

Où ÉTAIT ce coude ?

Jouer en ligne : https://game.ywesee.com/parados/frankenstein_fr.html

Téléchargez l'app Parados :

iOS / Mac: <https://apps.apple.com/us/app/parados/id6760842713>

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ywesee.parados>

Windows: <https://apps.microsoft.com/detail/9N7RTWZQQ0K7>

Où ÉTAIT ce coude ? — Règles

De un à quatre joueurs · 5-15 minutes. Ce petit jeu tout bête s'est révélé être un véritable entraînement cérébral — plusieurs joueurs ont signalé une amélioration notable de leur mémoire après seulement quelques parties. Construisez de l'intérieur vers l'extérieur, ou de l'extérieur vers l'intérieur. C'est tout aussi amusant en solo qu'avec jusqu'à trois autres amis. Nous le recommandons à partir de sept ans — ne soyez pas surpris si c'est le plus jeune joueur qui gagne.

But

Construisez un corps de Frankenstein complet à partir de cartes face cachée. La partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient complété leur Frankie. Le premier à finir gagne !

Préparation

Chaque joueur commence avec 3 des 4 parties du torse déjà en place. La 4e partie du torse est cachée parmi les cartes face cachée avec toutes les autres parties du corps.

- 2 joueurs : 32 cartes
- 3 joueurs : 48 cartes
- 4 joueurs : 64 cartes

Ordre de construction

Construisez du centre vers l'extérieur. Les parties du corps **n'ont pas de distinction gauche/droite** — toute carte de bras ou de jambe peut être placée de chaque côté !

- **Bras** : haut du bras -> avant-bras -> main
- **Jambes** : cuisse -> mollet -> pied
- **Tête** : bas de la tête -> haut de la tête

Chaque membre nécessite sa **partie de torse adjacente spécifique** : le bras droit nécessite le torse en haut à gauche, le bras gauche nécessite le torse en haut à droite, la jambe gauche nécessite le torse en bas à gauche, la jambe droite nécessite le torse en bas à droite. Le bas de la tête peut s'attacher à n'importe quelle partie supérieure du torse. Toutes les cartes de torse sont identiques et peuvent remplir n'importe quel emplacement de torse vide.

Déroulement d'un tour

Retournez les cartes une par une. Si vous pouvez utiliser la carte, elle est placée sur votre corps et vous continuez à retourner. Si vous ne pouvez pas l'utiliser, c'est un **raté** — la carte se retourne face cachée.

Après votre **2e raté**, votre tour se termine. L'essentiel est de se souvenir de l'emplacement des cartes que vous ne pouvez pas encore utiliser !

Jokers

Il y a autant de cartes joker que de joueurs. Un joker peut remplacer n'importe quelle partie de torse, de bras ou de jambe (pas les mains, pieds ou tête). Chaque joueur peut avoir au maximum un joker. Trouver un 2e joker le passe au joueur suivant (ce n'est pas un raté). Si vous trouvez plus tard la vraie partie du corps, vous pouvez l'échanger avec votre joker.

Mode Solo

En mode solo, vous contrôlez les deux Frankies, en alternant les tours comme dans une partie à 2 joueurs. Le but est de compléter les deux Frankies avec le moins de ratés possible. Gardez à l'esprit quel Frankie a besoin de quelles parties — c'est un véritable entraînement cérébral !

Ratés et erreurs

Un **raté** est toute carte que vous retournez et que vous ne pouvez pas utiliser. Après 2 ratés, votre tour se termine. Une **erreur** est un type particulier de raté : retourner une carte qui avait déjà été retournée auparavant et que vous ne pouvez toujours pas utiliser — vous auriez dû vous en souvenir ! Le suivi des erreurs peut être activé/désactivé dans la préparation.

Mode Inverse

Le mode **Inverse** renverse tout ! Au lieu de commencer par le torse, vous commencez avec **1 main, 1 pied et 1 haut de tête** déjà placés. Les 4 parties du torse sont dans le paquet — construisez à partir des extrémités !

- **Bras** : main (placée) -> avant-bras -> haut du bras
- **Jambes** : pied (placé) -> mollet -> cuisse
- **Tête** : haut de la tête (placé) -> bas de la tête
- **Torse** : nécessite d'abord l'achèvement des membres adjacents + la tête !

En mode **Mixte**, les joueurs alternent les directions — l'un construit vers l'extérieur (en commençant par le torse) tandis que l'autre construit vers l'intérieur (en commençant par les extrémités). Idéal à 2 ou 4 joueurs !

Toutes les règles de jeu en PDF

GitHub: <https://github.com/zdavatz/parados/tree/main/docs/rules>

- [Capovolto \(DE\)](#)
- [Capovolto \(CN\)](#)
- [Capovolto \(EN\)](#)
- [Capovolto \(ES\)](#)
- [Capovolto \(FR\)](#)
- [Capovolto \(IT\)](#)
- [Capovolto \(JP\)](#)
- [Capovolto \(KO\)](#)
- [Capovolto \(PT\)](#)

- [Capovolto \(UA\)](#)
- [Democracy in Space \(DE\)](#)
- [Democracy in Space \(CN\)](#)
- [Democracy in Space \(EN\)](#)
- [Democracy in Space \(ES\)](#)
- [Democracy in Space \(FR\)](#)
- [Democracy in Space \(IT\)](#)
- [Democracy in Space \(JP\)](#)
- [Democracy in Space \(KO\)](#)
- [Democracy in Space \(PT\)](#)
- [Democracy in Space \(DE, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(CN, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(EN, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(ES, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(FR, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(IT, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(JP, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(KO, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(PT, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(UA, Remote\)](#)
- [Democracy in Space \(UA\)](#)
- [Divided Loyalties \(DE\)](#)
- [Divided Loyalties \(CN\)](#)
- [Divided Loyalties \(EN\)](#)
- [Divided Loyalties \(ES\)](#)
- [Divided Loyalties \(FR\)](#)
- [Divided Loyalties \(IT\)](#)
- [Divided Loyalties \(JP\)](#)
- [Divided Loyalties \(KO\)](#)
- [Divided Loyalties \(PT\)](#)
- [Divided Loyalties \(DE, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(CN, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(EN, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(ES, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(FR, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(IT, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(JP, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(KO, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(PT, Remote\)](#)
- [Divided Loyalties \(UA, Remote\)](#)

- [Divided Loyalties \(UA\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(EN\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(CN\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(DE\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(ES\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(IT\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(JP\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(KO\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(PT\)](#)
- [Where WAS that elbow? \(UA\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(DE\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(CN\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(EN\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(ES\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(FR\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(IT\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(JP\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(KO\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(PT\)](#)
- [The Impatient Kangaroo \(UA\)](#)
- [MAKA LAINA \(EN\)](#)
- [MAKA LAINA \(CN\)](#)
- [MAKA LAINA \(DE\)](#)
- [MAKA LAINA \(ES\)](#)
- [MAKA LAINA \(FR\)](#)
- [MAKA LAINA \(IT\)](#)
- [MAKA LAINA \(JP\)](#)
- [MAKA LAINA \(KO\)](#)
- [MAKA LAINA \(PT\)](#)
- [MAKA LAINA \(EN, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(CN, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(DE, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(ES, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(FR, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(IT, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(JP, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(KO, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(PT, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(UA, Remote\)](#)
- [MAKA LAINA \(UA\)](#)

- [Rainbow Blackjack \(DE\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(CN\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(EN\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(ES\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(FR\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(IT\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(JP\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(KO\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(PT\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(DE, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(CN, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(EN, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(ES, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(FR, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(IT, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(JP, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(KO, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(PT, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(UA, Remote\)](#)
- [Rainbow Blackjack \(UA\)](#)