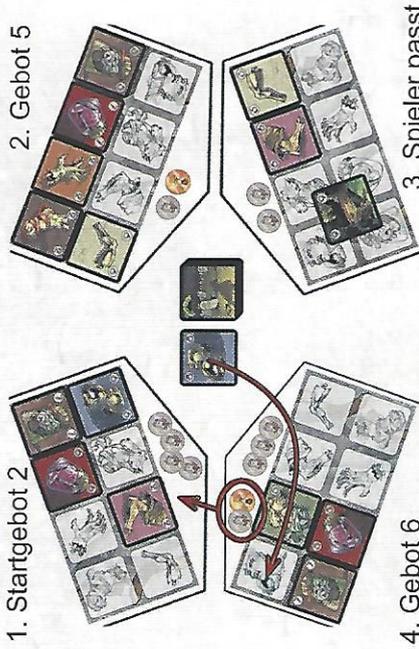


Spieler, **bezahlt dieser sein Gebot in Münzen an den Auktionator**. Wer bezahlt hat, bekommt die Karte und legt sie auf das passende Feld des OP-Tisches.

Eine Versteigerung kann einem eine Karte günstiger einbringen, als es ein Kauf ermöglichen würde (mit dem Risiko, dass sie ein Mitspieler wegschnappt). Es ist auch möglich, dadurch eine Karte mit höherem Profit als beim Verkauf loszuwerden (mit dem Risiko, dass kein anderer sie will und man sie selber kaufen muss).



Aufstand der Dorfbewohner

Zieht man eine Karte „Aufstand der Dorfbewohner“, muss man die Dörfler beschwichtigen. Man legt Karten und/oder Münzen ab, deren Gesamtwert mindestens so hoch ist wie der Wert der Aufstand-Karte. Zur Bezahlung abgelegte Karten kommen in beliebiger Reihenfolge auf den eigenen Friedhof, Münzen kommen in die Bank.

Hinweis: Eine abgelegte Karte „Aufstand der Dorfbewohner“, mit der man einen Aufstand bezahlt hat, kommt in die Spielschachtel zurück.

Man nimmt die Karte „Aufstand der Dorfbewohner“; sie kann später benutzt werden, um ein Körperteil von einem Friedhof auszuwählen oder um einen anderen Aufstand zu bezahlen. Anschließend hat man einen weiteren, normalen Zug.

Hinweis: Man kann pro Zug mit höchstens einem Aufstand konfrontiert werden, sollte man weitere Aufstände ziehen, legt man sie beiseite, bis ein Sarg oder Körperteil gezogen wird. Ist man mit seinem Zug fertig, werden etwaige beiseitegelegte Aufstand-Karten wieder in den Stapel zurückgemischt.

Falls man die Dorfbewohner nicht bezahlen kann, kann man sich aussuchen, entweder seine wertvollste Karte abzulegen, oder alle Münzen (Minimum 1). In diesem Fall bekommt man die Aufstand-Karte nicht; sie wird stattdessen aus dem Spiel

entfernt. Sollte man weder Geld haben, noch Karten, wird die Karte „Aufstand der Dorfbewohner“ ohne weitere Folgen aus dem Spiel entfernt.

OP-Tische

Immer, wenn ein Spieler eine Körperteil- oder Sarg-Karte erhält, kommt sie auf ein passendes Feld des OP-Tisches. Hat ein Spieler zwei Karten desselben Körperteils, darf er nur eine davon auf den OP-Tisch legen, die andere behält er, um sie eventuell später für die Bezahlung eines „Aufstands“ oder das Auswählen einer Karte aus einem Friedhof abzuwerfen. Doppelte Körperteile tragen nicht zur Erhöhung der Punktzahl im Profi-Spiel bei. Man darf jederzeit ein Körperteil auf seinem OP-Tisch durch ein gleiches mit höherem (oder niedrigerem) Wert tauschen, das man erworben hat — die bisherige Karte wird dann zur eventuellen späteren Verwendung aufbewahrt.

Hinweis: Eine Karte, die man ablegt, um eine andere von einem Friedhof auszuwählen oder einen Aufstand zu bezahlen, nimmt man sich entweder von seinen überschüssigen Karten oder von seinem OP-Tisch.

Sargkarten

Die Sargkarten sind Joker. Sie können anstelle jeglicher Körperteilkarte benutzt werden, auch darf man mehrere davon auf seinem OP-Tisch benutzen. Sargkarten darf man beliebig verbieten.

Alle Karten aufgebraucht

Falls der Stapel aufgebraucht sein sollte, nimmt man sämtliche Karten der Friedhöfe, außer den jeweils ganz oben liegenden, und mischt sie zu einem neuen Stapel zusammen.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit vibrierender Stimme „Es leeeebbt!“ ausruft, sobald er seine Kreatur mit allen 8 verschiedenen Teilen komplettiert hat (es dürfen auch Särge anstelle eines oder mehrerer Teile abgelegt sein).

SIEGER

Einfache Regeln: Der erste Spieler, der seine Kreatur zum Leben erweckt hat, gewinnt.

Profi-Regeln: Das Profi-Spiel verläuft und endet genau so, es erfolgt aber noch eine Punktwertung. Jeder Spieler berechnet seinen Punktestand, indem er die Werte aller seiner Karten auf dem OP-Tisch zusammenrechnet (doppelte Teile und Aufstände werden nicht gezählt), dazu rechnet er noch seine Münzen. Die Münzen werden aber nur bis maximal zur Hälfte seiner durch Karten erzielten Punkte gewertet (abgerunden),

alles darüber entfällt. Wer als erster seine Kreatur vervollständigt hat, bekommt noch 5 Bonuspunkte. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.



Karten = 30
16 Münzen = 15
Fertigstellungsbonus = 5
Gesamtpunkte 50

DANKSAGUNGEN

Um aktuelle Informationen vom Autor des Spieles zu erhalten, besuchen Sie Yehudas Webseite: <http://jergames.blogspot.com/>

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

Reiver Games möchte den folgenden Personen, die beim Testen von It's Alive!/Es lebt! geholfen haben, seinen Dank aussprechen: 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 und Roman.

Deutsche Übersetzung von Michael Kröhnert.

Yehuda dankt Nadine Wildmann und dem Jerusalem Strategy Gaming Club für den Spieltest von It's Alive!

Um weitere Informationen zu Es lebt! und unseren anderen Spielen zu erhalten, besuchen Sie die Reiver Games Webseite:

<http://www.reivergames.co.uk/>

COPYRIGHT

Das Copyright für Es lebt!, die Spielregel und sämtliches artwork liegt bei Reiver Games © 2007-2008. Alle Rechte vorbehalten.

WARNHINWEIS!

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren. Enthält verschluckbare Kleinteile.

ES LEBT! IT'S ALIVE! VON YENUDA BERLINGER

Am Ende des neunzehnten Jahrhunderts weitfeiern verrückte Wissenschaftler in ganz Europa darum, künstliches Leben zu schaffen. Lediglich ausgerüstet mit den Rohmaterialien, die von äußerst dubiosen „Händlern für den anatomischen Bedarf“ angeboten werden, der elektrischen Energie aus Gewitterblitzen und einer Handvoll physisch benachteiligter Diener reißen sie sich um die acht Körperteile, die sie zur Erschaffung der Kreatur benötigen.

Die tölpelhaften Dorfbewohner kommen aber dummerweise besonders gerne bei haarsträubenden Unfällen mit landwirtschaftlichem Gerät ums Leben, weswegen die Händler praktisch nie eine unversehrte Leiche liefern können. Also bieten sie die geretteten Einzelteile zum Kauf an. Entweder kann man das angebotene Teil kaufen, es für einen geringen Profit an die Anatomie verkaufen — oder es versteigern, um es günstiger zu bekommen oder die Konkurrenz über den Tisch zu ziehen. Mit Glück bekommt man den Sarg mit der schwächlichen Leiche eines Buchhalters, die Ersatz für die Körperteile der strammen Bauern bietet — vielleicht weckt der makabere Handel aber auch den Zorn der Dorfbewohner.

SPIELMATERIAL

- 60 Karten (je 6x Arme, Hirn, Füße, Hände, Kopf, Herz, Beine, Torso, Sarg und Aufstand der Dorfbewohner, jede mit aufgedrucktem Wert)
- 5 Sichtblenden
- 5 Ablagetafeln (OP-Tische) mit 8 Kartenfeldern
- 5 Spielübersichten zum Erlernen der Regeln
- 40 Münzen (10 x 5 & 30 x 1)

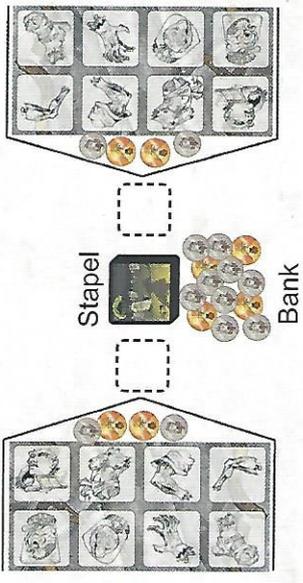
ZIEL DES SPIELS

- Einfach:** Als erster aus acht gesammelten Körperteilen eine komplette Kreatur zu schaffen.
- Profi:** Die wertvollsten Körperteile zu besitzen, wenn jemand seine Kreatur komplettiert hat.

VORBEREITUNG

Jeder Spieler bekommt eine Sichtblende, hinter der er seinen OP-Tisch und zwölf Münzen verbirgt. Die übrigen Münzen kommen als Bank in die Tischmitte. Alle Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Vor jeder Sichtblende muss genug Platz bleiben, um dort

im späteren Verlauf einen Abwurfstapel (Friedhof) aus Karten ablegen zu können.



SPIELABLAUF

Ein Startspieler wird bestimmt, der beginnt (weiter im Uhrzeigersinn). Wer am Zug ist, führt diese beiden Aktionen nacheinander aus:

1. Eine aktuelle Karte auswählen.
2. Die aktuelle Karte kaufen, verkaufen oder versteigern.

Aktuelle Karte auswählen

Wer am Zug ist, wählt die aktuelle Karte aus. Entweder:

- sieht man sich an, was einem die dubiosen Händler anbieten, indem man kostenlos die oberste Karte des Stapels aufdeckt, oder
- bezahlt man die dubiosen Händler dafür, dass sie einem das gewünschte Teil bringen. Dazu nimmt man die oberste Karte vom Friedhof irgendeines Spielers (auch vom eigenen), legt sie offen in die Mitte des Tisches und bezahlt deren Preis in Münzen und/oder mit Karten in beliebiger Kombination. Der Gesamtwert der Bezahlung muss mindestens so hoch sein, wie der aufgedruckte Wert der Karte. Zur Bezahlung abgeworfene Karten kommen in beliebiger Reihenfolge auf den eigenen Friedhof, Münzen kommen in die Bank.

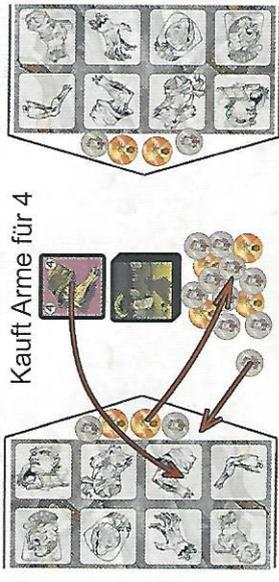
Hinweis: Sollte man eine Karte „Aufstand der Dorfbewohner“ zum Erwerb einer Karte vom Friedhof abgelegt haben, kommt erstere aus dem Spiel.

Eine Karte zu bezahlen ist sehr teuer (denn man bezahlt quasi zweimal dafür, wie man gleich sehen wird), der Vorteil liegt jedoch darin, dass man eine Karte seiner Wahl bekommt, und vermeidet, eine „Aufstand“-Karte zu ziehen.

Aktuelle Karte kaufen, verkaufen oder versteigern

Sobald man die aktuelle Karte genommen oder aufgedeckt hat, hat man drei Möglichkeiten, falls es sich dabei um einen Sarg oder ein Körperteil handelt:

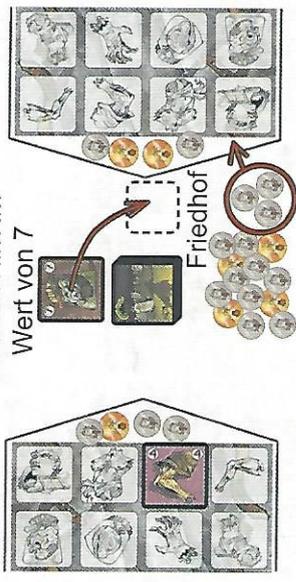
Kaufen: Man kauft dem Lieferanten das Körperteil ab. Man bezahlt den aufgedruckten Wert der Karte in Münzen an die Bank und legt die Karte auf das passende Feld seines vor den Blicken der Mitspieler verborgenen OP-Tisches. Diese Möglichkeit mag teurer sein, als das Versteigern der Karte, stellt aber sicher, dass man die Karte bekommt — niemand kann einen überbieten.



Verkaufen: Man verkauft das Körperteil für ein geringes Sümmchen an die Anatomie.

Man legt die Karte offen oben auf seinen Friedhof und nimmt sich ihren halben Wert (abgerundet) in Münzen aus der Bank. Diese Möglichkeit stellt sicher, dass keiner der Mitspieler günstig an das Teil herankommt, erbringt andererseits vermutlich weniger Gewinn als eine Auktion.

Verkauft Hirn im Wert von 7



Auktion: Man versteigert das Körperteil. So kann man es für kleines Geld erwerben, falls niemand sonst interessiert ist, oder eventuell mehr daran verdienen, als wenn man es verkaufen würde.

Man beginnt die Auktion, indem man selber als erster bietet (Minimalgebot 1), danach muss im Uhrzeigersinn jeder weitere Spieler entweder ein höheres Gebot als das letzte abgeben oder passen. Niemand darf mehr Münzen bieten, als er besitzt.

Jeder Spieler hat nur eine Gelegenheit, bei einer Auktion zu bieten; der Spieler zur Rechten des Auktionators hat die letzte Bietmöglichkeit. Hatte der Auktionator das einzige Gebot, zählt er in Münzen entsprechend in die Bank. Gewinnt ein anderer