

Véres örökség

Tartozékok

25 kártya (*továbbá a kiadótól még beszerezhető így vagy úgy 3 kártya*)
 Szükség van még játékosonként 3 életjelzőre – nincs a dobozban.
 Lehetnek érmék, üveggyöngyök, vagy akár élő krokodilok. Ajánlott, hogy a jelzők vörösek legyenek.

Előkészületek

Minden játékos kap 3 életjelzőt.
 Valamilyen módon (kockadobás, tortaév verseny, stb.) el kell dönteni a kezdőjátékos személyét. Az illető megkapja a játék dobozát.
 A kezdőjátékos megkeveri az 52 kártyát, majd mindenkinek oszt 3 lapot.

A játék célja

Mindenki arra törekszik, hogy ő legyen az egyetlen, akinek még van életjelzője, miközben a többiek mind elvesztik életjelzőiket.



A játék menete

A játékot a kezdőjátékos kezdi, majd az óramutató járása szerint követik egymást a játékosok. A soron lévő játékos átadja a játék dobozát bal oldali szomszédjának, majd amennyiben van legalább egy csapdakártyája, akkor választ egy játékost és kijátssza rá egy csapdakártyát. Ha nincs csapdakártyája, passzol.

Ha a játékos kijátssza csapdakártyát, azzal foglalkozni kell; ezután a következő játékoson a sor.

Ha senkinél nincsen csapdakártya, akkor minden kártyát vissza kell rakni a pakliba, majd keverés után minden játékos kap 3 kártyát.

A játékos, akire kijátsszák a csapdakártyát, kijátssza egy védekezőkártyát, hogy hatástalanítsa a csapdát, vagy átirányítsa egy másik játékosra; ha átirányítja a csapdát, az új áldozat szintűgy kijátssza egy védekezőkártyát, és így tovább. Ha végül a csapda áldozata nem tud vagy nem akar védekezőkártyát kijátsszani, akkor a csapda megszabi a játékost, vagy az illeto elvesziti egy kártyáját. A csapdakártyát ilyenkor képpel felfelé az áldozat elé kell tenni az asztalra. Egyszerre csak egy csapda játszható ki, azonban az egyik játékostól a másikhoz „ugrálhat”, s közben akár visszajuthat ahhoz a játékoshoz is, aki kijátsszotta.

Ha valaki kijátssza egy kártyát (legyen bár az csapda- vagy védekezőkártya), azonnal húz helyette egy új kártyát. A kijátsszott védekezőkártyák és a hatástalanított csapdák a dobott lapokhoz kerülnek. Ha kifogy a húzópakli, a dobott lapokat megkeverve új húzópaklit kell alkotni.

Elveszt egy életjelzőt, és a forduló végéig kimarad a játékból az a játékos, aki

- az előtte lévő csapdaképből legalább 5-öt sebződött;
- akinek **nincs** kártya a kezében.

Az ilyen játékos kezében lévő kártyáit, valamint az előtte lévő csapdakártyákat a dobott lapokhoz rakja.

A forduló addig tart, amíg egy kivételével minden játékos ki nem esik.

Az új forduló kezdetén meg kell keverni a kártyákat, majd minden játékos, akinek még van legalább egy életjelzője, kap 3 kártyát. A fordulót az a játékos kezdi, aki egyedül játékban maradt az előző fordulóban.

A játékot az a játékos nyeri meg, akinél egyedülként marad életjelző.

Csapdák

Halálos csapda: Ha a játékos, aki kijátssza vagy átirányítja, nem tudja hatástalanítani vagy átirányítani, elveszt egy életjelzőt és kimarad a fordulóból.

Csúszós csapda: Ha a játékos nem tudja hatástalanítani vagy átirányítani, el kell dobni a kezéből egy véletlenszerűen választott lapot. Ilyenkor nem húzhat, vagyis a forduló hátralévő részében eggyel kevesebb kártyával játszik. A csapdát képpel felfelé a játékos elé kell tenni.

Csapda: Ha a játékos nem tudja a csapdát hatástalanítani vagy átirányítani, annyit sebződik, ahány koponya van a kártyán. A csapdát képpel felfelé a játékos elé kell tenni. Figyelni kell arra, összegyűjtött-e már a játékos 5 koponyát.

Csapda: Ha a játékos nem tudja a csapdát hatástalanítani vagy átirányítani, a játékos a kártyát felemeli legalább 40 cm-re az asztaltól, majd leejti. Ha a kard képpel felfelé érkezik az asztalra, a sebzés két koponya, egyébként viszont négy koponya. A csapdát képpel felfelé a játékos elé kell tenni, olyasformán, hogy a sebzés ikonja a játékostól „elfelé” legyen. Figyelni kell arra, összegyűjtött-e már a játékos 5 koponyát.

Védekezések

Balra: A játékos a csapdát átirányítja bal oldali szomszédjához.

Jobbra: A játékos a csapdát átirányítja jobb oldali szomszédjához.

Jobbra vagy balra: A játékos a csapdát átirányítja jobb vagy bal oldali szomszédjához.

Hatástalanítás: A játékos hatástalanítja a csapdát. Mindkét kártya a dobott lapokhoz kerül

AKI KIJÁTSSZI EGY KÁRTYÁT, AZ UTÁNA NYOMBAN HÚZZON EGY MÁSIKAT A PAKLIBÓL!



Kedves unokaöcsém!

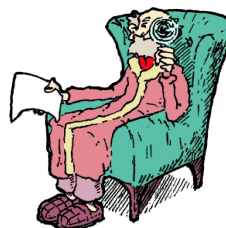
Bocsás meg, amiért nem vagyok közvetlen (és hogy nem is vagy az unokaöcsém), de az arcomon élő nagy kagylók szerint oly sok a rokonom, hogy képtelenség mindöök nevére emlékezni, így inkább maradjok annál, hogy mindenkit unokaöcsémnek szólítsak. Az agyam már nem olyan, mint régen (hiszen régen a májám volt). A lényeg, hogy egy vagy örökségem lehetséges használóvegyei közül. Hallom, ahogy jellekálltasz: Örökség? Igen, kis szerencsével a jövő héten már hihetetlenül, és főként szemérmelenül gazdag leszel. Hogyan? Nagyon egyszerű: részt veszel temetésemen, mely ezen a héten, pénteken lesz, majd mindán az ünneplés és a vidámság réget ért, meglesz mindenkit, aki a házban tartózkodik. Ennyi – ugye, nem bonyolult. Aki egyedül lesz élő a házban, mikor elő a bétő (és az ügyvédem), az örökl minden földi vagyonom, öré lesz a hatalmas örökség.

Addig is a legjobbakat kívánva elhunyt nagy-nagybácsid, Sir Hesketh Goodbody Three-Choirs Overcoat p. s. Hozz egy üveget. p. p. s. Öltözz fel rendezen.

Döbbsenten meresz magad elé. A sors tartogatott számodra egy tortát – csak épp nem tudod, tálcán kínálja neked, vagy az arcodba akarja vágni. Készen állsz a feladatra?

„Együtt a család: együtt játszanak, együtt gyilkolnak.”

Háttér



Újabb megszokott, szürke hét a nagyvárosban – míg egy nagy, barna boríték fel nem borítja az életedet. Káromlásaiddal illedd a postást, ahogy kibányászod a borítékot a postaláda romjai közül, miközben a hétfő reggeli szél átfúj lazán megkötött köntösödon, és elnyűtt pizza-manadrágod szárain, mint szélcsatornákon, felszívít, fel egészen a... Mindegy, nem érdekes.

teljesen leköt a barna boríték. Papírba csomagolt téglára leszl, rajta egy öntapadós jegyzetlappal:

DOBD BE VEJEM AZ ABLAKODAT.

Teszlel néhány lépést előre, dühödten rákiabálsz a szomszéd kertben lebzselő milliányi gnómra, majd teszel eröböl elhajítod az építőanyagot. Felülvöltesz, berohansz, majd megint ki az utcára. *Ki volt az a k*****?* Balra nézel, jobbra, de hiába, nem látod a gazembert. Átkokat mormolva visszatérsz a házba, gyengéden becsukva magad mögött az ajtót.

A téglá továbbra is csúfosan mosolyog rád, dühkitöréssre és mamuszodra, ahogy az oldalán fekszik; a körétektet papír meggyürödött, de nem szakadt el. Izadó kezekkel letekered az üzenetet és kiteríted az első lapos felületen.

VÉRES ÖRÖKSÉG

Szükségtelenül erőszakos és sértő kártyajáték az egész család számára

Közreműködők

Tervező és illusztrátor: Tony Boydell

Színező és tördelő: Charlie Paull

Szerkesztő: Alan Paull

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Játéktesztelők: Alan Paull, Charlie Paull, Karen Boydell, a Lee-Hynes család, a Carvr család... és még sokan mások.

„Viszonylag veszélyes játék.”

Hesketh nagy-nagybácsi életrajza

Hesketh Overcoat 1907. november 12-én született, majd a rákövetkező szombaton újra, mikor apja és anyja végre ráérték, visszatérve a Titicaca-tavon tett csónakázásukból. Csecsemőként számtalan tehetséget birtokolt – ám a rendőrség kérésére ezeket vissza kellett szolgáltatni. A szokott szigorú elvek szerint nevelték, gyermeksége éveit egy, a plafonról lelógatott zsákba varrva töltötte. Csak egyetlen lyuk volt e zsákon, hogy ezen keresztül táplálják. E napokról gyakorta mint „legboldogabb” napjairól beszélt; azonban ennek helyes értelmezéséhez nem árt tudni, hogy a szőnyeget „banánnak” nevezte.

Az iskolaévek sem voltak kellemesebbek, hiszen egyetlen bennlakóként a Wight-szigetre, a Chumbles Községi Iskolába küldték. Már az első héten kiderült, hogy Hesketh ki fog tűnni a sportokban: könnyedén átúszta a Lacrosse-t, otthon érezte magát az elefántvadászatban, és úgy látszott, az istenek is az ötépróbas könyvtárosságra teremtették.

A felvételi vizsgák abszolválása után Oxfordba költözött, ahol bölcsészettől és háztartásból diplomázott, majd 48 évesen doktori fokozatot szerzet hejesisrásból.

Hesketh vagyonának eredete az amerikai szesztilalom idejére megy vissza, mikor apja és nagybátyja sikeresen kótyvasztottak különféle alkoholos italokat a koszos mosóvízből – sajnos, apját és nagybátyját bizarr baleset érte, ahogy egymás után egy ipari mángorlóba zuhantak. Némelyek ugyan csúf gyanúknak adtak hangot, ám hamar elhallgattak, mikor Hesketh szekrénytermetű barátai szépen megkérték őket erre.

Hesketh 1973-ban vonult vissza improzáns szemétdobjára, hogy hátralévő éveit a fősvénységnek és a bélyegyűjtésnek szentelje.

(Rövid összefoglalás Jasper Mayonaise könyvéből. Jasper Mayonaise: Egy ember sem sziget – ám némelyek kontinensek. Hesketh Overcoat nyirkos életrajza. Mélynyomó Kiadó, 1991.)

Variánsok

Jó szórakozást e variánsokkal. Még nagyobb a káosz, ha egyszerre kettőt vagy hármat is alkalmaztok!

Drágább az életed!

Kinek-kinek 3 helyett 5 kártya van a kezében. E variánsnál a csapdák sokkal többet „ugrálnak” majd.

Szabad a vásár!

A dupla nyilas védekezésnél nem csupán a szomszédok valamelyike jelölhető ki áldozatként, hanem bárki.

Dupla életető

5-nél kevesebb játékos esetén alkalmazható, ha a játékosok hosszabb játékot szeretnének. Nem 5, hanem 10 koponya kell a halálhoz; így nincsenek azonnal ölü csapdák. 4-nél több játékos esetén nem ajánlott, mert egy idő után kevés lesz a csapda, az utolsó 2-3 játékost nagyon nehéz lesz megölni.

Hesketh fillérjei

Életjelzők helyett ötförintosokat (arisztokraták és milliomosok esetén aranypénzeket) kell használni. Aki meghal, az beadja egy egyfórintosát a bankba. A játék győztese megkapja a bankot.

Baráti gesztusok

A játékosok akkor is kijátszhatnak védekezést, amikor nem ők a csapda célpontjai, hogy megvédjék társaikat. Ha valakit csapda célzó, és nem tud vagy nem akar védekezést kijátszani, segítséget kérhet. Ha többen is segítenének rajta, az teheti meg, aki az óramutató járása szerint a legközelebb ül ahhoz a játékoshoz, akinél a doboz van.

Hölgyeim és Uraim!

A Csak Ön után.... (After You,...) kártyákkal csak a megfelelő nemű játékosra irányítható át a csapda.

A kedves kertész

Ha egy játékost megsebzí az *őrült kertész (The Insane Gardener)*, fél kell csapni a pakli legfelső lapját. Ha az védekezés, a kertész ad a játékosnak gyógynövényeiből: a játékos kap egy életjelzőt, nemhogy veszítene. Ha azonban a felcsapott kártya csapda, a játékos bizony elveszíti azt az életjelzőt!

Még egy üveg rumot a puncsba!

Négynél több játékos esetén keverjetekek egybe két paklit. A variáns jól alkalmazható a *dupla életető*vel.