



MICHAEL SCHUCHT

CRAZY CREATURES OF DR. DOOM



CONTENU

52 CARTES :

- **48 cartes Créature** (de 4 couleurs différentes) numérotées de 1 à 6 (deux exemplaires dans chaque couleur)
- **4 cartes Machine** (de 4 couleurs différentes) avec de chaque côté un symbole différent („+“ ou „-“)

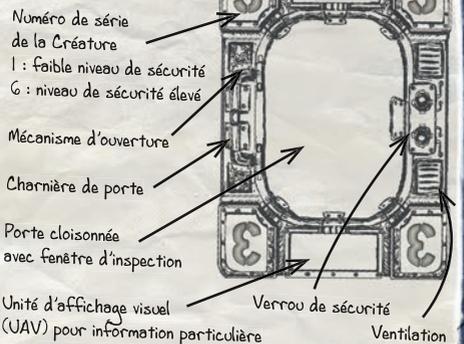
INTRODUCTION

Des bruits étranges se font entendre autour du manoir du Dr. Doom. Des fumées de toutes les couleurs s'échappent de la cheminée et les gens racontent d'étranges histoires à propos de créatures aperçues dans la forêt autour du manoir. Aidez le Dr. Doom à achever ses extravagantes expériences afin de créer les plus farfelues des Crazy Creatures jamais vues !

OBJECTIF

Tous les joueurs essaient de se débarrasser de leurs cartes. Les cartes restant en main à la fin d'une manche donnent des points de pénalité. Le joueur avec le moins de points de pénalité à la fin du jeu remporte la partie et devient le nouvel apprenti du Dr. Doom.

CAGE DE LA CREATURE



WISE EN PLACE

Alignez les cartes Machine coté „+“ visible sur toutes les cartes.
Mélangez les cartes Créature.

Dans une partie à 4 joueurs : distribuez 10 cartes à chaque joueur.
Dans une partie à 2 ou 3 joueurs : distribuez 12 cartes à chaque joueur.
Tous les joueurs prennent leurs cartes en main, sans les révéler aux autres joueurs.

Formez une réserve de 8 cartes Créature face cachée à côté des cartes Machine.

Les cartes restantes ne seront pas utilisées dans cette manche.
Mettez ces cartes de côté, sans les regarder.

Désignez un premier joueur.

SÉQUENCE DE JEU

Le jeu se joue en un nombre de manches égal au nombre de joueurs.

Les joueurs jouent dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

A chaque tour, un joueur joue une carte de sa main à côté d'une Machine.

S'il ne peut pas jouer de carte, il doit passer pour ce tour. Il pourra essayer de jouer une carte lors de son prochain tour.

Jouer des cartes

Les cartes Créature doivent être placées, face visible, sur une pile à côté de la carte Machine de la même couleur.



Si la Machine présente un symbole „+“, seule une carte Créature avec un **numéro identique ou supérieur** à celui de la Créature placée au sommet de la pile pourra y être jouée.



LE CAFOUILLE

Quelque chose entre la grenouille et le cafard... Il n'a pas l'air très dangereux mais méfiez-vous de sa langue collante et de sa carapace électrique !

L'ABELLOCEROS

Un maximum de force, un esprit étroit et un dard vicieusement empoisonné dans le dos. Tout ce qui rend un docteur heureux...

Exemple :



Il y a une carte de valeur 3 au sommet de la pile placée à côté de la machine rouge présentant un symbole „+“. Vous pouvez jouer uniquement une carte Créature rouge de valeur 3, 4, 5 ou 6.



Si la Machine présente un symbole „-“, seule une carte Créature avec un **numéro identique ou inférieur** à celui de la Créature placée au sommet de la pile pourra y être jouée.

Exemple :



Il y a une carte de valeur 3 au sommet de la pile placée à côté de la machine bleue, présentant un symbole „-“. Vous pouvez jouer uniquement une carte Créature bleue de valeur 3, 2, ou 1.



Une carte avec un **symbole „mutation génétique“** peut toujours être jouée sur une carte présentant le même symbole et la même couleur.

Ignorez dans ce cas le symbole „+“ ou „-“ de la Machine.



TROLLEPHANT

Vous ne croquez pas aux Trolls ? Le Dr. Doom non plus, mais il aime les contes et légendes. Il a donc créé sa propre version à partir d'ADN d'éléphant.

DEMOCHAT

L'animal de compagnie du diable, s'il devait en avoir un. Un mignon petit animal mais qui en grandissant a tendance à lancer des boules de feu lorsqu'il est énervé.

Exemple :



Il y a une carte de valeur 1 au sommet de la pile placée à côté de la machine verte. Vous pouvez jouer une carte Créature verte de valeur 1 ou 6.

Remarque : au début de chaque manche, il n'y a pas de cartes Créature à côté des Machines. Vous pouvez jouer une Créature de n'importe quelle valeur comme première carte de la pile.

Jouer des cartes de valeurs identiques

Si un joueur joue une carte Créature de même valeur que celle au sommet de la pile, il doit choisir entre :

- retourner la carte Machine de son choix afin d'en changer le signe,

ou

- forcer le joueur de son choix à piocher une carte de la réserve.

Remarque : s'il n'y a plus de cartes dans la réserve, le joueur doit retourner une carte Machine de son choix.



MINIATURISEUR

Vous êtes un peu effrayé par votre création ? Pas de problème, réduisez-la simplement à une taille plus raisonnable, jusqu'à ce que vos nerfs soient apaisés.

MACHINE A GRANDIR

Le jour de la conquête du monde approche pour Dr. Doom. Elevons ces monstres jusqu'à leur taille finale !

DÉCOMPTE

Si un joueur joue la dernière carte de sa main, les autres joueurs jouent un dernier tour et la manche se termine.

Une manche se termine également si tous les joueurs ont passé parce qu'ils ne pouvaient plus jouer de cartes.

Pour chaque carte Créature qu'un joueur possède encore en main, il va marquer de 0 à 2 points de pénalité. Les points de pénalité sont affichés en haut de la carte (0 points pour les créatures de valeur 1 et 6, 1 point pour les créatures de valeur 2 et 5 et 2 points pour les créatures de valeur 3 et 4).



Si un joueur n'a plus aucune carte Créature dans sa main, il soustrait 3 points de son score (si le score du joueur est inférieur à 3 points, il tombe à 0).

Après avoir noté les scores, une nouvelle manche débute en commençant par le joueur situé à gauche du joueur qui a commencé la manche précédente. Mélangez les 48 cartes Créature distribuez-en le même nombre à chaque joueur et formez la réserve de manière identique à la manche précédente. Disposez toutes les cartes Machine face symbole „+“ visible.

FIN DU JEU

Après avoir joué autant de manches qu'il y a de joueurs, le jeu se termine. Le joueur avec le moins de points de pénalité l'emporte.

AUTEUR : Michael Schacht

ILLUSTRATEUR : Dennis Lohausen

CHEF DE PROJET : Jonny de Vries

EDITION : Jeroen Hollander & Jonny de Vries

Traduction : Thomas Guyomard

© 2012 WHITE GOBLIN GAMES

WWW.WHITEGOBLINGAMES.COM

