiera dwie i zagrywa dwie. Limit ręki na koniec tury gracza to 5 kart. Gra kończy się gdy jeden gracz ma ukończone dwa ciała lub talia wyczerpie się po raz drugi. Gdy talia wyczerpuje się po raz pierwszy przetasuj odrzucone karty i kontynuuj. Nie tasujesz kart części ciała z Jamy Odrzuconych Części Ciał (*Disposal Pit*).

W grze są dwie rundy punktowania. Pierwsza w czasie gry a druga na koniec gry.

Teatr Gracza

Każdy gracz ma 1 Teatr z dwoma stolami operacyjnymi. Jest tam sześć stref Mistrzów Chirurgii, podsumowanie punktacji i identyfikator gracza. Każdy stół ma miejsce na sześć części ciała, które stworzą kompletne ciało: głowę, korpus, dwie ręce i dwie nogi.



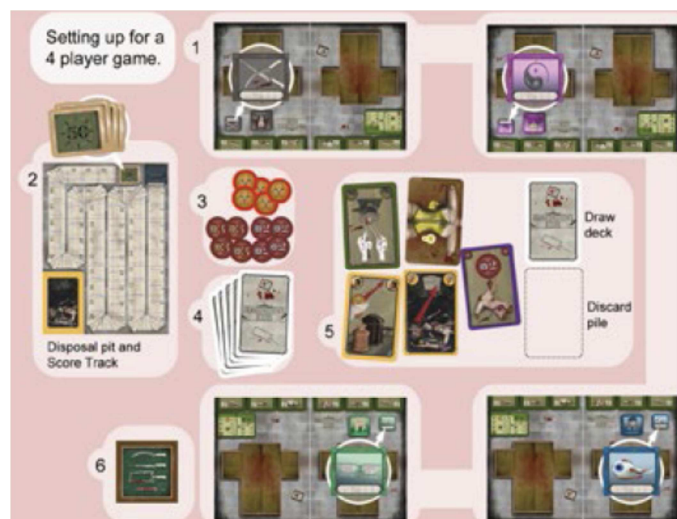
Góra: 6 stref Mistrzów Chirurgii. Chirurdzy głowy i korpusu pracują na obu stołach jednocześnie.

Lewa strona: Podsumowanie punktacji; stół operacyjny z 6 miejscami na części ciała, część ciała wysokiej jakości (+2 przy podliczaniu ciała).

Prawa strona: Identyfikator gracza, zainfekowana część ciała (ten korpus dodaje 0 do punktowania dopóki zarażenie nie jest usunięte).

Przygotowanie gry

1. Umieść jeden Teatr z dwoma stołami operacyjnymi przed każdym graczem i połóż na nim jeden z żetonów gracza. Np. czarny dla Mr Hackera.
2. Umieść Tor punktacji obok obszaru gry.
3. Umieść żetony infekcji i Wysokiej Jakości Ciała w zasięgu graczy.
4. Potasuj talię i rozdaj po 5 kart każdemu graczowi.
5. Wylóż „dzienną dostawę” na środku stołu. Liczba kart w dostawie to **liczba graczy +1**.
6. Daj żeton gracza rozpoczynającego jednemu z graczy. Jeśli nie możecie go wybrać, żeton dostaje gracz wyglądający na najbardziej potrzebującego opieki medycznej.



Przebieg rundy

Gra jest rozgrywana w rundach, które reprezentują kolejne dni. Gracz rozpoczynający bierze dwie karty, jedną z odkrytych z „dziennej dostawy” i jedną zakrytą z talii lub dwie z zakrytej talii. Kolejność dobierania jest dowolna. „Dzienna dostawa” nie jest jeszcze uzupełniana. Kolejni gracze będą mieli coraz mniejszy wybór kart odkrytych.

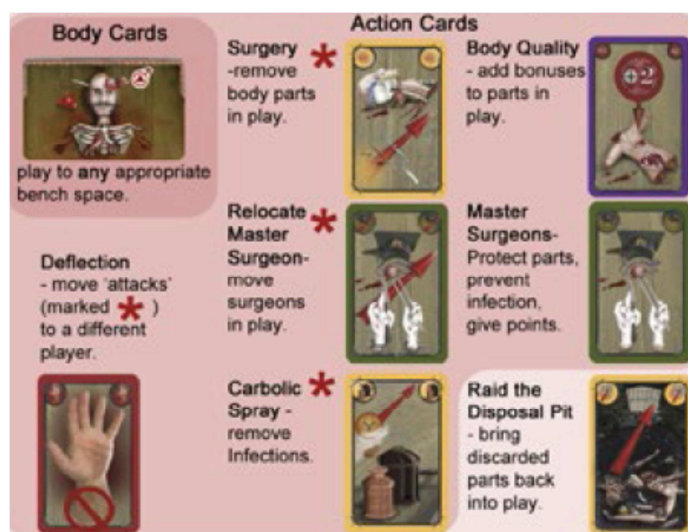
Pierwszy gracz wykonuje swoją turę (zagrywa do dwóch kart) i kolejka przechodzi na gracza następnego. Kiedy wszyscy gracze odbędą swoje tury w obszarze „dostaw dziennych” będzie minimum jedna karta. Odrzuca się ją na jeden z dwóch Stosów kart odrzuconych: karty części ciała do Jamy Odrzuconych Części Ciała na Torze punktacji a karty akcji na Stos kart odrzuconych obok talii. Na koniec rundy żeton startowy jest przekazywany kolejnemu graczowi a obszar „dziennej dostawy” jest uzupełniany i rozpoczyna się kolejna runda.

Gra trwa, aż talia kart nie skończy się pierwszy raz. Wtedy potasuj Stos kart odrzuconych i kontynuuj. Nie tasuj kart ze Jamy Odrzuconych Części Ciała na torze punktacji. Jeśli jakiś gracz nie odbył jeszcze rundy punktowania w grze musi odbyć ją teraz. Gra kończy się gdy talia skończy się ponownie.

Karty

Jest 8 rodzajów kart, które dzielą się na Karty Ciała i karty Akcji. W grze dowolna Karta Akcji może być zagrana na wszelkie istotne karty, części lub miejsca – na stole operacyjnym gracza lub na stoły przeciwników. Jedyną kartą pozwalającą na zabranie karty z Jamy Odrzuconych Części Ciała jest karta Najazd na Jamę Odrzuconych Części Ciała (*Raid the Disposal Pit*). Części ciała zabrane z Jamy mogą być zagrane na dowolny stół operacyjny.

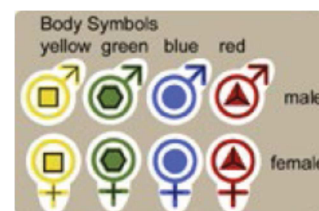
Poza kartą Najazd na Jamę Odrzuconych Części Ciała, karty zagrywa się na dowolnym istotnym miejscu lub karcie.



- **Karty ciała:** zagrywaj na odpowiednie miejsce na stole operacyjnym
- **Karty akcji:**
 - **Uchylenie** (*Deflection*) – przesun znacznik „atak” do innego gracza (z karty Operacja (*Surgery*), Przemieszczenie Mistrza Chirurgii (*Relocate Master Surgeon*) i Sprej Karbolowy (*Carbolic Spray*))
 - **Operacja** (*Surgery*) – usuń część ciała z gry
 - **Przemieszczenie Mistrza Chirurgii** (*Relocate Master Surgeon*) – przesun Mistrza Chirurgii
 - **Sprej Karbolowy** – (*Carbolic Spray*) – usuń zakażenie
 - **Ciało Wysokiej Jakości** (*Body Quality*) – dodaj bonus do części ciała
 - **Mistrz Chirurgii** (*Master Surgeon*) – chroni część ciała przed infekcją, daje punkty
 - **Najazd na Jamę Odrzuconych Części Ciała** (*Raid the Disposal Pit*) – weź do gry część ciała z jamy

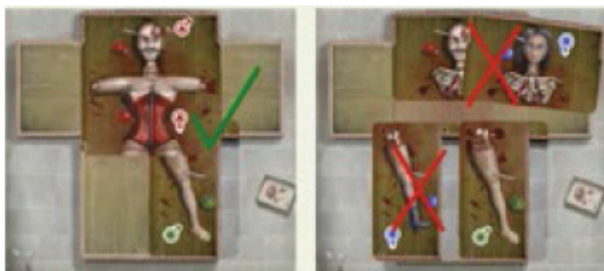
Karty Ciała

Są krwioobiegiem tej gry. Musisz je posiadać do punktowania. Jest sześć części ciała: głowa, korpus, dwie ręce i dwie nogi. Części ciała są dostępne w dwóch rodzajach (męskie i kobiece) oraz w czterech kolorach (czerwone, niebieskie, zielone i żółte). Są to kolory surowicy, która została użyta do reanimowania ciał.



Zagrywanie kart części ciała

Karty Ciała mogą być zagrywane z ręki na odpowiednie miejsce na stole operacyjnym twoim lub innego gracza. Kolejność zagrywania części ciała jest dowolna. Ciało nie musi też być połączone. Nie ma przeszkód, aby części ciała kobiety były połączone z ciałem mężczyzny. Podobnie ma się rzecz z mieszaniem kolorów. Nie można kłaść części ciała w miejsce zajęte. Każda niezainfekowana część ciała daje 2 punkty podczas rundy punktowania.



Karty Operacji

Są łatwo rozpoznawalne przez rysunek piłowania kości i czerwoną strzałkę. Działają na określone części ciała. Jedna usuwa głowę, inna korpus a jeszcze inne nogi i ręce (obojętnie czy prawa czy lewa).



Odsłoń kartę wskazująca część ciała, którą chcesz odciąć i zdejmij ją z obecnego miejsca. Teraz możesz umieścić ją w innym pasującym miejscu lub wyrzucić do Jamy. Możesz ją wziąć na rękę – traci wówczas żeton infekcji. Jeśli część ciała jest umieszczana na nowym stole operacyjnym u innego gracza (również u siebie), to zostaje zakażony. Umieść żeton infekcji na przenoszonej karcie. Infekcja obniża wartość tej części ciała do zera oraz uniemożliwia usunięcie zainfekowanej części ciała inną kartą operacji. Infekcję można wyleczyć kartą **Sprej karbolowy**. Jedna karta usuwa jeden żeton u siebie lub innego gracza.

Karty Mistrzów Chirurgii

Działa na maksymalnie dwie części ciała w jednym czasie. Może być tylko jedna w strefie, więc każdy gracz może ich mieć nie więcej niż sześć. Sam wybierasz w jakiej dziedzinie się specjalizujesz. Jest to pokazane przez umieszczenie karty w strefie pod planszą teatru. Mistrzostwo chirurgiczne nóg i rąk działa na dwie karty znajdujące się poniżej. Mistrzostwo głowy i korpusu działa na oba stoły operacyjne. Karta Mistrza Chirurgii zostaje, aż nie zostanie przeniesiona kartą Przeniesienia Mistrza Chirurgii.

Karty Mistrzów dają zabezpieczenie, ochronę i punkty. Mistrz może być umieszczony zanim doloży się część ciała. Pozwala to na dołożenie części ciała, dzięki działaniu karty operacji, bez infekcji. Jeśli Mistrz jest w grze, to nie można użyć karty operacji na chronioną część ciała. Podczas rundy punktowania część ciała nad którą pracuje Mistrz dodaje się 2 punkty do punktowania ciała. Np. Mistrz ręki dodaje 4 punkty jeśli na danym stole jest ciało z dwoma rękoma.

Karty Przeniesienia Mistrza Chirurgii

Kartę można rozpoznać dzięki dużej czerwonej strzałce i rękawicom. Zagraj kartę, aby wziąć dowolnego Mistrza Chirurgii z gry i przesunąć do innej strefy. Nie trzeba przesunąć go do strefy zgodnej z jego obecną specjalizacją. Można zagrać na siebie i przesunąć swojego Mistrza do innej strefy.

Karty Wysokiej Jakości Ciała

Dodają +2 lub +3 punkty do części ciała. Działają na kobiety i mężczyzn. Po zagranie połóż odpowiedni żeton na jednej wybranej części ciała, zgodnej z rysunkiem. Można go dodać do części ciała, która już ma żeton, a także do części zainfekowanej. Punkty za wysoką jakość są liczone na koniec gry. Jeśli jakaś część ciała zostanie ukradziona, to żetony na niej zostają. Podczas kradzieży stosuje się normalne zasady infekowania a część przynosi 0 punktów do czasu odkażenia. Jeśli część trafia do jamy, to żetony wracają do puli.

Karty Najazdu na Jamę Odrzuconych Części Ciała

Odrzucone części ciała trafiają do Jamy. Ta karta pozwala usunąć daną część z Jamy i natychmiast użyć w grze. Taka część jest zawsze zainfekowana (chyba, że jest Mistrz Chirurgii). Można też taką część zachować w ręku i zagrać później (nawet jako drugą akcję w tej samej turze). Traktuje się ją wtedy jak odkażoną.

Wymiana karty

Gracz może wybrać wymianę karty – kosztuje to jedną akcję. Odrzuca dowolną kartę i ciągnie nową zakrytą z talii.

Karta Uchylenia

Zagrywa się ją z ręki dla przekierowania akcji. Działa przeciwko: 1) Kartom ciała dawanym innemu graczowi, 2) Operacji, 3) Spreju Karbolowego i 4) Przeniesienia Mistrza Chirurgii. Nie zatrzymuje ona akcji tylko zmienia miejsce gdzie zajdzie. Przekierować należy na gracza mającego możliwość zrealizowania akcji (czyli np. na posiadającego pożądaną część ciała). Uchylenie można też uchylić – gracz uchylający wybiera nowy cel. Uchylić może gracz będący celem lub inicjujący atak. W przypadku uchylania karty Operacji cel musi usunąć część ciała i jeśli nie ma możliwości dołożenia części ciała do drugiego stołu, to część ciała trafia do jamy lub na rękę gracza. W przypadku Przemieszczenia Mistrza gracz musi przesunąć Mistrza do innej lokacji. Można uchylić akcję, którą gracz kieruje na siebie.

Jeśli zagrasz jakieś karty Uchylenia zmniejsza się rozmiar twojej ręki. Nie powiększasz go automatycznie. Są trzy sposoby na powrót do 5 kart na ręce:

1. W kolejnych akcjach bierzesz karty ale nie wykonujesz akcji (wykonuje się **do dwóch**).
2. Zagrasz Najazd na Jamę i weźmiesz kartę ciała do ręki
3. Zagrasz jedną lub więcej wymian kart i zatrzymasz nową kartę w ręku.

Koniec gry

Gra się kończy gdy jeden gracz skompletuje dwa ciała lub gdy talia się wyczerpie po raz drugi. W obu przypadkach kończy się runda, a gra kończy się gdy ostatni gracz w rundzie przeprowadzi swoją turę. Jeśli talia skończy się w trakcie rundy, przetasuj stos kart odrzuconych i zrób z niego talię dla graczy, którzy będą jeszcze kontynuować swoje ruchy. Jeśli na początku nowej rundy jest za mało kart w „diennej dostawie” gra się zatrzymuje i przeprowadza się punktowanie ciał.

Punktowanie ciał

W grze są dwie rundy punktowania: jedna w grze i druga na jej koniec. Obie sumują się do końcowego wyniku. Tylko na koniec gry punktuje się kolory oraz pleć ciał.

Możesz wybrać kiedy punktujesz ciało w trakcie gry. Punktowanie jest na koniec tury danego gracza i dotyczy tylko jego. Nie kosztuje dodatkowej akcji. Punktowane części ciała pozostają na miejscach. Jak tylko talia wyczerpie się pierwszy raz (przy tworzeniu „diennej dostawy” na początku rundy lub poprzez dobieranie kart z talii przez graczy) wszyscy gracze, którzy nie zrobili dotąd punktowania robią je natychmiast.

Tabela punktacji ma dwie części. Sekcję pierwszą „Ilość”, która pokazuje liczbę części, infekcje, Mistrzów Chirurgii i żetony wysokiej jakości ciała i sekcję drugą „Jakość”, która daje bonusy za pleć i kolor. Sekcja druga jest punktowana tylko na koniec gry.

- Punktowanie w trakcie gry

Punktujesz oba stoły operacyjne. Zainfekowane części nie dają punktów, każda część ciała daje 2 punkty, Mistrzowie dają po 2 punkty za każdą część w której się specjalizują, żetony jakości dają punkty zgodnie z liczbą na nich. Przesuń znacznik gracza na torze punktacji.

- Punktowanie końcowe

Jeśli **całe** ciało (nie musi być skończone) pasuje płcią i kolorem dostaje się 3 punkty za część. Przy pełnej zgodności koloru dostaje się 2 punkty za część ciała a przy pełnej zgodności płci 1 punkt. Czyli maksymalnie jest 3 punkty za część. Zainfekowane części rozpatruje się normalnie – mogą one przynieść bonusy za pleć i kolor.

Wariant dla 2 graczy

Można grać na 2 lub 3 graczy bez zmiany talii. Zwiększa to współzawodnictwo.

Marnie – usuń 1 kolor części ciała (12 kart), 2 Mistrzów Chirurgii i kartę Przesunięcia Mistrza Chirurgii

Groźnie – usuń 2 kolory (24 karty), 4 Mistrzów i 2 karty ich przesunięcia.

Tłumaczenie: Michał Gościński