

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

Die Monstermacher

Un jeu de Henning Poehl pour 3 à 5 joueurs
© Sphinx Spieleverlag, 20021.

Contenu

- 5 cartes de pierre tombale (avec le logo de Sphinx au dos)
5 cartes de résumé en allemand
- 6 cartes de torse (qu'on appellera "torse")
- 36 cartes de partie de corps, (qu'on appellera "morceaux").
Le recto de la carte montre un morceau sur une table en bois. Un nombre indique la valeur de ce morceau. Le verso de la carte représente un cercueil avec un morceau du même type que celui montré au recto : cerveau, tête, bras gauche, bras droit, jambe gauche ou jambe droite :
 - 6 cartes de bras gauche valant de 0 à 5
 - 6 cartes de bras droit valant de 0 à 5
 - 6 cartes de jambe gauche valant de 0 à 5
 - 6 cartes de jambe droite valant de 0 à 5
 - 6 cartes de tête valant de 0 à 5
 - 6 cartes de cerveau valant de 1 à 5 ou 7
- 5 x 5 cartes de profanation numérotées de 1 à 5 (le dos de la carte représente une scène de profanation de tombe)
- 5 dés rouge à 6 faces (le dé d'étude, appelé "dé" dans la suite de la règle)
- 1 dé blanc à 6 faces (appelé "dé blanc")

II. Préparation

Pour le jeu à 5 joueurs

Chaque joueur reçoit un torse, une carte de résumé, un lot de 5 cartes de profanation avec des tombes numérotées de 1 à 5 et un dé rouge. La carte de résumé est placée devant chaque joueur pour qu'il puisse facilement s'y référer à tout moment.

Il pose le torse devant lui et tourne son dé pour que le chiffre 3 soit au dessus. Le dé rouge ou dé d'étude est appelé "dé" dans la suite des règles.

Les cinq cartes de profanation sont placées face cachée devant le joueur. Les 5 cartes de pierre tombale (celles avec le logo de Sphinx au dos) sont placées côte à côte au centre de la table, avec les tombes visibles.

Les cartes de morceaux sont bien battues, puis on distribue 6 morceaux face cercueil visible devant chaque pierre tombale.

Les six cartes restantes sont battues et on en distribue une à chaque joueur, dos visible. Les joueurs placent leurs morceaux devant eux sur la table, dos visible, pour que les autres joueurs puissent toujours savoir de quelle sorte de morceaux ils disposent. Cet emplacement où se trouvent les morceaux est la réserve du joueur.

La carte de morceau qui reste est placée face cachée à côté des tombes qui est l'emplacement de la fosse commune.

Le dé blanc est placé accessible à tous.

Pour le jeu à 4 joueurs

La préparation est identique à celle du jeu à 5 joueurs, sauf qu'on retire préalablement tous les morceaux avec une valeur de 5 (il reste donc 30 cartes). On ne distribue que 5 morceaux devant chaque Tombe. Chaque joueur reçoit ensuite un morceau pour sa réserve.

Le morceau qui reste est placé face cachée à côté des tombes et représente la fosse commune.

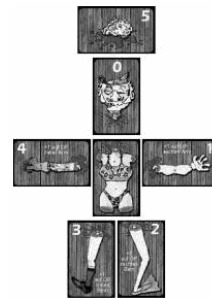
Pour le jeu à 3 joueurs

La préparation est identique à celle du jeu à 4 joueurs, sauf qu'on retire préalablement tous les morceaux avec une valeur de 4 ou 5 (il reste donc 24 cartes). En outre, on ne dispose que les pierres tombales de 1 à 4. La tombe n°5 ne sera pas utilisée. En conséquence, la tombe n°5 et toutes les cartes de profanation avec le numéro 5 sont retirées du jeu. On ne distribue que 5 morceaux devant chaque tombe. Chaque joueur reçoit ensuite un morceau pour sa réserve.

Le morceau qui reste est placé face cachée à côté des tombes et représente la fosse commune.

III. But du jeu

Les joueurs doivent essayer d'assembler le Monstre de Frankenstein et de le réanimer. Pour cela, ils volent des morceaux dans les tombes, dans la fosse commune, ou chez les autres joueurs. Le joueur qui a créé le meilleur monstre gagne la partie (voir fin de la partie et comptes).



IV. Déroulement du jeu

A son tour, un joueur réalise successivement trois actions. Pour chaque action, il a le choix entre plusieurs options. Chaque action est facultative, c'est-à-dire que le joueur n'est pas tenu de l'exécuter. Une action ultérieure peut être réalisée même si le joueur n'a pas réalisé l'action précédente, par exemple la seconde action peut être réalisée même si la première action n'a pas été réalisée.

Première action - 4 options :

- a) **Voler un morceau dans une tombe**
ou b) **Voler un morceau dans la fosse commune**
ou c) **Voler un morceau chez un adversaire**
ou d) **Se préparer à étudier**

Deuxième action - 3 options :

- e) **Etudier**
ou f) **Opérer**
ou g) **Réanimer**

Troisième action - 2 options :

- h) **Vendre un morceau**
i) **Récupérer toutes ses cartes de profanation**

Chaque option d'action est décrite en détail dans la suite de la règle.

Première action

a) Voler une partie de corps dans une tombe

Si un joueur décide de voler un morceau dans une tombe, il organise une expédition au cimetière à laquelle tous les joueurs peuvent participer.

Le joueur actif annonce sa décision de profaner une tombe et augmente alors son dé d'un point (par exemple de 3 à 4).

Puis tous les joueurs décident, dans le sens des aiguilles d'une montre, s'ils participent ou non à l'expédition au cimetière. Ceux qui souhaitent profaner une tombe augmentent de 1 la valeur de leur dé. Un joueur dont le dé afficherait déjà 6 et qui ne pourrait donc en augmenter la valeur peut toutefois participer.

Chaque joueur participant à la profanation choisit secrètement une de ses cartes de profanation disponibles et la tient face cachée devant lui. Les cartes de profanation posées face visibles devant un joueur (car déjà utilisées) ne sont pas disponibles. Les cartes de profanation indiquent le numéro de la tombe que le joueur souhaite piller, qui correspond au numéro de la pierre tombale.

Lorsque tous les joueurs participant à la profanation sont prêts, les cartes sont révélées simultanément.

- Si un joueur est seul à avoir choisi une tombe particulière, sa tentative de profanation est couronnée de succès. Il prend la carte supérieure du paquet de cette tombe et la place dans sa réserve. Il diminue ensuite de 1 point son dé (Dans le cas où il n'avait pu l'augmenter préalablement car il était déjà à 6, il le descend malgré tout à 5).
- Si plusieurs joueurs tentent de profaner la même tombe, ils se battent entre eux et, ainsi, ne parviennent pas à voler de morceaux. Ils ne peuvent donc pas diminuer de 1 point la valeur de leur dé.

Toutes les cartes de profanation jouées sont placées face visible devant les joueurs respectifs jusqu'à ce qu'ils puissent éventuellement les retourner lors de leur 3ème action. Les cartes de profanation face visible ne sont pas utilisables pour une profanation.

Remplissage des tombes

Si le dernier morceau d'une tombe est pris à l'occasion d'une profanation, on remplit à nouveau cette tombe en prenant les 3 derniers morceaux en dessous du paquet de la fosse commune et on les place dans la tombe vide. S'il n'y a pas assez de cartes dans la fosse commune pour remplir la tombe, on prends toutes les cartes disponibles.

Si plusieurs tombes se retrouvent vides en même temps, on les remplit en distribuant les cartes de la fosse commune, une à une, dans les tombes vides en commençant par celle de plus petit numéro. On continue jusqu'à ce que toutes les tombes aient à nouveau 3 cartes ou que la fosse commune soit vide.

b) Voler un morceau à la fosse commune

Si un joueur décide de voler un morceau à la fosse commune, il commence par tourner son dé sur 6 puis choisit ensuite un morceau de son choix dans le paquet de la fosse commune (il ne peut cependant regarder que les dos des cartes).

Attention de ne pas changer l'ordre des cartes de morceaux dans le paquet de la fosse commune !

c) Voler un morceau dans la réserve d'un autre joueur

N'importe quel joueur qui possède dans sa réserve un nombre de morceaux égal ou supérieur à la valeur de son dé est susceptible d'être volé par un autre joueur.

Exemple : *c'est au tour d'Anne de jouer. Karl possède trois morceaux et son dé indique 3. Le dé d'Otto indique 2 mais il ne possède qu'un morceau. Anne peut voler chez Karl, mais pas chez Otto.*

Pour voler chez un autre joueur, le voleur (dont c'est le tour de jouer) augmente de 1 son dé (par exemple de 2 à 3) et prend un morceau chez son adversaire. Le voleur ne peut regarder que le dos des cartes de ses adversaires, pas le recto. Il n'est possible de voler que les morceaux dans les réserves des adversaires. Une fois assemblés, les morceaux ne sont plus dans la réserve et ne sont plus disponibles jusqu'à la fin de la partie.

d) Se préparer à étudier

Un joueur qui souhaite se préparer à étudier l'annonce clairement et à haute voix. Cette annonce n'a de conséquence que sur l'option "Étude" lors de la 2ème action.

Deuxième action

e) Étude

Un joueur qui choisit d'étudier diminue son dé de 1 point (par exemple de 3 à 2).

Si ce joueur avait annoncé qu'il se préparait à étudier lors de sa première action il diminue son dé de 2 points (par exemple de 3 à 1).

f) Opération

La conduite d'une opération est une affaire difficile et ne peut être entreprise seul. Le praticien (le joueur dont c'est le tour) doit demander à un autre joueur d'être son assistant. Pendant l'opération, il demande à son assistant de lui donner un morceau particulier qu'il voudrait coudre sur son monstre. Le praticien doit nommer un morceau qu'il possède actuellement dans sa réserve.

L'assistant peut remettre le morceau demandé par le praticien ou, à la place, un autre morceau qui peut légalement être cousu sur le monstre (voir les explications au chapitre "Règles des opérations" plus loin). Il peut prendre n'importe quel morceau dans sa propre réserve ou dans celle du praticien. Si l'assistant donne un morceau de sa propre réserve au praticien, il doit prendre en échange le morceau demandé dans la réserve du praticien et le mettre dans sa propre réserve.

Exemple : *Karl possède dans sa réserve deux jambes droites et un bras gauche. Son monstre a déjà une tête. Il choisit d'opérer et prend Anne comme assistante. Anne possède dans sa réserve une tête et un cerveau. Karl dit : "Anne, s'il vous plaît, auriez-vous l'amabilité de me passer une jambe droite.". Aussitôt, Anne prend un bras gauche dans la réserve de Karl et le lui tend. Elle n'a cependant pas le droit de regarder la valeur de ce bras gauche, puisqu'il est dans la réserve de Karl. Anne aurait pu aussi donner à Karl le cerveau qui se trouve dans sa propre réserve et prendre en échange la jambe droite demandée. Le cerveau que possède Anne est un bon cerveau, dont elle ne veut pas se séparer. Elle se serait volontiers séparé de la tête qu'elle possède en réserve et qui vaut zéro. Malheureusement, le monstre de Karl a déjà une tête et il est interdit d'en coudre deux.*

Après que l'assistant ait remis au praticien un morceau, ce dernier tente de coudre ce morceau. Pour cela, il jette le dé blanc qui doit montrer un chiffre égal ou supérieur à celui de son propre dé, en tenant compte des éventuelles corrections. On considère alors qu'il possède les connaissances anatomiques suffisantes pour mener à bien l'opération.

- Si le jet de dé réussit, le morceau est cousu avec succès sur son monstre et il augmente son dé de 1 point (par exemple de 2 à 3).
- Si le jet de dé échoue, le morceau est jeté sur le tas de la fosse commune et il diminue son dé de 1 point (par exemple de 2 à 1).

Important : un bras ou une jambe précédemment cousus donnent un bonus de +1 point au dé blanc lorsqu'on essaye de coudre l'autre bras ou l'autre jambe respectivement. Les bras et les jambes pourris, avec une valeur 0, ne donnent aucun bonus lorsqu'on essaye de coudre le deuxième bras ou la deuxième jambe.

g) Réanimation

Tous les monstres dotés d'une tête et d'un cerveau peuvent être réanimés.

Pour cela, le joueur jette le dé blanc qui doit être égal ou supérieur à son propre dé rouge. La valeur du dé blanc est diminuée de 1 point pour chaque morceau qui manque encore au monstre.

Exemple : *Otto voudrait réanimer son monstre à qui il manque toujours les deux jambes. Il jette le dé blanc et soustrait 2 point au chiffre qui sort.*

- Si le jet de dé est couronné de succès, le monstre est réanimé et la partie est terminée.
- Si la tentative de réanimation échoue, le cerveau a été "grillé" et il est jeté face cachée sur le tas de la fosse commune. Le dé du joueur est diminué de 1 point (par exemple de 3 à 2).

Troisième action

h) Vendre un morceau

Le joueur peuvent mettre en vente librement un morceau se trouvant dans leur réserve.

Pour cela, le vendeur désigne un morceau de sa réserve. Les autres joueurs peuvent offrir en échange des morceaux de leur réserve et/ou leur connaissance anatomique.

Pour payer en connaissance anatomique, lors d'une vente couronnée de succès, un joueur augmente son dé du montant convenu. Le vendeur diminue son dé d'un nombre correspondant, puis donne à l'acheteur le morceau qui était à vendre. Le vendeur peut demander et obtenir plus de points de connaissance qu'il ne peut en utiliser. Dans ce cas, les points en trop sont perdus, mais l'acheteur les paye quand même. Par exemple un acheteur dépense 3 points et augmente son dé de 2 à 5 ; le vendeur ne peut utiliser que 2 de ces points pour diminuer son dé 3 à 1 ; le point excédentaire est perdu.

Les acheteurs peuvent montrer au vendeur les morceaux qu'ils lui proposent en échange, mais en faisant en sorte que seul le vendeur puisse en voir la valeur. La carte doit lui être présentée face cachée et le vendeur la soulève légèrement pour en voir la valeur.

Bien sûr, les acheteurs peuvent refuser de montrer la valeur des morceaux offerts. C'est leur choix.

Conseil : *si aucune tombe ne contient un morceau qui vous intéresse, vous pouvez cependant voler pendant la première action un morceau qui pourrait intéresser un ou plusieurs autres joueurs, en essayant de l'échanger contre un morceau que vous recherchez et que vous avez repéré dans la réserve de l'un d'entre eux. Ainsi, vous pourrez offrir vos morceaux "inutiles" à ce joueur lors d'une vente pendant la troisième action afin d'obtenir les morceaux dont vous avez besoin en échange.*

i) Retourner des cartes de profanation

Les cartes de profanation qui sont posées face visible devant un joueur ne peuvent pas être utilisées pour une autre profanation. En voyant ces cartes, vos adversaires peuvent facilement dire quelles tombes vous ne pouvez pas profaner. Il est donc important de récupérer ces cartes de temps en temps.

En tant que troisième action, un joueur peut retourner face cachée toutes ses cartes de profanation, si le nombre de ses cartes visibles est supérieur à la valeur de son dé.

Exemple : le dé de Karl montre une valeur 2. Il a trois cartes de profanation visibles devant lui. Puisqu'il a un nombre de cartes visibles supérieur à la valeur de son dé, il peut retourner face cachée ses trois cartes de profanation. Dorénavant, il disposera de toutes ses cartes de profanation pour sa prochaine tentative de profanation de tombe. S'il n'avait eu que deux cartes visibles devant lui, il n'aurait pas pu les retourner face cachée.

V. Fin de la partie et comptes

Fin de la partie :

Dès que le premier monstre est réanimé, la partie prend fin. Le joueur qui vient de réussir la réanimation n'a cependant pas forcément gagné. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Comptes :

Chaque morceau cousu sur le monstre rapporte sa valeur en points. Le joueur additionne les valeurs de tous les morceaux qu'il a pu coudre. Une réanimation couronnée de succès rapporte un bonus de 3 points. Un joueur qui aurait cousu 3 morceaux pourris ou plus (ceux de valeur 0) sur son monstre marque un bonus :

- 5 points de bonus s'il a cousu 3 morceaux pourris
- 10 points de bonus s'il a cousu 4 morceaux pourris
- 15 points de bonus s'il a cousu 5 morceaux pourris

VI. Explications

Le dé d'études

Le dé d'étude ou dé rouge représente les connaissances anatomiques de chaque joueur.

J'ai appliqué un système de classement scolaire simple de 1 à 6, où 1 est une très bonne note et 6 une note très insuffisante. Les joueurs commencent tous la partie avec une note satisfaisante de 3.

Remarque : Quelques joueurs ont des difficultés avec les expressions "augmenter" et "diminuer" à propos du dé et du classement de type scolaire. J'ai toutefois souhaité une correspondance sans équivoque avec la valeur du dé.

On parle donc dans les règles d'augmenter et de diminuer le dé. Dans le système de classement scolaire, un grand nombre est plus mauvais et un petit nombre est meilleur.

Jeter le dé

Occasionnellement, les règles se réfèrent à un jet de dé blanc pour le comparer au dé rouge. Cela signifie que vous jetez le dé blanc et que vous réussissez si vous obtenez un nombre égal ou supérieur à la valeur du dé rouge. Ainsi, si votre dé rouge indique 1, vous réussissez toujours. En effet, vous jetez le dé blanc pour voir quel niveau de connaissances est nécessaire à l'action que vous tentez, tandis que le dé rouge indique votre niveau actuel de connaissance.

Bonus et pénalités des cartes

Certaines cartes comporte des bonus ou des pénalités. Ces valeurs s'appliquent toujours au dé blanc que l'on jette pour l'action correspondante. Après avoir jeté le dé blanc, on modifie le résultat selon les indications de la carte. Il est ainsi possible de faire des opérations plus facilement grâce aux bonus (+1), ou de réanimer plus difficilement à cause des pénalités (-1).

Les bonus des cartes ne s'appliquent que pour les morceaux qui ont déjà été cousus avec succès et pas pour les morceaux qui attendent encore d'être cousus. Un bras gauche avec une valeur de 1 à 5 déjà cousu amène un bonus de 1 sur le dé blanc quand on essaye de coudre le bras droit (ce bonus s'applique même si on essaye de coudre un bras droit pourri).

Règles des opérations

Chaque morceau ne peut être cousu qu'une seule fois et seulement à l'emplacement correspondant à une anatomie normale (c'est-à-dire qu'un bras gauche se coud à l'épaule gauche, etc.). Le cerveau ne peut être mis que sur une tête, et c'est pourquoi la tête est le seul morceau qui doit être cousu avant de pouvoir raccorder le cerveau. Les morceaux une fois cousus ne peuvent plus être enlevés.

Pourquoi le dé augmente t'il quand on s'apprête à profaner une tombe ?

En préparant une profanation, on se prive d'un temps précieux pour les études anatomiques, puisqu'on doit éplucher les rubriques nécrologiques du "Daily News" et faire des repérages au cimetière. C'est pour cela qu'un temps précieux est perdu pour les études, qui se traduit par une augmentation de la valeur du dé.

Pourquoi le dé diminue t'il quand on parvient à profaner une tombe avec succès ?

Parce que les connaissances perdues pendant la préparation de la profanation est compensée par l'expérience acquise en prélevant le morceau sur le cadavre exhumé ("apprentissage sur le tas").

Pourquoi le dé augmente t'il lorsqu'on vole un autre joueur ?

Comme pour la profanation, le temps utilisé pour préparer le vol est perdu pour les études puisque le voleur doit analyser les habitudes et les plans de la maison de sa victime. En conséquence, la valeur du dé augmente.

Pourquoi peut-on me voler, si le nombre de morceaux que je stocke est égal ou supérieur à la valeur de mon dé d'études ?

Plus de temps vous consacrez à vos études et plus vous remplissez votre réserve, moins vous êtes capables de veiller à votre stock de morceaux. J'avais mis au point auparavant une règle beaucoup plus compliquée pour ce point, mais cette règle a simplifié et amélioré le jeu.

Pourquoi le dé augmente t'il après une opération couronnée de succès ?

Bien entendu, le praticien couronné de succès doit célébrer son succès et, en conséquence se laisse aller à quelques libations. Ces petites fêtes conduisent fréquemment à la perte de cellules grise.

Pourquoi le dé diminue t'il après qu'une opération ait échoué ?

C'est un peu comme la profanation couronnée de succès et "l'apprentissage sur le tas". Maintenant que vous savez comment "ne pas" réussir une opération, vos chances de réussite la prochaine fois sont meilleures.

Pourquoi le dé est t'il tourné sur 6 après un vol à la fosse commune ?

La fosse commune est un lieu très public où vous pouvez facilement vous faire repérer. Une telle expédition cause un extrême stress au scientifique qui la vit. Il en résulte des nuits blanches et une grande confusion mentale qui empêchent de se concentrer sur les études. Le stress empêche même de profiter de l'expérience acquise "sur le tas".

Pourquoi la pose réussie d'un membre "pourri" ne donne t'il aucun bonus pour la pose de l'autre membre ?

Parce que le travail sur un morceau pourri ne donne guère d'expérience pour la pose d'un morceau sain. Les caractéristiques d'un matériel pourri sont en effet très variables et ne vous sont même d'aucune utilité pour la couture d'un autre membre pourri.

Pourquoi puis-je retourner mes cartes de profanation lorsque j'ai plus de cartes de profanation visibles que la valeur de mon dé ?

Je mentirais si je prétendais avoir une explication de cette règle conforme au thème du jeu ! Simplement, il fallait bien un mécanisme pour récupérer ses cartes de profanation et cette règle fonctionnait plutôt bien avec le jeu.

Copyright © Sphinx Spielverlag 2002

Illustrations : Heike Schäfer

Composition et mise en page : Henning Poehl

Conception et développement : Henning Poehl



Sphinx Spielverlag

Bachstraße 44

69221 Dossenheim

Tél. : 06221/874882

<http://www.sphinxspiele.de>

Email : info@sphinxspiele.de

Traduction française par François Haffner, décembre 2002,
d'après la traduction anglaise de Pitt Crandlemire, octobre 2002

Texte sur les cartes :

Sur tous les membres non pourris (>0)

dé blanc +1 pour opération de l'autre membre

Sur le cerveau de valeur 7

dé blanc -1 lors d'une réanimation

Première action - 4 options :

a) Voler un morceau dans une tombe

dé +1 lors de la préparation

la carte de profanation jouée restera visible

dé -1 si le vol réussit.

ou **b) Voler un morceau dans la fosse commune**

dé >> 6

ou **c) Voler un morceau chez un adversaire**

si le nombre de morceaux de l'adversaire > son dé,

alors le vol est possible et réussit toujours

dé +1

ou **d) Se préparer à étudier**

rien ne se passe pour l'instant

Deuxième action - 3 options :

e) Etudier

dé -1 ou

dé -2, si on s'était préparé en 1^{ère} action 1.d

ou **f) Opérer**

réussit si dé blanc > ou = à dé rouge

dé +1 si l'opération réussit (libations)

dé -1 si l'opération échoue (expérience)

ou **g) Réanimer**

réussit si dé blanc > ou = à dé rouge

bonus de 3 points et fin de la partie si la réanimation réussit

dé -1 si la réanimation échoue (expérience)

Troisième action - 2 options :

h) Vendre un morceau

dé + ou dé - selon négociation

i) Récupérer toutes ses cartes de profanation

si cartes de profanation > dé rouge

Texte sur les cartes :

Sur tous les membres non pourris (>0)

dé blanc +1 pour opération de l'autre membre

Sur le cerveau de valeur 7

dé blanc -1 lors d'une réanimation

Première action - 4 options :

a) Voler un morceau dans une tombe

dé +1 lors de la préparation

la carte de profanation jouée restera visible

dé -1 si le vol réussit.

ou **b) Voler un morceau dans la fosse commune**

dé >> 6

ou **c) Voler un morceau chez un adversaire**

si le nombre de morceaux de l'adversaire > son dé,

alors le vol est possible et réussit toujours

dé +1

ou **d) Se préparer à étudier**

rien ne se passe pour l'instant

Deuxième action - 3 options :

e) Etudier

dé -1 ou

dé -2, si on s'était préparé en 1^{ère} action 1.d

ou **f) Opérer**

réussit si dé blanc > ou = à dé rouge

dé +1 si l'opération réussit (libations)

dé -1 si l'opération échoue (expérience)

ou **g) Réanimer**

réussit si dé blanc > ou = à dé rouge

bonus de 3 points et fin de la partie si la réanimation réussit

dé -1 si la réanimation échoue (expérience)

Troisième action - 2 options :

h) Vendre un morceau

dé + ou dé - selon négociation

i) Récupérer toutes ses cartes de profanation

si cartes de profanation > dé rouge

Texte sur les cartes :

Sur tous les membres non pourris (>0)

dé blanc +1 pour opération de l'autre membre

Sur le cerveau de valeur 7

dé blanc -1 lors d'une réanimation

Première action - 4 options :

a) Voler un morceau dans une tombe

dé +1 lors de la préparation

la carte de profanation jouée restera visible

dé -1 si le vol réussit.

ou **b) Voler un morceau dans la fosse commune**

dé >> 6

ou **c) Voler un morceau chez un adversaire**

si le nombre de morceaux de l'adversaire > son dé,

alors le vol est possible et réussit toujours

dé +1

ou **d) Se préparer à étudier**

rien ne se passe pour l'instant

Deuxième action - 3 options :

e) Etudier

dé -1 ou

dé -2, si on s'était préparé en 1^{ère} action 1.d

ou **f) Opérer**

réussit si dé blanc > ou = à dé rouge

dé +1 si l'opération réussit (libations)

dé -1 si l'opération échoue (expérience)

ou **g) Réanimer**

réussit si dé blanc > ou = à dé rouge

bonus de 3 points et fin de la partie si la réanimation réussit

dé -1 si la réanimation échoue (expérience)

Troisième action - 2 options :

h) Vendre un morceau

dé + ou dé - selon négociation

i) Récupérer toutes ses cartes de profanation

si cartes de profanation > dé rouge

Texte sur les cartes :

Sur tous les membres non pourris (>0)

dé blanc +1 pour opération de l'autre membre

Sur le cerveau de valeur 7

dé blanc -1 lors d'une réanimation

Première action - 4 options :

a) Voler un morceau dans une tombe

dé +1 lors de la préparation

la carte de profanation jouée restera visible

dé -1 si le vol réussit.

ou **b) Voler un morceau dans la fosse commune**

dé >> 6

ou **c) Voler un morceau chez un adversaire**

si le nombre de morceaux de l'adversaire > son dé,

alors le vol est possible et réussit toujours

dé +1

ou **d) Se préparer à étudier**

rien ne se passe pour l'instant

Deuxième action - 3 options :

e) Etudier

dé -1 ou

dé -2, si on s'était préparé en 1^{ère} action 1.d

ou **f) Opérer**

réussit si dé blanc > ou = à dé rouge

dé +1 si l'opération réussit (libations)

dé -1 si l'opération échoue (expérience)

ou **g) Réanimer**

réussit si dé blanc > ou = à dé rouge

bonus de 3 points et fin de la partie si la réanimation réussit

dé -1 si la réanimation échoue (expérience)

Troisième action - 2 options :

h) Vendre un morceau

dé + ou dé - selon négociation

i) Récupérer toutes ses cartes de profanation

si cartes de profanation > dé rouge