



L'UNIVERS DE BIG MONSTER

Big Monster vous projette à la découverte d'une planète inconnue haute en couleur, sur laquelle vous allez découvrir des monstres étranges, des cristaux rares mais aussi remplir des missions pour lesquelles vous êtes en compétition avec les autres explorateurs.

MATERIEL

- 1 plateau de jeu circulaire recto verso
- 120 tuiles Monstres (dont 40 tuiles notées 5+)
- 24 tuiles Mutations
- 12 tuiles Explorateurs
- 36 médailles
- 4 aides de jeu
- un bloc de feuilles pour le décompte final des scores



OBJECTIFS & MECANIQUE DU JEU

Big Monster est un jeu de draft original se déroulant en deux manches qui correspondent à deux journées de découverte sur une planète inconnue. Un décompte des points d'exploration obtenus désigne le ou les vainqueurs à l'issue de la partie.

En quoi consiste ce draft original ?

Après avoir choisi une tuile dans un paquet, chaque joueur attribue dès que possible les tuiles restantes au joueur de son choix, en décidant, soit d'aider son partenaire, soit de pénaliser un adversaire.

3 MODES DE JEU

À 4 ou 6 joueurs, Big Monster peut se jouer en mode **par équipe** de deux. Dans chaque équipe, le plus petit score des 2 partenaires sera retenu comme score final de l'équipe.

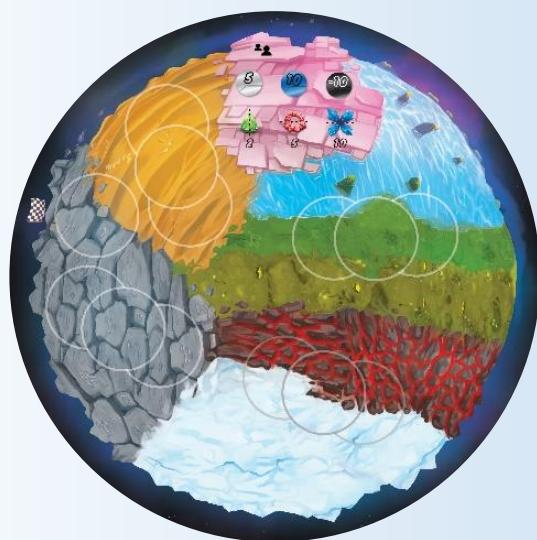
De 3 à 6 joueurs, une partie de *Big Monster* peut aussi se disputer en mode **individuel**, dans lequel tous les joueurs sont en concurrence les uns contre les autres. Le vainqueur sera l'explorateur qui cumulera le plus de points d'exploration à l'issue de la partie.

À 2 joueurs, Big Monster se joue avec des règles spécifiques que vous retrouverez en fin de livret.



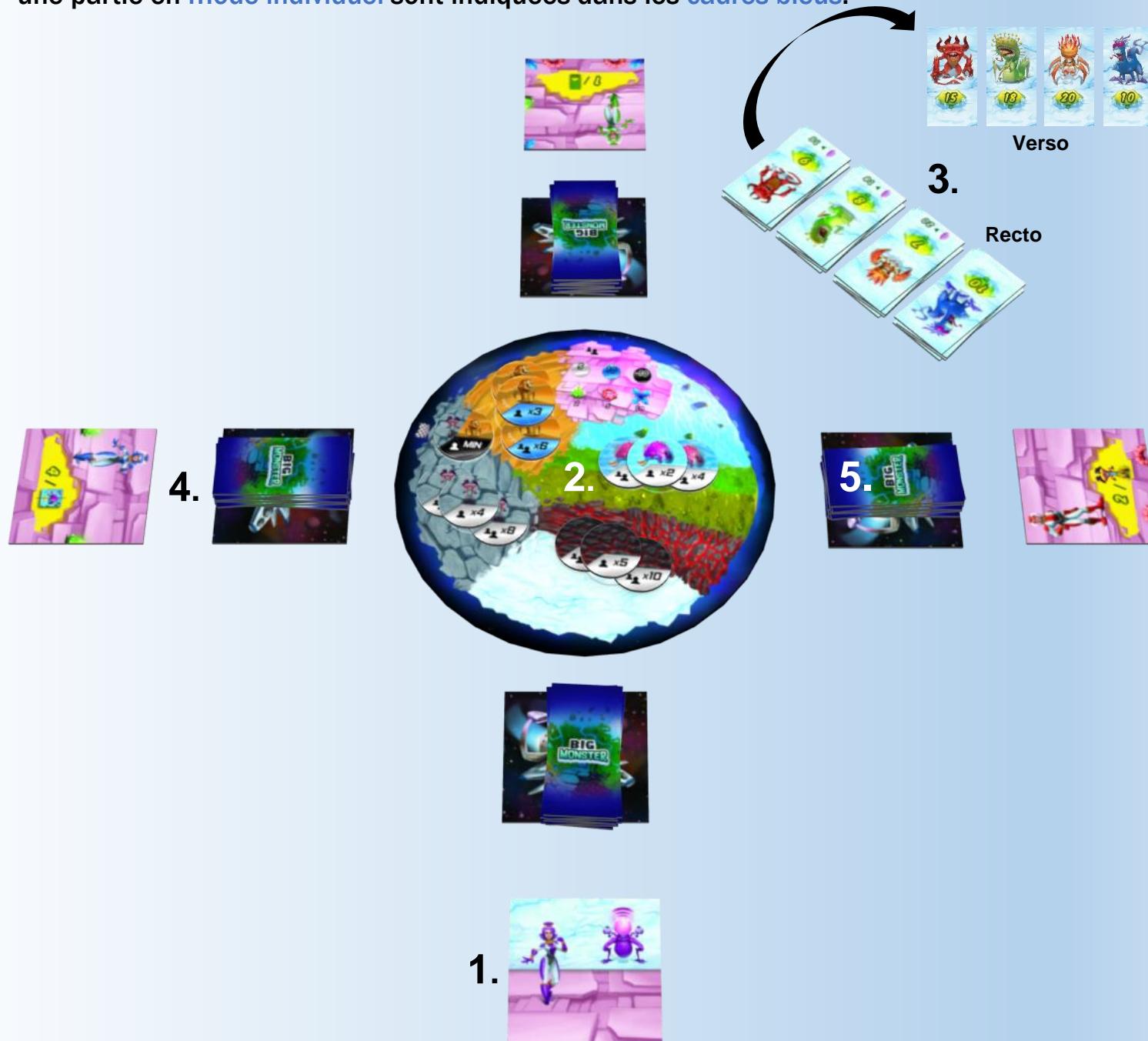
**PLATEAU DES MEDAILLES :
MODE PAR EQUIPE**

**PLATEAU DES MEDAILLES :
MODE INDIVIDUEL**



MISE EN PLACE

La mise en place est expliquée pour une partie en mode équipe. Les règles spécifiques pour une partie en **mode individuel** sont indiquées dans les **cadres bleus**.



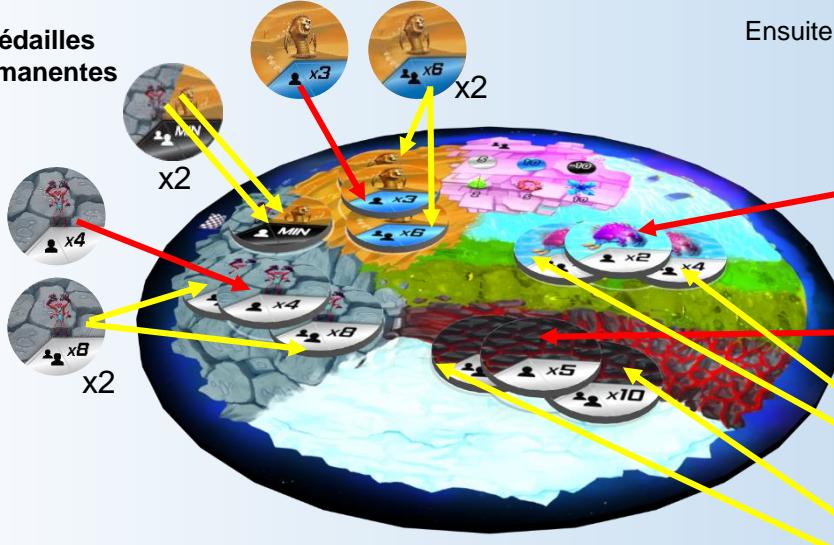
LA MISE EN PLACE

1. Les joueurs choisissent leur partenaire et se placent de manière à ce que deux membres d'une même équipe ne soient pas voisins de table.

2. Placez le plateau au centre de la zone de jeu et positionnez-le sur la face "Equipe"

Placez les médailles « permanentes » **désert (3 médailles), runes (3 médailles) et pénalité (2 médailles)**, sur les emplacements du plateau qui leur correspondent. **Elles seront présentes à chaque partie.**

Médailles permanentes



Ensuite **choisissez 2 médailles individuelles** :

- 1 médaille de type lac, prairie ou marais.
- 1 médaille de type lave ou glace.

Prenez les médailles équipe correspondant aux médailles individuelles choisies.

Pour chaque type de médaille, réalisez une petite pyramide en plaçant à la base les deux médailles d'équipe et au sommet la médaille individuelle.

En mode individuel, on utilise l'autre face du plateau, 6 médailles individuelles (toujours en lien avec le terrain sur lequel elles sont posées) et la médaille pénalité sur la zone fin de partie.

3. **Placez les tuiles mutation** à proximité du plateau de jeu **en 4 piles distinctes** (coté recto visible, car le recto correspond au premier niveau de mutation de chaque monstre). Ce sont les versions mutantes des monstres glace qui seront utilisées en cours de partie.

4. **Chaque joueur reçoit 2 tuiles explorateurs**. Il en **choisit une** qu'il place face **visible devant lui** (tous les joueurs le font simultanément). La tuile explorateur définit sa compétence pour la partie et symbolise sa zone d'arrivée sur la planète. **L'autre est placée sur sa face vaisseau à proximité du plateau central**. Elle accueillera les paquets de tuiles, qui lui seront donnés lors du jeu.

5. Mélangez, faces cachées, les tuiles correspondant au nombre de joueurs (les tuiles notées 5+ ne sont utilisées que dans les parties à 5 et 6 joueurs). **Formez des paquets de 10 tuiles** et **placez-en un sur le vaisseau de chaque joueur**.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en **2 manches**. Chaque manche est constituée de **9 tours**.

TOUR DE JEU

1 : **Choisissez** une tuile dans votre main



2 : **Donnez** le reste de vos tuiles à un autre joueur



3 : **Ajoutez** la tuile choisie dans votre zone de jeu



Au signal d'un joueur, chacun s'empare simultanément du paquet de tuiles présentes sur son vaisseau et en prend connaissance.

Après avoir **choisi 1 tuile**, qu'il place **face cachée devant lui**, un joueur doit immédiatement poser le paquet de tuiles **restantes sur le vaisseau d'un autre joueur** (partenaire ou adversaire) à condition que cet emplacement soit toujours libre.

Il est interdit de poser le paquet de tuiles sur son propre vaisseau sauf si l'on est le dernier joueur à choisir sa tuile et qu'il s'agit alors du seul emplacement encore libre. (Exception : la compétence d'un explorateur).

Quand chaque joueur a attribué le reste de son paquet à un autre joueur en le déposant sur la tuile vaisseau correspondante, **tout le monde retourne en même temps la tuile qu'il a choisi et la positionne dans son aire de jeu** en respectant quelques règles :



Autorisé



Non Autorisé



Adjacent par le petit ou le grand côté, sens de lecture respecté. 

A l'envers ou non adjacent par le petit ou grand côté, ou ne respectant pas le sens de lecture. 

Lors de votre première partie, nous conseillons aux joueurs d'annoncer les tuiles qu'ils posent.

- Celle-ci doit être **adjacente à une tuile déjà posée** ou à la tuile explorateur.
- Elle doit être placée dans le **sens de la lecture** (les monstres sont droits sur leurs pattes).
- Il est possible de placer une tuile à côté d'une autre **même si elle ne complète pas un cristal**.
- Toutes les tuiles peuvent être posées **côte à côte, quelque soit le type de monstre**.
- **Une tuile posée ne peut plus être déplacée** au cours de la partie.
- **Si un monstre mutagène est connecté correctement à une tuile mutant** (monstre de glace), celui-ci **évolue immédiatement** : le joueur prend la tuile mutation correspondante et la pose par dessus. Certains monstres mutants pourront muter deux fois.

TUILES MONSTRE (7 GRANDS TYPES DE MONSTRES)

1 / TUILES MONSTRE DE GLACE



TUILES Monstre mutant

TUILES Monstre mutagène

TUILES Mutation



Recto



Verso



Sébastien a posé 2 tuiles monstre mutant lors des 2 premiers tours.



Au tour 3, il pose un double monstre Mutagène. Il prend immédiatement les tuiles mutations correspondantes. Le monstre mutant « poulette bleue » ne pourra plus muter, contrairement au monstre crabe.



Au tour 4, il pose un simple monstre Mutagène. Immédiatement, il retourne la tuile mutation du crabe, qui a maintenant atteint son stade ultime.

Attention seuls les monstres mutants, de glace peuvent évoluer

2 / TUILES MONSTRE D'EAU- BIG MONSTER

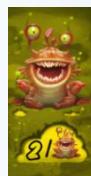


3 / TUILES MONSTRE DE LAVE- DRAGON



4 / TUILES MONSTRE MARAIS - CRAPAUDS

2 points par monstre des marais.



- 1 tuile = 2 points (2 points par tuile)
- 2 tuiles = 8 points (4 points par tuile)
- 3 tuiles = 18 points (6 points par tuile)
- 4 tuiles = 32 points (8 points par tuile)
- 5 tuiles = 50 points (10 points par tuile)



Damien a posé 6 tuiles monstres de lave / dragons. Ces monstres lui rapportent 14 points directs, plus 17 points de cristaux (un cristal bleu à 10 points, un rouge à 5 points et un vert à 2 points). Les cristaux incomplets ne lui rapportent pas de points !

TUILES MONSTRE (7 GRANDS TYPES DE MONSTRES)

5 / TUILES MONSTRE DES PRAIRIES – LES TUILES SPECIALES



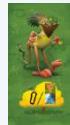
2 points par cristal vert complet.



2 points par médaille.



1 point par cristal complet.



1 point par tuile différente (max 7 points). Un demi Big Monster compte pour un point. La tuile explorateur ne compte pas.



2 points par monstre des runes.



1 point par tuile lave.



4 points par Big Monster complet.



3 points par tuile désert.



2 points par tuile prairie.

6 / TUILES MONSTRE DU DESERT – LES FAUCHEUSES



Les monstres du désert ne comportent ni points de victoire directs, ni cristaux mais seront très valorisés dans la course aux médailles. Ils permettent de concourir pour l'attribution des seules médailles valant 10 points et participent à la détermination de l'attribution de la médaille finale à -10 points.

7 / TUILES MONSTRE DES RUNES – LES AUTOCHTONES



Les monstres des runes ne comportent pas de points de victoire directs, mais des cristaux et ils seront bien valorisés dans la course aux médailles, notamment en participant à la détermination de l'attribution de la médaille finale à -10 points.

LES MEDAILLES

MEDAILLES INDIVIDUELLES

Le **premier joueur** à détenir les conditions remporte la médaille.

P E R M A N E N T		 3 Monstres du Désert 10 points
		 4 Monstres de Runes 5 points
		 MIN Monstres Désert/Runes Attribuée à la fin de la partie -10 points

Chaque joueur compte le nombre de monstres désert et rune. Le joueur qui en compte le moins prend une médaille Pénalité. Le score du joueur sera pénalisé de 10 points.

MEDAILLES D'EQUIPE

La **première équipe** à détenir les conditions remporte une médaille par partenaire.

	 6 Monstres du Désert 10 points
	 8 Monstres de Runes 5 points
	MIN Monstres Désert /Runes Attribuées à la fin de la partie -10 points

Chaque équipe compte le nombre de monstres désert et rune. L'équipe qui en compte le moins prend une médaille Pénalité par joueur. Le score de chaque joueur sera pénalisé de 10 points.

A L E A T O I R E		 2 Big Monster complets 5 points		 4 Big Monster complets 5 points
		 4 Monstres Marais et/ou Prairie 5 points		 8 Monstres Marais et/ou Prairie 5 points
		 5 Monstres de type différent (le Big Monster ne doit pas être entier) 5 points		 7 Monstres de type différent (le Big Monster ne doit pas être entier) 5 points
		 5 Tuiles Monstre de Lave 5 points		 10 Tuiles Monstre de Lave 5 points
		 3 cristaux différents 5 points		 3 Séries de 3 cristaux différents 5 points
		 6 Tuiles Monstre de glace (horizontale et verticale) 5 points		 12 Tuiles Monstre de glace (horizontale et verticale) 5 points
		 4 Monstres Mutagène 5 points		 8 Monstres Mutagène 5 points

LES TUILES EXPLORATEURS



1 point par monstre mutant (*vertical*)



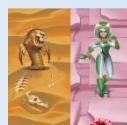
1 point par tuile de lave



1 point par tuile de monstre des prairies



4 points par Big Monster complet



1 tuile désert intégrée (*compte pour le trophée Désert et 5/7 terrains différents*)



1 tuile monstre mutagène intégrée (*compte pour le trophée glace et 5/7 terrains différents*)



2 points par médaille (*chaque médaille rapporte 2 points même la médaille négative*)



1 point par cristal entier



A la fin de la partie choisissez une tuile dans la défausse et posez-la dans votre zone d'exploration.



1 point par monstre mutagène



2 points par monstre des runes



Après avoir choisi votre tuile, vous pouvez placer votre paquet de tuiles sur votre propre vaisseau (s'il est encore libre)

ATTRIBUTION DES MEDAILLES

C'est ensuite le moment de vérifier si un ou plusieurs joueurs ont **validé les conditions d'attribution d'une médaille** !

Pour remporter une médaille individuelle, un joueur doit remplir seul la condition avec les tuiles placées devant lui. Si plusieurs joueurs valident une condition au cours d'un même tour, ils gagnent tous une médaille (utilisation des médailles surnuméraires de même valeur que la médaille gagnée).

Pour remporter une médaille collective, les découvertes (les tuiles monstres posées) des 2 partenaires sont prises en compte. **Chaque membre de l'équipe reçoit une médaille**, quel que soit sa contribution. (Voir description des médailles)



FIN DE MANCHE

Lors de chaque manche, les joueurs jouent 9 tours (et donc posent 9 tuiles). Lors du 9e tour, ils choisissent une tuile parmi les deux à leur disposition et défaussent l'autre.

À la fin de la première manche, les tuiles non utilisées sont défaussées (face cachée). Chaque joueur reçoit un nouveau paquet de dix tuiles. La seconde manche se déroule exactement comme la première.

À la fin de la deuxième manche, chaque joueur disposera de 18 tuiles positionnées devant lui ainsi que d'éventuelles médailles individuelles ou collectives.

Une médaille pénalité (comptant pour -10 points) est alors attribuée à chaque membre de l'équipe dont la somme des monstres "désert" et "runes" est la plus faible.

En cas d'égalité, toutes les équipes concernées reçoivent les médailles.



En mode individuel, la médaille négative est attribuée au joueur dont la somme des monstres "désert" et "pierre runique" est la plus faible. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent la médaille.

DECOMPTE FINAL

À l'aide du bloc de feuilles, chaque joueur compte ses points d'exploration.

Le plus petit score des membres de chaque équipe est retenu comme score final de l'équipe. Le score le plus élevé ne sert qu'à départager les éventuelles égalités. Si l'égalité subsiste, le joueur ayant posé le plus de points Big Monster gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

							Noms des Joueurs
							Score des tuiles monstre de glace
							Score des Big Monster, 1 ou 11 points
							Score des tuiles monstre de lave- Dragon
							Score des monstres des prairies – tuiles spéciales
1:  2:  3:  4:  5: 							Score des tuiles monstre des marais
 2  5  10							Score des cristaux
							 2 points  5 points  10 points
							Score de la tuile Explorateur
 5  10  -10							Score des médailles
							 5 points  10 points  -10 points
Σ							TOTAL
							Score finale de l'équipe (seul le plus petit score de l'équipe est retenu)

Exemple : À 6 joueurs, dans l'équipe A, Dimitri totalise 76 points et Damien 126 points. Dans l'équipe B, Anne-Cat marque 94 points et François 93 points et dans l'équipe C, Lise inscrit 83 points et Martin 88 points

Seuls les scores les plus faibles de chaque équipe sont pris en compte, c'est l'équipe B qui l'emporte avec 93 points devant l'équipe C et ses 83 points et l'équipe A qui ne compte que 76 points.

En mode individuel, le joueur qui a remporté le plus de points d'exploration l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de tuiles Big Monster qui est déclaré vainqueur.

REGLES POUR 2 JOUEURS

Jouer à deux joueurs renforce les dimensions stratégie et blocage. La mécanique de draft n'est pas utilisée ce qui donne un autre rythme. L'expérience de jeu est totalement différente.

MISE EN PLACE

Ecartez les 40 tuiles 5+, mélangez les 80 tuiles restantes et réalisez 20 paquets de 4 tuiles. Ecartez les 2 tuiles explorateurs avec la combinaison noire.

Placez le plateau sur la face « Compétitif » et complétez le avec les médailles individuelles. Les médailles collectives sont rangées dans la boîte.

1. Placez les tuiles mutation à proximité du plateau de jeu en quatre piles distinctes.
2. Chaque joueur reçoit deux tuiles explorateurs et en choisit une. Les autres sont rangées dans la boîte.
3. Le dernier joueur à avoir été dans la lune sera le premier joueur.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Lors du premier tour de jeu, le premier joueur révèle les quatre tuiles du premier paquet. Il en choisit une et en défausse une autre. Le second joueur choisit une tuile parmi les deux restantes. La dernière tuile est défaussée. Il deviendra le premier joueur du tour suivant.

Les règles de pose des tuiles sont identiques à celles des autres modes.

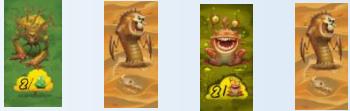
Au deuxième tour de jeu, deux séries de quatre tuiles sont révélées.

Le premier joueur choisit dans l'une des deux séries, une tuile qu'il pose devant lui et en défausse une autre. Le second choisit dans cette même série une tuile parmi les deux restantes et défausse la dernière.

Le premier joueur change entre chaque tour et une nouvelle série de quatre tuiles est révélée. Il y aura toujours 2 séries de 4 tuiles disponibles, à l'exception du dernier tour, où il ne restera plus qu'une série de quatre tuiles.

Série 1  *Au tour 2, Yoann est premier joueur. Il a le choix entre deux séries de 4 tuiles.*

Il choisit la Série 1. Il prend la tuile contenant deux monstres des runes et supprime la tuile lave. A ce tour, son adversaire Céline aura le choix entre les deux tuiles glaces.

Série 2  *La série 2 reste en place pour le tour suivant; Céline devient première joueuse (le premier joueur changeant à chaque nouveau tour). Elle tire 4 nouvelles tuiles pour composer une nouvelle série, puis elle fait ses choix..*

Comme dans les autres modes de jeu, les joueurs vérifient les conditions d'attribution des médailles à la fin de chaque tour. Les 2 joueurs reçoivent chacun une médaille s'ils valident la condition lors du même tour.

FIN DE PARTIE

Chaque joueur a devant lui sa tuile explorateur et 20 tuiles. La médaille pénalité est attribuée au joueur possédant le moins de monstres du désert" et de monstres de runes.

Le joueur ayant le plus de points d'exploration est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de points Big Monster, qui est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

 2+



 5+

