



VLAADA CHVATIL DUNGEON PETZ

LE DONJON ÉTAIT DANS UN SALE ÉTAT. LE MAÎTRE ÉTAIT VAINCU ET LE STOCK DE PIOCHES DE RECHANGE DANGEREUSEMENT BAS.... RUDE JOURNÉE POUR UN DIABLOTIN.

EN RETOURNANT TÊTES BASSES VERS LA VILLE. LES DIABLOTINS S'INTERROGEAIENT SUR LEUR AVENIR PROFESSIONNEL LORSQUE L'UN D'ENTRE EUX PROPOSA : « HÉ. LES GARS. VOUS SAVEZ CE DONT CETTE VILLE A BESOIN ? D'UNE MONSTRERIE. »
UNE MONSTRERIE ? OUI. UNE ANIMALERIE DÉDIÉE AUX MAÎTRES DE DONJONS ! QUELLE IDÉE FANTASTIQUE ! ET Y'A PERSONNE D'AUTRE SUR LE COUP ! AUCUNE CONCURRENCE ! ON EST RICHE ! ON A LE BUSINESS DANS LE SANG ! ON EST LES BOSS !
ET C'EST AINSI QUE VOUS AVEZ OUVERT LA TOUTE PREMIÈRE MONSTRERIE DE LA VILLE. JUSTE À CÔTÉ DE L'AUTRE « TOUTE PREMIÈRE MONSTRERIE DE LA VILLE », PILE EN FACE DES DEUX AUTRES DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA RUE. VOTRE PETIT CŒUR DE DIABLOTIN DÉBORDE D'OPTIMISME. VOTRE SENS DES AFFAIRES. DU DÉTAIL ET VOTRE GRANDE PELLE À FUMIER. VOILÀ LES CLEFS DU SUCCÈS D'UNE MONSTRERIE QUI VOUS PERMETTRA DE GARDER LA TÊTE. LES ÉPAULES ET VOS OREILLES POINTUES AU-DESSUS DE CELLES DE VOS CONCURRENTS. UN BON DIABLOTIN FINIT TOUJOURS PAR REBONDIR.

INTRODUCTION

Dans Dungeon Petz, vous gérez une monstrierie pour maîtres de donjons. Vous vous lancez dans l'aventure avec votre petite famille de diabolotins, un peu d'or, et une vieille cage branlante.

La partie se déroule en 5 ou 6 manches. Au cours de chaque manche, vous envoyez les membres de votre famille acheter des bébés monstres, des cages, de la nourriture pour vos monstres, etc. Les diabolotins qui ne sont pas partis faire des courses s'occupent des monstres, jouent avec eux, nettoient leurs cages, et les regardent grandir. À partir de la seconde manche du jeu, vos monstres participeront à des concours locaux, et les prix que vous remporterez feront grimper votre réputation. Lors de la troisième manche, le maître du donjon voisin montera en ville à la recherche d'un monstre de compagnie. Plus vous répondrez à ses attentes, plus votre réputation grimpera. Les concours à venir ainsi que les futurs clients sont dévoilés à l'avance, ce qui permet de vous y préparer, soit en achetant le monstre adéquat soit en faisant de votre mieux avec les monstres dont vous vous occupez déjà. Prudence cependant, ces créatures sont vivantes : il vous faudra improviser quand elles feront quelque chose que vous n'aviez pas prévu.

À la fin de la partie, des Points de Réputation supplémentaires récompenseront votre succès économique et l'aspect général de votre monstrierie. Le joueur qui aura alors la meilleure réputation sera déclaré vainqueur.

QUELQUES MOTS DE VLAADA

Je dédie ce jeu à mon épouse Marcela. Elle a été ma première joueuse-test, et m'a beaucoup aidé. Et il semble qu'elle apprécie réellement ce jeu. J'espère que vous l'apprécierez aussi.

Cela fait quelques années que je désire créer un jeu qui permette de gérer des entités ayant leur propre autonomie. Le voici. Vous ne pourrez jamais contrôler parfaitement vos monstres. Il arrivera parfois qu'ils préfèrent s'amuser alors que vous les vouliez combattifs, ou qu'ils refusent la sucrerie que leur donne une vieille maîtresse de donjon, préférant plutôt se soulager à ses pieds. Dans ces cas-là, n'en veuillez pas à vos monstres, ni au jeu (ni à son auteur ^^). Occupez-vous de vos monstres avec amour, et tout se passera bien.

Après Dungeon Lords, je souhaitais aussi créer un autre jeu illustré par David Cochard. C'est sûrement la première fois que je réfléchis à un jeu en ayant déjà son illustrateur en tête, et ce fut un plaisir de travailler à nouveau avec David.

Ne soyez pas effrayés par la longueur de ce livret de règle. J'explique parfois le jeu dans de menus détails plutôt que de simplement le décrire. Ce jeu n'est pas compliqué, et toutes les informations importantes sont synthétisées sur les plateaux de jeu. Dans ce livret, **les informations importantes sont écrites comme cela.**

À PROPOS DE CE LIVRET DE RÈGLES

Le jeu est prévu pour 2 à 4 joueurs. Dans ce livret, nous allons décrire une partie à 4 joueurs.

Les règles spécifiques aux parties pour 2 et 3 joueurs seront précisées dans des encarts comme celui-là. Si vous êtes 4 joueurs, vous pouvez les ignorer.

La plus grande partie de ce livret présente les règles de base, celles utilisées pour votre première partie, ou pour faire découvrir le jeu à de nouveaux joueurs. Les règles avancées sont présentées dans une section dédiée : elles vous permettront de mieux contrôler le déroulement de votre partie en réduisant la part de hasard. Lisez ces règles avancées, avant de décider

si vous souhaitez intégrer certaines d'entre elles (voire toutes) à vos futures parties.

L'Annexe en fin de livret précise des règles spécifiques à certains Concours et Artefacts. Elle propose également une présentation détaillée des monstres et des clients que vous essaieriez de satisfaire au cours de vos parties.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE



MATÉRIEL DE CHAQUE JOUEUR

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 10 figurines Diablotin, les 2 Pions Larbin, la Tuile Succès et le Plateau Terrier correspondants. Le Plateau Terrier représente l'habitat naturel d'une famille de diabolotin. La partie supérieure du plateau est une synthèse des principales règles du jeu.



Chaque joueur prend aussi un Plateau Monstrierie (tous de même couleur, choisissez celui que vous préférez).



JETON PREMIER JOUEUR

Le dernier joueur à avoir nourri un animal de compagnie reçoit le Jeton Premier Joueur. Il est également possible de choisir le premier joueur au hasard, arbitrairement ou par décret. Pour faire simple : choisissez quelqu'un.

PLATEAU PROGRESSION

Le Plateau Progression permet de suivre le déroulement de la partie. Tous les joueurs doivent pouvoir s'y référer facilement, mais il suffit qu'un seul joueur puisse l'atteindre.

Ce Plateau est réversible. Dans une partie à 4 joueurs, assurez-vous d'utiliser le côté avec les 4 diabolotins dessinés dans un coin. Remarque : **une partie à 4 joueurs se déroule en 5 manches.**



Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez l'autre côté du Plateau Progression, celui avec 2 et 3 diabolotins dessinés dans un coin. Remarque : **une partie à 2 ou 3 joueurs se déroule en 6 manches.**



PLATEAU CENTRAL

Le Plateau Central est placé au centre de la table, afin que tous les joueurs puissent le voir et l'atteindre facilement. Il représente la ville et toutes les possibilités qu'elle vous offre.

Le Plateau Central est réversible. Dans une partie à 4 joueurs, assurez-vous d'utiliser le côté **sans flèches entre les cases.**



Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez l'autre côté du Plateau Central, celui **avec des flèches entre les cases.**



AVANT LA PREMIÈRE PARTIE

ÉLÉMENTS EN CARTON

Séparer délicatement les différents éléments du jeu de leur support.

AUTOCOLLANTS

Le Jeton Premier Joueur et les 8 Pions Larbin peuvent être décorés avec des autocollants.

Remarque : il y a deux Pions Larbin de chaque couleur, mais vous avez de quoi en décorer trois. Les diabolins ont tout fait pour convaincre les trois larbins de leur ancien donjon de les rejoindre, mais l'un d'entre eux a finalement décidé de prendre sa retraite.

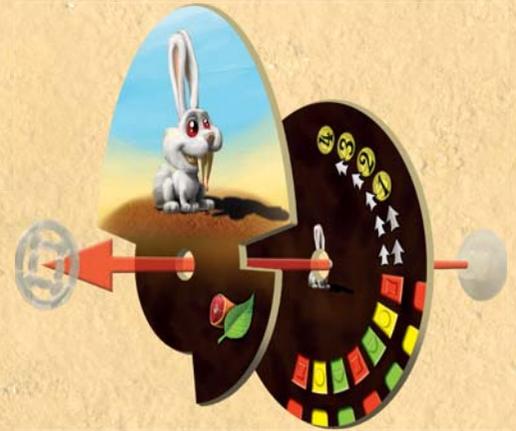


MONSTRES

Assemblez les 18 Monstres. Chacun est constitué d'une pièce en forme d'œuf et d'une roue que l'on peut faire tourner. Utilisez l'attache en plastique pour fixer ces deux pièces ensemble, comme sur le schéma. Une fois le Monstre assemblé, la roue doit pouvoir tourner facilement (mais juste ce qu'il faut pour ne pas bouger toute seule).

Remarque : le petit dessin au centre de chaque roue précise avec quel Monstre (pièce en forme d'œuf) la roue doit être associée. Ce dessin ne sera plus visible une fois le Monstre assemblé. Assurez-vous donc que chaque Monstre reçoit bien la roue qui lui correspond.

Remarque : ne jetez pas les attaches non utilisées, on ne sait jamais : un Monstre bonus pourrait un jour pointer le bout de son nez...



PLATEAU PROGRESSION

LE PLATEAU PROGRESSION PERMET DE BIEN SUIVRE TOUT CE QU'IL SE PASSE AU COURS DE CHACUNE DES MANCHES DU JEU.

MARQUEUR PROGRESSION

Placez le Marqueur Progression sur la première case de la Piste de Progression ①. À la fin de chaque manche, déplacez-le d'une case vers la droite, jusqu'à ce qu'il atteigne la dernière case (décompte final) 🏠.

DIABLOTTINS SUPPLÉMENTAIRES

Chaque joueur place l'un de ses Diabolins sur chacun de ces quatre emplacements. Ces Diabolins sont des parents éloignés, désireux de rejoindre l'entreprise familiale. Ceux placés le plus à droite habitent le plus loin, et ne pourront pas vous rejoindre avant la manche correspondante.



CONCOURS

Mélangez les 8 Tuiles Concours, et **placez-en une sur chaque Case Concours**, face cachée. Retirez du jeu les Tuiles Concours non utilisées, sans que personne ne puisse en prendre connaissance. **Retournez ensuite la première Tuile Concours** (celle de la manche 2). Une Tuile Concours est divisée en deux parties. La partie supérieure décrit comment marquer des points lors de ce Concours. La partie inférieure précise quelle nourriture arrivera au Marché lors de la manche correspondante. Il n'y a pas de Tuile Concours pour la manche 1 et la nourriture pour le Marché est donc directement inscrite sur le Plateau.

CLIENTS

Mélangez les 8 Tuiles Client, et **placez-en une sur chaque Case Client**, face cachée. Retirez du jeu les Tuiles Client non utilisées, sans que personne ne puisse en prendre connaissance. **Retournez ensuite la première Tuile Client** (celle de la manche 3).

Notez que deux Clients arriveront lors de la dernière manche (ils sont tous les deux face cachée pour l'instant).

DÉCOMPTÉ FINAL

Deux Concours se déroulent en fin de partie. Le premier récompense la valeur économique de votre Monstrierie, le second récompense son aspect général.



PLATEAU CENTRAL

CASES ACTION



On trouve sur le Plateau Central 14 Cases Action carrées. Au cours de la partie, vous allez placer vos Diablotins sur ces Cases afin d'effectuer différentes actions : acheter des Monstres, des Cages, de la nourriture, etc.



Le côté dédié aux parties à 2 et 3 joueurs comporte quatre Cases supplémentaires. Ces Cases Factives sont plus petites et ne sont pas utilisables par les joueurs. Les Cases Action de ce côté du Plateau sont organisées en 3 groupes de 6 Cases connectées par des flèches. L'une des Cases de chaque groupe est marquée d'un petit point.



Dans une partie à 3 joueurs, prenez 3 Diablotins de la couleur neutre (non utilisée) et placez **un Diablotin sur chaque Case marquée d'un point**. Un Diablotin Neutre bloque cette Case Action et les joueurs ne peuvent pas l'utiliser lors de cette manche. Au début de chaque manche (manche 1 exceptée), les Diablotins Neutres se déplacent d'une case en suivant les flèches, bloquant ainsi de nouvelles Cases Action ou se reposant sur une Case Action Factive.

Dans une partie à 2 joueurs, le principe est le même, en prenant cette fois-ci 6 Diablotins de couleur neutre pour **bloquer deux Cases Action par groupe** : celle marquée d'un point et celle placée à 3 Cases de lui (en suivant les flèches).



PIOCHE CAGE

Les grandes tuiles rectangulaires représentent les Cages. Après les avoir mélangées, empilez-les face cachée pour former une pioche de Cages à côté du Plateau Central.



MARCHAND DE CAGES

Piochez 3 Cages et placez-les face visible dans les 3 fosses.

Dans une partie à 2 joueurs, l'une des Cases Action permettant d'acheter des Cages est bloquée par un Diablotin Neutre. Pour cette raison, ne piochez **que 2 Cages** (vous piocherez 3 Cages uniquement lors des manches où aucune des deux Cases Action n'est bloquée).

PIOCHE MONSTRE

Mélangez les Monstres et empilez-les face cachée à côté du Plateau Central.

Astuce : vous pouvez aussi mettre les Monstres dans un petit sac et les piocher au hasard.



ENCLOS DES BÉBÉS MONSTRES

Piochez 3 Monstres et placez-les face visible dans l'Enclos du bas. Remarquez que les diablotins sont en train de planter des panneaux pour vous rappeler que ces Monstres doivent alors être de taille 2. Faites tourner la roue de chaque Monstre afin de révéler les deux premières barres colorées.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, l'une des Cases Action inférieures permettant d'acheter un Bébé Monstre est bloquée par un Diablotin Neutre. Pour cette raison, ne placez **que 2 Monstres** dans l'Enclos (vous placerez 3 Monstres uniquement lors des manches où aucune des deux Cases Action n'est bloquée).

ENCLOS DES MONSTRES ÂGÉS

Piochez 1 Monstre, placez-le face visible dans l'Enclos du haut.

Faites tourner la roue du Monstre pour révéler les trois premières barres colorées (taille 3), comme indiqué sur les panneaux des diablotins.



PIOCHE AMÉLIORATION

Ces tuiles rectangulaires plus petites représentent des Améliorations pour vos Cages. Après les avoir mélangées, empilez-les face cachée pour former une pioche d'Améliorations à côté du Plateau Central.

MARCHAND D'AMÉLIORATIONS

Piochez 2 Améliorations et disposez-les face visible sur ces deux emplacements.

PIOCHE ARTEFACT

Après avoir mélangé les Tuiles Artefact, empilez-les face cachée pour former une pioche d'Artefacts à côté du Plateau Central.



MARCHANDS D'ARTEFACTS

Piochez 2 Artefacts et placez-les face visible sur les deux tentes bleues.

Dans une partie à 2 joueurs, la Case permettant l'achat d'un Artefact est bloquée par un Diablotin Neutre. Ne placez donc **aucun Artefact** sur les tentes bleues lors de la manche 1.



JETONS NOURRITURE

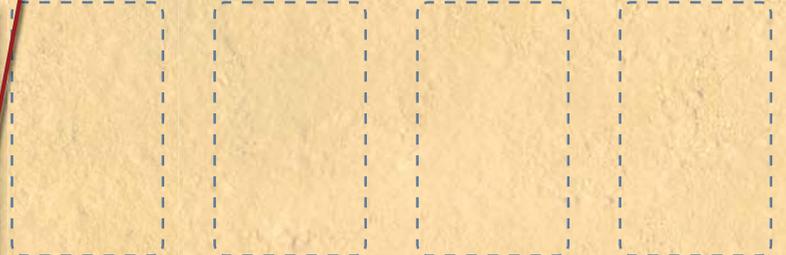
Il y a deux types de Jetons Nourriture : les Légumes en vert et la Viande en rouge. Répartissez les Jetons Nourriture entre les deux réserves du Plateau Central.

MARCHÉ

Le Marché est formé de 3 étals de nourriture : l'un vend de la viande, un autre des légumes, et le dernier propose les deux. Placez 2 Jetons Légumes sur l'étal vert, 2 Jetons Viande sur l'étal rouge, et 1 Jeton de chaque type sur le troisième étal, **comme indiqué sur le Plateau Progression**.



Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, la Case Action permettant d'acheter sur l'étal qui propose les deux types de nourriture est bloquée par un Diablotin Neutre. Ne placez aucun Jeton Nourriture sur cet étal lors de la manche 1, comme indiqué sur le Plateau Progression :



PIOCHES DES CARTES BESOIN

Triez les Cartes Besoin par couleur de façon à former 4 pioches distinctes. Mélangez chaque pioche séparément et disposez-les face cachée à côté du Plateau Central. Prévoyez suffisamment de place pour pouvoir former 4 piles de défausse. Lorsqu'une pioche est épuisée, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche de Cartes Besoin.

PHARMACIE

Placez les cinq Cartes Potion en une pile sur l'Hôpital.



JETONS SOUFFRANCE

Ces Jetons sont placés près du Plateau Central. Ils représentent un point de souffrance. Quand un Monstre souffre, il reçoit un Jeton.



JETONS BOUSE

Gardez ces Jetons à côté du Plateau Central. Ils représentent les déjections de vos monstres. Hé oui, c'est le côté obscur du business de la monstrierie.



JETONS MUTATION

Placez ces Jetons à côté du plateau de jeu. Ils représentent des mutations. Si votre Monstre mute, il reçoit un de ces Jetons. Les deux côtés du Jeton ont la même signification.

JETONS OR

Les Jetons Or sont jaunes. Placez tous les Jetons Or dans la Banque au centre du Plateau. Hé oui, vous n'avez pas monté votre business uniquement pour la gloire !

PIONS LARBIN

Chaque joueur place un Pion Larbin sur la **case 0 de la Piste de Score**. Ces Larbins suivent la Réputation des joueurs. Votre objectif est d'avoir la meilleure Réputation à la fin de la partie.

Les seconds Pions Larbin sont placés sur la **case 0 du Chapiteau des Concours**. Ces Larbins suivent les scores obtenus par les joueurs lors des Concours.

PLATEAUX DES JOUEURS

PARAVENTS / AIDES DE JEU

La partie supérieure de votre Plateau Terrier forme un paravent permettant de masquer vos projets lors de la phase 2 - Achats.

On y trouve également des aides de jeu. La partie gauche décrit les 6 phases d'une manche. La partie centrale précise la répartition des différents symboles dans les 4 pioches de Cartes Besoin. La partie droite vous rappelle comment satisfaire les Besoins de vos Monstres (et pourquoi !). Tous ces symboles vous paraîtront plus clairs après avoir terminé la lecture des règles.

TERRIER

Vos diabolotins vivent ici lorsqu'ils ne sont pas au travail. C'est aussi là que vous conservez votre or. Vous commencez la partie avec **6 Diabolotins** de votre couleur (ceux qu'il vous reste après en avoir placé 4 sur le Plateau Progression), ainsi que **2 Jetons Or** pris dans la banque.

PREMIÈRE CAGE

Vous commencez la partie avec une Cage, pré-dessinée sur votre Plateau. Elle n'est pas aussi bien que celles que vous pourrez acheter en ville... mais hé, elle est gratuite !

Le 1 rouge indique que sa solidité est de 1. Le 1 violet indique qu'elle a une résistance anti-magie de 1. Elle n'a pas d'icône indiquant une quelconque capacité spéciale.

Remarque : la somme des paramètres de cette Cage est de 2. Les Cages que vous trouverez en ville ont une somme de 3 (en incluant le chiffre précisant leur capacité spéciale).

BOUSE ORIGINELLE

Placez **1 Jeton Bouse** dans votre première Cage. Oui, cette Cage est un peu sale... mais hé, je vous rappelle qu'elle est gratuite !

ESCALIERS DE SORTIE

Lorsque vous envoyez vos Diabolotins en ville, ils empruntent ces 6 sorties.



GARDE-MANGER

La première ligne concerne les légumes, la seconde la viande. La nourriture fraîche est placée dans la pièce la plus à gauche. Au fil des manches, la qualité de la nourriture se dégrade, et les Jetons sont déplacés d'une pièce vers la droite. La nourriture qui date vraiment trop est jetée à la poubelle. Hé oui, les diabolotins ont un minimum d'hygiène. Au début de la partie, vous n'avez **pas de nourriture en réserve**.



TUILE SUCCÈS

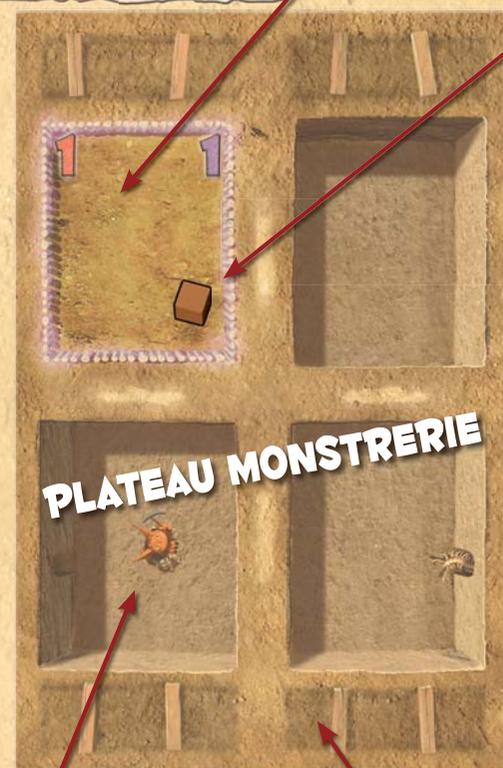
Gardez cette Tuile sur la table à côté de votre Monstrierie.

Vous n'en aurez peut-être pas besoin lors de votre première partie, mais si vous marquez plus de 50 Points de Réputation : Tadaam ! L'exploit accompli ! Placez votre Tuile Succès sur la case 0 de la Piste de Score, côté 50 visible. Si votre Lardin décompte à nouveau 50 Points de Réputation : Big Badaboum ! L'exploit ultime ! Retournez la tuile de l'autre côté. Si votre Lardin vous décompte à nouveau 50 Points : Shazamm ! Retournez la Tuile sur le troisième côté. Hé, attendez une minute... vous trichez là ?



MAIN DE CARTES INITIALE

Piochez **4 Cartes Besoin**, une de chaque couleur. Ces cartes doivent rester secrètes. Vous pouvez les regarder mais conservez-les précautionneusement dans votre main.



PARCELLES

Vous disposez de 4 Parcelles permettant d'accueillir chacune 1 Cage. Au cours de la partie, vous pourrez acheter de nouvelles Cages et les installer sur une Parcelle vide (ou par-dessus votre première Cage, si vous souhaitez vous en débarrasser).

CASES AMÉLIORATIONS

Chaque Cage (y compris la première) peut recevoir une Amélioration.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, les Plateaux, Lardins, Tuiles Succès et Diabolotins non utilisés par les joueurs sont remis dans la boîte de jeu, à l'exception des 6 ou 3 Diabolotins Neutres utilisés pour bloquer certaines Cases Action du Plateau Central.





DÉROULEMENT D'UNE MANCHE



Chaque manche se découpe en 6 phases, qui sont résumées en haut à gauche de l'aide de jeu de votre Plateau Terrier.

Chaque phase comporte plusieurs étapes, chacune étant représentée par un pictogramme. Il suffit de suivre ces étapes dans l'ordre, de haut en bas.

- PHASE 1 - MISE EN PLACE
- PHASE 2 - ACHATS
- PHASE 3 - BESOINS DES MONSTRES
- PHASE 4 - CONCOURS
- PHASE 5 - BUSINESS
- PHASE 6 - LE TEMPS PASSE



PHASE 1 - MISE EN PLACE

Cette phase comporte 3 étapes :



- ✦ Nouvelles informations
- ✦ Approvisionnement de la ville
- ✦ Revenus

Ces étapes peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre. Tous les joueurs peuvent participer à la mise en place en même temps. N'oubliez pas de percevoir vos revenus.

Pour la manche 1, les 2 premières étapes ont été réalisées lors de la mise en place des différents plateaux. Vous n'avez plus qu'à percevoir vos revenus.

RECEVOIR SES REVENUS

Vos diabolotins n'ont plus à creuser pour trouver de l'or, des proches le font pour eux. Chaque manche, ils vous en envoient... juste ce qu'il faut pour que le maître de leur donjon ne s'en aperçoive pas.

À chaque manche (y compris lors de la première), tous les joueurs reçoivent un revenu. **Le premier joueur et le joueur à sa gauche reçoivent 1 Jeton Or.** Les deux autres joueurs reçoivent 2 Jetons Or. L'or est prélevé dans la Banque du Plateau Central.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le premier joueur reçoit 1 Jeton Or, les autres 2 Jetons Or.

Remarque : après avoir touché son revenu de la première manche, chaque joueur doit posséder 3 ou 4 Jetons Or.

VOUS POUVEZ PASSER DIRECTEMENT À LA PHASE 2 - ACHATS ET REVENIR LIRE LA SUITE DE CETTE SECTION LORSQUE VOUS SEREZ AU DÉBUT DE LA MANCHE 2.

NOUVELLES INFORMATIONS

Lors de la mise en place de la partie, vous devez avoir révélé la Tuile Concours de la manche 2 et la Tuile Client de la manche 3. Vous n'avez pas d'autre information à révéler lors de la manche 1. Lors des manches suivantes, procédez comme suit :



Révélez la prochaine Tuile Concours (s'il en reste une). Les joueurs doivent toujours connaître la Tuile Concours de la manche en cours et de la manche suivante.



Révélez la prochaine Tuile Client. Les joueurs doivent toujours connaître la Tuile Client de la manche en cours et des deux manches suivantes.

Deux Clients se présenteront lors de la dernière manche. Lorsque vous révélez le premier,

révélez aussi le second.

APPROVISIONNEMENT DE LA VILLE

Suite à la mise en place de la partie, le Plateau Central est prêt pour la manche 1. Lors des manches suivantes, procédez comme suit :



Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, commencez par déplacer chaque Diablotin Neutre d'une Case

Action (dans le sens des flèches). Un Diablotin Neutre bloque la Case Action qu'il occupe. Un Diablotin Neutre placé sur une des quatre Cases Action Factice ne bloque aucune action. Il se repose simplement pendant cette manche.



ARRIVAGE DE NOURRITURE

La nouvelle Tuile Concours de la manche (celle placée dans la même colonne que le marqueur Progression) comporte des **chiffres vous indiquant quelle quantité de nourriture doit être posée sur les trois étals du Marché.** Les Jetons Nourriture ne s'accumulent pas au fil des manches sur les étals. Toute la nourriture de la manche précédente est retirée des étals et est remplacée par de la nourriture fraîche, en respectant les quantités indiquées sur la Tuile Concours (bon, d'accord, si vous réutilisez un Jeton Nourriture, les diabolotins ne le remarqueront sûrement pas).



Si la Case Action d'un étal est bloquée par un Diablotin Neutre, **aucune nourriture ne doit y être placée pour cette manche.** Le Diablotin a tout acheté. De plus, si un Diablotin Neutre s'est arrêté sur la petite Case Action Factice verte, **le nombre de Jetons Légume à placer sur l'étal proposant les deux types de nourriture est réduit de 1.** De la même façon, s'il s'est arrêté sur la petite Case Action Factice rouge, le nombre de Jetons Viande à placer sur l'étal proposant les deux types de nourriture est réduit de 1. Cette nourriture a mystérieusement disparu. Peut-être que le Diablotin Neutre avait un petit creux.

NOUVEAUX ARTEFACTS

Retirez des tentes bleues les éventuels Artefacts de la manche précédente, et remplacez-les par **2 nouveaux Artefacts** (face visible).



Si la Case Action proche des tentes bleues est bloquée par un Diablotin Neutre, **défaussez simplement les anciens Artefacts, sans les remplacer.**

NOUVELLES CAGES

Une Cage (au moins) n'aura pas été achetée lors de la manche précédente. Parmi celles-ci, prenez la Cage la plus en bas et placez-la dans la fosse du haut. Les autres Cages restantes sont défaussées. Piochez **2 nouvelles Cages** et placez-les dans les deux fosses du bas, face visible.



Si l'une des deux Cases Action permettant d'acheter une Cage est bloquée par un Diablotin Neutre, n'ajoutez qu'**1 seule nouvelle Cage**, et laissez une fosse vide. Apparemment, le Diablotin Neutre a pris une des Cages avant votre arrivée (si les deux Cases Actions permettant l'achat de Cage sont bloquées, vous vous êtes trompés en déplaçant les Diabolotins Neutres).

NOUVELLES AMÉLIORATIONS

Comme pour les Cages, au moins l'une des Améliorations n'a pas été achetée lors de la manche précédente. Déplacez-la sur l'emplacement du haut. S'il reste deux Améliorations, défaussez celle du haut et remplacez-la par celle du bas. Dans tous les cas, ajoutez **1 nouvelle Amélioration** sur l'emplacement du bas.



Si la Case Action permettant l'achat d'Améliorations est bloquée par un Diablotin Neutre, **prenez cette étape.** N'ajoutez pas et ne défaussez pas de tuiles Amélioration jusqu'à la prochaine manche.

NOUVEAUX MONSTRES

Il doit au moins rester un Monstre de taille 2 dans l'Enclos du bas, mais ce serait bien trop cruel de défausser un Bébé Monstre. **Tous les Monstres dans l'Enclos du bas grandissent.** Leur roue est pivotée d'un cran pour afficher 3 barres colorées (taille 3) et ils sont déplacés dans l'Enclos du haut. Vous voyez ? Leur nouvel Enclos est assez grand pour les accueillir, et aucun d'entre eux n'a besoin d'être défaussé.

Oh. Mais que faire des Monstres des manches précédentes encore présents dans l'Enclos du haut ? Et bien ça n'a plus beaucoup de sens de les avoir dans les pattes plus longtemps. Avant de faire monter les Monstres de l'Enclos du bas, **défaussez tous les Monstres encore présents dans l'Enclos du haut.** Ils sont retirés du jeu, mais ne vous inquiétez pas pour eux : ils sont emmenés dans de jolies fermes, à la campagne, où ils vivront heureux pour toujours. Pour chaque Monstre défaussé, **ajoutez un Jeton Viande sur l'étal rouge du Marché.** Hum... c'est juste un point de règle.

Une fois que l'Enclos du bas est vide, révélez **3 nouveaux Bébés Monstres, dévoilez leurs 2 premières barres colorées (taille 2),** et placez-les dans l'Enclos du bas.



Si la Case Action permettant d'acheter un Monstre de l'Enclos du haut est bloquée par un Diablotin Neutre, il achète l'un des Monstres de taille 3. Parmi les Monstres que vous venez de faire monter de l'Enclos du bas, prenez celui le plus à gauche et retirez-le du jeu (l'étrange règle du rab' de viande ne s'applique pas dans ce cas-là).

Si l'une des Cases Action permettant d'acheter un Bébé Monstre dans l'Enclos inférieur est bloquée, n'ajoutez **que 2 nouveaux Bébés Monstres** dans cet Enclos.

PHASE 2 - ACHATS

Les diabolotins sont des acheteurs malins. Et ils sont encore meilleurs quand ils se déplacent en groupe. Plus les diabolotins sont nombreux et plus il est probable qu'ils feront de bonnes affaires. Vous pouvez augmenter cette probabilité en leur donnant de l'or, même s'ils n'en ont pas besoin. Les diabolotins sont des acheteurs très malins.



La phase d'Achat se déroule en deux étapes :

- * D'abord, tous les joueurs forment en secret des groupes de Diabolotins.
- * Ensuite, les groupes sont révélés, et les joueurs décident où ils envoient leurs Diabolotins, en commençant par les groupes les plus importants.

GRUPER LES DIABLOTTINS

Tous les joueurs relèvent les paravents de leur Plateau Terrier pour masquer la préparation de leurs groupes. Chaque joueur **divise ses Diabolotins et ses Jetons Or en 6 groupes maximum**. Lorsque tout le monde est prêt, les joueurs abaissent leur paravent pour révéler les groupes qu'ils ont formés.

Un groupe est constitué d'un ou plusieurs Diabolotins, à qui vous confiez ou non des Jetons Or. Il n'y a pas de limite au nombre de Diabolotins et de Jetons Or par groupe. Aucun groupe n'est tenu d'avoir de Jeton Or, mais chaque groupe doit être formé d'**au moins un Diabolotin**. Vous ne pouvez pas envoyer votre or en ville tout seul. Si vous regardez de près un Jeton Or, vous comprendrez pourquoi. Oui, c'est ça : il n'a pas de jambes.

Votre Plateau Terrier comporte 6 sorties. Placez vos groupes sur ces emplacements, en les classant par taille, en commençant à placer le groupe le plus important sur l'escalier de gauche. La taille d'un groupe est déterminée par la somme du nombre de Diabolotins et de Jetons Or qui le compose (l'ordre dans lequel vous placez les groupes de même taille n'a pas d'importance).



Vous pouvez former moins de 6 groupes de Diabolotins si vous le souhaitez. Vous pouvez former quelques gros groupes, plein de petits groupes, ou panacher les tailles à votre convenance. Vous pouvez décider de garder des Diabolotins et/ou des Jetons Or dans votre Terrier si vous ne souhaitez pas les envoyer en ville.

Il est cependant plus judicieux d'utiliser tous vos Diabolotins lors de la formation des groupes, sachant que lors de l'étape suivante, il vous sera toujours possible de revenir sur votre décision et ne pas les envoyer en ville.

Remarque : les diabolotins aiment bien se vanter. Pour cette raison, le nombre de Diabolotins et de Jetons Or que vous possédez est toujours connu de tous. Même lorsque les paravents sont relevés, si l'on vous demande combien de Diabolotins et de Jetons Or vous cachez dans votre Terrier, vous devez répondre fièrement et honnêtement.

CHOISIR LES ACTIONS

Maintenant il est l'heure d'aller faire du shopping ! Le groupe le plus important commence. La taille d'un groupe est déterminée par la somme du nombre de Diabolotins et de Jetons Or qui le compose. Ainsi, un groupe de 3 Diabolotins, un groupe de 2 Diabolotins et 1 Jeton Or, et un groupe d'un Diabolotin et 2 Jetons Or sont de même taille.

LES GROS GROUPES PASSENT DEVANT

Commencez par identifier quel joueur a formé le groupe le plus important. **Celui-ci sera le premier à être envoyé en ville.**

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs sur la taille des groupes, les joueurs concernés joueront **chacun leur tour en respectant le sens des aiguilles d'une montre**, en partant du Jeton Premier Joueur. Si vous avez formé plusieurs groupes de même taille, vous devez à votre tour en choisir un et l'envoyer en ville. Vous devrez attendre que le tour vous revienne pour en envoyer un second.

Exemple :



Quatre groupes sont de taille 4, et personne n'a de groupe plus important. Rouge a le Jeton Premier Joueur, et peut donc envoyer son plus grand groupe. En suivant le sens horaire, c'est ensuite au tour de Jaune. Il a le choix entre un groupe avec 4 Diabolotins et un groupe avec 1 Diabolotin et 3 Jetons Or. Verte ne participe pas puisqu'elle n'a pas formé de groupe de taille 4. Bleu envoie ensuite son plus grand groupe. Si l'on continue, on s'aperçoit que Rouge ne dispose pas d'autre groupe de cette taille. Le tour revient donc à Jaune, qui envoie le groupe de 4 qui lui reste.

Lorsque tous les groupes de cette taille ont été envoyés, **passer à la taille suivante**, et envoyez de la même façon les groupes correspondants. Utilisez à chaque fois le Jeton Premier Joueur pour départager les égalités, peu importe qui venait d'envoyer le dernier groupe de la taille précédente.

On continue ainsi jusqu'à ce que tous les groupes aient été envoyés ou soient restés au Terrier (voir ci-dessous).

Exemple :



Jaune a le plus grand groupe, et commence par envoyer en ville son groupe de 6. Personne n'a formé de groupe de 5. Verte et Bleu ont tous les deux des groupes de 4, et vont pouvoir les envoyer. En faisant le tour de la table dans le sens horaire à partir du Jeton Premier Joueur, on constate que Verte joue en première. Bleu envoie ensuite son groupe de 4, puis Verte envoie son second groupe de 4. Nous avons ensuite plusieurs groupes de 3, Rouge jouera en premier, puis Jaune, puis Bleu, puis Rouge à nouveau. Rouge a le seul groupe de 2, et peut alors l'envoyer. Pour finir, les joueurs envoient leurs groupes composés d'un seul Diabolotin, dans l'ordre suivant : Rouge, Verte, Bleu, Verte, Bleu, Bleu. Tous les groupes ont été envoyés.

UN GROUPE PEUT RESTER AU TERRIER

Lorsque c'est votre tour d'envoyer un groupe, vous avez deux possibilités :

- * Envoyer ce groupe acheter quelque chose : choisissez une **Case Action libre** du Plateau Central, et **placez tous les Diabolotins du groupe dessus. Les Jetons Or (s'il y en a) vont à la Banque au centre du plateau** : ils ont été dépensés. L'action choisie est réalisée immédiatement (comme expliqué dans la section suivante). Vos Diabolotins demeurent sur la case jusqu'à la fin de la manche, empêchant d'autres joueurs d'utiliser l'action. Vos Diabolotins reviendront au Terrier à la fin de la manche, mais les Jetons Or sont perdus.
- * Ou laisser le groupe au Terrier : **remplacez tous les Diabolotins et les Jetons Or du groupe dans votre Terrier**. Vous pouvez prendre cette décision pour différentes raisons : peut-être qu'aucune des Cases Action libres ne vous intéresse, peut-être avez-vous finalement besoin de ces Diabolotins pour s'occuper de vos Monstres plus tard dans la manche, peut-être ne voulez-vous pas gaspiller tout cet or... c'est vous qui voyez !

Vous prenez cette décision à chaque fois que revient votre tour d'envoyer un groupe en ville. S'il vous reste plusieurs groupes susceptibles d'être envoyés, vous prenez l'un d'eux et choisissez de l'envoyer en ville ou de le garder au Terrier. Vous attendez ensuite que ce soit à nouveau votre tour pour décider ce que vous demandez à votre groupe suivant. L'ordre des groupes de même taille sur votre Plateau Terrier n'est pas important.



Rappel : les Cases Action Factice n'ont aucun effet, aucun groupe ne peut être envoyé sur ces cases. Elles sont réservées aux Diabolotins Neutres.

CASES ACTION PRÈS DU MARCHÉ

En haut à droite du Plateau Central se trouve le Marché, vous pourrez y acheter de la nourriture et des Artefacts. Lorsque vous utilisez l'une des Cases du Marché, vous prenez tout ce que cette case propose.

RÉCUPÉRER DE LA NOURRITURE



Lorsque vous choisissez une Case Action d'achat de nourriture, vous récupérez **tous les Jetons Nourriture** présents sur l'étal correspondant. Ces Jetons sont alors placés dans la pièce la plus à gauche du garde-manger de votre Terrier. Les légumes vont dans la réserve du haut, la viande dans celle du bas. Il n'y a pas de limite au nombre de Jetons que l'on peut placer dans une pièce de la réserve, mais attention, la qualité de la nourriture va se dégrader de manche en manche.



Exemple : ce joueur vient juste d'acheter 1 légume et 1 viande à l'étal qui propose les deux types de nourriture.

RÉCUPÉRER DES ARTEFACTS



Ces deux tentes mystérieuses cachent deux objets mystiques aux fantastiques pouvoirs magiques... enfin c'est ce qu'en dit le marchand.

Lorsque vous choisissez la Case Action d'achat d'Artefacts, prenez **les deux Artefacts** et placez-les dans la Cave de votre Terrier.

Leurs immenses pouvoirs sont vôtres dès l'instant où vous les achetez et ce jusqu'à la fin de la partie. Les différentes fonctions des Artefacts sont détaillées dans l'Annexe.

CASES ACTION PRÈS DES ENCLOS

Les Cases Action situées sur le côté gauche du Plateau Central vous proposent du matériel essentiel : des Cages, des Améliorations, et des Monstres ! Lorsque vous choisissez l'une de ces Cases Action, vous récupérez l'un des éléments disponibles de votre choix.

CHOISIR UNE CAGE

Lorsque vous choisissez l'une de ces Cases Action, vous recevez **1 des Cages disponibles**. Le premier joueur à choisir cette action prend 1 Cage parmi les trois disponibles. Le second joueur prendra 1 Cage parmi les deux restantes. Comme il n'y a que de 2 Cases Action, la troisième Cage ne pourra pas être récupérée lors de cette manche.



Un groupe doit être constitué d'au moins 2 Diablotins pour pouvoir choisir cette action. Un diablotin ne pourrait pas porter une cage tout seul. Elles sont bien trop lourdes. Pour ne pas oublier cette règle, les diablotins ont déroulé sur ces emplacements des tapis ornés de 2 diablotins. Un groupe formé d'un seul Diablotin ne peut pas choisir cette action, peu importe la quantité d'or qu'il possède.

Lorsque vous récupérez une nouvelle Cage, placez-la sur l'une des Parcelles de votre Monstrierie. Vous pouvez installer la Cage sur une Parcelle vide ou remplacer une ancienne Cage (y compris votre première Cage, pré-imprimée sur le plateau). Lorsque vous remplacez une vieille Cage, défaussez-la et transférez son contenu (Monstre et tous les Jetons Bourse) dans la nouvelle Cage (les Améliorations ne sont pas défaussées lorsque vous remplacez une Cage).

Remarque technique : en fait vous n'avez pas besoin de décider immédiatement. Vous pouvez laisser de côté la nouvelle Cage et attendre le début de la phase 3 pour décider où l'installer.

CHOISIR UNE AMÉLIORATION



Lorsque vous choisissez cette Case Action, vous **récupérez l'une des Améliorations disponibles**. L'autre Amélioration ne pourra pas être récupérée lors de cette manche. Tout type de groupe peut faire cette action (les Améliorations sont moins lourdes que les Cages).

Chaque Parcelle de votre Monstrierie possède un emplacement pour accueillir une Amélioration. Une Amélioration augmente les caractéristiques de la Cage installée sur cette Parcelle. Vous pouvez placer une Amélioration sur une Parcelle vide, mais elle n'aura aucun effet tant qu'aucune Cage n'y sera installée.

Une fois installées, les Améliorations et les Cages ne peuvent plus être déplacées de Parcelle en Parcelle. Cependant, vous pouvez défausser une Amélioration en la remplaçant par une nouvelle.

Remarque technique : en fait vous n'avez pas besoin de décider immédiatement. Vous pouvez laisser de côté l'Amélioration et attendre le début de la phase 3 pour décider où l'installer.

ACHETER UN MONSTRE



Trois Cases Action permettent d'acheter un Monstre. Les deux cases du bas permettent à vos Diablotins de **choisir un Monstre de taille 2 dans l'Enclos du bas**. La Case Action du haut leur permet de **choisir un Monstre de taille 3 dans l'Enclos du haut**. Lorsque vous choisissez une Case Action d'achat de Monstre, prenez un Monstre dans l'Enclos correspondant.

Remarque : trois Bébés Monstres sont présents dans l'Enclos du bas, mais seulement deux pourront être achetés au cours de la manche. Il y aura donc au moins un Bébé Monstre restant, qui montera dans l'Enclos du haut au début de la manche suivante. L'Enclos du haut peut accueillir plusieurs Monstres, mais un seul peut être acheté.

Un groupe doit avoir de l'Or pour pouvoir choisir cette action. Vos diablotins auront beau marchander et se lamenter, les Monstres ont trop de valeur pour pouvoir être donnés gratuitement. Pour se rappeler cette coûteuse règle, un diablotin tout sourire et une jolie pièce d'or sont dessinés sur chaque Case Action. Un groupe sans Jeton Or ne peut pas choisir cette action, peu importe le nombre de Diablotins qui le compose.

Lorsque vous achetez un nouveau Monstre, placez-le où vous voulez sur votre Monstrierie. Vous n'avez pas à le mettre dans une Cage avant le début de la phase 3. Vous pouvez acheter un Monstre sans avoir de Cage pour l'accueillir, mais vous allez certainement devoir tout faire pour lui en récupérer une durant cette étape.

CASES ACTION PRÈS DE L'HÔPITAL

Les quatre Cases Action en bas à droite du plateau ont plusieurs fonctions :

ACCUEILLIR DE NOUVEAUX DIABLOTINS



Au début de la partie, 4 de vos Diablotins ont été placés sur le Plateau Progression pour représenter des parents à vous qui vivent dans de lointaines contrées. Ils sont susceptibles de vous rejoindre pour vous aider, dès qu'ils auront trouvé le temps de remplir les formulaires d'immigration.

Lorsque vous choisissez cette Case Action, prenez sur le Plateau Progression **tous les Diablotins de votre couleur correspondants à la manche en cours et aux manches précédentes**, c'est-à-dire le Diablotin placé sous le Marqueur Progression et tous ceux placés plus à gauche.

Ces nouveaux Diablotins rejoignent le groupe sur la Case Action et y demeurent jusqu'à la fin de la manche. Ils reviendront au Terrier en même temps que le reste du groupe, et vous pourrez les utiliser lors des prochaines manches.

Exemple : lors de la première manche, Rouge a envoyé un groupe sur cette Case Action et a récupéré 1 Diablotin. Lors de la manche 2, Jaune a envoyé un groupe sur cette case, et récupéré 2 Diablotins. Au début de la manche 3, le Plateau Progression est donc comme suit :



Verte ou Bleu pourraient utiliser cette Case Action pour récupérer 3 Diablotins lors de la manche 3, mais supposons que Rouge choisisse à nouveau cette action, envoyant un groupe de 2 Diablotins munis d'1 Jeton Or. Le Jeton Or est remis à la Banque, et le groupe de 2 Diablotins est placé sur la Case Action. 2 nouveaux Diablotins se joignent à ce groupe (ceux placés sur les deuxième et troisième emplacements du Plateau Progression).



VISITE À L'HÔPITAL



La Case Action de l'Hôpital est bicolore, pour vous rappeler que cette action est double.

Lorsque vous choisissez cette action, **piochez une Carte Potion**. De plus, **si certains de vos Diablotins sont à l'Hôpital, faites-les sortir et ajoutez-les au groupe venu leur rendre visite**. Ces Diablotins demeurent sur la Case Action jusqu'à la fin de la manche. Ils reviendront au Terrier en même temps que le reste du groupe.



Exemple : Bleu a 2 Diablotins blessés lors la manche précédente. Il voudrait les faire sortir, et envoie donc un groupe de 1 Diablotin et 2 Jetons Or sur la Case Action correspondante (il aurait pu envoyer un groupe moins important, mais c'était risqué car même un joueur qui n'a pas de Diablotin dans l'Hôpital peut être intéressé par une Carte Potion gratuite). Bleu remet les 2 Jetons Or dans la Banque, et place le Diablotin sur la Case Action de l'Hôpital. Il pioche une Carte Potion et déplace les 2 Diablotins de l'Hôpital sur la Case Action.



Remarque : si l'un de vos Diablotins est blessé plus tard dans la manche, il sera placé sur l'Hôpital et non sur la Case Action. Votre visite à l'Hôpital vous permet uniquement de récupérer les Diablotins déjà présents dans l'Hôpital au moment où vous choisissez l'action

DEVENIR MEMBRE DU JURY



Chaque Concours a besoin de juges impartiaux, profondément objectifs et dignes de confiance. Vos diablotins peuvent être volontaires pour remplir ce rôle.

Lorsque vous choisissez cette Case Action, **déplacez votre Pion Larbin sur la case 2 du Chapiteau des Concours**. Cela vous donnera un avantage lors de la phase 4.

Remarque : comme il n'y a pas de Concours lors de la manche 1, il n'y a aucun intérêt à choisir cette action lors de la première manche.

MONTER SUR L'ESTRADE



Vous pouvez vendre vos Monstres n'importe où, mais votre réputation grimpera plus vite si la vente est réalisée depuis l'Estrade. Malheureusement, il s'avère parfois difficile d'y trouver une place.

Remarque : c'est la Case Action la plus complexe. Si vous le souhaitez, vous pouvez passer cette section pour y revenir après avoir lu l'explication des ventes de Monstres en phase 5.

Même si vous ne pouvez pas vendre de Monstres avant l'arrivée des Clients (manche 3), il peut être intéressant d'utiliser cette Case Action lors des manches 1 et 2, car elle fonctionne différemment.

À la fin de la manche, **les Diablotins placés sur cette Case Action ne retournent pas au Terrier**. Ils restent sur l'Estrade et se déplacent de l'autre côté de la barrière. **Lorsque vous vendez un Monstre, vous pouvez utiliser l'un de vos Diablotins présents sur l'Estrade :** retirez-le de l'Estrade (qu'il soit sur la Case Action ou sur la droite de l'Estrade) et placez-le sur la Cage du Monstre vendu. Il retournera au Terrier à la fin de la manche. La seule façon de récupérer un Diablotin placé sur l'Estrade est de l'utiliser pour vendre un de vos Monstres.

Comme pour toutes les Cases Action, un seul joueur peut utiliser cette case au cours d'une manche. À la fin de la manche, vous déplacez tout votre groupe de la Case Action à la droite de l'Estrade, libérant ainsi la Case Action. Après plusieurs manches, plusieurs couleurs de Diablotins peuvent se retrouver sur la droite de l'Estrade.

Remarque : cette action est un investissement sur le long terme. Chaque manche, vous ne pourrez vendre qu'un Monstre à partir de l'Estrade, et donc un grand groupe de Diablotins mettra plusieurs manches à revenir au Terrier, un Diablotin après l'autre. Si vous pensez avoir besoin d'un groupe important pour utiliser cette case avant les autres joueurs, réfléchissez à la possibilité de former un groupe avec peu de Diablotins et beaucoup de Jetons Or.

Exemple : personne n'a choisi cette action lors de la première manche. Comme elle compte profiter du bonus octroyé par l'Estrade lors d'une prochaine manche, Verte envoie un Diablotin sur la Case Action lors de la manche 2. À la fin de cette manche, le Diablotin est déplacé à la droite de l'Estrade.

Lors de la manche 3, Jaune sait que tous les joueurs souhaitent profiter de l'Estrade, c'est pourquoi il y envoie un groupe conséquent : 2 Diablotins et 2 Jetons Or. Il pourra ainsi profiter du bonus de l'Estrade lors des manches 3 et 4, sans avoir monopolisé beaucoup de Diablotins.

Lorsque les joueurs vendent des Monstres aux Clients à la manche 3, Jaune utilise l'un de ses Diablotins pour recevoir le bonus de l'Estrade. Ce Diablotin retourne au Terrier. Verte vend aussi un Monstre, mais elle est déçue par les Points de Réputation reçus lors de cette vente. Elle préfère utiliser son bonus lors d'une vraie bonne vente et décide donc de vendre son Monstre sans bonus et laisser son Diablotin sur l'Estrade pour la manche suivante. Le Diablotin vert reste sur la droite de l'Estrade et il est rejoint à la fin de la manche par le Diablotin jaune restant.



PHASE 3 - BESOINS DES MONSTRES



Il est temps maintenant de vous amuser avec vos monstres ! Cette phase se déroule en 3 étapes :

- † Organiser les Cages et les Monstres
- † Piocher des Cartes Besoin
- † Assigner les Cartes Besoin à vos Monstres.

Ces étapes sont effectuées dans cet ordre. **Tout le monde joue en même temps.** Dès que vous avez organisé vos Cages et vos Monstres, vous pouvez piocher vos Cartes Besoin sans attendre les autres joueurs. Cependant, si vous pensez que les décisions des autres joueurs peuvent affecter vos choix, vous pouvez attendre que les joueurs avant vous dans l'ordre du tour aient terminé cette étape avant d'effectuer la vôtre (dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur).

ORGANISER LES CAGES ET LES MONSTRES

Avant tout, vous devez mettre chacun de vos Monstres dans une Cage qu'il occupera jusqu'à la fin de la manche.

NOUVELLES CAGES ET AMÉLIORATIONS

C'est maintenant qu'il va vous falloir finaliser l'installation des Cages et des Améliorations achetées lors de cette manche. Vous saviez probablement déjà où les placer lorsque vous les avez acquises en phase 2, c'est pourquoi les règles de placement des Cages et Améliorations vous ont été décrites dans cette section. Mais si vous n'étiez pas sûr de vous, ou si vous avez changé d'avis, c'est maintenant que vous devez prendre votre décision définitive.

Vous ne pourrez plus déplacer vos Cages et vos Améliorations vers une autre Parcelle plus tard dans la partie. Les Cages et les Améliorations acquises et placées lors de manches précédentes ne peuvent pas être déplacées, mais elles peuvent être défaussées et remplacées, comme expliqué précédemment.

MONSTRES

Maintenant chaque Monstre doit être placé dans une Cage. Un Monstre ne doit pas forcément rester dans la Cage qu'il occupait auparavant. Si vous déplacez un Monstre, ses Jetons Souffrance et Mutation l'accompagnent, alors que les Jetons Bourse restent dans la Cage qu'il occupait.

À la fin de cette étape, **chaque Monstre doit avoir sa propre Cage**. Il n'est pas possible de mettre deux Monstres dans une même Cage (bien qu'il soit autorisé de permuter deux Monstres sans avoir besoin d'une Cage vide intermédiaire).

Si vous avez moins de Cages que de Monstres, vous devez laisser partir les Monstres excédentaires. Retirez-les du jeu. Vous pouvez aussi décider de libérer des Monstres même si vous avez suffisamment de Cages pour les accueillir tous. Dans tous les cas, **un Monstre relâché compte comme un Monstre perdu**, et votre réputation risque d'en souffrir (voir Perdre un Monstre, à la fin de cette section).

PIOCHER DES CARTES BESOIN

Une fois que vos nouvelles Cages et Améliorations sont installées et que tous vos Monstres ont trouvé une Cage, il est temps de piocher des Cartes Besoin.

Vous devez avoir en main 4 Cartes Besoin, une de chaque couleur (vous pouvez en avoir plus si vous possédez des Grimoires dans la Cave de votre Terrier). **Pour chaque barre colorée révélée sur chacun de vos Monstres, piochez une Carte Besoin de la couleur correspondante.**



Exemple : si vous vous occupez de ces Monstres, vous piochez 1 carte verte, 2 violettes, et 2 jaunes. Vous ne piochez pas de carte rouge (les barres rouges de Snakitty n'ont pas été révélées). Vous avez alors en main 1 carte rouge, 2 vertes, 3 violettes et 3 jaunes.



Attention : une fois que vous avez commencé à piocher vos Cartes Besoin, vous ne pouvez plus déplacer vos Monstres, réfléchissez bien avant de passer à cette étape.

Remarque : les joueurs peuvent piocher leurs cartes simultanément, mais si un joueur le demande, la pioche peut s'effectuer dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Si une pioche de Cartes Besoin est épuisée, mélangez sa défausse pour former une nouvelle pioche. Dans certains cas, piocher avant ou après le mélange de la défausse peut être important.

Remarque : si votre groupe le souhaite, l'un des joueurs peut distribuer les cartes en fonction des besoins de chacun, couleur après couleur, dans l'ordre du tour. Chaque joueur peut également se charger de la distribution des cartes d'une couleur. Laissez vos Cartes Besoin face cachée devant vous tant que vous n'avez pas terminé de répartir les Monstres dans vos Cages.

ASSIGNER LES CARTES BESOIN À VOS MONSTRES

Il est désormais l'heure de prendre des décisions cruciales pour vos Monstres.

Vous devez assigner à vos Monstres **1 Carte Besoin pour chacune des barres colorées révélées**. La couleur de la carte doit correspondre à la couleur de la barre. Regroupez vos cartes en une colonne que vous placez, face cachée, près de chacun de vos Monstres, comme présenté ci-dessous.



Remarque : certaines cartes présentent des doubles symboles. Ne vous souciez pas de leur signification, ils ne sont utilisés que pour une variante avancée du jeu. Pour l'instant, jouez toutes vos cartes dans le bon sens (symbole unique vers le haut de la colonne).

Chaque Carte Besoin correspond à 1 Besoin du Monstre. Ce Besoin est représenté par le gros symbole au centre de la carte. C'est ce symbole, et non la couleur de la carte, qui a de l'importance pour votre Monstre.

Vous allez essayer d'assigner des Besoins que vous pouvez satisfaire. Par exemple, il est déconseillé d'assigner Faim à un Monstre que vous ne pouvez pas nourrir, ou Colère à un Monstre dans une Cage fragile. Dans la section suivante, vous verrez tout cela en détail.

Les Besoins d'un Monstre influencent son comportement, ce qui le rendra plus facile ou non à vendre. Dans les dernières manches, la satisfaction des Clients et votre performance aux Concours est déterminée par les Cartes Besoin que vous assignez.

Remarque : il est difficile de se préparer à satisfaire tous les Besoins de vos Monstres, puisque vous ne savez pas quelles Cartes Besoin vous allez piocher. Cependant, connaître la répartition des cartes vous donnera une idée de ce qui vous attend. Le tableau de référence sur votre Plateau Terrier précise la répartition des Besoins dans chaque paquet. Par exemple, la moitié de la pioche violette est composée de Besoins Magie, et le reste du paquet comporte 4 Cartes Colère, 4 Cartes Amusement, et 4 cartes Maladie.



Exemple : Exemple : ce Monstre a des Besoins jaune et violet. Le paquet violet ne contient pas de Cartes Faim. Le paquet jaune n'en contient que 2. Il y a de grandes chances que ce Monstre ne réclame pas de nourriture.



Remarque : vous piochez une carte par barre colorée, et vous assignez ensuite une carte pour chaque barre. Cela signifie que vous terminerez la manche avec une carte de chaque couleur en main. Ces cartes vous apportent juste un brin de flexibilité.

Exemple : supposons que vous ayez décidé de ne pas acheter de nourriture pour vos Monstres. Si vous avez la malchance de piocher une des deux Cartes Faim du paquet jaune, vous pouvez la garder en main et assigner à votre Monstre un autre Besoin jaune. D'un autre côté, si vous commencez la manche avec en main une carte jaune Faim, il serait judicieux d'essayer de récupérer de la nourriture pour pouvoir satisfaire votre Monstre au cas où vous piocheriez une seconde Carte Faim.

Remarque : il peut être avantageux d'avoir des Monstres qui partagent les mêmes couleurs. Cela vous donnera plus de possibilités pour répartir les Cartes Besoin.

Exemple :



Birdie mange des légumes, alors que Snakitty raffole de la viande. Snakitty a une barre verte, et donc de bonnes chances d'avoir faim. Pour vous prémunir contre cela, vous récupérez 2 Jetons Viande en phase 2. Birdie mange des légumes, mais vous n'avez pas à vous préoccuper de le nourrir : même si vous piochez deux cartes jaunes Faim, vous pourrez en assigner une à Snakitty et garder l'autre en main.

POTIONS

Vous récupérez des Potions à la Pharmacie de l'Hôpital en phase 2. Lorsque vous devez assigner des Cartes Besoin à vos Monstres, une Carte Potion peut remplacer une Carte Besoin de n'importe quelle couleur.

Exemple : vous devez assigner à ce Monstre 1 carte verte et 1 carte jaune. Si vous possédez une Carte Potion, vous pouvez décider de lui assigner 1 Carte Potion et 1 carte jaune, ou 1 Carte Potion et 1 carte verte. Si vous possédez 2 Cartes Potion, vous pouvez lui assigner les deux.



La Carte Potion assigne au Monstre le Besoin Dormir : ce Besoin est automatiquement satisfait. C'est pourquoi une Potion peut s'avérer très utile lorsque les choses tournent mal.

Exemple :



Vous commencez la partie avec une carte verte Faim. En phase 2, vous achetez ce Monstre. Il semble probable qu'il désire manger, mais les autres joueurs ont déjà récupéré toute la viande du Marché. Vous pouvez réfléchir à la possibilité d'envoyer un groupe de Diablotins récupérer une Potion à l'Hôpital. Vous n'avez alors plus à vous en faire. Même si vous piochez une autre carte verte Faim, vous pourrez assigner la Carte Potion à la place. Et si vous ne piochez pas de Carte Faim, vous pourrez alors conserver votre Potion pour une autre occasion.

VITESSE DE JEU

Les joueurs sans Monstre ne piochent pas de Cartes Besoin et n'ont pas à en assigner. Plus tard dans la partie, les joueurs possédant 2 ou 3 Monstres âgés auront beaucoup de choses à prendre en considération, alors qu'un joueur avec un seul Bébé-Monstre n'aura pas grand-chose à faire. Si vous possédez plusieurs Monstres, tenez compte de cela en essayant de prendre des décisions rapidement.

Si vous avez peu de Monstres, essayez d'être patient. Vous pouvez utiliser ce temps pour réfléchir à vos prochaines actions pour satisfaire les futurs Clients et remportez les Concours qui s'annoncent (vous pouvez aussi prendre le temps d'admirer tous les petits détails des plateaux de jeu)

PHASE 4 - CONCOURS



Ça y est, il est temps de bichonner vos Monstres et d'aller les présenter au Concours.

Chaque joueur, dans le sens horaire et en commençant par le premier joueur, va révéler les cartes qu'il a assignées à ses Monstres. Il explique comment chaque Besoin est (ou non) satisfait, et calcule le score qu'il obtient au Concours (sauf lors de la manche 1).

Lorsque tous les joueurs se sont occupés des Besoins de leurs Monstres et ont déterminé leur score, ils gagnent des Points de Réputation en fonction de leur classement final au Concours.

ÉVALUATION DES BESOINS



À votre tour, révélez tous les Besoins assignés à chacun de vos Monstres. L'aide de jeu en haut à droite de votre Plateau Terrier vous rappelle les conséquences de chaque symbole Besoin. Les Besoins doivent être résolus dans cet ordre, ce qui aura parfois de l'importance.

FAIM



Pour chaque Carte Faim assignée à un Monstre, vous devez **soit dépenser un Jeton Nourriture** **soit placer un Jeton Souffrance sur le Monstre**. Le Jeton Nourriture doit correspondre au régime alimentaire du Monstre :

- Les Monstres herbivores mangent uniquement des légumes (Jetons verts).
- Les Monstres carnivores mangent uniquement de la viande (Jetons rouges).
- Les Monstres omnivores mangent tous les types de nourriture (n'importe quelle combinaison de Jetons verts et/ou rouges).

Pour chaque Besoin de ce type non satisfait par un Jeton Nourriture, vous devez placer un Jeton Souffrance sur le Monstre. Et ce n'est pas une bonne chose. Le Jeton Souffrance restera lié au Monstre jusqu'à la fin de la partie. Vous gagnerez moins de Points de Réputation lors de la vente de ce Monstre. Les Jetons Souffrance peuvent aussi vous pénaliser lors de certains Concours.

Attention : si le nombre de Jetons Souffrance placés sur un Monstre est égal ou supérieur à sa taille (nombre de barres révélées), il meurt (voir Perdre un Monstre à la fin de cette section). Hé oui, c'est la vie. Si vous ne parvenez pas à satisfaire les Besoins de votre Monstre, vous pouvez le tuer. Il est retiré du jeu et vous risquez de perdre des Points de Réputation. Et surtout **vous culpabilisez**.

Si votre Monstre est herbivore et qu'il est placé dans une Cage avec le symbole suivant, **une Faim est automatiquement satisfaite**. Le Monstre broute et peut ainsi se passer d'1 Jeton Légume. Ce symbole ne satisfait qu'un seul Besoin, et si vous en avez assigné plusieurs à votre Monstre, vous devrez satisfaire les



suivants avec des Jetons Nourriture. Si votre Monstre est carnivore ou si aucune Carte Faim ne lui a été assignée, ce symbole est sans effet.

Une Amélioration avec ce symbole **fonctionne de la même façon**. Elle nourrit une fois un Monstre qui **mange de la viande**. Elle n'a pas d'effet sur les herbivores.



Remarque : si l'une de vos Parcelles affiche ces deux symboles (sur la Cage et/ou sur l'Amélioration), deux Besoins d'un Monstre omnivore pourront être satisfaits (mais un seul pour les herbivores et les carnivores).

BESOIN NATUREL



Votre Monstre peut satisfaire ce Besoin tout seul. Pour chaque Besoin Naturel assigné à un Monstre, **ajoutez 1 Jeton Bouse dans sa Cage**.

Lorsqu'un ou plusieurs Besoins Naturels ont été assignés à un Monstre dans une Cage présentant ce symbole, **ajoutez 1 Jeton Bouse de moins que nécessaire**. Le Monstre se soulage, mais la Cage ne reçoit pas de Jeton Bouse : on va dire qu'elle est seulement trempée. Si plusieurs Besoins Naturels ont été assignés au Monstre, tous sauf un produisent un Jeton Bouse. Si aucune Carte Besoin Naturel n'a été assignée au Monstre, le symbole est sans effet (il n'absorbe pas les Jetons Bouse précédents).



Remarque : les Jetons Bouse n'ont aucun effet immédiat. Plus tard, il sera possible de vendre ou déplacer le Monstre et de faire nettoyer la Cage par vos gentils diabolites. Accumuler des Jetons Bouse fera chuter votre score lors de certains Concours, et sera préjudiciable en cas de Maladie, comme vous le verrez par la suite.

AMUSEMENT



Pour chaque Besoin de ce type assigné à votre Monstre, **vous devez soit demander à un Diabolite de le divertir, soit placer un Jeton Souffrance sur ce Monstre tout malheureux**. Les Monstres souffrent quand ils s'ennuient. Tous les Jetons Souffrance fonctionnent de la même façon, comme expliqué plus haut. Il est donc possible de faire mourir votre Monstre d'ennui.

Pour satisfaire ce Besoin, vous devez utiliser **un Diabolite encore disponible de votre Plateau Terrier**. Les Diabolites partis en ville n'étant pas encore revenus, les seuls Diabolites disponibles sont ceux que vous n'avez pas placés dans un groupe ou ceux que vous avez, après-coup, décidé de garder à la maison.

La bonne nouvelle, c'est qu'un Diabolite est capable de divertir deux Monstres à la fois : lorsque vous placez un Diabolite **entre deux Cages (sur l'une des 4 petites marques prévues à cet effet), il satisfait un Besoin pour chacun des 2 Monstres adjacents** (ce Diabolite n'est plus considéré comme « disponible », jouer avec des Monstres étant pour le moins prenant). Un Diabolite ne peut satisfaire 2 Besoins Amusement pour un même Monstre, mais vous pouvez utiliser plusieurs Diabolites pour satisfaire plusieurs Besoins de ce type.

Et avant que vous ne le demandiez : non, vous ne pouvez pas placer un Diabolite au centre de la Monstrierie pour divertir les Monstres des quatre Parcelles ou de deux Parcelles non-adjacentes.

Une Cage (ou une Amélioration) portant ce symbole contient des joujoux ou des structures pour que votre Monstre s'amuse tout seul. Ils permettent de satisfaire automatiquement 1 Besoin Amusement. Plusieurs symboles de cette sorte permettent de satisfaire plusieurs Besoins.



Exemple :



En phase 2, Rouge a acheté ces deux Monstres et une Cage munie d'une aire de jeu. Elle sait que la Cage peut satisfaire un Besoin Amusement, mais en regardant les cartes de sa main, elle décide de garder un Diabolite à la maison plutôt que de l'envoyer en ville.



En phase 3, elle pioche les cartes ci-dessus. Elle n'a pas la possibilité d'assigner à ces Monstres un seul Besoin Amusement. Elle s'en sort alors de la manière suivante :



Le Diabolite satisfait 1 Amusement pour chaque Monstre. Birdie a 2 Besoins Amusement, mais l'un d'entre eux est satisfait par la Cage. Rouge aurait aussi pu assigner un Besoin Naturel jaune (pas de commentaire) à la place du Besoin Amusement jaune à l'un de ses Monstres, mais elle aurait tout de même eu Besoin de son Diabolite. Il était plus efficace (et plus propre) d'utiliser la capacité du Diabolite pour divertir les deux Monstres.

COLÈRE



Lorsqu'un monstre a besoin de se mettre en colère, il se met en colère. Vous n'avez pas à satisfaire ce Besoin. Vous devez juste essayer de gérer ces conséquences.



Comparez le nombre de Cartes Colère assignées au Monstre à la solidité de sa Cage – le chiffre rouge inscrit en haut à gauche. Une Amélioration avec le symbole 1 ajoute 1 à la solidité de la Cage.

Tant que la Colère du Monstre est inférieure ou égale à la solidité de la Cage, rien ne se passe. Mais **si elle est supérieure, il tente de s'échapper**.

Il y a alors deux possibilités. Si vous avez suffisamment de Diablotins disponibles sur votre Plateau Terrier, vous pouvez tenter de rattraper le Monstre. Vous avez besoin d'un **Diablotin par Carte Colère** non supportée par la Cage et son Amélioration. Ce Diablotin est directement envoyé à l'Hôpital, sur le Plateau Central. Le Monstre ne s'échappe pas. **Votre Diablotin blessé restera à l'Hôpital** jusqu'à ce que vous envoyiez un groupe lui rendre visite lors d'une prochaine manche (les diablotins guérissent vite, mais ils apprécient les attentions et la sympathie du personnel de l'Hôpital. Ils n'en ressortiront que si on vient les chercher).

Si vous n'avez pas suffisamment de Diablotins disponibles dans votre Terrier ou si vous ne souhaitez pas qu'ils se blessent, alors **votre Monstre s'échappe**. Il est perdu, ainsi probablement que de précieux Points de Réputation (voir Perdre un Monstre, plus loin dans cette section)

MAGIE



Un Besoin Magie représente l'aura magique du Monstre. Ce Besoin est similaire au Besoin Colère, sauf qu'ici c'est la résistance anti-magie de la Cage qui importe.



Comparez le nombre de Cartes Magie assignées au Monstre et la résistance anti-magie de sa Cage – le chiffre violet inscrit en haut à droite. Une Amélioration avec le symbole 1 ajoute 1 à la résistance anti-magie de la Cage.

Tant que l'aura magique est inférieure ou égale à la résistance anti-magie de la Cage, rien ne se passe. Mais **si elle est plus puissante, le Monstre mute**. Placez un **Jeton Mutation sur le Monstre pour chaque Besoin Magie** non supporté par la Cage et son Amélioration.



Un Jeton Mutation représente une excroissance bizarre apparue sur votre Monstre : des yeux en plus, des tentacules, etc. Les deux côtés du Jeton ont la même signification. Un Monstre avec 1 Jeton Mutation pourra être pénalisé par la suite, mais tout va encore bien pour lui.

Un Monstre avec 2 Jetons Mutations disparaît dans une autre dimension.



Vous le perdez, de même, sûrement, que de précieux Points de Réputation (voir Perdre un Monstre, plus loin dans cette section). Il s'en est allé quelque part où les créatures avec deux pauvres yeux et aucun tentacule sont considérées comme affreusement bizarres. C'est un peu comme lorsque vous perdez un Monstre qui a trop souffert, sauf qu'ici **vous n'avez pas à culpabiliser**. Et qui sait, un jour peut-être, une carte postale recouverte d'une couche de bave ectoplasmique se matérialisera peut-être près de vous, vous informant que votre Monstre est heureux et en parfaite santé.

MALADIE



Ce Besoin signifie que votre Monstre risque de tomber malade. Sa résistance à la maladie dépendra du nombre de Besoins de ce type qui lui ont été assignés et de la propreté de sa Cage.

Un Monstre qui ne reçoit pas de Besoin de ce type ne tombe jamais malade. Votre Monstre peut parfaitement vivre en bonne santé avec de la bouse jusqu'au cou. Quelle pensée réjouissante.

Si vous assignez au moins un Besoin Maladie à votre Monstre, **ajoutez le nombre de Cartes Maladie et le nombre de Jetons Bouse présents dans sa Cage**. Si le total est 2 ou moins, rien ne se passe. Un Monstre dans une Cage propre peut donc se voir assigner 2 cartes Maladie sans tomber malade. Un Monstre avec 1 Jeton Bouse peut supporter une carte Maladie. Évitez d'assigner une carte Maladie à un Monstre dont la Cage comporte 2 Jetons Bouse ou plus.

Attention : notez que le Besoin Naturel est traité avant la Maladie. Prenez cela en considération lorsque vous assignez vos Cartes Besoin. Même un Monstre dans une Cage propre aura des problèmes si vous lui assignez 2 Besoins Naturels et 1 Maladie.

Si le nombre total de Maladie et de Jetons Bouse est **supérieur à 2**, placez un **Jeton Souffrance** sur le Monstre puisqu'il tombe malade, **plus un Jeton Souffrance pour chaque point au-delà de 2** : si la somme fait 2, vous n'ajoutez aucun Jeton Souffrance, si elle fait 3 vous en ajoutez 2, 4 vous en ajoutez 3, etc.

Attention : laisser un Monstre dans une Cage très sale est risqué. Il restera en bonne santé tant que vous ne lui assignez pas de carte Maladie, mais parfois vous n'aurez pas d'autre choix.

POTIONS



Administrez-lui une potion, et votre monstre fera de beaux rêves. Si les défenseurs des animaux s'élèvent contre le fait de droguer un monstre, montrez-leur cette section des règles : ils verront à quel point les autres Cartes Besoin peuvent, elles aussi, s'avérer très déplaisantes.

Quand vous résolvez cette carte, **ne faites rien à votre Monstre**. Par contre, puisque la Potion a remplacé une Carte Besoin d'une certaine couleur, vous avez en main une carte de trop dans cette couleur. Pour chaque potion assignée lors de cette manche, vous devez **défausser une carte de la couleur remplacée par la Potion**. La seule manière de garder en main plus d'une carte de chaque couleur est de dénicher des Grimoires auprès du marchand d'Artefact.

ACCÉLÉRER LA PARTIE

Certains joueurs trouveront plus simple de déplacer les Diablotins disponibles en même temps qu'ils assignent les Cartes Besoin, les plaçant entre deux Monstres à divertir ou à côté d'une Cage pour éviter qu'un Monstre ne s'échappe. Pourquoi pas. Cela permet d'accélérer la partie. Pendant que les autres joueurs terminent la phase 3, vous pouvez aussi mettre de côté la nourriture que vous donnerez à vos Monstres, et préparer les Jetons que vous allez devoir ajouter dans les Cages. Cependant, à l'approche des Concours, vous voudrez peut-être attendre votre tour avant de dévoiler vos projets.



SCORE DES CONCOURS

Après la manche 1, chaque manche comporte un Concours, révélé à l'avance. Après avoir expliqué aux autres joueurs comment chaque Besoin de vos Monstres est (ou non) satisfait, vous allez **calculer votre score au Concours**. Lorsque chaque joueur, grâce à son Pion Larbin, a noté son score sur le Chapiteau, les joueurs marquent des Points de Réputation en fonction de leur classement au Concours.



TUILE CONCOURS

- L'icône en haut à gauche indique si le Concours concerne un seul Monstre ou toute votre Monstrierie.
- Les symboles dans le cadre clair précisent ce qui va compter positivement lors du Concours.
- Les symboles dans le cadre sombre précisent ce qui va compter négativement lors du Concours.
- Les parasols au bas de la tuile indiquent les quantités de nourriture à poser sur les étals du Marché en début de manche. Ils n'ont aucune utilité pendant le Concours.

L'Annexe vous donnera des détails sur tous les Concours. Voici les règles générales :

CONCOURS INDIVIDUEL



Ce type de Concours concerne **un seul de vos Monstres**.

Choisissez un Monstre, et lui seul sera présenté au Concours.

L'Arène est un Concours individuel : chaque Carte Colère assignée à votre Monstre rapporte 2 points, chaque carte Maladie vous fait perdre 1 point. Pour savoir quel est le score de votre Monstre, regardez tous les Besoins qui lui ont été assignés lors de cette manche. Les Besoins des manches précédentes ne sont pas concernés.

Exemple :



Ce Monstre marque $2 \times 2 - 1 = 3$ en participant à l'Arène. Comme c'est votre meilleur Monstre pour ce Concours, vous annoncez que c'est lui qui représentera votre Monstrierie. Avancez votre Pion Larbin de 3 cases sur le Chapiteau des Concours.

Attention : de nombreux Concours donnent des pénalités non seulement aux Cartes Besoins assignés mais aussi aux Jetons Mutation ou Souffrance placés sur votre Monstre, ou aux Jetons Bouse placés dans sa Cage.

CONCOURS PAR ÉQUIPE

Ce type de Concours concerne **toute votre Monstrierie**. Votre score sera fonction des Besoins assignés, mais aussi du nombre de Jetons Mutation et Souffrance. Si le Concours concerne les Jetons Bouse, tous doivent être comptés, **même ceux placés dans les Cages vides**.

Exemple :



Rouge se prépare pour la Journée des Enfants. Elle a acquis deux Monstres plutôt joueurs et conservé un Diablotin au Terrier pour les divertir. Manque de bol, elle a assigné trop de magie à Birdie, qui a muté. Et Snakitty n'a pas épargné la propreté de sa Cage. Le score à ce Concours est donc de $3 \times 2 - 1 - 2 = 3$ points. Rouge avance son Larbin de 3 cases sur le Chapiteau des Concours.

COMPARER LES SCORES DES CONCOURS

Les Pions Larbin indiquent le score de chaque joueur au Concours. N'oubliez pas qu'un joueur qui a envoyé un groupe de Diablotin sur la Case Action permettant de faire partie du jury démarre avec **un bonus de 2 points**. Si votre score au Concours est de 0 ou moins, laissez votre Larbin sur la case 0. **Vous ne participez pas au Concours.**



Ces diabolotins vous précisent combien de Points de Réputation vous gagnez à la fin du Concours. Le joueur qui a le meilleur score au Concours marque 8 Points de Réputation. Le second joueur marque 6, le troisième 4 et le quatrième 2. Mais **un joueur avec un score égal ou inférieur à 0 ne gagne pas de Points de Réputation** (ainsi, si deux Larbins sont restés sur la case 0 du Chapiteau, seules les récompenses de 8 et 6 Points de Réputation sont attribuées). En cas d'**égalité**, les joueurs concernés reçoivent la récompense prévue, **diminuée de 1 Point de Réputation pour chaque autre joueur avec qui ils partagent leur score**. Voir les exemples ci-dessous :

Exemple :



Rouge et Jaune marquent chacun 7 Points de Réputation pour leur première place. Bleu n'est pas second, mais troisième : il marque 4 Points de Réputation. Verte ne marque rien puisqu'elle n'a pas participé au Concours.



Bleu marque 8 Points de Réputation en récompense de sa première place. Rouge, Verte et Jaune marquent 4 Points de Réputation (la seconde place rapporte 6, moins 2 car elle est partagée avec 2 autres joueurs).

Chaque score positif au Concours permet donc de gagner des Points de Réputation. Une fois que les joueurs ont déplacé leur Larbin sur la Piste de Score, retirez la Tuile Concours du Plateau

Progression pour signifier que ce Concours est terminé.



À 2 ou 3 joueurs, le principe est le même, les récompenses sont indiquées sur le Plateau Central :



PARTIE À 3 JOUEURS



PARTIE À 2 JOUEURS

PERDRE UN MONSTRE

Il y a plusieurs façons de perdre un Monstre :

- À la première étape de la phase 3, un Monstre s'enfuit s'il n'est pas mis dans une Cage.
- Lorsqu'un Monstre a trop souffert (nombre de Jetons Souffrance supérieur ou égal à sa taille / nombre de barres révélées), il est perdu, peu importe l'origine de ces Jetons Souffrance (maladie, privation, ennui).
- Lorsque le nombre de Cartes Colère assignées à un Monstre dépasse la solidité de sa Cage, vous perdez ce Monstre à moins d'envoyer des Diabolotins à l'Hôpital pour compenser la différence.
- Lorsqu'un Monstre a reçu deux (ou plus) Jetons Mutation, vous le perdez.

Dans tous les cas, le résultat est le même : **le Monstre est retiré du jeu**, avec tous ses Jetons Souffrance et Mutation. Toutes les Cartes Besoin que vous lui aviez assignées sont défaussées, elles ne compteront pas lors du Concours. Par contre, tous les Jetons Bouse restent dans la Cage, bien entendu.

De plus, **vous perdez 1 Point de Réputation par tranche de 10 Points de Réputation que vous possédez** (vous ne perdez pas de Point si vous avez moins de 10 Points de Réputation, 1 Point si vous en avez entre 10 et 19, etc.). Tant que votre monstrierie n'est pas trop connue, ce que vous faites n'intéresse pas grand monde. Plus vous devenez célèbre, plus il est embarrassant de perdre un monstre. Notez que la raison de la perte de ce monstre importe peu. Même si vous jurez lui avoir volontairement rendu sa liberté, ou l'avoir envoyé pour son bien dans une meilleure dimension, les gens continueront de vous suspecter de l'avoir enterré au fond de votre jardin.

PHASE 5 - BUSINESS

Bon, parlons un peu business maintenant :

- Vendre un Monstre. En fait, vous devez attendre le Client de la manche 3 avant de pouvoir vendre. Passez cette étape lors des deux premières manches. Par contre, effectuez tout de même les étapes suivantes :
 - Défausser les Cartes Besoin assignées.
 - Employer les Diabolotins disponibles.

VENDRE UN MONSTRE

À partir de la manche 3, un Client arrive en ville, désireux d'acheter des monstres de compagnie (2 Clients lors de la dernière manche). Sa venue est annoncée longtemps à l'avance, et vous pouvez donc vous y préparer. Le Client achètera un Monstre à chaque joueur, s'il lui plaît. Les joueurs vendent leur Monstre à tour de rôle, en commençant pas le premier joueur, dans le sens horaire. Si vous ne souhaitez pas vendre de Monstre, vous n'y êtes pas obligé. Vous ne pouvez vendre que des Monstres adultes, dont la taille est supérieure ou égale à 4. Les Monstres plus jeunes ne peuvent pas être vendus à un Client. Notez que l'icône  présente sur les Monstres de taille 3 ou inférieure vous rappelle qu'ils ne peuvent pas être vendus.

Remarque : lorsque vous achetez un Monstre, sa taille est de 2 ou 3. Il pourra être présenté au Concours, mais vous ne pourrez pas le vendre lors de cette manche.

GOÛTS DES CLIENTS



Évaluer si un Monstre correspond aux goûts d'un Client est similaire au calcul de son score à un Concours. Ce que recherche le Client est indiqué par les symboles dans le cadre clair, ce qu'il n'aime pas est indiqué dans le cadre sombre. Les symboles peuvent faire référence aux Cartes Besoin assignées lors de cette manche, ou aux Jetons Souffrance et Mutation placés sur le Monstre (peu importe que ces Jetons aient été acquis lors de cette manche ou

des précédentes). À partir de ces symboles, vous calculez un Score de Satisfaction du Client (pour convertir ce score en Points de Réputation, voir les sections suivantes).

Remarque : Les Jetons Bouse n'interviennent pas lors de la vente d'un Monstre. Le Client achète un Monstre, pas sa Cage. Le symbole  présent sur la Tuile Client correspond au nombre de Cartes Besoin Naturel assignées à ce Monstre lors de la manche, pas au nombre de Jetons Bouse placés dans sa Cage.

Vous ne pouvez vendre un Monstre à un Client que s'il lui plaît. **Le Score de Satisfaction doit être supérieur à 0.** Si le score est inférieur ou égal à 0, vous ne pouvez pas vendre ce Monstre à ce Client.

Exemple :



Le Score de Satisfaction est calculé comme suit : +4 pour 2 , +1 pour 1 , -1 pour 1 , -1 pour 1 . Le total est donc de 3. Cette Demoiselle du Donjon aime votre Monstre et souhaite l'acheter.

Remarque : tous les Clients sont d'accord sur une chose : ils n'aiment pas les Jetons Souffrance.

  Pour la plupart des Clients, la couleur des Cartes Besoin n'a pas d'importance. Seul le symbole au centre de la carte a de l'intérêt. Cependant, ces deux symboles arc-en-ciel indiquent qu'une seule carte de chaque couleur comptera dans le calcul du Score de Satisfaction.

Exemple :



Ce Troll Paysan aime la diversité : deux couleurs de  valent +6 points ! Notez que seule l'une des cartes vertes  compte. Ce Monstre marque aussi +1 pour  et -2 pour . Le Score de Satisfaction s'élève à 5.

Lors de la vente d'un Monstre, **la Réputation que vous gagnez dépend de la Satisfaction du Client.** Plus le Client est content, plus votre Réputation grimpe. La vente d'un Monstre à un Client peut s'effectuer discrètement au Marché Noir ou publiquement depuis l'Estrade.

VENDRE AU MARCHÉ NOIR



Le Diablotin caché derrière l'Estrade vous rappelle que si vous ne vendez pas votre Monstre depuis l'Estrade, votre multiplicateur est de x2. Annoncez quel Monstre vous vendez et retirez-le du jeu.

Vous marquez un nombre de Points de Réputation équivalent à 2 fois votre Score de Satisfaction. Vous gagnez aussi de l'or, comme expliqué plus bas.

VENDRE DEPUIS L'ESTRADE



Il est plus intéressant de vendre sur la place publique. De cette façon, tout le monde pourra voir le sourire qui illumine le visage de votre client lorsque vous lui remettez son monstre de compagnie. C'est comme ça que se construit une solide réputation.

Lors de la phase 2, vous avez eu l'occasion de faire grimper un groupe de Diablotin sur l'Estrade. Pour vendre de cette façon, **vous devez avoir au moins un Diablotin sur l'Estrade** (les Diablotins placés sur la Case Action sont considérés comme étant sur l'Estrade). Annoncez que votre vente s'effectue depuis l'Estrade, retirez votre Monstre du jeu, et **déplacez un Diablotin de l'Estrade à la Cage désormais vide.** Vous ne pouvez pas le remettre dans votre Terrier, car il ne sera pas considéré comme disponible avant la manche suivante. Vous marquez **un nombre de Points de Réputation équivalent à 3 fois votre Score de Satisfaction.** Vous gagnez aussi de l'or, comme expliqué plus bas.

GAGNER DE L'OR



Vous recevez **la valeur en or indiquée sur le Monstre**, dans une petite fenêtre sur la droite.

Cela ne dépend pas de votre Score de Satisfaction ni du lieu de vente, mais uniquement de la taille du Monstre. Notez que les Monstres de taille 3 et inférieure ne peuvent pas être vendus.

Remarque : les Monstres carnivores sont difficiles à faire grandir, c'est pourquoi leur prix de vente est plus élevé. La demande en Monstre omnivore étant faible, leur prix de vente est plus bas.



Si un Monstre a un **Jeton Mutation**, vous recevez **2 Jetons Or en moins.** C'est la loi. Vous ne pouvez pas vendre un mutant au prix fort.

Les diabletins ont du mal à comprendre le principe des réductions. Si le prix normal d'un Monstre est 2, vous recevez 0 Jeton Or en le vendant avec une mutation. Si le prix normal du Monstre est 1, vous devez donner 1 Jeton Or au Client pour qu'il l'accepte. Si vous ne pouvez pas payer, vous ne pouvez pas "vendre" le Monstre.

Remarque : aucun Monstre ne peut avoir 2 Jetons Mutation. De tels Monstres ont disparu dans une autre dimension en phase 3. La pénalité maximale est donc de 2 Jetons Or.

COMPLÉMENTS SUR LES CLIENTS

Une fois que chaque joueur a eu l'opportunité de vendre un Monstre au Client de la manche en cours, retirez du jeu la Tuile Client.

Deux Clients interviendront lors de la dernière manche, et chaque joueur pourra vendre un Monstre à chacun d'entre eux. Cependant, même lors de la dernière manche, **un seul Monstre peut être vendu depuis l'Estrade.** Si vous vendez deux Monstres, vous devez en vendre au moins un au Marché Noir.

Petit casse-tête :



La Demoiselle et la Maîtresse du Donjon veulent chacune vous acheter l'un de vos Monstres lors de la dernière manche du jeu. Vous avez 2 Diablotins sur l'Estrade. Quels Monstres devriez-vous leur vendre pour maximiser vos Points de Réputation ? Combien de Points et de Jetons Or gagnerez-vous ainsi ?

Cherchez par vous-même avant de regarder la solution. Si vous trouvez la bonne réponse, c'est probablement que vous anticipez parfaitement les goûts de vos Clients.

Solution : Snakitty a un Score de Satisfaction de 3 pour la Demoiselle (qui le trouve trop agressif) et de 2 pour la Maîtresse (qui n'a pas envie de le voir se soulager). Birdie a un Score de Satisfaction de 4 avec la Demoiselle et de 3 avec la Maîtresse (aucune des deux n'apprécie le Jeton Souffrance). En fonction de votre choix, vous pouvez donc obtenir un score de 3 et 3, ou de 4 et 2. Ces deux choix semblent identiques, mais ils ne le sont pas en réalité car vous ne pouvez vendre qu'un seul Monstre depuis l'Estrade (même avec vos 2 Diablotins). Le meilleur choix est de vendre Birdie à la Demoiselle depuis l'Estrade (12 Points de Réputation) et Snakitty à la Maîtresse au Marché Noir (4 Points de Réputation). Vous marquez ainsi un total de 16 Points. Combien d'or gagnerez-vous dans cette opération ? Votre recette est de 4 Jetons Or. Le prix de vente de chaque Monstre est de 3 Jetons Or, mais la mutation de Birdie réduit sa valeur à 1.

DÉFAUSSER LES CARTES BESOIN ASSIGNÉES

Même lors d'une manche sans Concours ou Client, c'est maintenant que vous devez défausser les Cartes Besoin assignées à vos Monstres. Les Cartes Besoin vont dans la pile de défausse de leur couleur. Les Cartes Potion retournent sur l'Hôpital.

EMPLOYER LES DIABLOTINS DISPONIBLES

Même après en avoir envoyé certains en ville, d'autres jouer avec les monstres ou éviter qu'ils ne s'échappent, il se peut qu'il vous reste des Diablotins disponibles dans votre Terrier. Qu'ils ne désespèrent pas, il y a du travail pour tous les diablotins : nettoyer les Cages ou gagner 1 Jeton Or.

Vous pouvez envoyer vos Diablotins nettoyer les Cages en les déplaçant au centre de votre Monstrierie. Chaque Diablotin retire 2 Jetons Bouse des Cages vides. Peu importe si ces Jetons proviennent ou non de la même Cage. Ce qui compte c'est que les Jetons proviennent de Cages vides. Il est trop tard pour

déplacer vos Monstres : une Cage avec un Monstre ne peut pas être nettoyée.

Après avoir nettoyé les Cages, recevez 1 Jeton Or par Diablotin encore disponible. Cet or est gagné en faisant de petits boulots en ville, comme planter des panneaux, peindre les Cases Action ou tondre l'herbe des enclos (tout sauf creuser pour trouver de l'or, c'est ce qui les a fait démissionner du donjon).

Vous voyez, ce n'est pas un problème de garder certains de vos Diablotins au Terrier lors de la phase 2. Ils sont bien utiles pour prendre soin des Monstres, et au pire, s'ils sont vraiment désœuvrés, ils vous rapportent 1 Jeton Or, ce qui vous permettra de former des groupes de Diablotins plus importants lors de la prochaine manche.

PHASE 6 - LE TEMPS PASSE

Dans cette phase, n'oubliez pas 3 choses :



- ✦ Vos Monstres grandissent.
- ✦ Vos réserves de nourriture perdent de leur fraîcheur.
- ✦ Vos Diablotins reviennent enfin au Terrier.

Ce ne sont que des étapes administratives. Vous n'avez aucune décision à prendre, et tout le monde peut jouer en même temps. Nous vous conseillons d'effectuer ces étapes dans l'ordre pour ne rien oublier.

LES MONSTRES GRANDISSENT



Dans la fenêtre à droite du

Monstre sont dessinées 1 ou 2 flèches, vous indiquant de révéler 1 ou 2 nouvelles barres colorées en faisant tourner la roue du Monstre. Un Monstre de taille 7 ne peut plus grandir.

Remarque : un Monstre de taille 2 ou 3 grandit de 2 tailles, un Monstre de taille 4 ou plus (qui peut être vendu) grandit d'1 taille. Souvenez-vous que lors de la phase de mise en place les Monstres de taille 2 restés dans l'Enclos en ville ne grandissent que d'une taille pour passer en taille 3. Cela ne devrait pas vous étonner. Vous vous doutez bien que les Bébés Monstres grandissent bien plus vite chouchoutés qu'ils sont au sein de votre Monstrierie.

Remarque : cette étape peut être sautée lors de la dernière manche. La taille finale de vos Monstres n'intervient pas lors du décompte final.

jetés à la poubelle, mais sont encore considérés comme comestibles par vos Monstres.

Remarque : la viande se gâte plus vite que les légumes. Lorsque vous récupérez un Jeton Viande, assurez-vous de l'utiliser lors de la manche en cours ou de la manche suivante. Ensuite il sera défaussé.

Remarque : vous devez effectuer cette étape même lors de la dernière manche, car vos réserves de nourriture sont prises en comptes lors du décompte final.

LA NOURRITURE PERD DE SA FRAÎCHEUR



La nourriture placée dans la pièce la plus à droite de chaque réserve n'est plus assez fraîche pour être mangée. Remettez les Jetons sur le Plateau Central.

Déplacez ensuite tous les Jetons Nourriture de votre Plateau Terrier d'une pièce vers la droite. Ces Jetons vont bientôt être

LES DIABLOTINS REVIENNENT AU TERRIER

Ça y est, la plupart de vos Diablotins reviennent maintenant au Terrier après leur dur labeur :

- ✦ Reprenez tous vos Diablotins de votre Plateau Monstrierie.
- ✦ Reprenez tous vos Diablotins du Plateau Central, à l'exception de ceux présents sur l'Estrade et les blessés à l'Hôpital.
- ✦ Si vous avez placé des Diablotins sur la Case Action de l'Estrade, déplacez-les vers la droite de l'Estrade.
- ✦ Déplacez votre Larbin sur la case 0 du Chapiteau des Concours.

NOUVELLE MANCHE

Pour commencer une nouvelle manche, déplacez le Marqueur Progression sur l'emplacement suivant du Plateau Progression, et déterminez qui est le nouveau premier joueur :



À la fin de la dernière manche, il est temps de procéder au décompte final.



À la fin de la plupart des manches, le Jeton Premier Joueur se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre.



Avant la dernière manche, le Jeton Premier Joueur doit être donné au joueur qui possède le moins de Points de Réputation. En cas d'égalité, faites-le passer sur la gauche jusqu'au premier joueur à avoir le moins de Points de Réputation.



Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, le Jeton Premier Joueur est passé sur la gauche à la fin de chaque manche. C'est une partie à 6 manches, et chaque joueur aura été premier à jouer le même nombre de fois.



FIN DE LA PARTIE

DÉCOMPTE FINAL

Deux Concours sont organisés lors du décompte final : l'un récompense votre sens des affaires, l'autre l'aspect général de votre Monstrierie.

Les 2 Concours sont traités séparément. Pour chacun, les joueurs calculent leur score, comparent les positions de leurs Larbins sur le Chapiteau, et reçoivent des Points de Réputation en fonction de leur place à chaque Concours. Personne ne peut bénéficier d'un bonus de +2 en faisant partie du jury.

Comme pour chaque Concours, les scores de 0 ou moins ne permettent pas de recevoir de Points de Réputation. Au contraire, et c'est une exception, si votre score est négatif vous perdez 1 Point de Réputation par point de score en dessous de 0.

CONCOURS DU MEILLEUR BUSINESS



Vous marquez 1 point à ce Concours pour chaque Jeton Nourriture et chaque Tuile Artéfact présent sur votre Plateau Terrier. Vous marquez 1 point pour chaque Carte Potion dans votre main. Vous marquez 1/2 point par Jeton Or en votre possession. N'arrondissez pas : pour un score de 3 1/2, placez

votre Larbin sur la ligne séparant les cases 3 et 4.

Vous perdez 2 points au Concours pour chaque Diablotin qui n'est pas revenu au Terrier. Cela inclus les Diablotins encore à l'Hôpital, ceux restés sur l'Estrade, ainsi que les Diablotins du Plateau Progression, vos pauvres cousins qui attendent toujours un coup de main de votre part pour obtenir un visa. Vous perdrez des points au Concours à moins d'avoir vos 10 Diablotins sur votre Plateau Terrier.

Remarque : si votre score est, par exemple, - 1/2, vous devez reculer votre Larbin d'une demi-case.

CONCOURS DE LA PLUS BELLE MONSTRIERIE



Vous marquez 2 points à ce Concours pour chaque Monstre encore présent dans votre Monstrierie. Vous marquez 1 point par Cage ou Amélioration en votre possession, y compris la Cage pré-imprimée si vous l'avez conservée. Vous perdez 1

point au Concours pour chaque Jeton placé sur votre Monstrierie : cela inclus les Jetons Mutation et Souffrance sur vos Monstres et les Jetons Bouse dans toutes vos Cages (occupées ou non).

LE VAINQUEUR

Après ces deux Concours, le joueur avec le plus de Points de Réputation remporte la partie. Parfait, bientôt, tout le monde voudra s'offrir un de vos monstres de compagnie ! En cas d'égalité, les deux joueurs partagent la victoire.



PHOTO DE FAMILLE

J'aimais bien faire cela lors de mes parties de test, c'est pourquoi je vous en parle.

Si votre table est assez grande, vous pouvez mettre en place une petite présentation de vos clients satisfaits. Chaque fois qu'une phase de vente est terminée, mettez de côté le client et ses nouveaux chouchous plutôt que de tout remettre dans la boîte. Si vous jouez bien, les monstres semblent vraiment coller à la personnalité de leurs nouveaux propriétaires.

(Et bien sûr, vous pouvez dédier un coin sombre de la table aux monstres qui n'ont pas eu le même succès).

RÈGLES AVANÇÉES

Pour rendre plus facile la découverte des règles de base, les points de règles suivants n'ont pas été traités. Nous pensons que ce sont des règles qui rendront la partie plus équitable, plus stratégique et plus intéressante, mais vous êtes parfaitement libres d'inclure ou non certaines d'entre elles lors de vos parties.

CARTES AVEC UN SYMBOLE DOUBLE



Vous avez peut-être remarqué qu'à chaque paquet de Cartes Besoin correspond un Besoin principal : le paquet vert contient principalement des Cartes Faim, les cartes rouges sont majoritairement des Cartes Colère, le paquet jaune est composé de nombreuses Cartes Amusement et le paquet violet de Cartes Magie. Ces cartes ont des symboles simples dans les 4 coins.

Les Cartes Besoins moins représentées dans un paquet possèdent elles un symbole simple dans les coins supérieurs, et un symbole double au bas de la carte. Les symboles doubles reprennent le symbole au centre de la carte et lui ajoute le symbole dominant de cette couleur de carte.

Dans cette variante, vous pouvez choisir de jouer une carte comportant un symbole double comme si vous aviez joué deux Cartes Besoin. Si vous jouez la carte avec le symbole simple vers le haut, la carte fonctionne de manière classique. Si vous jouez cette carte avec le symbole double vers le haut, le Monstre se voit assigner les deux Besoins. Il est plus difficile de satisfaire plus de Besoins, mais cela permet d'obtenir un meilleur score aux Concours ou de plaire davantage aux Clients



Le sens dans lequel vous posez votre carte est important. Lorsque vous assignez des Besoins en phase 3, la carte doit être correctement orientée pour montrer si vous choisissez d'assigner 1 ou 2 Besoins. Lorsque vous révélez les cartes en phase 4, assurez-vous de retourner les cartes dans le bon sens, de façon à bien faire apparaître les symboles que vous souhaitez utiliser.

Remarque : cette règle réduit le côté aléatoire de la partie. Si vous êtes préparé tout spécialement pour un Client qui aime les Monstres joueurs, vous pouvez être chagriné de ne pas mettre la main sur un Besoin malgré toutes les cartes jaunes que vous piochez. Cette règle fera que toutes les cartes jaunes pourront être utilisées pour assigner aux Monstres un Besoin. Vous aurez probablement à gérer des Besoins que vous n'aviez pas prévus, mais vous êtes au moins certain de piocher la Carte Besoin qui vous fera marquer un maximum de points.

Remarque : parfois les deux Besoins de la carte peuvent être avantageux. Si un Client raffole des créatures magiques

et agressives, alors une Carte Colère violette retournée le satisfera doublement.

MEILLEURES PRÉVISIONS

Après plusieurs parties, vous pouvez rendre le jeu plus stratégique en révélant deux Tuiles Concours et deux Tuiles Client au début de la partie.

(Variante extrême : vous pouvez aussi révéler toutes les informations dès le début, mais c'est bien moins amusant de planifier si longtemps à l'avance)

RÈGLE AVANÇÉE POUR L'ÉTAL À VIANDE

Comme vous le savez, les monstres de l'Enclos du haut sont envoyés dans des fermes si personne ne les achètent. Dans ce cas, la règle de base prévoit alors d'ajouter un Jeton Viande supplémentaire sur l'étal. Mais lorsqu'Iris est envoyée dans une ferme, vous pouvez à la place ajouter 1 Jeton Légume sur l'étal à viande. Pour Baby Golem, ajoutez 1 Jeton Or sur l'étal à viande. Dans le cas de Fantomet, n'ajoutez aucun Jeton. Comme dans les règles de base, il n'y a toujours aucune explication thématique à ce point de règle.

ORDRE DE JEU DE LA DERNIÈRE MANCHE

Lors de la dernière manche d'une partie à 4 joueurs, le premier joueur est déterminé comme indiqué page 16. Mais plutôt que de jouer dans le sens horaire, l'ordre de jeu peut aller du joueur avec le moins de Points de Réputation au joueur qui en a le plus. En cas d'égalité, le joueur le plus proche du nouveau premier joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) joue en premier. Vous pouvez déplacer légèrement les Pions Larbin des joueurs concernés afin de vous rappeler l'ordre du tour.

ANNEXE

NOMBRE DE COMPOSANTS DU JEU

Les composants du jeu sont censés être en quantité illimitée. Si vous épuisez la réserve d'un type de composant, trouvez un composant de substitution.

Il devrait y avoir suffisamment de Cartes Besoin de chaque couleur. Rappelez-vous que si une pioche est épuisée, il faut la reformer en mélangeant la défausse correspondante. Cependant, il est théoriquement possible que la pioche et la défausse soient épuisées. Si cela arrive, les joueurs

doivent piocher leurs cartes en suivant l'ordre du tour (en commençant par le premier joueur), et les joueurs qui n'ont plus de cartes à piocher utilisent alors des composants de substitution représentant le symbole dominant du paquet de carte concerné (Faim pour le paquet vert par exemple, etc).

CLIENTS



MAÎTRE DU DONJON

Recherche une bête particulièrement vicieuse et magique pour redorer son image (récemment, une rumeur est apparue disant qu'il aimait jardiner et faire des sudokus).



MAMIE DU DONJON

Veut seulement une petite chose dont elle pourra prendre soin. Ne lui donnez pas une créature magique dernier-cri, elle n'y comprend rien.



MAÎTRESSE DU DONJON

Sait ce qui est « in ». S'amuser, c'est in. La colère, c'est in. La magie, c'est in. Les bouses ? Complètement out.



DEMOISELLE DU DONJON

Aimerait trouver une petite bête aussi douce et joueuse qu'elle. Une fille bien !



SORCIER

Cherche un familier. Mais de préférence, un qui soit métaphysiquement stable.



CRAD'ORC

Cherche un monstre de compagnie qui partage ses passions.



TROLL PAYSAN

Pourrait faire de sacrées récoltes avec un peu de magie et une grande variété de fertilisant. Il n'a pas besoin d'entacher sa réputation, alors vos montres maltraités, vous pouvez les gardez.



SEIGNEUR LICHE

Raffole des maladies. Mais manger ? C'est malsain.

CONCOURS



ARÈNE

Dans une salle souterraine tenue secrète, un public survolté va être témoin de la plus ancienne et primitive des compétitions. Les créatures entrent dans l'arène en se défiant méchamment du regard. Une seule issue possible à cette confrontation : le verdict des juges annonçant la créature à l'allure la plus terrifiante.

Choisissez l'un de vos Monstres. Marquez 2 points pour chaque Carte Colère qui lui est assignée. Déduisez 1 point pour chaque Carte Maladie assignée.



FREESTYLE

Quel est le talent de votre monstre ? Est-il gros mangeur ? Rayonnant de magie ? Incroyablement agressif ? Ou juste terriblement incontinent ?

Choisissez l'un de vos Monstres et un Besoin. Marquez 2 points pour chaque Besoin de ce type assigné à ce Monstre. Déduisez 2 points pour chaque Jeton Souffrance placé sur ce Monstre.



DÉFILÉ DES ENVIES

Tant d'envies. Si peu de temps.

Choisissez l'un de vos Monstres. Marquez 2 points pour chaque type de Besoin que vous lui avez assigné (une Potion compte pour son propre type). Déduisez 2 points pour chaque Jeton Souffrance placé sur ce Monstre.



AUX AFFAMÉS !

Parfois, une simple lettre fait toute la différence... Demandez à vos diabolins ce qui s'est passé quand ils ont envoyé des invitations pour le « Tournoi du plus gros mangeurs de diabolins » au lieu du « Tournoi du plus gros mangeur des diabolins ». Depuis, le tournoi est réservé aux monstres, c'est plus sûr.

Choisissez l'un de vos Monstres. Marquez 2 points pour chaque Carte Faim que vous lui avez assignée (oui, c'est un concours d'appétit, mais votre Monstre obtiendra le même score qu'il ait ou non vraiment mangé lors de cette manche). Déduisez 1 point pour chaque Carte Maladie assignée à ce Monstre.



CONCOURS DE BEAUTÉ

Pas facile pour un diabolin d'être juré d'un tel défilé. Certains préfèrent les crocs, d'autres les cornes, d'autres sont persuadés qu'il n'y a rien n'est plus beau que des tentacules. Vous ne pouvez pas faire grand-chose pour préparer votre Monstre à ce Concours. Gardez le propre et heureux... et tentez de glisser l'un de vos diabolins dans le jury.

Choisissez l'un de vos Monstres. Marquez 1 point pour chaque couleur différente de Carte Besoin que vous lui avez assignée (une Carte Potion a sa propre couleur). Déduisez 1 point pour chaque Jeton Souffrance ou Mutation placé sur ce Monstre. Déduisez 1 point pour chaque Jeton Bouse présent dans sa Cage.



PRIX DU MEILLEUR ÉLEVEUR

Se lancer dans un élevage garanti sans MGM (Monstre Génétiquement Modifié) est particulièrement difficile, surtout quand vos Monstres sont naturellement magiques.

Marquez 2 points pour chacun de vos Monstres. Déduisez 1 point pour chaque Jeton Mutation placé sur vos Monstres.



JOURNÉE DES ENFANTS

Ouvrez grandes les portes de votre monstrierie pour que les enfants viennent voir tous vos joyeux monstres ! Mais avant, tout doit être nickel. Bien sûr, les enfants adoreraient découvrir un

monstre mutant dans une cage pleine de bouses, mais comme ce sont leurs parents les juges du concours...

Marquez 2 points pour chaque Besoin Amusement assigné à vos Monstres. Déduisez 2 points pour chaque Jeton Mutation placé sur vos Monstres. Déduisez 1 point pour chaque Jeton Bouse présent dans vos Cages (occupées ou non).



SPECTACLE DE MAGIE

Regardez-moi sortir de ce chapeau un magnifique lapinou : Aaaaah ! Horreur ! C'est Pinpin !

Marquez 1 point pour chaque Besoin Magie assigné à vos Monstres. Et c'est tout. Rien de plus simple que la magie.

LES MONSTRES DE COMPAGNIE



LILI

Lili est une licorne. Enfin, c'est ce qu'il dit. Il est gentil, joueur, un peu magique et il possède une corne. Il ne ressemble pas exactement aux licornes des posters des petites filles, et alors ?



DRAGO

Drago vous fera changer d'avis sur les dragons. Comme vous le diront ses amis, il est sociable, ouvert et très attachant. Son penchant pour les cookies en forme de princesse ? Rien de bien méchant.



SNAKITTY

Qu'est-ce qu'un serpent et un chat ont en commun ? Ils adorent tous les deux se réchauffer au soleil. Pour Snakitty, c'est même devenu une passion.



BÉBÉ GOLEM

Il aurait été plus simple de construire directement un golem adulte, mais les diabolins n'aiment pas les exceptions à la règle. Ils prennent soin de tous les autres types de monstres, alors pourquoi pas les golems ? Il suffit juste de passer dans leur cage de temps en temps, avec une trousse à outils.



BUBULLE

Bubulle aime passer du temps dans son bocal. Il ne le quitte que pour satisfaire un besoin naturel. Ou lorsque vous tapotez son bocal : Bubulle déteste vraiment ça ! Et vous seriez surpris de voir à quelle vitesse il peut vous poursuivre sur l'herbe.



SPIDOU

Oui, elle a 8 pattes, mais ne tirez pas de conclusion trop hâtive sur la race de cette créature sensible. Si vous criez « Aaahh ! Une araignée ! », la pauvre Spidou, effrayée, vous sautera sûrement dans les bras en demandant : « Où ça ? ».



TROLLIE

Trollie n'est pas végétarien par nature. Il est végétarien par choix. Il est très joueur, et pas le moins du monde agressif... c'est juste que parfois il n'est pas conscient de sa propre force.



IRIS

Ce n'est pas une plante très exigeante. Donnez-lui un peu d'eau une fois par semaine, emmenez-la jouer les autres jours. Et regardez la magie s'accomplir.



BIRDIE

Lorsque Mère Magie a créé Birdie, elle lui a donné la capacité de voler. Et comme tous les animaux qui volent ont des ailes, elle lui en a donné une paire. C'est pour cela que, lorsque Birdie lévite au-dessus d'une fleur pour sucer son essence magique, parfois, il bat des ailes, pour faire comme les autres, même s'il n'en a pas besoin.



CTHULIE

Une fois, les diabolins ont tenté d'invoquer le "Grand Ancien Cauchemar de l'Horreur Ineffable". Mais juste une fois. Lorsque Cthulie est apparue, elle a bondi partout, léchouillé leurs visages et s'est soulagée dans un coin du pentacle. Les diabolins ont alors réalisé que l'horreur ineffable, ce n'était pas leur truc.



CROQUINO

Croquinou peut rester assis pendant des heures dans un coin de sa cage en pleurnichant, remuant la queue et regardant les passants d'un air attendrissant. Il sait que tôt ou tard quelqu'un avancera la main entre les barreaux pour le caresser.



TAUROSAURE

Taurosaure est un bovin très calme et bucolique. Il suffit de ne jamais lui montrer quelque chose de rouge. Ou de bleu. Ou de jaune. En fait pour ne pas prendre de risque, mieux vaut éviter de lui montrer quelque chose de coloré. Taurosaure n'aime pas qu'on lui rappelle qu'il est daltonien.



FANTOMET

L'éducation de Fantomet n'est pas chose aisée. Mais une fois que vous lui avez appris que traverser les barreaux de sa cage c'est « non, non, non », le plus dur est fait. Il ne vous reste plus qu'à réussir à le maintenir dans notre dimension.



TENIO

Il n'a pas fallu bien longtemps à Tenio pour tomber amoureux de nos grandes et vertes prairies. Il aime ses légumes très épicés, soit. Son credo c'est "Quelques épices et ça passe tout seul".



LÉFFARD

Il fous faudrait passer plus de temps avec quelque chose de délicieux coincé dans votre bouffe pour comprendre pourquoi Léffard a toujours l'air heureux.



DINGUIN

Dinguin se doit de manger tout ce qui passe à sa portée, car attraper du poisson à proximité du pôle sud magique est vraiment difficile. La moitié des poissons est invisible, l'autre moitié se défend en lançant des boules de feu, et la troisième moitié, ce sont les tentacules de monstres multidimensionnels. Même les maths fonctionnent bizarrement là-bas.



FÉEROCE

Être de feu et de magie pure, cette remuante petite bête n'est pas facile à élever, mais comme tout le monde aime les fées... Hein ? Oui, bien sûr que c'est une fée. Tout le monde aime les fées !



PINPIN

Ses ancêtres ont peut-être mangé trop de trèfles à quatre feuilles. Adulte, Pinpin est assez fort pour renverser Taurosaure et suffisamment rapide pour attraper Birdie en plein vol.

GRAND RECUEIL DES RARES ET PUISSANTS ARTEFACTS

GRIMOIRES

Achetez l'un des tomes de cette merveilleuse collection et vous serez enchanté de voir leurs effets sur les compétences de vos employés. Au détour de chaque page, vos diabolins engrangeront savoir et astuce pour faire face à toute situation de crise. Si seulement ils savaient lire.



LES FÉES BARBARES



LES MONSTRES QUE J'AI COMBATTUS



CUISINER EN S'AMUSANT



LA MAGIE. C'EST MAGIQUE

Les Grimoires vous permettent de garder plus de cartes en main. Chaque Grimoire est bicolore. Lorsque vous récupérez un Grimoire, **vous devez choisir l'une des deux couleurs**. Piochez une carte de cette couleur. À partir de maintenant, vous aurez toujours en main **1 carte supplémentaire de cette couleur**. Déposez le Grimoire dans la Cave de votre Terrier, la couleur choisie vers le haut. Choisissez judicieusement, vous ne pourrez pas revenir sur votre décision.

BOULE DE CRISTAL



Ce globe permet à vos diabolins d'apercevoir l'avenir. Pas sûr qu'ils comprennent ce qu'ils y verront, mais ils apprécieront au moins les jolies couleurs de la boule.

Avant de piocher de nouvelles cartes en phase 3, vous pouvez **défausser jusqu'à 3 cartes et piocher dans le paquet correspondant une carte de remplacement pour chacune d'elle**.

LONGUE PELLE



Celui qui a eu l'idée d'allonger le manche de cette pelle est un génie. **Lors de la phase 4, un Diablotin disponible peut retirer jusqu'à 2 Jetons Bouse, et cela même dans des Cages occupées**. Mieux, vous pouvez utiliser cette capacité à tout moment de la phase 4. En particulier, vous pouvez l'utiliser après vous être occupés des Besoins Naturels de vos Monstres et avant de devoir gérer les cartes Maladie. Vous pouvez utiliser le

Diablotin équipé de la Pelle pour retirer 1 seul Jeton Bouse, 2 Jetons Bouse en même temps, ou 1 Jeton Bouse à deux moments différents pendant la phase 4.

Placez le Diablotin disponible au centre de votre Monstrierie pour signifier qu'il a été désigné pour nettoyer les Cages. Lorsque vous enlevez un Jeton Bouse, placez-le sur la Tuile Artefact pour vous rappeler de ne pas dépasser sa capacité maximale (2 Jetons par manche). La Pelle peut être utilisée lors de chaque manche. Enlevez les Jetons Bouse de l'Artefact lorsque les Diabolins reviennent au Terrier.

ARMURE DES DIABLOTINS



L'Armure a été forgée dans un matériau anti-magie. C'est solide. C'est confortable. Et vous ressemblez à un robot super-cool. Pour l'achat d'une armure, une seconde vous est offerte !

Chaque manche, jusqu'à 2 de vos Diabolins peuvent être protégés en revêtant une Armure. Ils ne seront pas envoyés à l'Hôpital en empêchant un Monstre de s'échapper. Une Armure peut aussi éviter la mutation d'un monstre en absorbant un excès de magie. Vous pouvez utiliser l'Armure des Diabolins lorsque vous occupez des Besoins de vos Monstres en phase 4. Prenez un Diablotin disponible et placez-le sur le **chiffre rouge ou sur le chiffre violet** d'une de vos Cages. **Le Diablotin alloue alors à ce chiffre un bonus de +1**. Vous pouvez faire cela avec **2 Diabolins par manche**. Ils peuvent être posés sur une même Cage ou sur deux différentes. L'Armure évite aux Diabolins d'être envoyés à l'Hôpital.

EMPLOYÉ DU MOIS



Quand les diabolins ont entendu parler de ce concept, ils ont adoré... même s'ils l'ont adapté à leur sauce. Chaque mois, le diablotin qui reçoit ce trophée doit travailler deux fois plus.

Grâce à cet Artefact, **l'un de vos Diabolins compte pour deux lorsqu'il doit nettoyer les Cages, divertir les Monstres ou les empêcher de s'échapper**. Il suffit d'annoncer qui est votre Employé du Mois, et le travail qui lui est confié.

Cet Artefact peut être combiné avec d'autres. L'Employé du Mois équipé d'une Longue Pelle peut retirer jusqu'à 4 Jetons

Bouse en phase 4. L'Employé du Mois vêtu d'une Armure peut apporter un bonus de +2 à l'un des caractéristiques d'une Cage. L'Employé du Mois peut nettoyer jusqu'à 4 Jetons Bouse en phase 5, mais **ne peut pas rapporter deux Jetons Or**. Malheureusement, le fait qu'il travaille comme deux ne signifie pas qu'il est payé double.

FOUET DE SOUMISSION



Ce fouet est doté d'un surprenant pouvoir magique : lorsque vous le portez, les juges du Concours se montrent réticents à vous déplaire.

Avec ce Fouet, vous obtenez un **bonus de + 1/2 à**

tous les Concours de la partie. Lorsque vous calculez votre score aux Concours, déplacez votre Larbin d'une demi-case supplémentaire. Le Fouet résout les égalités, et peut aussi vous permettre de participer à un Concours (en augmentant votre score de 0 à 1/2).

Le Fouet n'a **pas d'effet lors des 2 Concours de fin de partie**. Il rapporte 1 point au Concours du Meilleur Business, comme tous les autres Artefacts, mais pas de bonus de + 1/2.

COFFRE DE GLACE



Personne ne sait de quand date cet artefact, mais il ne doit pas être si vieux... le trilobite congelé que vous avez trouvé à l'intérieur était tellement savoureux.

Lorsque vous récupérez cet Artefact, **prenez 1**

Jeton Nourriture de n'importe quelle couleur de la réserve générale et placez-le sur la tuile. Ce Jeton **peut être utilisé comme un Jeton Nourriture de n'importe quel type**, peu importe sa couleur (c'est un morceau congelé de... quelque chose). Ce Jeton Nourriture reste toujours frais.

Si votre Coffre est vide, **vous pouvez le remplir à nouveau**. Plutôt que de déplacer ou défausser un Jeton Nourriture lors de la phase 6, vous pouvez le placer dedans. Le Jeton devient un Jeton Nourriture de n'importe quel type. Pour vous rappeler cette possibilité, il y a un emplacement prévu pour votre Coffre juste à côté de vos réserves de nourriture.

UN JEU DE VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATIONS : DAVID COCHARD

DESIGN GRAPHIQUE : FILIP MURMAK

TRADUCTION FRANÇAISE :

JEAN-BAPTISTE RAMOND & JULIEN DUBOTS

TESTEUR EN CHEF : PETR MURMAK

TESTEURS : Kreten, Vitek, Filip, dilli, Marcela, Peťa, Lucka, Rumun, Monča, Yuyka, Bianco, Jéňa, Nino, Aleš, Zuzka, Vláda, Vodka, Falco, Zeus, Miloš, Petr, David, Hanka, Michal, Tomáš, Juraj, Majo, Fanda, Glee, Paul, Phill, Pepoň, Indi, Jirka Bauma et beaucoup d'autres.

REMERCIEMENTS : Brno Boardgame Club et tous les organisateurs des rencontres où le jeu a pu être testé : Pionek, IDEA 2011, Gathering of Friends, GameCon, Festival Fantazie, Beskydy Winter Playing, Games Weekend, Donovaly, Tathry et Czechgaming.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX À : David Cochard pour tous ces mignons petits monstres et diabolins, Paul Grogan pour son enthousiasme et la communication autour du jeu, Marcel Chvátilová pour son soutien et ses solutions pratiques, nos enfants pour l'inspiration, Jason Hold pour sa traduction créative, Filip Murmak pour la superbe mise en page de ce livret de règles, Petr Murmak pour les innombrables démonstrations... et plus généralement toutes les personnes impliquées dans le développement de ce jeu. Ce fut vraiment un plaisir.

© 2011 Czech Games Edition

© 2011 IELLO pour la version française

IELLO - 309 BD des Technologies. 54710 Ludres. www.iello.info

CGE
Czech Games Edition

