

MAKING MONSTERS



LIVRET DE RÈGLES



SKY LION DE JONATHAN GILMOUR-LONG & DAVID GORDON



VOUS AIMEZ LES MONSTRES ? ALORS, Prouvez-le !
 LE FORUM DES SAVANTS FOUS sera l'occasion de
 SURPASSER VOS ADVERSAIRES, de CRÉER DES ÊTRES
 BIZARRES et de REMPORTEr LE TITRE de MONSTERMIND.
 POUR L'EMPORTER, IL VOUS FAUDRA UNE STRATÉGIE AU TOP,
 RÉALISER DES ACTIONS AUDACIEUSES et AVOIR UNE CHANCE
 MONSTRUEUSE. QUE LE DÉFILÉ DES MONSTRES COMMENCE !



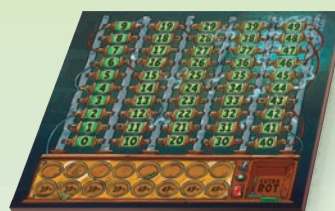
CONTENU



1 plateau central rotatif



1 tapis en néoprène avec un disque
 en bois et un disque en carton
 adhésif pour le plateau



1 plateau piste de score



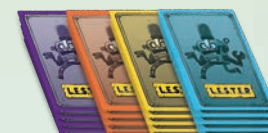
72 cartes Monstre



40 tuiles Amélioration de
 laboratoire



16 jetons de score
 cinquante points



20 cartes LESTER

ÉLÉMENTS DANS LA COULEUR DES JOUEURS :



4 silhouettes de joueur
 avec 4 supports



4 plateaux de joueur
 (« plateau Labo »)



4 aides
 de jeu



4 sacs
 de stockage



12 jetons Commander

344 JETONS PARTIE DE MONSTRE :



58 pourritures



70 membres



52 points de suture



52 piques



48 substances visqueuses



44 dards électriques



20 mutations

MISE EN PLACE

- A.** Placez le plateau de jeu au centre de la table et remplissez les tombes avec les Parties de Monstre correspondantes pour former la réserve. Placez le livret de règles à proximité pour que tout le monde puisse voir le résumé des règles.

Remarque : vous aurez besoin d'assembler le plateau central sur le tapis en néoprène

- B.** Chaque joueur choisit une couleur et place son marqueur de score à côté de la piste de score.
- C.** Les joueurs prennent leur Plateau labo, leur carte Aide de jeu et un Sac de stockage. Dans leur Sac de stockage, les joueurs ont besoin d'avoir 22 jetons Partie de Monstre pour commencer la partie : 7 jetons Pourriture, 5 Membres, 4 Points de suture, 3 Piques, 2 Substances visqueuses et 1 Dard électrique.
- D.** Chaque joueur place sa série de jetons Commander et ses cartes LESTER à côté de son plateau Labo.
- E.** Mélangez toutes les cartes Monstre et distribuez-en 1 à chaque joueur. Placez le reste du paquet des cartes Monstre face cachée, à côté du plateau

de jeu. Les joueurs placent leur carte Monstre sur un des emplacements sur leur plateau Labo.

- F.** Mélangez les tuiles Amélioration de laboratoire et placez deux Améliorations face visible dans les emplacements indiqués sur chacun des quatre chariots centraux. Placez les tuiles Amélioration restantes face cachée sur les deux emplacements indiqués sur le plateau central pour qu'elles soient ajoutées plus tard dans la partie.
- G.** Remplissez la piste de Pourriture en bas du plateau de score en fonction du nombre de joueurs dans la partie. Lorsque cette piste est vide, les joueurs passent à la phase finale de la partie et participent au Forum des Savants Fous.
- H.** Placez les jetons Pourriture supplémentaires sur la case réserve de Pourriture.
- I.** Enfin, chaque joueur pioche au hasard 5 jetons Partie de Monstre dans son Sac de stockage et place les jetons sur son labo à mesure qu'il les sort. Placez la Partie de Monstre sur sa position pré-imprimée sur un Monstre, placez les jetons Pourriture sur la piste des Rebutis dans le coin supérieur droit du plateau, ou stockez les Parties de Monstre sur le tableau de tri en respectant les règles indiquées à la page 4. Vous êtes maintenant prêts à jouer en commençant par la phase Commander des Parties de Monstre.



BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus de prestige. Les joueurs reçoivent du prestige pour :

- Chaque Monstre qu'ils réussissent à réanimer.
- Les points bonus pour avoir réussi à réanimer beaucoup de Monstres en une seule fois sans avoir pourri ses recherches.



Icône de Prestige

PRINCIPES DE JEU

La plupart du déroulement du jeu se fait simultanément, avec les joueurs qui réalisent une majeure partie de leurs actions en même temps. Ils vont jouer un certain nombre de manches. Chaque manche est composée de 4 phases chacune, avant de participer au Forum des Savants Fous, qui sera le point culminant de leurs expérimentations et de leur folie.

Lors de chaque manche, les joueurs vont :

1. Commander des Parties de Monstre
2. Recevoir des livraisons
3. Réanimer (facultatif)
4. Rafrâichir



COMMANDER DES PARTIES DE MONSTRE

« Cela serait trop facile de prédire ce que votre voisin va jouer, si vous lui installiez une puce dans le cerveau pour lire dans ses pensées. Mais, je peux le faire cette nuit, si vous le voulez... Jusqu'à ce que cela soit fait, je vous suggère de réfléchir à quoi ressemble son plateau. Veut-il piocher beaucoup de jetons ou juste un peu ? Le savoir pourra vous aider à deviner correctement ! »

Pour commander des Parties de Monstre, chaque joueur va secrètement choisir un de ses 3 jetons Commander. Cela va déterminer combien de Parties de Monstre il va piocher dans le Sac de stockage. Cela va induire des tentatives de bluff pour tenter d'obtenir une Super Action grâce à ses voisins. Les joueurs peuvent bluffer et parler dans le but de tromper leurs adversaires pour qu'ils leur donnent une Super Action.

Lorsqu'un joueur a choisi son jeton Commander, il le place face cachée sur la table. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils retournent en même temps leur jeton face visible pour révéler leur choix.

Il y a trois sortes de jetons Commander qui donnent une action de base, ils se différencient par leur couleur : rouge, jaune et bleu. Chaque jeton indique aux joueurs combien de Parties de Monstre ils doivent piocher dans leur Sac de stockage, avec en plus les autres actions qu'ils reçoivent. Chaque jeton possède aussi une Super Action que les joueurs peuvent obtenir et qui est

indiquée par une deuxième couleur sur la partie basse du jeton. Si la deuxième couleur du jeton d'un joueur correspond à la couleur principale d'un des jetons d'un de ses voisins, le joueur reçoit à la place la Super Action. Pour en savoir plus sur chaque jeton Commander, rendez-vous en page 8.

RECEVOIR DES LIVRAISONS

« Bien sûr, je sais ce que vous avez commandé au stockage. Cependant, pour être tout à fait honnête, je ne sais pas à quoi cela correspond. Heureusement, vous êtes un Savant Fou expérimenté et vous pouvez créer des Monstres à partir de n'importe quoi ! Si vous me laissez vous livrer des Parties de Monstre, une à la fois, assurez-vous de m'arrêter avant que je ne vous donne trop de Pourriture. »



Après avoir vérifié s'ils ont obtenu l'action de base ou la Super Action grâce à leur jeton Commander, les joueurs vont recevoir leurs livraisons. Tous en même temps et au hasard, ils vont piocher le nombre approprié de jetons Partie de Monstre de leur Sac de stockage pour terminer les Monstres qui se trouvent sur leur plateau Labo.

Jetons Partie de Monstre

Vous trouverez 3 catégories de jetons Partie de Monstre dans le jeu :



- **Des parties utiles** sous des formes diverses et variées : des membres, des points de suture, des piques, des substances visqueuses et des dards électriques.
- **Des mutations**, qui sont des jetons « joker », ce qui signifie qu'ils peuvent être utilisés sur n'importe quel emplacement sur une carte Monstre



- **Des jetons Pourriture** qui sont totalement inutiles et qui doivent être placés sur la piste des Rebutis

Les Parties utiles et les Mutations peuvent être placées sur une carte Monstre, sur le tableau de tri ou sur des Améliorations que les joueurs ont acquises pour leur plateau Labo. Cependant, si un joueur n'a pas assez de place pour ces jetons dans son labo, il doit les placer sur la piste des Parties de Monstre rejetées (la piste des Rebutis).



Piste des Rebutis

Remarque : si les joueurs ont épuisé un type de Partie utile de Monstre dans le chariot devant eux, ils auront besoin de prendre une sorte différente et disponible à la place.



Piocher des Parties de Monstre

1. PIOCHEZ UN JETON

2. PLACEZ-LE SUR VOTRE PATEAU

3. PAS DE PLACE ?
PLACEZ-LE SUR LA PISTE DES REBUTS



Les joueurs ne peuvent pas déplacer de Parties de Monstre une fois qu'ils les ont placées sur leur plateau Labo, à l'exception de celles placées sur le tableau de tri. Celles-ci peuvent être déplacées sur les cartes Monstre à tout moment et sont remises dans leur Sac si elles ne sont pas utilisées lorsque ce joueur Réanime ses Monstres.



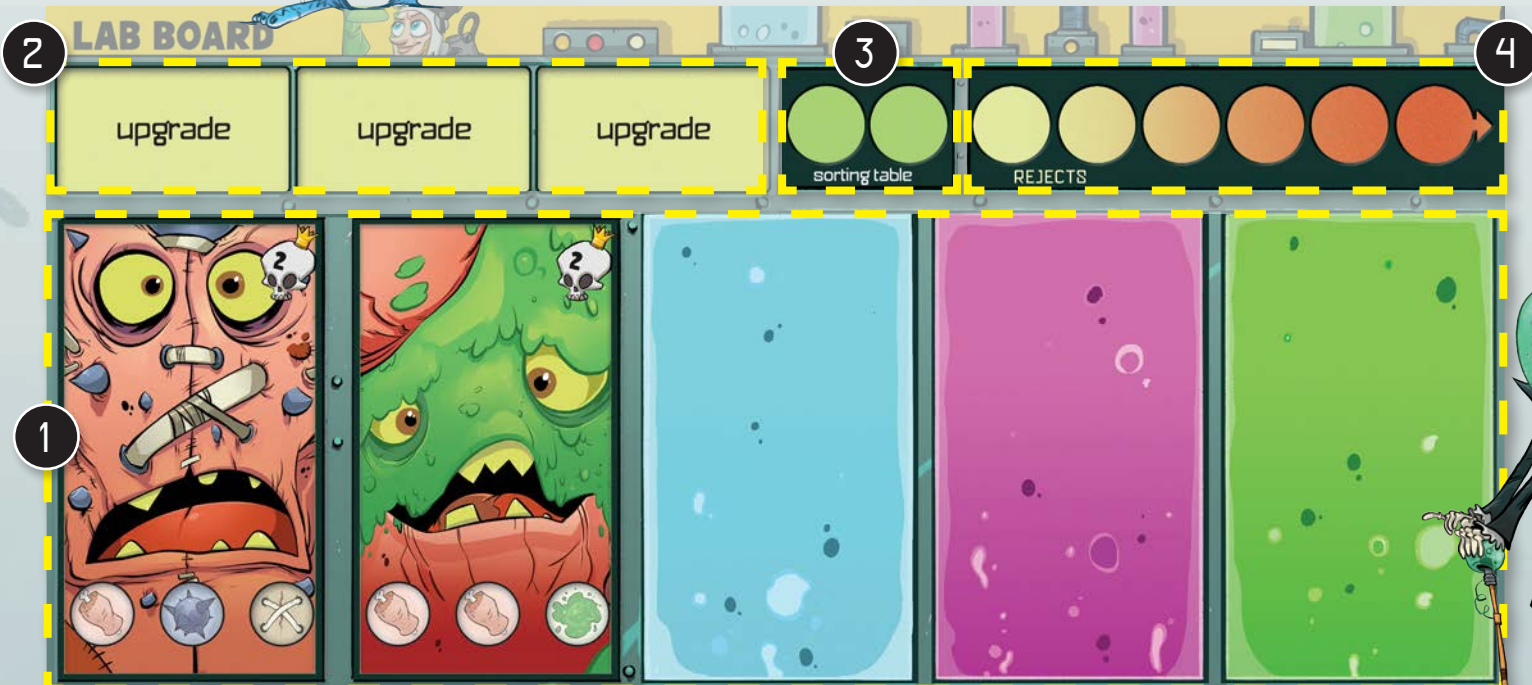
Plateau Labo

Placer des jetons

Les plateaux Labo sont composés de 4 sections :

- 5 emplacements pour les cartes Monstre. Les deux premiers emplacements ont des cartes Monstre par défaut déjà incluses. Les joueurs peuvent choisir de terminer ces Monstres autant de fois qu'ils le souhaitent, ou bien ils peuvent les recouvrir avec une carte Monstre plus intéressante.
- 3 emplacements d'Amélioration que les joueurs peuvent remplir avec leurs Améliorations de laboratoire. Après avoir rempli les 3 emplacements, les joueurs ne peuvent plus gagner d'Améliorations (à moins qu'ils aient l'Entrepôt).
- 2 emplacements tableau de tri où les joueurs peuvent placer des Parties de Monstre (la Pourriture ne peut pas être placée à cet endroit). Cela permet aux joueurs de garder des Parties de Monstre potentiellement utiles pour de futurs Monstres et d'éviter d'avoir à placer des Parties de Monstre qui ne sont pas immédiatement utiles sur la piste des Rebuts. Les joueurs peuvent immédiatement retirer une Partie de Monstre du tableau de tri lorsqu'ils ont une carte Monstre où placer un tel jeton.
- 6 Emplacements sur la piste des Rebuts pour la Pourriture et les Parties de Monstre qui ne peuvent pas être utilisées pendant cette manche. Lorsque ces 6 emplacements sont remplis, le joueur a pourri ses recherches et il est forcé de réanimer ses Monstres.

Remarque : les joueurs doivent trouver l'équilibre entre le besoin de terminer un Monstre qu'ils ont et le risque de remplir leur piste des Rebuts. S'ils vont trop loin et pourrissent leurs recherches, ils manquent les points Bonus pour avoir terminé leurs Monstres.



RÉANIMER (FACULTATIF)

« À chaque fois que vous actionnez cet interrupteur, je pense à la première fois où vous m'avez réanimé ! La lumière qui baisse, vos petits gloussements ravis, l'électricité crépitante... cela me fait me sentir chez moi. Ne vous inquiétez pas si vous n'y arrivez pas à chaque fois : il vous a fallu trois tentatives pour moi et maintenant je vous suis indispensable ! »



RAFRAÎCHIR

« Je vous apporte les corps de Monstres que vous m'aviez demandés, mais vous devez choisir celui que vous voulez perfectionner. Gardez en tête que vous vous préparez au Forum des Savants Fous, donc choisissez soigneusement... ou pas. Je ne sais pas quoi ! Vous pouvez répéter la question ? »



Les joueurs vont : (1) choisir de Réanimer leurs Monstres terminés, (2) être forcés de Réanimer parce qu'ils ont pourri leurs recherches ou (3) choisir de tenter encore un peu plus leur chance et Réanimer lors d'une prochaine manche.

Lorsqu'un joueur choisit de Réanimer, il gagnera toujours les points indiqués sur la/les carte/s Monstre qu'ils ont terminée/s. Ils gagneront aussi des récompenses supplémentaires, y compris des points bonus et des Améliorations de laboratoire provenant du chariot devant eux et en fonction du nombre de Monstres terminés (voir le tableau de Réanimation).

Rappel : alors que les joueurs Réaniment des Monstres, ils prendront des jetons Pourriture de la piste cimetière selon le tableau de Réanimation, ce qui rapprochera tout le monde du déclenchement du Forum des Savants Fous et de la fin de la partie.

Si un joueur pourrit ses recherches (lorsqu'il a rempli sa piste des Rebut), il ne marque des points que pour les Monstres qu'il a terminés jusqu'à ce moment et le/les objet/s du chariot qui se trouve/nt directement devant lui. Le nombre d'objets dépend du nombre de Monstres créés avant de pourrir ses recherches (voir le tableau de Réanimation). Cependant, le joueur ne recevra pas les points bonus indiqués sur le tableau.

Lorsqu'un joueur Réanime un Monstre terminé, soit par choix, soit parce qu'il a pourri ses recherches, il place cette carte Monstre face visible à côté de son plateau Labo. Les cartes placées à côté du plateau Labo d'un joueur peuvent être à nouveau utilisées par ce joueur pendant le Forum des Savants Fous. Après la Réanimation, les joueurs reprennent leur jeton Commander et remettent les Parties de Monstre et la Pourriture sur leur plateau Labo dans leur Sac de stockage.

Remarque : les seuls jetons Monstre qui ne sont pas retirés sont ceux qui se trouvent sur une Amélioration du plateau Labo qui indiquent spécifiquement que les joueurs peuvent les conserver pendant la prochaine manche.

Si un joueur ne Réanime pas, ce joueur reprend simplement son jeton Commander. Le joueur ne retirera pas de Parties de Monstre ou de Pourriture de son plateau Labo et il sera capable d'ajouter d'autres Parties pendant la manche suivante.

Pour être prêt pour la prochaine manche, vérifiez la piste de Pourriture. Si elle est vide, passez au Forum des Savants Fous. S'il y a toujours de la Pourriture dessus, suivez ces étapes en groupe :

Réapprovisionnez les zones des chariots des marchands d'Amélioration sur le plateau si des tuiles Amélioration ont été prises. Ensuite, faites tourner le plateau dans le sens horaire pour que chaque joueur ait le prochain chariot devant lui.

Chaque joueur pioche 2 cartes Monstre, dans l'ordre qu'il souhaite. Gardez 1 carte et placez-la face visible sur un emplacement vide de votre plateau Labo.

L'autre carte est placée face visible dans la défausse à côté du plateau. La défausse pourra être à nouveau mélangée pour former une nouvelle pioche si les joueurs viennent à manquer de cartes Monstre.

Si un joueur n'a pas assez de place pour un autre Monstre dans son labo, il peut soit remplacer une carte Monstre existante avec la nouvelle carte (il défausse la carte remplacée dans sa défausse personnelle), ou place la nouvelle carte à côté de son plateau Labo avec les Monstres qu'il a déjà terminés. Dans les deux cas, aucun point n'est marqué.

Remarque : les joueurs ne peuvent pas défausser de carte Monstre pendant l'étape Rafraîchir qui a déjà des Parties de Monstre sur elle.

Piocher des cartes Monstre

1. PIOCHEZ DEUX CARTES



2. CHOISISSEZ-EN UNE À GARDER



3. DÉFAUSSEZ L'AUTRE



FORUM DES SAVANTS FOUS

« C'est votre chance d'exhiber tous ces superbes Monstres que vous avez créés pendant la partie ! Essayez de choisir les 5 meilleurs Monstres qui iront le mieux avec les jetons dans votre stockage ! »



Lorsque la dernière Pourriture est retirée de la piste de Pourriture, terminez la manche en cours (tout le monde doit Réanimer) et ensuite passez au Forum des Savants Fous, où tous les joueurs s'affrontent une dernière fois en montrant leur génie scientifique !

Le Forum des Savants Fous se déroule en 2 phases. La première correspond à la phase de Préparation, immédiatement suivie de la Phase du Forum des Savants Fous.

1. Préparation

Les joueurs retirent toutes les cartes restantes de leur plateau Labo et les placent sur leur pile de Monstres à côté de leur Labo, sans marquer de points pour celles-ci. Ensuite, les joueurs choisissent 5 cartes Monstre de leur pile et les placent sur leur plateau Labo. Les joueurs peuvent aussi utiliser les Monstres pré-imprimés sur leur laboratoire, mais, en général, ceux gagnés pendant la partie sont meilleurs !

Les joueurs remettent tous leurs jetons Partie de Monstre et Pourriture dans leur Sac de stockage.

2. Forum des Savants Fous

Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils piochent en même temps des Parties de Monstre dans leur Sac, une à la fois, puis les placent sur leur Labo en respectant les mêmes règles et les mêmes restrictions utilisées pendant les phases principales de la partie. Les joueurs peuvent utiliser n'importe laquelle des Améliorations qu'ils ont ajoutées à leur plateau Labo.

Les joueurs peuvent arrêter de piocher à tout moment s'ils ne veulent pas pourrir leurs recherches. Les joueurs reçoivent des points de Prestige des Monstres qu'ils ont terminés PLUS du Prestige bonus, mais ils NE PRENNENT PAS de nouveaux objets dans le chariot.

Si un joueur remplit sa piste des Rebutis, il a pourri ses recherches et il doit arrêter de piocher des Parties de Monstre dans son Sac. Il ne reçoit que le Prestige indiqué sur les cartes Monstre qu'il a terminées, mais il ne gagne pas le Prestige bonus du tableau de Réanimation.

Score final : après que le Prestige du Forum des Savants Fous a été compté, le joueur qui a le plus de Prestige est le vainqueur. S'il y a égalité, le joueur qui a le moins de jetons Pourriture dans son Sac l'emporte. Si des joueurs sont toujours à égalité, le joueur qui a marqué le plus de Prestige pendant le Forum des Savants Fous l'emporte. Dans le cas peu probable où l'égalité persisterait, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



DESCRIPTION DES ÉLÉMENTS DU JEU

JETONS COMMANDER

« J'aime ces commandes, elles sont tellement prometteuses ! Je veux dire que je ne peux pas vous promettre de vous apporter tout ce que vous souhaitez, mais je vous apporterai quelque chose. »



Les jetons Commander déterminent le nombre de Parties de Monstre à piocher dans le Sac d'un joueur pour chaque manche. L'action de base est indiquée par le fond du jeton et la Super Action est indiquée par la bannière en bas.



Rouge

- **BASE** : piochez 2 Parties de Monstre (doivent être piochées en même temps) dans le Sac de stockage ET choisissez une Partie de Monstre de la réserve (sauf une Mutation) que vous ajoutez à votre Sac de stockage.
- **SUPER** : recevez 3 Prestige immédiatement, piochez 1 à 5 Parties de Monstre (peuvent être piochées une à la fois) et le joueur peut s'arrêter à tout moment) et ajoutez un jeton Partie de Monstre Mutation au Sac de stockage.



Remarque : si les jetons Mutation sont épuisés dans la réserve, choisissez à la place une autre Partie de Monstre disponible à ajouter dans le Sac.

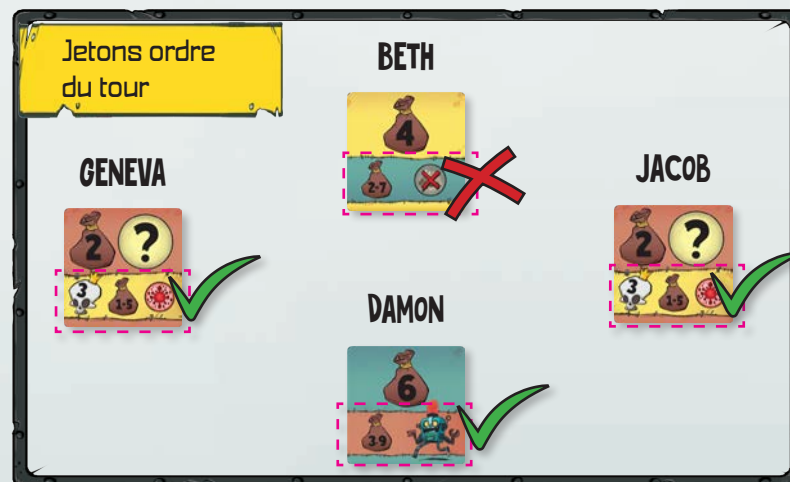
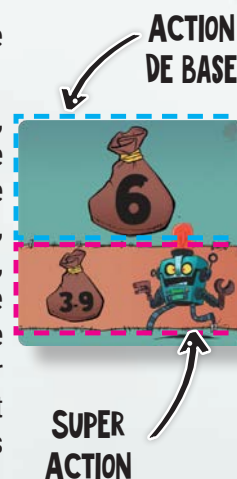
Jaune

- **BASE** : piochez 4 Parties de Monstre (doivent être piochées en même temps) dans le Sac de stockage.
- **SUPER** : piochez 2 jetons Partie de Monstre. Ensuite, piochez jusqu'à 5 jetons de plus, un à la fois (le joueur peut s'arrêter à tout moment) et puis remettez une Pourriture dans le Sac de stockage (même si c'est le dernier jeton sur la piste des Rebutis et que, normalement cela aurait fait pourrir les recherches du joueur).



Bleu

- **BASE** : piochez 6 Parties de Monstre (doivent être piochées en même temps) dans le Sac de stockage.
- **SUPER** : piochez 3 jetons Partie de Monstre. Ensuite, piochez jusqu'à 6 jetons de plus, un à la fois (le joueur peut s'arrêter à tout moment) ET jouez une de vos cartes LESTER. Pour jouer une carte LESTER, choisissez une de vos cartes LESTER inutilisée, utilisez immédiatement l'effet et défaussez-la face visible (en créant une défausse si c'est la première fois que vous utilisez une carte LESTER). Si un joueur utilise sa dernière carte LESTER, il va utiliser l'effet et ensuite il va reprendre en main toutes ses cartes LESTER.



Exemple : dans cette partie à 4 joueurs, tous les joueurs essaient de tromper leurs adversaires pour qu'ils leur donnent accès à la Super Action. Beth joue son jeton jaune, Jacob joue son jeton rouge, Damon joue son jeton bleu et Geneva joue son jeton rouge. Beth est à côté des jetons rouges de Jacob et Geneva, elle ne reçoit donc pas sa Super Action. Mais, comme Jacob et Geneva ont joué leur jeton rouge, Beth leur a permis d'avoir leur Super Action. Damon reçoit aussi sa Super Action, car il a pris le jeton bleu et il se trouve à côté d'au moins un jeton rouge. Pauvre Beth, elle est la seule joueuse qui va devoir utiliser son action de base.

CARTES LESTER

« Eh, mais, qu'est-ce que c'est ? Un robot ? Quoi, vous voulez me remplacer ? En dépit de mes doutes, ce robot ridicule est un bon moyen d'avancer dans le monde des Savants Fous. Essayez de choisir la carte adaptée à la situation dans laquelle vous êtes ! »

Chaque joueur a un paquet de 5 cartes LESTER (Robot d'Amélioration Méthodologique du Système d'Efficacité de l'Institut) à leur couleur et qui ne peuvent être jouées qu'en utilisant la Super Action du jeton Commander bleu ou en utilisant l'Amélioration LESTER. Chaque carte LESTER a un pouvoir différent et les joueurs peuvent les utiliser dans l'ordre qu'ils souhaitent. Après en avoir utilisé une, placez-la de côté face cachée. Une fois que les 5 cartes ont été utilisées, les joueurs les reprennent toutes pour les utiliser, s'ils en ont la possibilité. Voici une présentation de ce que les cartes ont comme effet :



Compost : prenez 1 Pourriture de votre Sac et retirez-la du jeu.



Flexibilité : ajoutez immédiatement 2 jetons Mutation de la réserve à votre Sac. S'il n'y a plus de jetons Mutation, les joueurs peuvent choisir le jeton qu'ils souhaitent pour chaque jeton Mutation qu'ils ne peuvent pas prendre.



Fouiller : ajoutez immédiatement 3 jetons Partie de Monstre, non Mutation, venant de la réserve dans votre Sac.



Publicité : recevez 3 Prestige sur le plateau de score.



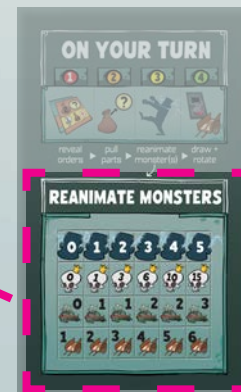
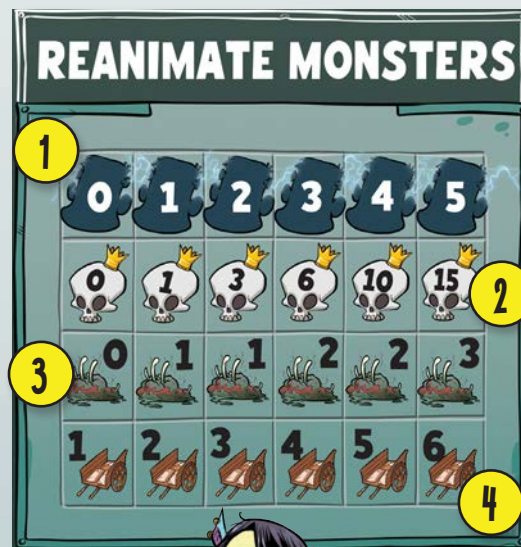
Se développer : prenez 1 Amélioration de n'importe quel chariot et ajoutez-la sur une case disponible du plateau Labo.

TABLEAU DE RÉANIMATION

« Plus vous réanimez de Monstres en une fois, plus j'aurais de matériaux à ajouter au stockage ! Votre renommée augmentera aussi, mais c'est une chose dont nous les Monstres, n'avons rien à faire ... »

Lorsqu'un joueur réanime (que ce soit par choix ou parce qu'il a pourri ses recherches), il regarde le tableau de Réanimation sur son Aide de jeu pour déterminer les bénéfices supplémentaires qu'il a gagnés lors de cette manche.

1. Le nombre de Monstres qu'il a terminés (il a rempli tous les emplacements Partie de Monstre) pour cette réanimation.
2. Les points de Prestige bonus qu'il a reçus.
3. Le nombre de jetons Pourriture que le joueur doit prendre dans la réserve (à ajouter à son Sac de stockage). Cela rapproche le jeu de l'étape du Forum des Savants Fous.
4. Le nombre d'objets qu'il peut prendre directement dans le chariot devant lui. Le joueur peut prendre n'importe quelle combinaison de Parties de Monstre de la réserve qui correspondent aux sorts pré-imprimés sur le chariot (à ajouter dans le Sac de stockage) et/ou d'Améliorations (pour améliorer leur plateau Labo).



CARTES MONSTRE

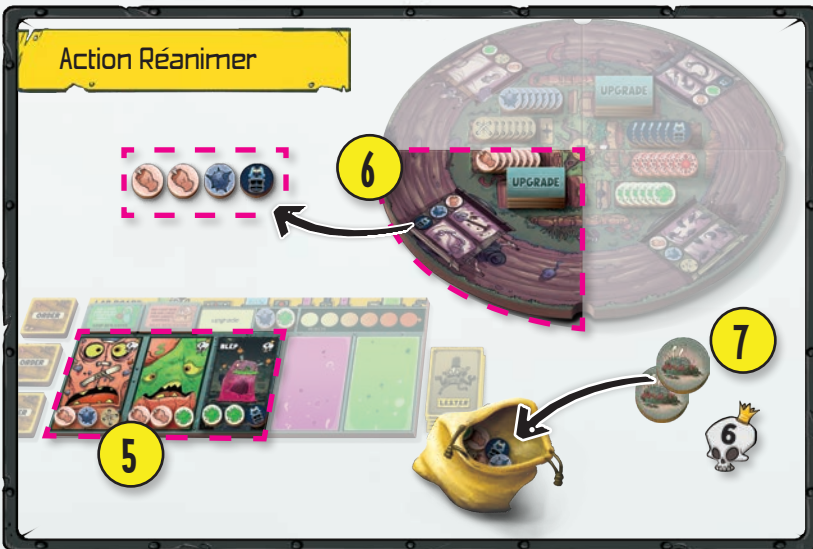
Le nom du
Monstre

Points de Prestige
pour avoir terminé



Parties de Monstre nécessaires
pour terminer le Monstre

Action Réanimer



Exemple : Beth choisit de Réanimer avec 3 Monstres terminés (5). Elle peut prendre un total de 4 objets du chariot devant elle. Cela pourrait être jusqu'à 4 Parties de Monstre des sortes imprimées sur son chariot, ou bien 2 accessoires et 2 Parties de Monstre, ou n'importe quelle combinaison qui ferait 4 objets (6). Beth gagnera aussi 6 points bonus et devra ajouter 2 Pourritures à son Sac de stockage (7).

Remarque : si un joueur est forcé de réanimer parce qu'il a rempli sa piste des Rebutis, il ne peut que prendre des objets du chariot et il ne gagne pas les points Prestige bonus indiqués sur le tableau. Tous les autres effets de la Réanimation sont appliqués normalement.



AMÉLIORATIONS DU PLATEAU LABORATOIRE



« J'ai toujours aimé installer des Améliorations dans votre laboratoire. Avez-vous déjà pensé à me fournir un lit pour que je ne dorme plus en boule dans un coin ? Ce serait une Amélioration vraiment cool ! »

Les Améliorations optimisent de manière permanente le plateau Labo, ce qui donne des bonus utiles pour le reste de la partie. Placez-les sur une case vide d'Amélioration ou remplacez une Amélioration déjà placée par une nouvelle ; l'ancienne Amélioration est défaussée dans la boîte de jeu. Vous trouverez ci-dessous une présentation des Améliorations du plateau Labo que vous trouverez dans le jeu :



Contient 2 Parties de Monstre supplémentaires jusqu'à la Réanimation.



Contient 1 partie de corps après avoir Réanimé un/des Monstre/s.



Fournit 1 Partie de Monstre supplémentaire venant de la réserve à mettre dans votre Sac à chaque Réanimation.



Ajoutez immédiatement 2 Membres dans le Sac de stockage. Gagnez aussi 2 Membres à chaque Réanimation, en plus des autres bénéfices reçus.



Ajoutez immédiatement 1 Point de suture à votre Sac de stockage. Gagnez aussi 1 Point de suture à chaque Réanimation, en plus des autres bénéfices reçus.



Ajoutez immédiatement 1 Pique à votre Sac de stockage. Gagnez aussi 1 Pique à chaque Réanimation, en plus des autres bénéfices reçus.



Ajoutez immédiatement 1 Substance visqueuse à votre Sac de stockage. Gagnez aussi 1 Substance visqueuse à chaque Réanimation, en plus des autres bénéfices reçus.



Ajoutez immédiatement 1 Dard électrique à votre Sac de stockage. Gagnez aussi 1 Dard électrique à chaque Réanimation, en plus des autres bénéfices reçus.



Lorsque vous gagnez un jeton provenant d'une Amélioration Réplicateur, gagnez un jeton supplémentaire de cette sorte.



Lorsque vous choisissez un objet dans les chariots, prenez dans n'importe quel chariot au lieu d'être limité à celui en face de ce joueur.



Placez 2 Parties de Monstre sur cette tuile Amélioration, pour gagner 2 Prestige supplémentaires lors de la prochaine Réanimation. Retirez les Parties de Monstre après la Réanimation.



Terminez 1 Monstre avec 1 Membre de moins que nécessaire. Utilisez cette Amélioration une fois à chaque Réanimation.



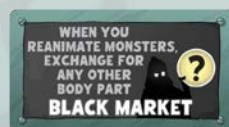
Donne un emplacement supplémentaire pour une Amélioration. Placez à côté du plateau Labo du joueur, à proximité des autres emplacements d'Amélioration.



Une Partie de Monstre peut être placée sur cette Amélioration. Défaussez la Partie de Monstre placée (pas la Pourriture) dans le Cimetière pendant la prochaine Réanimation pour gagner 3 Prestige.



Remplissez cette Amélioration avec 4 Parties de Monstre pour immédiatement utiliser 1 carte LESTER. Les joueurs ne peuvent l'utiliser qu'une seule fois. Défaussez la tuile dans la boîte lorsqu'elle a été utilisée.



Un joueur peut stocker une Partie de Monstre et l'échanger contre n'importe quelle Partie de Monstre de la réserve pendant la prochaine Réanimation.



Permet à un joueur de conserver les deux cartes Monstre pendant la phase Rafraîchir.



Ajoutez immédiatement 1 Pourriture provenant de la réserve, à chaque Sac adverse (ne la prenez pas sur la piste de Pourriture). Défaussez la tuile dans la boîte lorsqu'elle a été utilisée.

Résumé des règles

Chaque joueur pioche et place 1 carte Monstre. Après avoir préparé votre Sac en respectant les indications au dos de votre Aide de jeu, piochez 5 jetons Partie de Monstre et placez-les sur votre plateau Labo.

1. Commander des Parties de Monstre

- Choisissez un jeton Commander et révélez-le tous en même temps.

2. Recevoir des livraisons

- Vérifiez les choix de vos voisins pour savoir si vous avez une action de base ou une Super Action.
- Piochez un nombre de jetons Partie de Monstre en accord avec la Commande.

3. Réanimer (facultatif)

- Les joueurs Réaniment des Monstres s'ils le veulent ou parce qu'ils ont rempli leur piste des Rebutis (ils ont pourri leurs recherches).
- Vérifiez le tableau de Réanimation et prenez les objets appropriés, les points de Prestige et les jetons Pourriture.

4. Rafraîchir

- Faites tourner le plateau central et réapprovisionnez les Améliorations.
- Piochez deux cartes Monstre et gardez-en une.

5. Forum des Savants Fous

- Lorsque la dernière Pourriture est prise, terminez la manche ; tous les joueurs Réaniment.
- Les joueurs choisissent 5 Monstres de leur pile personnelle.
- Piochez des Parties de Monstre, une à la fois pour animer une dernière vague de Monstres.
- Les joueurs Réaniment quand ils le souhaitent ou lorsqu'ils ont pourri leurs recherches, mais ils ne gagnent que du Prestige.

6. Comptez le Prestige, et celui qui en a le plus remporte la partie

Résolution des égalités :

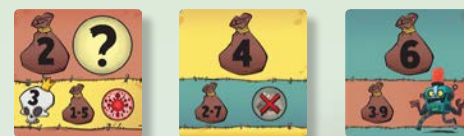
- Le moins de jetons Pourriture
- Le plus de points lors du Forum des Savants Fous.

AIDE DE JEU



Préparez votre Sac

JETONS COMMANDER



MAKING MONSTERS



CRÉDITS

Auteur : Jonathan Gilmour-Long, David Gordon

Éditeur : Sky Lion Games

Co-éditeur : Astoria Games

Illustration des Monstres : Brett Bean

Illustration du plateau : Jordi Planellas

Conception graphique : Christopher Chan

Rédaction et correction : Jesse Rasmussen

Conception du livret de règles : Aleksandra Sofronieska

Testeurs : Skylar and Kira Welsh, Sienna and Sutton Yarbrough, Jen Welsh, NWO Game designers group, Ian Moss, Tara Gilmour-Long, Ryan Humphrey, Jonah Gilmour, Phil Amylon, Chris Backe, Jay Bucciarelli, Chris Chan, Robert Fisk, Jonathan Harrington, Arielle Gordon, Benjamin Gordon, Jennifer Gordon, Ron Gordon, Sallie Gordon, Scott Gratiem, Caitlyn Brynn Greene, Danielle Hilson, Doug Hilson, Joshua Hilson, Gil Hova, Kiwi Jaenichen, Jeff Johnston, Andy Juell, Travis Magrum, Tim Metivier, Ian Moss, Jennifer Presto, Danielle Reynolds, Jim Schoch, Max Seidman, Luna Shore, Chris Staffidi, Catherine Stippell, TAM, Tigh Tiefenbach, Jay Vowles, Bill Ward, Simon Ying

SKY LION

