

⚙️ Dimitri Perrier

🕒 Ivan Nikulin



VERY BIG MONSTER



VERY BIG MONSTER



Dimitri Perrier



Ivan Nikulin

Dans Very Big Monster, explorez une planète inconnue, haute en couleur. Découvrez des monstres, trouvez des cristaux et remplissez des missions.

Les joueurs choisissent en même temps une carte et donnent les cartes restantes au joueur de leur choix. Ils ajoutent la carte sélectionnée dans leur zone de jeu afin de former un paysage. Les tours s'enchaînent...
Deviendrez-vous l'explorateur le plus renommé ?

MODES ET BUT DU JEU

Nous vous conseillons de jouer à Very Big Monster en équipe. Ces règles présentent en premier le Mode Équipe.

Les légères modifications de règles pour le Mode Chacun pour soi et Mode 2 joueurs sont expliquées à la fin des règles (P.14-15).

Dans le Mode Équipe (4 ou 6 joueurs), les joueurs forment 2 ou 3 équipes de 2.

À l'issue de la seconde manche, le joueur ou l'équipe avec le plus de points de victoire gagne la partie.

Retrouvez toutes les infos sur le jeu en scannant ce QR code !



Crédits

Un jeu de : **Dimitri Perrier**

Illustrations : **Ivan Nikulin**

Couverture, base spatiale : **Vidu**

Chef de projet : **Anne-Catherine Perrier**

Very Big Monster est un jeu d'Explor8.
Tous droits réservés © Explor8

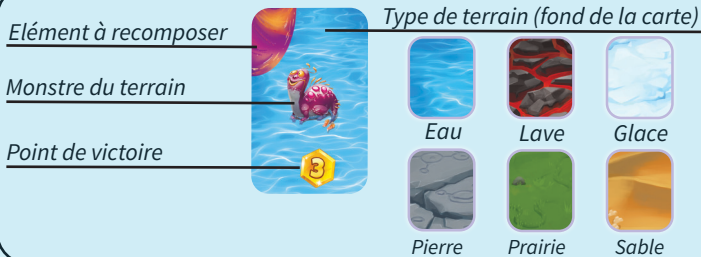
Police
Luckiest Guy — The Luckiest Guy Project Authors
Licensed under Apache License 2.0
<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

MATÉRIEL



INFORMATION SUR LES CARTES MONSTRE

Recto des cartes Monstre



3 différents types de verso de cartes Monstre

Les cartes Monstre sont réparties en 6 séries différentes identifiables par un chiffre et le contour coloré sur le dos des cartes.

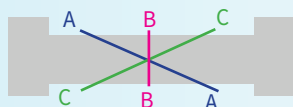


MISE EN PLACE DU JEU

Exemple pour 4 joueurs en mode Équipe

- 1 **Formez** des groupes de 2, asseyez-vous à l'opposé de votre partenaire. Aucun joueur d'une même équipe ne doit être assis à côté de son partenaire.

À 6 joueurs



- 2 **Construisez la base spatiale**

Alignez les 5 tuiles Mission sur la face de votre choix.

Placez 1 tuile Base spatiale de chaque côté de la ligne.

Placez les 6 tuiles Portail sur la tuile Base spatiale.



Laura



Laura et Dim jouent en équipe.

- 3 **Formez** sur **chaque** tuile Mission une pyramide de 3 jetons Récompense en respectant les valeurs indiquées.



Dam



- 4 Chaque joueur reçoit 2 cartes Explorateur, en choisit 1 et remet l'autre dans la boîte. Il place la carte choisie face visible devant lui en laissant de la place autour.





Anne



Anne et Dam jouent en équipe.



Dim



5



Chaque joueur place sa tuile Vaisseau **près de la base spatiale**, accessible aux autres joueurs.

6

Préparez les cartes Monster

Parmi les 6 séries, choisissez-en autant qu'il y a de joueurs. Par exemple, pour 4 joueurs, prenez-en 4 et laissez les autres séries dans la boîte.

Mélangez et distribuez 10 cartes à chaque joueur qu'il place face cachée sur sa tuile Vaisseau. Gardez les cartes restantes pour la seconde manche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en **2 manches** composées de **9 tours** chacune.

TOUR DE JEU

Un **tour** se déroule en **3 étapes** jouées simultanément par les joueurs.

À chaque tour, au top départ d'un joueur, **prenez les cartes** placées sur votre tuile Vaisseau, et effectuez les 3 étapes suivantes.

- 1 **Sélectionnez** 1 carte, et placez-la face **cachée** devant vous.



- 2 **Déposez** immédiatement, **face cachée**, les cartes restantes sur la tuile Vaisseau d'un autre joueur* (partenaire ou adversaire).



**Dans le cas où toutes les autres tuiles Vaisseau sont occupées, alors vous pouvez placer vos cartes restantes sur votre tuile Vaisseau.*

Lorsque toutes les tuiles Vaisseau sont occupées, passez à l'étape 3

- 3 **Révélez** et **placez** votre carte à côté d'une carte déjà posée dans votre **zone de jeu**.

- Appliquez éventuellement les effets.
- Vérifiez si des missions sont remplies et prenez le jeton Récompense correspondant (voir p. 8).



RÈGLES DE POSE DES CARTES MONSTRE

Une carte doit être **adjacente** à une carte déjà posée par au moins un bord.

Une carte doit être posée dans le **sens de lecture** (les monstres sont droits sur leurs pattes).

Vous pouvez placer vos cartes sans respecter la cohérence des terrains et des éléments à recomposer sur les cartes.

EFFETS DES CARTES MONSTRE

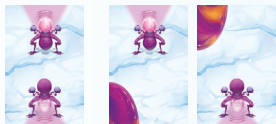
CARTES MONSTRE AVEC QUART DE PORTAIL



Dès qu'un portail est recomposé par 4 cartes Monstre de n'importe quel type, le portail s'active. Prenez **une tuile Portail** et placez-la sur le portail recomposé.

Note : un quart de Portail peut être placé à côté de n'importe quelle carte, même si il ne complète pas un portail.

CARTES MONSTRE MUTAGÈNE



La carte Monstre Mutagène a pour effet de retourner une carte Monstre Glace, si

- l'orientation du rayon est directement adjacente au monstre Glace,
- le nombre de rayons est suffisant.



2 rayons sont nécessaires



ici 1 seul rayon est nécessaire



CARTES MONSTRE SABLE



Dès qu'une nouvelle carte Sable ② est posée, la carte Sable ① posée précédemment ① est retournée.



Recto

Verso

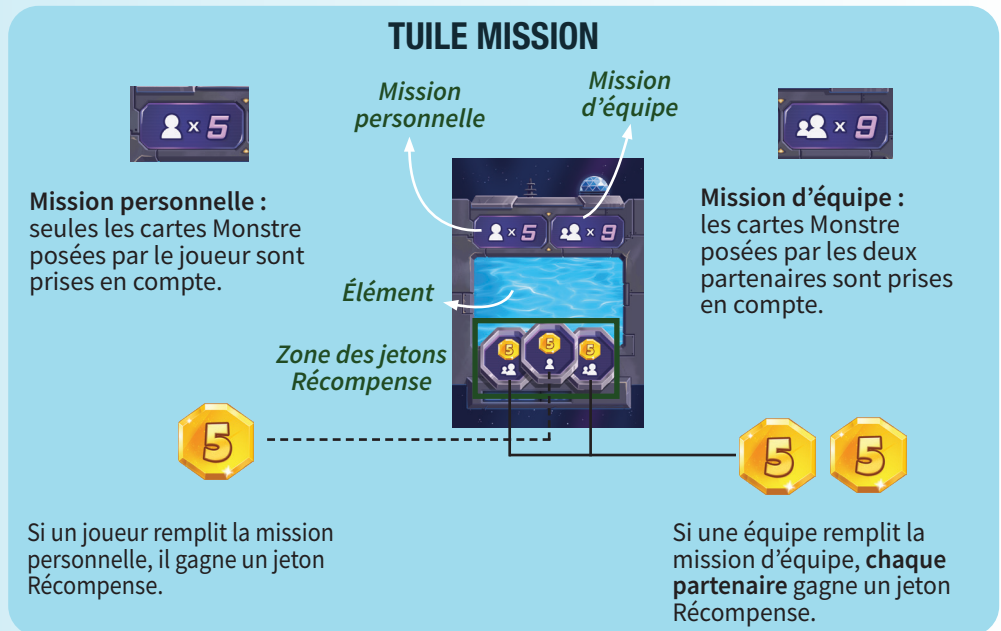
Retourner la carte permet d'améliorer les points de victoire.

MISSIONS

Les missions sont des objectifs à remplir. Quand la mission est remplie, le ou les joueurs gagnent alors le jeton Récompense correspondant.

Il existe deux types de mission : Mission personnelle et Mission d'équipe.

Chaque tuile Mission présente un élément (ci-dessous cartes Eau) ainsi que le nombre à atteindre pour la réussir. Ce nombre varie selon si la mission est personnelle ou d'équipe.



Vous pouvez valider plusieurs missions lors d'un même tour.

Si plusieurs joueurs remplissent la même mission dans le même tour, ils gagnent chacun un jeton Récompense. Utilisez alors les jetons supplémentaires restés dans la boîte.

Ce n'est pas forcément l'équipe du joueur qui a gagné la mission personnelle, qui gagne la mission d'équipe.



DESCRIPTION DES MISSIONS



Posséder X Big Mama **complète** et/ou Baby Monster.



Posséder X monstres Mutagène **quelle que soit l'orientation du faisceau**. 2 monstres Mutagène sur la même carte comptent pour 2.



Posséder X monstres Pierre. 2 monstres Pierre sur la même carte comptent pour 2.

Eau



Glace



Lave



Prairie



Posséder X cartes du type de terrain indiqué.



Posséder X cartes de types différents de terrain.



Posséder X lots de 3 cristaux complets : 1 vert, 1 rouge et 1 bleu.

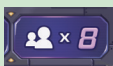
Exemple avec la tuile Mission Monstre Pierre



Dim pose une carte Pierre avec 2 monstres.

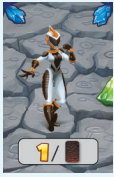


La tuile **Mission Monstre Pierre** indique le nombre de monstres Pierre nécessaire pour remplir la mission Personnelle, **il en faut 4**. Dans sa zone de jeu, Dim a 4 monstres Pierre, il reçoit immédiatement le jeton Récompense correspondant. Il peut le placer sur sa carte Explorateur.



La mission d'Équipe nécessite **8 monstres Pierre**. Pour la remplir, les zones de jeu des 2 partenaires sont prises en compte. Dès que **n'importe quelle équipe** totale 8 monstres Pierre cumulés dans ses 2 zones de jeu, alors **chacun des partenaires** reçoit le jeton Récompense correspondant.

CARTES EXPLORATEUR



La carte Explorateur est la première carte de votre zone de jeu. Gagnez des points de victoire (PV) en fonction de la condition indiquée et des cartes posées dans **votre zone de jeu et dans celle de votre partenaire**. Les 2 zones de jeu comptent dans le calcul des PV.



Gagnez X PV par...



Gagnez X PV par...
et X PV par...



Gagnez X PV par lot

... terrain



... monstre complet



... cristaux



... jeton Récompense



Exemple :

Si je joue l'Explorateur « 1 PV par carte Lave », toutes les cartes Lave présentes dans ma zone de jeu et dans la zone de jeu de mon partenaire me rapportent 1 PV.

FIN DE MANCHE

Lorsque chaque joueur reçoit un paquet ne contenant plus que 2 cartes Monstre, il en choisit une et **défausse l'autre** (elle est remise dans la boîte). Il place ensuite la dernière carte Monstre choisie dans sa zone de jeu. La première manche se termine.

Ensuite, prenez les cartes Monstre mises de côté au début de la première manche et distribuez à nouveau 10 cartes à chaque joueur qu'il place face cachée sur sa tuile Vaisseau. **La seconde manche** se déroule exactement de la même manière que la première.

FIN DE PARTIE

La partie se termine à la fin de la deuxième manche. Comptez les points de victoire de **chaque joueur** à l'aide du carnet de score.

Dans chaque équipe, conservez le plus **FAIBLE** score des deux partenaires. **Ce score devient le score de l'équipe.**

L'équipe avec le score le plus élevé gagne la partie.

En cas d'égalité :

comparez d'abord les scores des deux autres partenaires ;
comparez ensuite les points des cartes Eau ;
si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ FINAL

Chaque joueur a devant lui : 1 carte Explorateur, 18 cartes Monstre, éventuellement des portails et des jetons Récompense.



Extrait zone de jeu
de sa partenaire Laura



Dimitri termine la partie avec ce tableau. Il a obtenu 103 PV.

Portails : 1 portail a été recomposé = 15 PV.

Glace : $10 + 7 = 17$ PV.

Eau : $10 + 1 + 3 + 3 = 17$ PV.

Prairie : une seule carte soit 1 PV.

Sable : 2 cartes Sable : en diagonale 3x3 et en ligne 1x4, soit un total de 13 PV.

Lave : $2 + 2 + 2 = 6$ PV.

Cristaux : il a recomposé 1 cristal bleu (10 PV), 1 cristal rouge (5 PV) et 1 cristal vert (2 PV), soit un total de 17 PV.

Jeton Récompense : 1 jeton Récompense à 5 PV.

Explorateur : on compte les points dans sa zone de jeu et celle de sa partenaire. Dimitri a 2 monstres Eau complets et sa partenaire 2 monstres Eau complets = $2 \times 3 + 2 \times 3 = 12$ PV.

Le score de sa partenaire Laura est de 107, le score final de leur équipe est de 103 PV, le plus petit score des 2 partenaires.

Le score final de l'équipe d'Anne (100 PV) et Dam (110 PV) est de 100 PV, soit le plus faible score des deux partenaires.

Avec un score d'équipe de 103 PV, Laura et Dim remportent la partie.

	LAURA	DIM
	15	15
	7	17
	23	17
	13	1
	-	13
	12	6
	12	17
	15	5
	10	12
Σ	107	103
	103	

Score final
de l'équipe

DÉTAILS ET POINTS DES CARTES MONSTRE

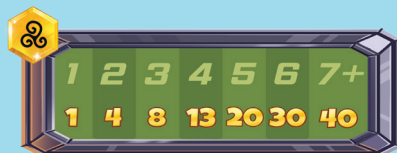
Une carte Monstre peut être constituée de 6 types de terrain différents et peut rapporter des PV visibles dans les hexagones ou octogones jaunes.



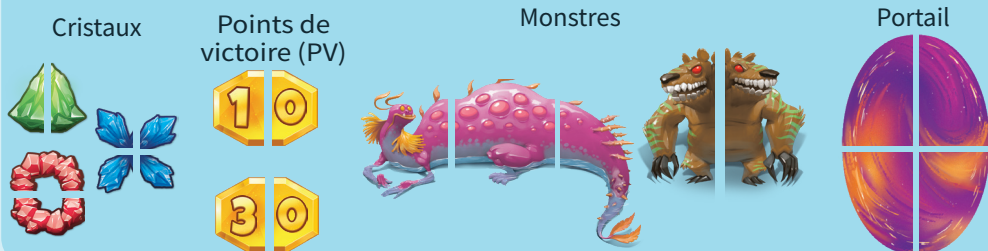
Les cartes Sable et Glace ont un verso qui sera utilisé dans la partie.



Comptez le nombre de symboles Prairie et scorez les points correspondants.



Une carte Monstre peut être constituée de différents éléments à recomposer.



Cartes Eau

Big Mama

Une Big Mama est complète quand elle a au moins une tête et une queue, quelle que soit la longueur de son corps.



La Big Mama vaut des points de victoire même si elle n'est pas complète.

$10 + 10 + 1 = 21 \text{ PV.}$

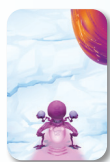


Baby Monster



Le Baby Monster vaut 3 PV et il compte comme un monstre Eau complet.

Cartes Monstre Mutagène



Le monstre Mutagène possède un faisceau , qui permet de faire évoluer les monstres Glace complets et directement connectés au faisceau.

Dès qu'un monstre Glace **complet** est adjacent au bon nombre de faisceaux retournez le monstre Glace. Il **vous rapporte plus de points**. Vous pouvez commencer par placer des cartes Monstre Mutagène puis les cartes Monstre Glace. L'ordre n'a pas d'importance.

Le nombre de faisceaux  nécessaire varie entre 1 et 3. Il est indiqué sur le bas de chaque carte Monstre Glace, ainsi que les points futurs.

Exemple monstre en 2 cartes

Dès que 3 cartes Monstre Mutagène sont placées au-dessus et en dessous de l'ours complet, retournez l'ours. Il vaut 30 PV au lieu de 4 PV.

Attention à placer les cartes Monstre Mutagène avec les deux pattes toujours au sol.

Cartes Sable

Dès qu'une nouvelle carte Sable est posée, la carte Sable posée précédemment est retournée.

Les cartes Sable scorent en fonction du placement des autres cartes de votre zone de jeu.

Condition



Terrain quelconque



Terrain identique



Terrain différent



Vérifier la condition sur les 4 cartes autour de la carte Sable.

Vérifier la condition sur **toutes** les cartes se trouvant dans l'orientation indiquée par la carte Sable.



Ligne



Colonne



Diagonale

La carte Sable ne compte pas pour elle-même.

1 PV par carte adjacente de terrain identique, soit 2 PV.

2 PV par carte quelconque dans la colonne, soit 6 PV.

RÈGLE POUR 2 JOUEURS

*Jouer à 2 joueurs renforce les dimensions de stratégie et de blocage.
La mécanique de jeu change, ce qui offre un rythme et des sensations différentes.*

1/ MISE EN PLACE

- 1 Le dernier joueur à avoir été dans la lune reçoit le jeton 1er joueur.
- 2 Formez la base spatiale, et placez uniquement les jetons Récompense Mission **personnelle** sur les emplacements correspondants.
- 3 Choisissez 4 séries, mélangez-les, formez 4 piles de 20 cartes face cachée.
- 4 Révélez une ligne de 4 cartes pour le tour 1.

2/ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque tour :

Le 1er joueur choisit, sur une ligne, une carte et en défausse une. L'autre joueur choisit une carte parmi les 2 restantes, la dernière carte est défaussée.

À la fin de chaque tour,

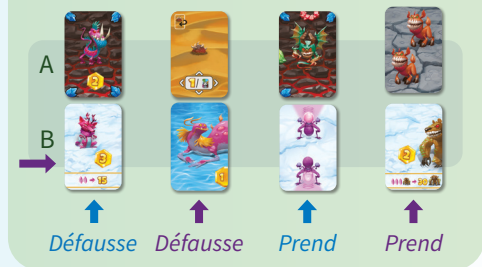
- appliquez les effets et vérifiez les conditions d'attribution des récompenses,
- passez le jeton 1er joueur,
- révélez des cartes jusqu'à avoir 2 lignes de 4 cartes.

Particularité du tour 1 : une seule ligne de 4 cartes est disponible.

Pour les tours suivants : deux lignes de 4 cartes chacune sont disponibles. **La ligne non choisie** reste disponible pour le tour suivant.



Le 1er joueur choisit la ligne B.



3/ FIN DE PARTIE

Quand il reste une seule ligne, jouez le dernier tour puis comptez vos points de victoire.

Chaque joueur possède :

- sa carte Explorateur et 20 cartes Monstre,
- d'éventuels portails et jetons Récompense.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie.

En cas d'égalité :

- comparez les PV des cartes Eau,
- si l'égalité persiste, la victoire est partagée.



MODE CHACUN POUR SOI

Tenez compte des ajustements suivants pour jouer en Mode Chacun pour soi.

Mise en place



Pour chaque tuile Mission, placez uniquement 1 jeton Récompense sur l'emplacement Récompense personnelle en respectant la valeur indiquée.

Décompte fin de partie



Seule votre zone de jeu compte pour le calcul des PV de la carte Explorateur.

Le joueur avec le plus de points de victoire gagne la partie.

En cas d'égalité :

Le joueur avec le plus de points de cartes Eau l'emporte.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

VARIANTE POUR 3 JOUEURS

1/ MISE EN PLACE

La mise en place est identique au mode 2 joueurs avec les ajustements suivants :

3 Mélangez les **6 séries** et formez **6 piles** de 20 cartes face cachée

4 Révélez une ligne de **6 cartes** pour le tour 1.

2/ DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le déroulement de la partie est identique au mode 2 joueurs.

Sur une même ligne, les joueurs choisissent une carte et en défausse une à tour de rôle.

Particularité des tours 1 et 2 : une seule ligne de 6 cartes est disponible.

Tour 3 et les suivants : **deux lignes de 6 cartes** chacune sont disponibles.



3/ FIN DE PARTIE

Quand il reste une seule ligne, jouez le dernier tour puis comptez vos points de victoire.

Le joueur avec le plus de PV gagne la partie.

En cas d'égalité :

- comparez les PV des cartes Eau,
- si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

FIN DE PARTIE : DESCRIPTION DES POINTS DE VICTOIRE (PV)

PV directs

PV sur les cartes



Gagnez le nombre de PV indiqués

Exemple : 2 ; 1 ; 10 ; 15 PV

Récompense sur les tuiles Mission



Exemple : 5 ; 10 PV

PV Cartes Explorateur



Gagnez X PV par...



Gagnez X PV par lot



Gagnez X PV par...
et X PV par...



*Gagnez 1 PV par
carte Lave*



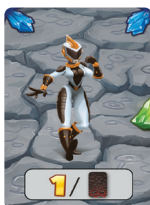
*Gagnez 5 PV par lot
de 3 cristaux différents*



*Gagnez 3 PV pour chaque
monstre Eau complet*

En mode Équipe, les deux zones de jeu des partenaires comptent pour le calcul des PV des cartes Explorateur.

Si je joue l'Explorateur « 1 PV par carte Lave », toutes les cartes Lave présentes dans ma zone de jeu et dans celle de mon partenaire me rapportent 1 PV.



PV Cartes Prairie



Comptez le nombre de symboles Prairie et scorez les PV correspondants.

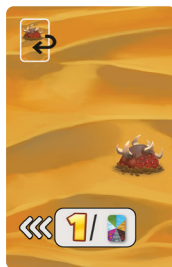
Exemple : si vous avez 3 cartes Prairie, gagnez 8 PV

PV des cristaux

Pour chaque cristal complet, gagnez des PV.



PV Cartes Sable



Gagnez des PV en fonction du nombre de cartes posées dans la **direction indiquée par la flèche** à partir de la carte Sable.



Ligne



Terrain
quelconque



Terrain
identique



Terrain
différent



*Les 4 cartes
adjacentes*



Colonne



Diagonale



*Gagnez 1 PV par carte placée à gauche de la
carte Sable, soit 4 PV.*

La carte Sable ne compte pas pour elle-même.