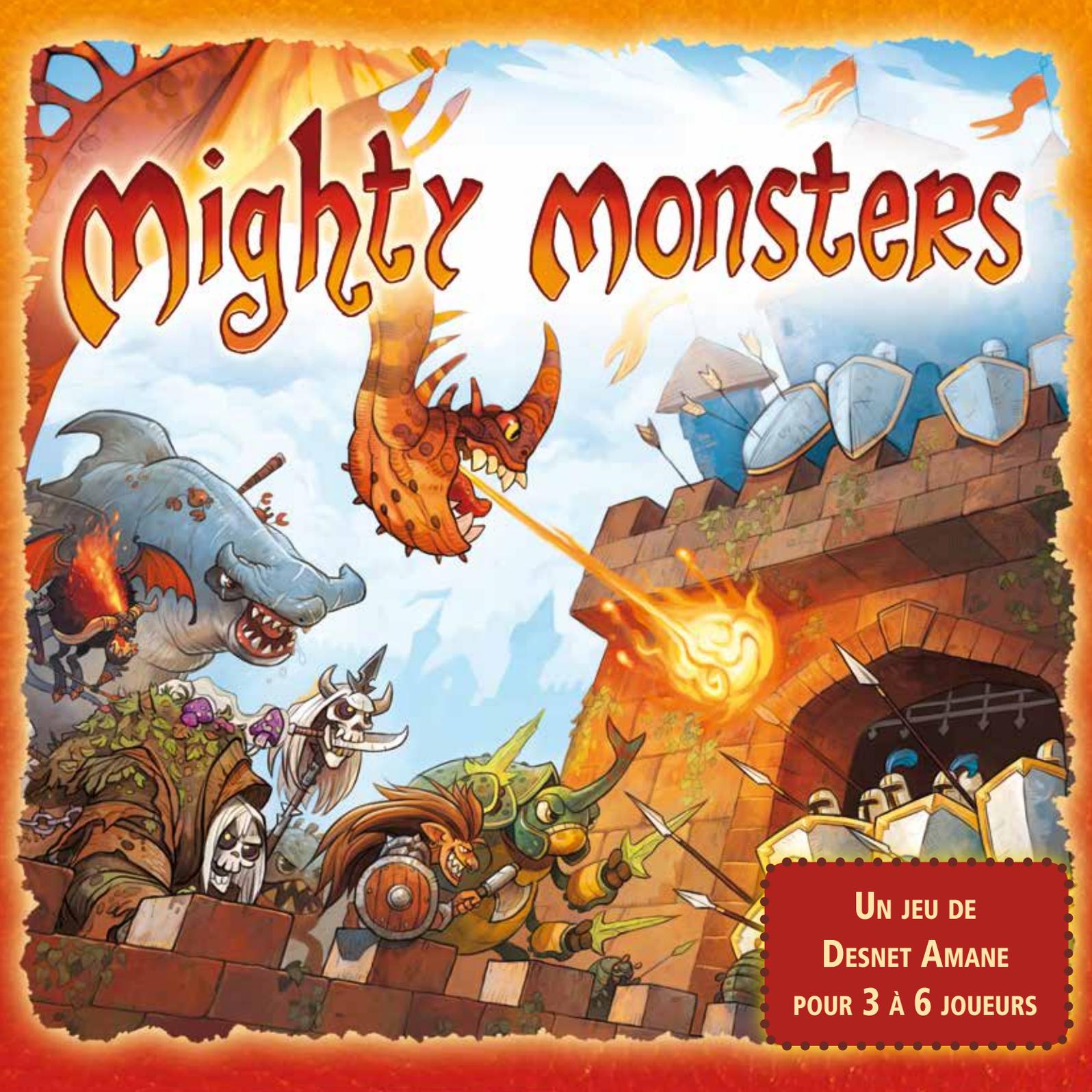


Mighty Monsters



UN JEU DE
DESNET AMANE
POUR 3 À 6 JOUEURS

Les monstres convoitent le château du roi Edgar, et en particulier son trésor, mais c'est compter sans ces fichus gardes qui le protègent ! Les joueurs incarnent des **TROLLS, DES MORTS-VIVANTS, DES MONSTRES AQUATIQUES, DES DÉMONS, DES INSECTOÏDES ET DES DRAGONS** obnubilés par l'or du roi.

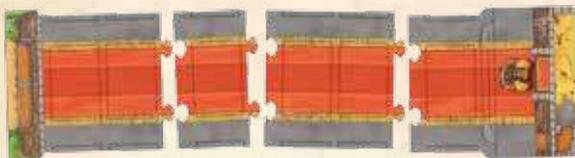
Il vous faudra coopérer pour vous débarrasser de ces satanés gardes, mais le vrai monstre qui sommeille en vous a naturellement envie d'obtenir la plus grosse part du butin ! Le joueur qui cumule le plus d'or lors de ce jeu de cartes monstrueux au rythme endiablé remporte la partie !

LE MONSTRE LE PLUS RICHE L'EMPORTE !

Accessoires

• 4 tuiles Château

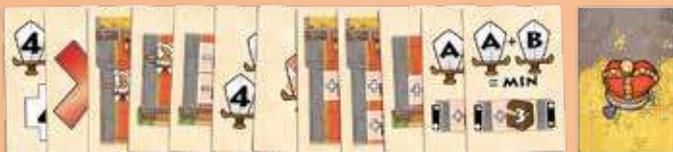
Recto :



Verso :



• 12 tuiles Roi



Recto

Verso

• 81 pièces d'or



40x 1

24x 2

17x 10

• 1 pion Premier joueur



• 30 cartes Monstre



5x Trolls

5x Dragons

5x Insectoïdes



5x Morts-vivants

5x Monstres aquatiques

5x Démons

• 36 cartes Garde



12x 1 étoile

Verso :
12x 2 étoiles

12x 3 étoiles

Recto

• 1 livret de règles

But du jeu

Chaque joueur s'efforce de récupérer le maximum d'or sur les gardes vaincus tout en payant un minimum pour soigner ses monstres. **Celui qui possède le plus d'or en fin de partie est déclaré vainqueur.**

Cartes Monstre et Garde

FORCE DU MONSTRE

La force avec laquelle le monstre attaque les gardes.

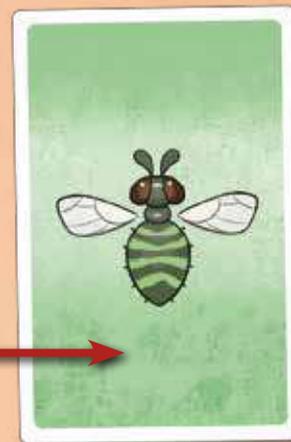


COÛT DE GUÉRISON

Quantité d'or à payer par le joueur si ce monstre perd un combat.

ILLUSTRATION

VERSO OÙ
FIGURE LE
TYPE DE
MONSTRE



FORCE DU GARDE

Valeur de force requise par les monstres pour triompher de ce garde.



BUTIN

Les monstres qui triomphent de ce garde se partagent cette somme en pièces d'or.

ILLUSTRATION

NIVEAU DU GARDE

Les gardes sont répartis en 3 niveaux représentés par 1, 2 ou 3 étoiles.



VALEUR DE FORCE

L'éventail des valeurs de Force possibles pour ce garde.

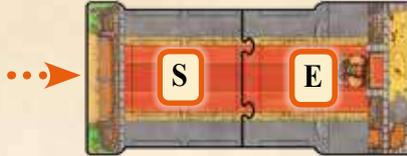
VALEUR DE BUTIN

L'éventail des valeurs de butin possibles pour ce garde.

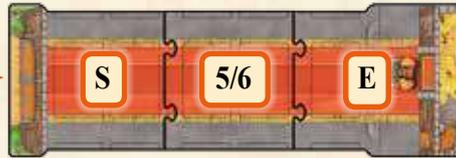
Mise en place – Exemple à quatre joueurs

1. Assemblez le **château** au milieu de la table :

À 3 joueurs, assemblez uniquement la tuile Château Début/Start (S) et la tuile Fin/End (E).



À 4 joueurs, assemblez les tuiles Start (S), 4/6 et End (E).



À 5 joueurs, assemblez les tuiles Start (S), 5/6 et End (E).



À 6 joueurs, assemblez les tuiles Start (S), 4/6, 5/6 et End (E).



1.

CARTES GARDE

4.

CASE GARDE 1

PORTAIL

2. Mélangez les **tuiles Roi** face cachée. Prenez le nombre de tuiles Roi correspondant au nombre de joueurs et empilez-les, face cachée, près du roi.

Nb. de joueurs	3	4	5	6
Nb. de tuiles Roi	6	6	5	6

Rangez les autres tuiles dans la boîte du jeu.

Dans le jeu de base, ignorez le verso des tuiles Roi : cet effet n'est utilisé que dans la variante « Au bon vouloir du roi » expliquée pages 11 et 12.

3. Triez les **pièces d'or** par valeur et posez-les près du trésor du château.

4. Mélangez les **cartes Garde** et empilez-les face cachée près du château.

Piochez autant de cartes qu'il y a de joueurs et posez-les face cachée, sans les regarder, sur les cases Garde du château, en commençant par la plus proche du portail.

Déroulement de la partie

Une partie de « **Mighty Monsters** » se déroule plusieurs rounds. Chaque round comprend 3 phases.

■ **Phase 1 – Jouer les cartes Monstre**

■ **Phase 2 – Combattre les gardes**

■ **Phase 3 – Soigner les monstres et se préparer au round suivant**

■ **Phase 1 – Jouer les cartes Monstre**

Dans le sens des aiguilles d'une montre, et en commençant par le premier joueur, chaque joueur joue un monstre de sa main qu'il place sur une case Carte du château. **Chaque joueur doit choisir entre deux options :**

A) Poser un monstre sur **n'importe quelle case Carte vide** du château.

OU

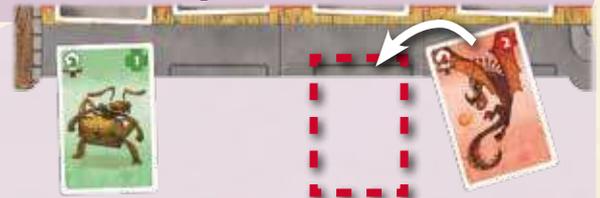
B) **Remplacer un monstre par un autre monstre de force supérieure.** Le monstre remplacé retourne dans la main de son propriétaire et le nouveau monstre est posé sur la case Carte.

Cette seconde option n'est disponible que si la force totale du ou des monstres posés près de la carte Garde est inférieure à la force maximale de cette dernière.

Note: un monstre ayant 5 en force ne peut pas être remplacé.

Exemple 1 : Ani peut remplacer n'importe lequel de ces monstres, car le total de leurs forces respectives (5) est inférieur à la force maximale du garde (6).

Exemple 2 : Ani ne peut remplacer aucun des monstres présents, car le total de leurs forces (6) est égal à la force maximale du garde présent (6).



Exemple : Ani place son monstre de force 4 sur une case vide du château.



Exemple : Ani remplace le monstre de force 2 d'Inga par son monstre de force 4.



Pour remplacer un monstre, le joueur doit payer un nombre de pièces d'or égal au niveau du garde, comme indiqué ci-dessous :

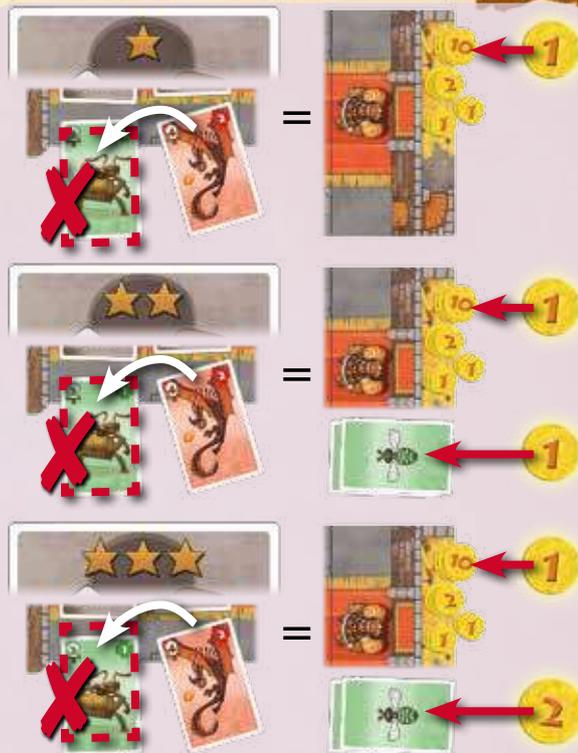
Garde de niveau 1 – Le joueur paie 1 pièce d'or au trésor.

Garde de niveau 2 – Le joueur paie 1 pièce d'or au trésor et 1 pièce d'or au propriétaire du monstre remplacé.

Garde de niveau 3 – Le joueur paie 1 pièce d'or au trésor et 2 pièces d'or au propriétaire du monstre remplacé.

Un joueur peut également remplacer son propre monstre. Dans ce cas, il ne paie que 1 pièce d'or au trésor quel que soit le niveau du garde.

Un joueur ne peut pas remplacer de monstre s'il ne dispose pas de la somme requise.



Les joueurs placent les monstres tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, **jusqu'à ce que chacun en ait posé 2 et qu'il ne reste plus de case vide dans le château**. On passe ensuite à la **Phase 2 - Combattre les gardes**. Si, quand son tour de jouer arrive, un joueur a déjà posé 2 monstres (et qu'il ne lui reste donc qu'une carte en main), il passe son tour et c'est au joueur suivant de jouer.

Note : étant donné que les monstres peuvent être remplacés, certains joueurs peuvent jouer plus de tours que d'autres pendant un round.



Exemple d'une partie à 3 joueurs : A) *Inga* remplace le monstre de force 2 de *Frank* avec son monstre de force 4 et paie 1 pièce d'or au trésor. B) C'est ensuite à nouveau à *Frank* de jouer. Il remplace le monstre de force 2 d'*Inga* avec son monstre de force 3, et paie donc 1 pièce d'or au trésor et 1 à *Inga*. C) Comme *Inga* ne peut remplacer aucun monstre, elle pose son monstre de force 2 sur la dernière case libre. Étant donné que toutes les cases sont remplies, il est temps de combattre les gardes.

Phase 2 – Combattre les gardes

Retournez la première carte **Garde**, celle qui est adjacente au portail. Les joueurs font le **total de force** des 2 monstres placés de part et d'autre de celle-ci.

A) Si le total de force des monstres est supérieur ou égal à la force du garde :

Les propriétaires des 2 monstres se partagent équitablement le **butin** (chacun en reçoit la moitié), qui leur est payé en pièces d'or par le trésor. S'il reste 1 pièce d'or après ce partage, elle revient au joueur qui a posé le monstre ayant la plus grande force.

Si les deux monstres sont de force égale, personne ne reçoit la pièce d'or.

Si c'est le même joueur qui possède les deux monstres, le trésor lui paie l'intégralité du butin.

B) Si le total de force des monstres est inférieur à la force du garde :

Les monstres sont vaincus par le garde.

!!! Important : en cas de victoire du garde, la **Phase 2 – Combattre les gardes** s'achève immédiatement, et on ne révèle aucune autre carte **Garde**. Le jeu se poursuit avec la **Phase 3 - Soigner les monstres et se préparer au round suivant**.



Exemple : les monstres d'**Inga** et de **Frank** ont un total de force de 6 et triomphent donc du garde. Ils se partagent à présent le butin. Comme **Frank** a joué le monstre le plus fort, il reçoit 6 pièces d'or, et **Inga** 5, sur le butin total de 11 pièces.



Exemple : **Inga** et **Frank** n'ont pas, à eux deux, la force de 9 nécessaire pour battre le garde. Ils perdent le combat et ne reçoivent pas de butin.

Si les monstres triomphent d'un garde, on retourne la **carte Garde suivante** et on effectue une nouvelle comparaison de force.

Cette phase s'achève lorsque tous les gardes sont vaincus, ou dès que les monstres perdent face à un garde. La partie continue avec la **Phase 3 - Soigner les monstres et se préparer au round suivant**.

Phase 3 - Soigner les monstres et se préparer au round suivant

En premier lieu, si un garde a vaincu des monstres, le ou les propriétaires de ces derniers doivent payer le prix de leurs soins au trésor.

Deuxièmement, chaque joueur qui a des monstres posés à côté d'une carte Garde non retournée doit payer les soins de chacun de ces monstres.



Si un joueur n'a pas suffisamment d'or pour payer les soins, il paie tout ce qu'il peut, mais ne subit aucun autre malus.

Les joueurs prennent les 2 cartes **Monstre face cachée** qu'ils ont devant eux et les mettent dans leur main, puis ils prennent les deux monstres qu'ils ont joués lors du round et les posent **face cachée** devant eux, à la place.

Défaussez les cartes **Garde** du château sans révéler celles qui sont restées face cachée.

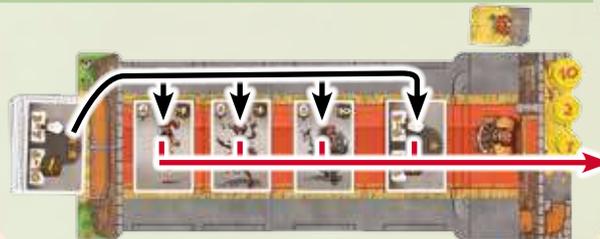
Piochez de nouvelles cartes **Garde** dans la pioche et posez-les dans le château de la même façon que lors de la mise en place de la partie.



Exemple : *Inga* et *Ani* n'ont pas réussi à vaincre le 3e garde du château. Par conséquent, le combat qui reste à livrer contre le dernier garde est lui aussi perdu. À présent, *Inga*, *Ani* et *Frank* doivent payer les soins de leurs monstres. *Inga* = 1 pièce d'or, *Ani* = 1 pièce d'or, *Frank* = 2 pièces d'or. Seule *Jenny* a de la chance et n'a aucun soin à payer.



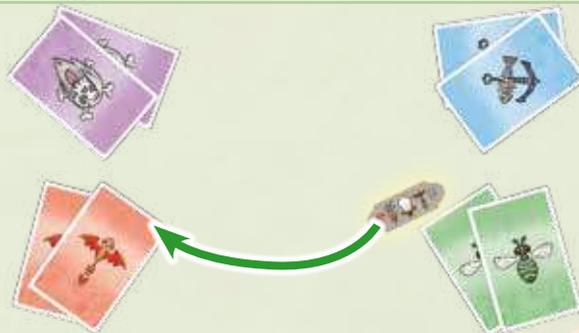
Exemple : A) *Jenny* prend les deux cartes **Monstre face cachée** qui se trouvent devant elle et les met dans sa main. Elle a désormais de nouveau une main complète de 3 cartes. B) Elle retourne ses deux monstres du château et les pose face cachée devant elle.



Défaussez la tuile Roi du haut de la pile.



Donnez le pion Premier joueur au voisin de gauche du premier joueur actuel.



Fin de partie

La partie s'achève lorsqu'on défausse la dernière tuile Roi.

Les joueurs comptent leur or. Celui qui en a le plus est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.



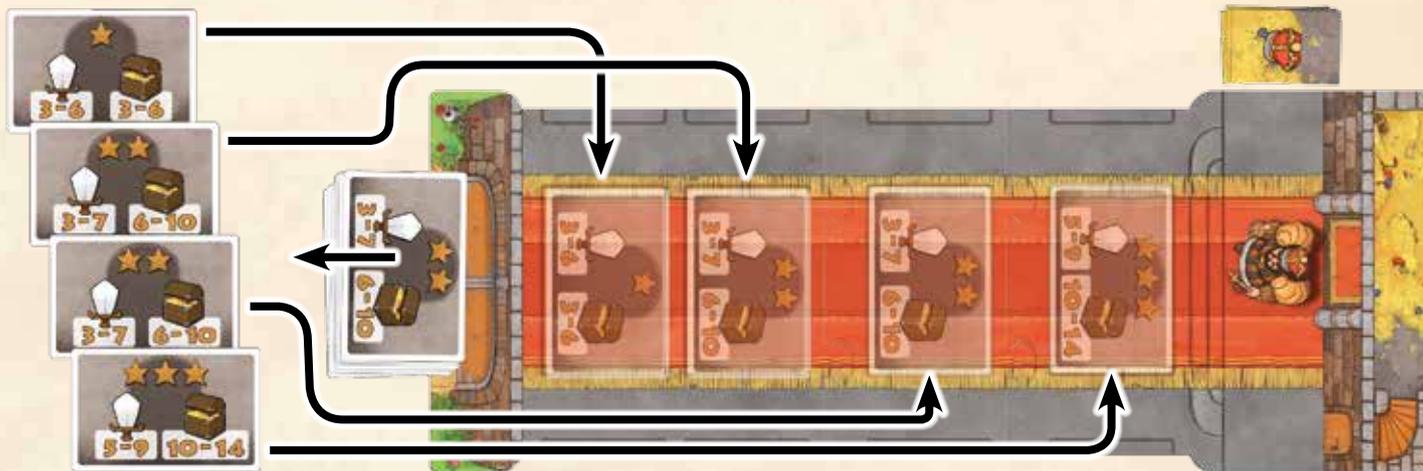
Exemple : *Frank* et *Ani* se partagent la dernière place avec 19 pièces d'or chacun. *Jenny* est deuxième avec 23 pièces d'or. *Inga* remporte la partie, car elle a réussi à grappiller le plus de butin : 32 pièces d'or.

Variante : Alignement de gardes

Dans cette variante, on dispose différemment les gardes dans le château pendant la mise en place et lorsqu'on prépare le round suivant.

On pioche toujours autant de cartes qu'il y a de joueurs, mais **au lieu** de les poser l'une après l'autre dans le château, **on les trie d'abord par niveau (nombre d'étoiles)**. Une fois triées, les cartes sont placées par ordre croissant de niveau en commençant par le portail.

Ce petit changement modifie la dynamique du combat contre les gardes !



Variante : Au bon vouloir du Roi

Dans cette variante, à **chaque round**, on se sert des modifications de règles figurant sur les tuiles Roi.

Changements pendant la partie :

Phase 1 – Jouer des cartes Monstre

Avant que les joueurs ne commencent à jouer des cartes Monstre, retournez face visible la tuile Roi du sommet de la pile. **La modification de règle qui y figure prend effet durant ce round.**

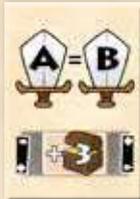


Détail des tuiles Roi

Note : si la force d'un garde change à cause d'une tuile Roi, c'est sa valeur de force d'origine que l'on prend en compte lorsqu'il s'agit de remplacer un monstre.



Les joueurs **n'ont pas le droit** de jouer de monstre de force 1.



Si deux monstres situés de part et d'autre d'une carte Garde ont la **même force**, on ajoute **+3 pièces d'or au butin** de la carte en question.



Tous les joueurs prennent en main leurs monstres de force 3, 4 et 5 et posent leurs monstres de force 1 et 2 face cachée devant eux.



+3 pièces d'or au butin de la première carte Garde.



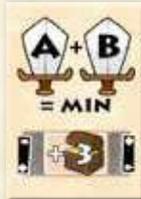
-2 pièces d'or au butin des deux premières cartes Garde.



+4 pièces d'or au butin des deux dernières cartes Garde.



Les soins des monstres de force 4 et 5 coûtent **4 pièces d'or**.



Une fois que tous les monstres ont été joués, les joueurs **font le total de chaque paire**. Toutes les cartes Garde situées entre les paires **les plus faibles** donnent **+3 pièces d'or**.



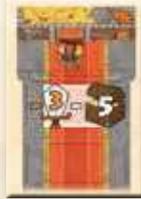
Pas de changement de règles pendant ce round.



+3 pièces d'or au butin et **+2 en force** à la deuxième carte Garde.



+10 pièces d'or au butin de la dernière carte Garde.



-5 pièces d'or au butin et **-3 en force** à la dernière carte Garde.