

## **Wanted : Igor !**

Vers la fin de la première décennie du 19<sup>ème</sup> siècle, Victor Frankenstein a fait un voyage dans les îles Orkney pour y trouver la paix nécessaire à la réalisation de sa nouvelle création.

Il est actuellement à la recherche d'un nouvel assistant, et vous avez postulé pour la place.

Mais à la fin, seulement l'un d'entre vous recevra le poste. Pour pouvoir se décider sur qui sera le meilleur assistant, il va vous faire passer un test !

Qui pourra créer les meilleures créatures ? Qui pourra voir la beauté d'une girafe avec une tête de manchot et des pattes de lézard en guise de bras ? Il ne pourra y avoir qu'un seul assistant, et ceux qui ne seront pas retenus, serviront de parties de corps de rechange pour les prochaines expériences.

Qui sera le nouvel Igor ?

### **Contenu**

40 jetons en bois divisés en 5 couleurs

4 paquets de cartes de parties du corps. Chaque paquet contient 18 cartes de la catégorie :

1 Livret de règles

12 cartes événements, 3 cartes dans chaque paquet de parties du corps.

1 paquet de carte Plan contenant 12 cartes.

5 cartes Point de Victoire, chacune d'une couleur différente.

### **Mise en place du jeu**

- Mélangez les paquets de cartes séparément et placez-les, face cachée, là où tous les joueurs peuvent les atteindre.

- Chaque joueur choisit une des couleurs disponible et prend les jetons de cette couleur ainsi que la carte Point de Victoire correspondante.

- Le joueur le plus jeune devient le premier joueur.

- En commençant par le joueur à gauche du premier joueur, chaque joueur (à son tour) pioche 2 cartes dans n'importe quel des quatre paquets des parties de corps. Cela se fait jusqu'à ce que tous les joueurs aient 2 cartes chacun.

- Enfin, le premier joueur révèle un nombre de cartes Plan (prise dans la pioche des cartes Plan) égal au nombre de joueurs moins un. Il les place face visible au centre de la zone de jeu. S'il n'y a que deux joueurs, deux cartes Plan sont utilisées.

Exemples :

3 Joueurs : Sally, Joe et Roger jouent. Sally est premier joueur, elle révèle donc 2 cartes Plan et elle les place au centre de la table.

4 joueurs : John, Richard, Elizabeth et Sarah jouent. Richard est le premier joueur, il révèle donc 3 cartes Plan et il les place au centre de la table.

### **Jouer**

Wanted: Igor! est un jeu de construction où les joueurs vont, chacun leur tour, jouer des cartes pour réaliser des créatures selon les plans du Dr. Frankenstein.

Au début de la partie, des cartes Plan sont révélées (une de moins que le nombre de joueurs en jeu). Les joueurs doivent relier des parties de corps aux 5 emplacements prévus sur les plans pour pouvoir terminer les créatures. Ils mettent aussi un certain nombre de jetons en

bois dessus, lorsqu'ils placent ces cartes. Dès que la créature est terminée, le joueur qui a le plus de jetons sur cette créature reçoit tout le crédit pour sa création et il marque un point de victoire (voir la partie Terminer les créatures). La créature terminée (le plan et les parties du corps) est ensuite défaussée et remplacée par une nouvelle carte Plan. Le but du jeu est d'être le premier joueur à avoir 4 points de victoire.

### **Tour de jeu**

Le jeu se déroule dans le sens horaire. A son tour, un joueur peut choisir de faire un des actions suivantes :

Piocher 2 cartes dans les pioches de parties du corps.

Jouer un morceau de corps (en main) sur l'emplacement approprié d'un plan en jeu.

Jouer une carte événement.

Si un joueur a plus de 7 cartes en main à la fin de son tour, il doit en défausser jusqu'à en avoir au mieux 7 en main.

C'est ensuite au joueur suivant de devenir le joueur actif.

### **Jouer des morceaux de corps**

Chaque carte plan a des emplacements pour 5 morceaux de corps humain. Les morceaux de corps sont :

Tête (doit être attachée en haut du plan, en reliant les flèches)

Bras droit (doit être attaché à gauche du plan, en reliant les flèches)

Bras gauche (doit être attaché à droite du plan, en reliant les flèches)

Jambe droite (doit être attachée en bas à gauche du plan, en reliant les flèches)

Jambe gauche (doit être attachée en bas à droite du plan, en reliant les flèches)

Seules les parties de la catégorie appropriée peuvent être attachées à un emplacement. Le schéma vous montre comment les parties doivent être attachées au plan.

Quand le joueur joue une carte morceau de corps, il choisit un plan et il y attache le morceau, dans la position correcte. Il place ensuite un nombre de jetons en bois (venant de sa réserve) sur la carte. Si la carte de morceau de corps est de la bonne créature, placez 3 jetons. Si le morceau de corps fait partie d'une autre créature de la même catégorie, placez 2 jetons. Sur des morceaux de corps d'autres catégories, on ne place qu'1 jeton.

Exemple (en réutilisant le schéma de la page précédente)

Sally joue la jambe droite d'un sur un plan de .

Elle place 3 jetons de sa couleur dessus car c'est la bonne partie de corps.

Joe place ensuite le bras gauche d'un sur le plan , et plaçant 2 jetons dessus étant donné qu'il fait partie de la même catégorie, mais ce n'est pas la bonne sorte.

Roger décide de jouer la tête de sur le plan de , mais comme le morceau de corps n'est pas de la bonne catégorie, il ne peut placer qu'1 seul jeton.

Remarque : Si un morceau de corps est déjà présent sur un plan, un morceau de corps de la même sorte ne peut pas être attaché à ce plan.

Richard ne peut pas jouer le bras gauche de [ ] sur le plan de [ ] , parce qu'il y a déjà un bras gauche d'attaché.

Si un joueur n'a plus de jeton, il peut jouer une carte mais ne peut plus placer de jeton dessus.

### **Terminer des créatures**

Si le joueur actif place le 5<sup>ème</sup> et dernier morceau de corps sur un plan en jeu, placez immédiatement le plan et tous les morceaux de corps qui y sont attachés dans les défausses appropriées (séparées par les types de cartes). Tous les jetons, présents sur la créature, sont rendus à leurs propriétaires. Le joueur qui avait le plus de jetons sur la créature marque un point de victoire en posant un jeton sur sa carte point de victoire. En cas d'égalité pour savoir qui a le plus de jetons, chaque joueur marque un point de victoire.

Les jetons qui sont utilisés comme points de victoire ne peuvent plus être placés sur les cartes morceau de corps. Le joueur, qui a placé la 5<sup>ème</sup> carte et qui a terminé la créature, joue un nouveau tour.

Exemples :

David termine le plan de [ ] en plaçant la tête de [ ] .

Sally a 6 jetons, mais David en a 7, ce qui signifie que David marque un point de victoire.

Les jetons sont rendus à David et Sally, la créature terminée est retirée du jeu et David joue un nouveau tour.

John termine le plan de [ ] en plaçant le bras gauche de [ ] . Robert et Joseph ont tous les deux 6 jetons, alors que John n'en a que 2. Joseph et Robert marquent tous les deux un point de victoire chacun. La créature terminée est retirée du jeu et John joue un nouveau tour.

### **Paquet de cartes épuisés**

Si un tas de cartes de morceaux de corps est épuisé, les joueurs ne sont plus du tout capable de piocher des cartes de cette catégorie. Cependant, si les 4 paquets sont épuisés, remélangez les défausses de chaque paquet pour former de nouvelles pioches.

Si le paquet de cartes plan est épuisé avant qu'un des joueurs n'ait atteint 4 points de victoire, remélangez les plans défaussés et former une nouvelle pioche de plan.

### **Remporter la partie**

Dès qu'un joueur atteint 4 points de victoire, la partie est terminée et ce joueur remporte le poste de nouvel Igor. En cas d'égalité, tous les joueurs à 4 points sont déclarés vainqueurs.

Traduction française : Stéphane Athimon