Frankenstein

Un jeu pour deux joueurs de Michael Schacht

Le docteur Frankenstein et son aide Igor se retrouvent au laboratoire afin de travailler sur la prochaine création du docteur. Mais le dernier rangement date un peu et, comme toujours, les organes nécessaires se trouvent en-dessous des piles de bocaux. Frankenstein et Igor se lancent alors dans un petit concours pour savoir qui sera le premier à réorganiser les bocaux dans le bon ordre.

Contenu

- 50 tuiles « bocal d'organe »
- 10 cartes « recette »
- 1 règle de jeu

Mise en place

Les tuiles « bocal » sont mélangées face cachée puis posées côte à côte, face visible, en cinq piles de 10 tuiles. Les bocaux doivent tous être orientés à l'identique, bouchon vers le haut.

Le joueur avec le plus de cicatrices joue Igor, l'autre joueur incarne Frankenstein. Chaque joueur prend ses cinq cartes « recette », les mélange et les pose en pile devant lui, face cachée. Puis il pioche la carte du dessus de sa pile sans la montrer à son adversaire.



Exemple de mise en place

But du jeu

Le but de chaque joueur est de réussir, plus vite que son adversaire, à ranger les bocaux selon les combinaisons indiquées sur ses cartes recettes.

Tour de jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle.
Igor commence.
À son tour, chaque joueur dispose de 3 Points d'Action (PA) qu'il peut dépenser de la manière suivante :
- 1 PA pour déplacer un bocal ou un groupe de bocaux.
- 1 PA pour valider une recette et en piocher une nouvelle.
- 3 PA pour changer de recette.

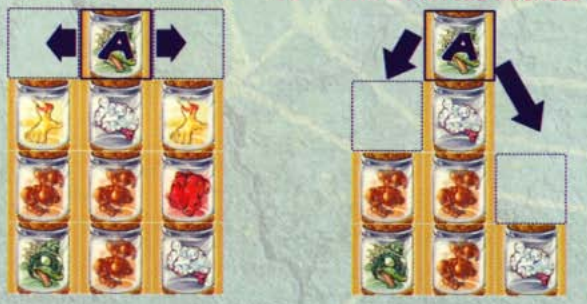
Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et une même action peut être répétée plusieurs fois, à condition de rester dans la limite des 3 Points d'Action disponibles.

1) Déplacer les bocaux

Pour déplacer un bocal ou un groupe de bocaux, vous devez respecter les règles suivantes :

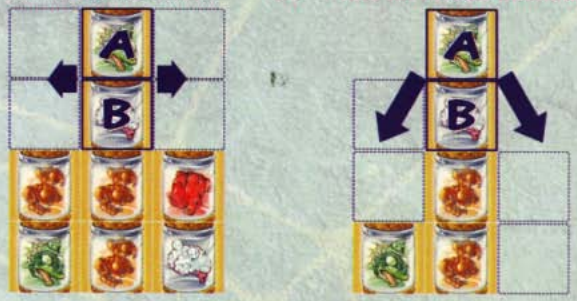
- Pour 1 Point d'Action, il est possible de déplacer un bocal d'une pile vers la droite ou d'une pile vers la gauche.

sur le même niveau *ou* *vers un niveau inférieur*



- Il est aussi possible, toujours pour 1 PA, de déplacer plusieurs bocaux ensemble (de 2 à 10), à condition qu'ils soient posés les uns sur les autres.

sur le même niveau *ou* *vers un niveau inférieur*



- Après le déplacement, les bocaux déplacés ne doivent pas se situer plus haut qu'avant le déplacement. Ils ne peuvent donc que se situer plus bas ou à la même hauteur.



- Ne peuvent être déplacés que les bocaux situés au sommet d'une pile.



B ne peut être déplacé sans A

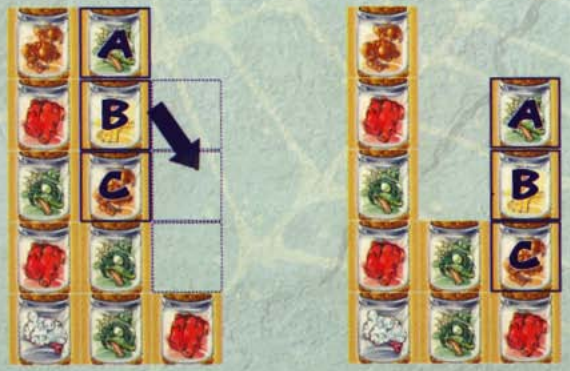
- Les bocaux déplacés sont posés au sommet d'une pile adjacente. Si cette pile n'existe pas, elle est créée par le déplacement et les bocaux déplacés en constituent la base.



Il peut donc arriver en cours de partie que se créent une ou plusieurs piles dépourvues du moindre bocal !



- Quand plusieurs bocaux sont déplacés ensemble, il n'est pas possible de modifier leur ordre.



- Exemple d'une séquence de trois déplacements : il est nécessaire de bien décomposer les déplacements. Ainsi, pour déplacer un ou des bocaux de trois piles, cela demande 3 PA.



Première Action 1PA



Seconde Action 1PA



Troisième Action 1PA



Position des bocaux à la fin du tour du joueur.

- Exemple de début de partie : le premier joueur ne peut déplacer que les bocaux des deux piles extérieures, et ainsi créer une nouvelle pile.



Igor est chanceux ! Il a répéré la combinaison ABA dans la première pile. Il dépense 1PA pour créer une nouvelle de trois bocaux. Il devra dépenser 1 nouveau PA pour valider sa recette.

2) Valider une recette et en piocher une nouvelle

Pour valider une recette, il y a deux possibilités :
- Que les trois bocaux indiqués sur la recette se retrouvent posés les uns sur les autres dans le même ordre au sommet d'une pile.



- Que les trois bocaux indiqués sur la recette se retrouvent dans le même ordre, côte à côte et à la même hauteur, au sommet de trois piles.



Dès qu'une de ces deux conditions est remplie, le joueur dépense 1 Point d'Action et montre sa carte « recette » à son adversaire. La recette ainsi que les bocaux correspondants sont alors définitivement retirés du jeu (face cachée). Puis le joueur pioche une nouvelle carte recette.

3) Changer de recette

Pour 3 points d'action, il est possible de changer de recette. La carte en main est placée sous la pioche et le joueur prend une nouvelle carte.

Fin du jeu

Le premier joueur qui parvient à valider ses cinq recettes l'emporte. Si Igor est le premier à y parvenir, Frankenstein dispose encore d'un dernier tour de jeu. Si, à l'issue de ce tour Frankenstein parvient lui aussi à valider toutes ses recettes, il l'emporte.
Autrement, c'est Igor le gagnant. Si Frankenstein est le premier à valider toutes ses recettes, il l'emporte immédiatement.
Il peut arriver qu'aucun joueur ne réussisse à valider ses cinq recettes. Dans ce cas la partie est déclarée nulle.

Variante pour joueurs confirmés

Si vous souhaitez rallonger la partie et augmenter un peu sa difficulté, vous pouvez utiliser la variante suivante. Le mécanisme du jeu reste identique, cependant, toutes les recettes validées sont posées dans une défausse commune. Si vous réussissez à valider vos 5 cartes recette, mélangez les cartes de la défausse commune et piochez-y une carte recette au hasard. Pour remporter la partie, vous devrez valider cette 6ème recette. Il vous est toujours possible de changer de recette pour 3 PA, dans ce cas, piochez une nouvelle carte dans la défausse.

TILSIT
Z.A. des Clotais
rue Jean Jaurès
91160 Champlan France

Auteur : Michael Schacht
Illustrateur : Hans-Jörg Brehm
Maquette : TILSIT Studio

© TILSIT 2008