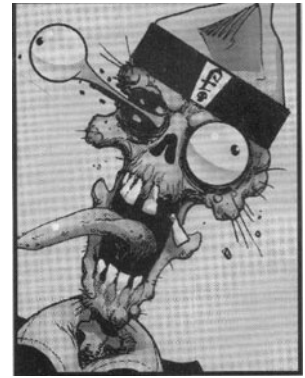


GIVE ME THE BRAIN ! (passe-moi le cerveau !)



special edition

Un jeu de cartes dans un Fast Food pour 3 à 8 joueurs, par James Ernest.
Traduction Olivier Bourgeois.

Bienvenue chez Friedey's, le fast food des damnés. Vous et vos morts-vivants d'amis travaillez dans cet établissement depuis que vous êtes sorti de votre tombe, mais voilà, l'Enfer c'était plus drôle quand même. Ce qui est pire ici, c'est que vous n'avez qu'un cerveau pour vous tous. Alors vous vous le passez tour à tour...
Vous avez aussi un certain nombre de choses à faire dans la journée, et quand c'est fini vous rentrez à la maison. Mais voilà, finir ces tâches ne sera pas forcément une partie de plaisir, vu qu'il vous faudra ce damné cerveau...

Contenu du jeu :

112 cartes, le livret de règles.

Ce dont vous avez besoin :

Un dé à 6 faces, qui représente le cerveau, à prendre dans un autre jeu auquel vous ne jouez jamais.

Comment gagner ?

Les cartes représentent des tâches que vous devez accomplir avant de finir votre journée. Pour gagner, il suffit de ne plus avoir de cartes en main.

Préparation et début de partie

Le donneur mélange les cartes et donne une main de 7 cartes à chaque joueur. Le reste forme un paquet un milieu de la table, avec un espace à côté pour les cartes défaussées pendant le jeu. Si jamais la pile venait à être vidée, on reprend les cartes de la défausse, on les mélange et on en refait une pile. Ne remélangez pas la défausse tant qu'il n'y en a pas vraiment besoin, certaines cartes permettant d'y fouiller.

Le cerveau commence sur le sol (sur la table), et le jeu commence par un tour d'enchères.

Enchères

Le cerveau a deux états possibles dans ce jeu : il peut être soit *sur le sol* (sur la table), soit *quelqu'un peut l'avoir*.

S'il est sur le sol, les joueurs doivent enchérir pour le prendre. Quand quelqu'un a le cerveau, le jeu se déroule normalement.

Les enchères commencent par le joueur qui a posé le cerveau. En début de partie, on détermine un joueur au hasard.

Ensuite, on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour, chaque joueur peut enchérir par UNE carte, ou passer. Les enchères ne passent qu'une fois, vous n'avez donc qu'une seule chance d'obtenir le cerveau.

Les cartes d'enchères sont toutes défaussées, que les joueurs aient pris le cerveau ou non, et le joueur qui a misé le plus prend le cerveau et commence le prochain tour.

Les cartes d'enchères sont au nombre de 30, de 1 à 30. Les cartes numérotées de 1 à 4 indiquent aussi "31". Ces cartes ont une valeur de 31 uniquement si elles sont jouées par le joueur qui vient juste de reposer le cerveau.

Vous pouvez miser la valeur que vous voulez, même une carte plus faible que ce qui est déjà joué (pour vous en débarrasser par exemple). Il est également tout à fait légal de passer même si on aurait pu miser.

Aucune mise

Si aucune mise n'est posée, le cerveau reste au sol, et tout le monde pioche une carte, en commençant par le joueur qui avait ouvert le tour d'enchères. On recommence ensuite un nouveau tour d'enchères.

Ordre du tour

Celui qui prend le cerveau commence le tour suivant. Le tour se jouera dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de lui, jusqu'à ce que quelqu'un d'autre prenne le cerveau.

Le fait de prendre le cerveau interrompt le tour, on peut donc ainsi sauter le tour de quelques joueurs. Ne vous en gênez pas : c'est un jeu court et rapide, et si on saute votre tour c'est probablement que de toute façon vous étiez destiné à perdre de toute façon...

A chaque tour

Quand c'est votre tour, vous DEVEZ jouer au moins une carte JOB (travail), sinon vous ouvrez un tour de loafing.

Un tour de loafing consiste à ne rien faire sauf remplir votre main en cartes, donc pour gagner il faudra jouer des cartes de job.

Jouer une carte de job

Chaque job nécessite une ou deux *mains* pour être joué, dessinées sur la carte. Vous pouvez utiliser jusqu'à deux mains par tour. Ceci veut donc dire que vous pouvez jouer un job à deux mains ou alors un ou deux jobs à une main.

Si vous jouez une main supplémentaire (*extra hand*), vous pouvez utiliser jusqu'à trois mains par tour, et si vous les avez les deux, vous pouvez utiliser jusqu'à 4 mains par tour.

Instructions

Quand vous jouez un job, vous suivez ses instructions. Certaines cartes sont bonnes pour vous (rares), d'autres sont mauvaises (souvent), mais toutes les cartes font quelque chose. Quelques unes des cartes de job sont vraiment méchantes, et parfois certaines combinaisons de cartes sont terribles.

Loafing

Si c'est à votre tour de jouer une carte de job et que vous ne pouvez ou ne voulez pas en jouer, vous ouvrez un tour de loafing (vous uniquement).

Ceci consiste en deux options :

- soit vous piochez une carte;
- soit vous jetez toutes vos cartes et en piochez autant plus une.

Dans les deux cas vous finissez avec une carte de plus en main.

Besoin du cerveau ?

Certains jobs nécessitent le cerveau. Ces cartes sont roses et comportent un dessin de cerveau (côté gauche de la carte).

Vous ne pouvez jouer ces cartes que si vous avez le cerveau (sauf quelques exceptions que vous découvrirez en jouant).

Lancers de dé (skill roll)

Chaque fois que vous jouez une carte qui utilise le cerveau, vous devez lancer le dé et le comparer au nombre indiqué sur la carte, sous le dessin de cerveau.

Ce lancer de dé a lieu *après* la réalisation de l'action décrite sur la carte.

Si vous faites un lancer *supérieur ou égal* au nombre indiqué, vous gardez le cerveau et le tour continue. Sinon, vous perdez le cerveau et on passe immédiatement à un tour d'enchères.

Fin de partie

Pour gagner, il suffit de ne plus avoir de cartes en main. Bien entendu, vous devez réaliser les instructions de la dernière carte posée avant de conclure que vous n'en avez plus en main. Par exemple, une carte qui vous dit de toute jeter et de piocher 4 cartes ne vous permet pas de gagner en "oubliant" de piocher les 4 cartes.

(Bien tenté, ceci dit)

Instructions impossibles

Il peut arriver qu'on vous donne une instruction impossible à réaliser (prendre une carte à la défausse alors qu'elle est vide, par exemple). Dans ce cas, on ne tiendra pas compte de cette instruction.

Ordre de défausse et de pioche

L'ordre de la pile de défausse n'a aucune importance, mais comme parfois la carte du dessus de la pioche est connue, il vous sera indiqué un ordre de pioche si tout le monde doit piocher.

Objets

Il y a 8 cartes de job qui sont des objets. Elles portent la mention "object" et généralement restent sur la table devant un joueur. Les effets indiqués ne sont appliqués qu'une fois la carte posée, et non tant qu'elle est dans votre main. Ainsi une carte "main supplémentaire" ne peut être posée si vous avez déjà joué deux mains par exemple (sauf si vous avez déjà une autre carte "main supplémentaire" posée, bien sûr).

Il y a aussi 3 cartes qui restent temporairement sur la table, sans pour autant être des objets.

Les cartes posées sur la table ne font pas partie de votre main, elles ne sont donc pas comptées dans les cartes pour gagner la partie.

Pour toutes questions, visitez www.jamesernest.com ou envoyez un email à brains@jamesernest.com