

FRANKENSTEIN



2-5



35'



10+

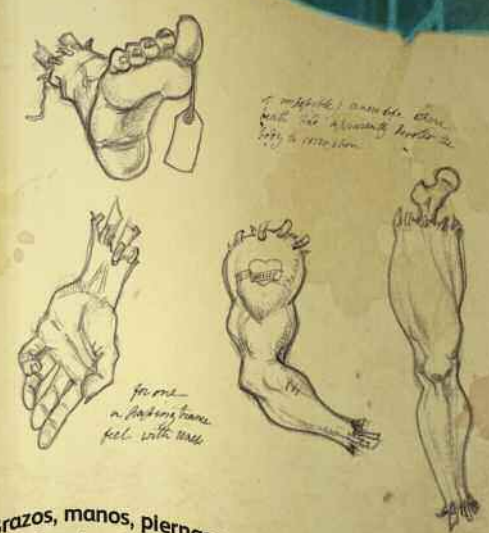
Entramos en el siglo XIX y científicos locos de toda Europa están compitiendo por la infamia de ser los primeros en crear vida a través del poder de la alquimia.

Utilizando sólo materias primas proporcionadas por dudosos proveedores, intentarás reunir las 8 partes del cuerpo necesarias para crear su monstruo y darle vida.

En cada turno, puedes comprar la parte ofrecida, venderla a un anatomista por un escaso beneficio, o subastarla, intentando conseguir un mejor trato o estafar a tus oponentes.



Cabezas, cerebros, torsos y corazones son cartas caras.
Hay 6 cartas de cada una con valores de 5, 6, 6, 7, 7 y 8.



Brazos, manos, piernas y pies son cartas más baratas.
Hay 6 cartas de cada una con valores de 2, 3, 4, 4, 5 y 6.

OBJETIVO

Ser el primer jugador en conseguir las 8 partes de cuerpo.



SET UP

- Mezcla todas las cartas y coloca el mazo boca abajo en el centro de la mesa.
- Reparte a cada jugador un tablero, una pantalla y 12 monedas.
- Coloca el resto de monedas en el centro a modo de reserva.

El primer jugador será el último que haya visto una película de terror, o bien se puede decidir levantando una carta al azar y empezará el que tenga la de mayor valor. En tal caso se baraja para volver a montar el mazo inicial.

ZONA DEL JUGADOR

Los jugadores ocultarán sus monedas y las cartas que consigan sobre su tablero tras la pantalla de jugador. Debe quedar suficiente espacio ante cada pantalla para el **cementerio**, que se formará como una pila de cartas que el jugador venda o descarte. Las partes de cuerpo o ataúdes se colocan boca arriba en el cementerio, quedando visible sólo la carta superior (no obstante, los jugadores pueden consultar las cartas de un cementerio si lo desean).

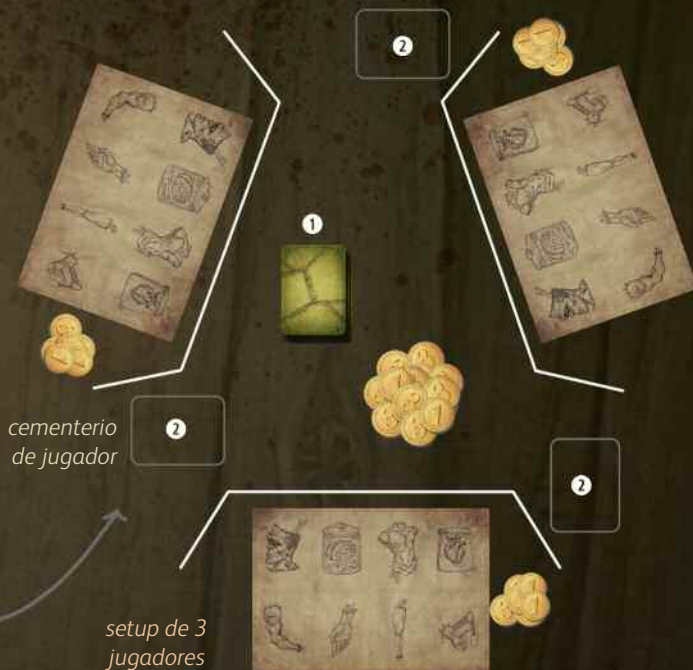
TURNO

En tu turno, puedes hacer una de estas cosas:

- 1 Comprar, vender o subastar una parte de cuerpo o ataúd
- 2 Saquear una parte de cuerpo o ataúd de un cementerio

Para comprar, vender o subastar, levanta una carta del mazo dejándola cara arriba en el centro de la mesa*. En lugar de levantar carta, puedes saquear si hay cartas en un cementerio. * Si es una carta de Revuelta de Aldeanos tendrás que ¡Defender tu monstruo!

Tras acabar el turno, le toca jugar al siguiente jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj.



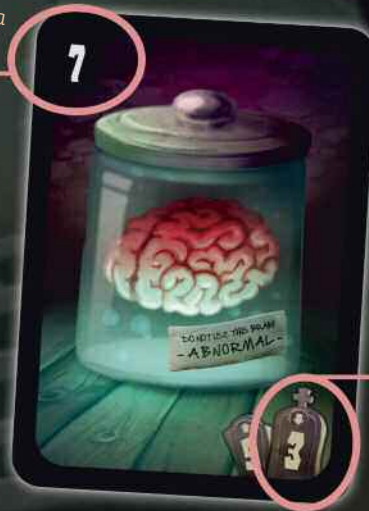
Nota: si se agotan las cartas del mazo durante la partida, coge todas las cartas descartadas (excepto la carta superior de cada cementerio) y barájalas para formar un nuevo mazo.

precio de compra

COMPRAR

Paga al banco tantas monedas como indique el precio de la carta. Coloca la carta tras tu pantalla.

Consejo: comprar puede costar más caro que subastar, pero es la forma de garantizar que te quedas la carta.



Vende la carta al banco. Recibirás monedas por el valor de venta indicado en la carta. Coloca la carta cara arriba sobre tu cementerio.

VENDER

Consejo: vender proporciona monedas y garantiza que un rival no pueda hacerse con esa carta por poco dinero, pero puede proporcionarte menos beneficio que subastando.

precio de venta

SUBASTAR

Subastar representa hacer una oferta baja, y si otro científico quiere pujar más por ella, supondrá una fuente de ingresos para ti.

Puedes subastar haciendo una oferta si tienes al menos 1 moneda. Anuncia cuántas monedas quieres ofrecer por la carta (no se puede ofrecer más dinero del que realmente se pueda pagar).

Cada jugador, en orden de turno, tiene una oportunidad para subir la oferta o pasar, hasta que todos los jugadores hayan hablado (nadie puede ofrecer más monedas de las que realmente tenga). El jugador que inicia la subasta ya no puede volver a pujar; al haber hablado todos, se queda la carta el jugador que más dinero haya ofrecido.

Si ganas la subasta, paga las monedas al banco y quédate la carta. Pero si es otro jugador quien la gana, te pagará a ti la cantidad ofrecida y se quedará la carta.

EJEMPLO DE UNA SUBASTA:

Es tu turno y tú (jugador 1) inicias una subasta ofreciendo 2 monedas por la carta de Cerebro de valor 7 que has sacado del mazo:

Jug. 1 (tú): ofreces 2 monedas



Jug. 2: pasa

Jug. 3: ofrece 4 monedas



Jug. 4: ofrece 5 monedas



El jugador 4 gana la subasta con la puja más alta, te paga a ti las 5 monedas y se queda la carta de Cerebro.

Consejo: subastar permite conseguir cartas por menos dinero pero otro jugador puede superar tu oferta y quedarse la carta. Además, si inicias una subasta por una parte de cuerpo que realmente no quieras, es posible que nadie más puje y debas comprarla igualmente.

ATAÚDES

Los ataúdes son comodines. Pueden reemplazar cualquier parte de cuerpo y es posible tener más de uno en el tablero. Se pueden cambiar de posición en cualquier momento, para sustituir la parte de cuerpo que más convenga.



SAQUEAR

Para saquear puedes coger la carta superior de cualquier cementerio, incluyendo el tuyo. Paga el valor de saqueo de la carta en monedas, con el valor de compra de una de tus cartas (puedes usar una carta de Revuelta de aldeanos para ello) o con una combinación de ambos:

- Paga al banco las monedas correspondiente al valor de saqueo indicado en la carta.
- Descarta una o más de tus cartas cuyo valor de compra iguale o supere el valor de saqueo (¡no recibes cambio!). Las cartas que tengas de Revuelta de aldeanos también se pueden usar, pero en ese caso se eliminan del juego. Las demás cartas que uses se colocan en tu cementerio cara arriba en el orden que prefieras.
- Puedes pagar el valor de saqueo combinando monedas y cartas..

Consejo: el saqueo es caro pero puede ser muy útil si necesitas una parte de cuerpo muy concreta o si quieres evitar el riesgo de robar una carta de Revuelta de aldeanos.



valor de saqueo

JUEGO AVANZADO

En el juego avanzado, el objetivo es conseguir la colección de partes más valiosa al final de la partida.

El modo avanzado se juega igual pero la puntuación es diferente. Cada jugador calcula sus puntos sumando los valores de compra de cada carta que tengan en su tablero (excluye los duplicados las cartas de Revuelta de aldeanos), más la suma de todas sus monedas. El máximo valor de monedas es igual a la mitad de los puntos de las cartas, redondeando hacia abajo. El jugador que completa el monstruo recibe 3 puntos adicionales. Gana el jugador con más puntos.

DEFIENDE TU MONSTRUO

Si levantas una carta de Revuelta de Aldeanos, debes defender tu monstruo pagando el coste indicado en dicha carta, bien con monedas, cartas o una combinación de ambas tal como se indica en la sección de saquear.



Tras defender tu monstruo coge la carta de Revuelta de aldeanos y guardala tras tu pantalla. Tras ello tienes un nuevo turno. Si levantas otra carta de Revuelta de aldeanos, déjala aparte y roba de nuevo. Al final de tu turno, devuelve al mazo las cartas apartadas y mézclalo de nuevo.

Si no tienes suficientes monedas o cartas para Defender tu monstruo, descarta tu carta de más valor (si son varias del mismo valor, elige una) o bien paga todas tus monedas (mínimo una). En este caso no te quedarías la carta de Revuelta de aldeanos, que sería retirada del juego. Si no tienes ni monedas ni cartas, se retira del juego la carta de Revuelta de aldeanos y repites turno.

FIN DEL JUEGO

El juego termina en el momento en que un jugador completa las 8 partes de su monstruo y grita ¡está vivo! El jugador gana la partida.

Notas: En partidas de 4 o 5 jugadores, no se puede ganar el juego mientras se tengan cartas repetidas de una misma parte de cuerpo (descártalas antes pagando saqueos o defendiendo tu monstruo).

Componentes: 60 cartas, 49 monedas, 5 pantallas, 5 tableros.

Diseñado por Yehuda Berlinger · Arte de David G. Forés · Diseño gráfico de DDS · Publicado por Invedars

Gracias a nuestros mecenas y a Anna CJ; a Jackson Pope, Nadine Wildmann, Steven Zorn, y Victory Point Games por sus contribuciones al desarrollo y a Jeffrey Cohen, Brian O'Neill, Josh Rosenthal, Michael Schmidt, y el JSGC por el testeo inicial.

©Invedars 2019 · www.invedars.com