

FRANKENSTEIN



2-5



35'



10+

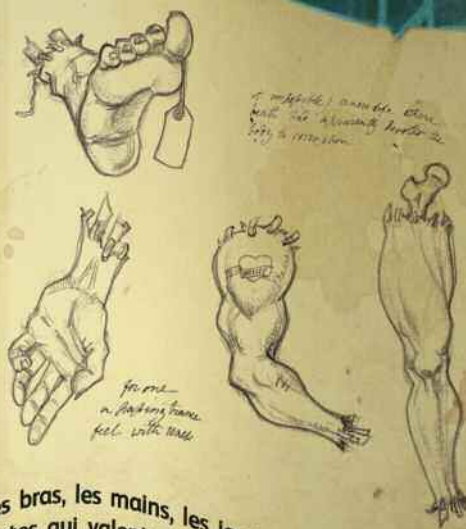
Nous sommes au début du XIXe siècle, et les savants fous de toute l'Europe se disputent la célébrité pour devenir le premier à créer la vie par le pouvoir de l'alchimie.

En n'utilisant que des matières premières provenant de fournisseurs douteux, vous devez collecter les **8 parties de corps** nécessaires pour créer votre monstre et lui donner vie !

À chaque tour, vous pouvez **acheter** la partie offerte, la **vendre** à un anatomiste pour un maigre profit, ou la **vendre aux enchères**, en essayant d'obtenir une bien meilleure affaire ou en arnaquant vos adversaires.



Les têtes, les cerveaux, les corps et les cœurs sont des cartes qui coûtent cher. Il y a 6 cartes pour chacune d'elles, avec les valeurs 5, 6, 6, 7, 7 et 8.



Les bras, les mains, les jambes et les pieds sont des cartes qui valent moins chères. Il y a 6 cartes pour chacune d'elles, avec les valeurs 2, 3, 4, 4, 5 et 6.

BUT DU JEU

Soyez le premier joueur à collecter les 8 parties de corps.



MISE EN PLACE

- Mélangez toutes les cartes et formez une pioche face cachée que vous placez au milieu de la table.
- Placez les pièces au milieu de la table pour former la banque.
- Donnez à chaque joueur un écran, un plateau et 12 pièces.

Chaque joueur prend une carte de la pioche. Le joueur qui tire la carte ayant la valeur visible la plus élevée devient le premier joueur (en cas d'égalité, les joueurs qui sont à égalité piochent encore jusqu'à ce que l'égalité soit résolue). Mélangez à nouveau les cartes piochées et formez une nouvelle pioche.

MISE EN PLACE DE L'ÉCRAN DU JOUEUR

Les joueurs cachent leurs pièces et les cartes qu'ils récupèrent sur leur plateau, derrière leur écran de joueur. Laissez suffisamment d'espace devant l'écran de chaque joueur pour former un cimetière. Le **cimetière** de chaque joueur contiendra les parties de corps et les cercueils qu'il a vendus ou défaussés. Les parties de corps et les cercueils dans un cimetière sont toujours empilés face visible, mais avec seulement la première carte visible (cependant, les joueurs peuvent regarder dans les cimetières à tout moment).

TOUR DE JEU

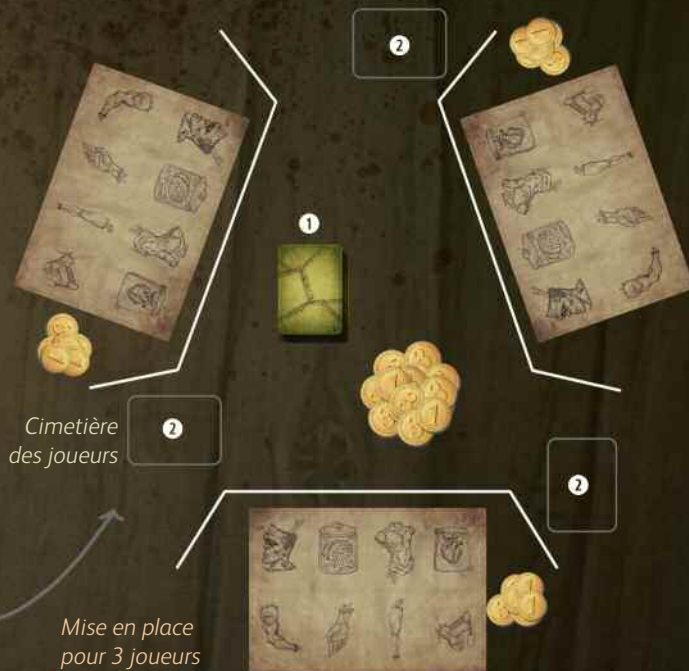
À votre tour, réalisez l'une des actions suivantes :

1 Acheter, vendre, OU vendre aux enchères une nouvelle partie de corps ou un nouveau cercueil

2 Piller une partie de corps ou un cercueil défaussé

Pour acheter, vendre ou vendre aux enchères, retournez la première carte de la pioche et placez-la face visible sur la table*. À la place, vous pouvez Piller s'il y a des cartes dans un cimetière. * Si la carte est un Villageois en colère, vous devez Défendre Votre Monstre !

Après avoir joué votre tour, le jeu passe dans le sens horaire au joueur suivant sur la gauche.



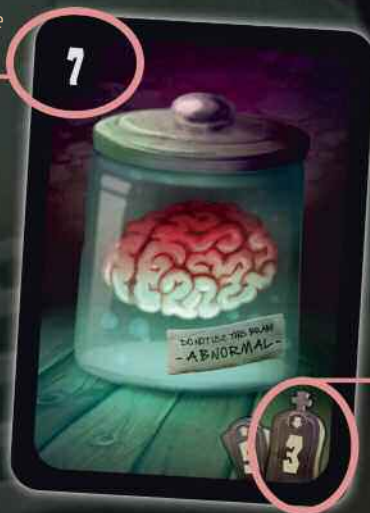
Remarque : Si la pioche est épuisée pendant la partie, prenez toutes les cartes défaussées (sauf la première carte de chaque cimetière) et mélangez-les pour préparer une nouvelle pioche.

valeur visible

ACHETER

Payez à la banque la valeur visible de la carte en pièces. Placez la carte derrière votre écran.

CONSEIL : Acheter peut vous coûter plus cher que la vente aux enchères, mais vous êtes assuré d'obtenir la carte.



valeur de vente

Vendez la carte à la banque. Recevez de la banque la valeur de vente de la carte en pièces. Placez la carte face visible sur votre cimetière.

VENDRE

CONSEIL : en vendant, vous vous assurez que les autres joueurs ne mettent pas la main sur la carte à bas prix, mais vous pourriez gagner moins de pièces que si vous la vendiez aux enchères.

ENCHÈRES

Vous pouvez choisir d'enchérir sur la carte si vous avez au moins 1 pièce. Annoncez le montant que vous êtes prêt à payer pour la carte ; le montant peut être aussi bas qu'une pièce ou être autant que toutes vos pièces (mais pas plus).

Chaque autre joueur, en commençant par le joueur à votre gauche et dans le sens horaire, a une chance de faire une offre ou de passer sur la carte. Chaque enchère doit être plus élevée que la précédente. Les joueurs ne peuvent pas miser plus de pièces qu'ils n'en ont.

Le dernier joueur à miser ou à passer est le joueur à votre droite. Une fois que le joueur à votre droite a enchéri ou a passé, l'enchère est terminée ; vous ne pouvez plus enchérir à nouveau.

Si vous êtes le plus offrant, payez votre enchère à la banque et prenez la carte. Si un autre joueur est le plus offrant, le plus offrant vous paie le montant qu'il a mis en pièces et prend la carte.

EXEMPLE D'ENCHÈRE :

Pour la carte Cerveau avec une valeur visible de 7, vous (joueur 1) dites que vous êtes prêt à payer 2, en commençant une enchère :

Joueur 1 (vous) :
je propose 2 pièces



Joueur 2 : je passe

Joueur 3 :
je propose 4 pièces



Joueur 4 :
je propose 5 pièces



Le quatrième joueur est le plus offrant, ce joueur vous paie 5 pièces et prend la carte Cerveau.

CARTES CERCUEIL

Les cartes Cercueil sont des jokers. Elles peuvent être utilisées à la place de n'importe quelle carte Partie de corps. Vous pouvez avoir plus d'une carte Cercueil sur votre plateau de joueur. Vous pouvez déplacer les cartes Cercueil à tout moment.



CONSEIL : la vente aux enchères peut vous permettre d'obtenir une carte moins chère que de l'acheter, mais un autre joueur peut l'obtenir à votre place. Vous pouvez obtenir plus d'argent qu'en la vendant, mais si personne ne surenchérit, vous devrez la payer vous-même, même si vous n'en voulez pas.

PILLER

Pour piller une carte défaussée, prenez la première carte sur un cimetière, y compris le vôtre. Payez le total de la valeur de pillage de la carte soit en pièces, soit avec la valeur visible de cartes précédemment récupérées (vous pouvez défausser les Villageois en colère à cette fin), ou en faisant une combinaison des deux, comme suit :

- Payez à la banque le coût de pillage indiqué au bas de la carte.
- Défaussez une ou plusieurs cartes déjà récupérées dont la valeur visible combinée est égale ou supérieure au coût de pillage (vous ne recevez pas la différence si vous payez en trop !). Les villageois en colère qui ont été défaussés de cette façon sont retirés du jeu. Toutes les autres cartes ainsi défaussées sont placées face visible sur votre cimetière dans l'ordre de votre choix.
- Vous pouvez combiner des pièces et des cartes lorsque vous payez et vous vous en défaussez.

CONSEIL : Le pillage coûte cher. Cela en vaut la peine lorsque vous avez besoin d'une carte spécifique ou pour éviter le risque de piocher une carte Villageois.



Valeur de pillage

JEU AVANCÉ

Le but du jeu avancé est d'avoir la collection la plus précieuse quand quelqu'un termine son monstre.

Le jeu avancé se joue de la même façon que le jeu de base, mais le décompte des points est différent. Chaque joueur calcule son score en additionnant la valeur visible de toutes les cartes qu'il a récupérées, à l'exception des cartes en double ou des Villageois en colère, puis ajoute le nombre de pièces qu'il a. Vous ne pouvez ajouter des pièces que jusqu'à la moitié de la valeur totale de votre carte, arrondi à l'unité inférieure. Le joueur qui a terminé son monstre reçoit un bonus de trois points. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie

DÉFENDEZ VOTRE MONSTRE

Si vous retournez une carte Villageois en colère, vous devez immédiatement Défendre votre monstre en payant la valeur du Villageois en colère soit en pièces, soit en vous défaussant des cartes précédemment récupérées dont la valeur visible sera égale ou supérieure à la valeur du Villageois, ou avec une combinaison des deux (comme expliqué dans la section Pillage).



Après avoir défendu votre monstre, prenez la carte Villageois en colère et placez-la derrière votre écran de joueur. Vous obtenez alors un tour bonus. Si vous piochez d'autres Villageois en colère au cours du même tour, mettez-les de côté et piochez à nouveau. Mélangez tous les Villageois en colère que vous avez mis de côté dans la pioche à la fin de votre tour.

Si vous n'avez pas assez de pièces et/ou de cartes avec des valeurs assez élevées pour défendre votre monstre, défaussez soit votre carte de la plus forte valeur (s'il y a égalité, choisissez l'une d'elles) ou toutes vos pièces (minimum 1). Dans ce cas, vous ne gardez pas le Villageois en colère ; il est retiré du jeu. Si vous n'avez ni pièces ni cartes, le Villageois en colère est retiré du jeu sans effet. Vous obtenez toujours votre tour de bonus.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur crie "Il est vivant !" dès qu'il a terminé son monstre en ayant récupéré un élément de chaque partie de corps. Ce joueur gagne la partie ! Remarques : Dans les parties à 4 ou 5 joueurs, vous gagnez la partie si vous avez un seul exemplaire de chaque partie de corps. (Si vous en avez plusieurs, vous pouvez les défausser pour piller ou pour défendre votre monstre.)

Contenu : 60 cartes, 40 pièces, 5 écrans de jeu, 5 plateaux de joueur.

Auteur : Yehuda Berlinger · Illustrations : David G. Forés · Traduction française : Stéphane Athimon · Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant · Publié par Invedars

Merci à Anna CJ; Jackson Pope, Nadine Wildmann, Steven Zorn, et Victory Point Games pour leurs contributions au développement du jeu et à Jeffrey Cohen, Brian O'Neill, Josh Rosenthal, Michael Schmidt, et JSGC pour les premiers tests.

©Invedars 2019 · www.invedars.com