

# MONSTER BUSTERS

## Contenu

PV pour avoir tué le monstre



Force du monstre en fonction du nombre de joueurs

Cartes monstre x 10



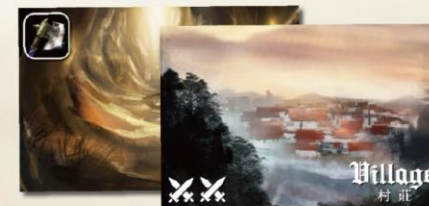
Plateau de jeu x 1



Cartes action x 16  
(2 par joueur : Combattre / Battre en retraite)



Cartes objet x 49



Cartes lieux x 15



Marqueurs de joueur x 32  
(4 par joueur)



Jetons faiblesse x 4

## L'histoire

Joueurs : 4-8  
Durée : 30 min  
âge conseillé : 6 ans et plus

Des monstres féroces prennent d'assaut le royaume. L'appel au courage rassemble une équipe d'aventuriers sans peur, et vous êtes l'un d'entre eux ! Cependant, certains des monstres semblent être... trop féroces pour être traités normalement (sans vous tuer !). Faut-il se battre à tout prix ? Ou devriez-vous vous retirer stratégiquement pour survivre un peu plus longtemps ?

Dans Monster Busters, vos amis aventuriers et vous essayez de vaincre les monstres en équipe. À chaque manche, chaque joueur doit jouer une carte de sa main pour combattre ou battre en retraite (ou utiliser un objet dangereux). Si votre force collective est suffisamment élevée, vous pouvez vaincre le monstre et récupérer des objets de valeur et des points de victoire (PV). Mais, si le combat est perdu, vous serez enterré avec juste un peu de compassion (PV).

Le dilemme de l'aventurier est donc le suivant : dois-je me battre courageusement pour la gloire au risque de mourir, ou me cacher au bon moment pour vivre plus longtemps afin de profiter du triomphe encore plus agréable (plus de PV !) à la fin de la partie ?

# Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments correspondants (2 cartes action et 4 marqueurs de joueur). Placez un marqueur sur la case 0 de la piste de décompte des points.
2. Mélangez les cartes lieux pour former un paquet de lieux face cachée.
3. Mélangez les cartes objet et distribuez deux cartes à chaque joueur. Les cartes restantes forment un paquet d'objets face cachée.
4. Mettez les jetons faiblesse de côté. Vous êtes prêt à jouer !



3

# Principes du jeu

La partie se déroule sur quelques manches jusqu'à ce que tous les monstres soient vaincus ou qu'un joueur ait perdu tous ses marqueurs de joueur. À chaque manche, tous les joueurs joueront ensemble les 6 phases.

## 1. Phase des monstres

S'il n'y a pas de monstre sur la table, piochez une carte monstre et placez-la face visible sur la table. Si le monstre est toujours présent, il ne se passe rien.

## 2. Phase de lieu

Révélez une carte lieu et empilez-la sur les lieux précédents (s'il y en a).

## 3. Phase du joueur

Chaque joueur choisit une carte de sa main (carte action ou objet) et la place face cachée devant lui. Selon la carte qu'il joue, il peut contribuer au combat ou battre en retraite. (voir ci-dessous)

\*Les joueurs sont encouragés à discuter de la carte qu'ils veulent jouer, mais toute discussion doit être publique pour tous les joueurs. Vous pouvez faire des promesses, mais aucune promesse n'est contraignante lorsque vous combattez un monstre...



#### 4. Phase d'action

Tous les joueurs révèlent la carte qu'ils ont jouée et résolvent le combat contre le monstre.

Chaque joueur qui ne bat pas en retraite apportera 1 de force dans le combat.



Combattre - Quel brave héros ! Vous contribuez de 1 de force au combat !



Battre en retraite - Lâche ! Vous ne gagnerez pas de gloire (PV) s'ils gagnent le combat, mais vous ne serez pas mort s'ils



Chaque mercenaire (X) indiqué sur la carte lieu apporte 1 de force.



Certains objets apportent une force supplémentaire, et certains lieux/objets améliorent encore les effets des objets.

*Si la carte ne mentionne pas « Battre en retraite », alors vous combattez.*

Faites le total des valeurs d'attaque pour voir si vous avez vaincu les monstres :

a. Si la force des joueurs est égale ou supérieure à la force du monstre, celui-ci est vaincu !

- Tous les joueurs engagés dans le combat sont récompensés par une carte objet (piochée dans le paquet des objets), et marquent les PV indiqués sur la carte monstre. Notez vos PV sur la piste de décompte des points.
- Remarque : tous les joueurs engagés dans le combat obtiennent la totalité des PV. Aucune division des points n'est nécessaire.
- Les joueurs qui ont battu en retraite ne reçoivent RIEN. Lâche !
- Défaussez la carte monstre.

b. Si la force des joueurs est inférieure à celle du monstre, vous perdez le combat !

- Tous les joueurs qui sont engagés dans le combat perdent un de leurs marqueurs de joueur et le placent dans le cimetière (voir : Cimetière), puis piochent deux cartes objet en guise de compensation.
- Les joueurs qui ont battu en retraite n'obtiennent RIEN, mais ils ne perdent pas leurs marqueurs !



*Les joueurs : 3 (Rouge, Vert, Bleu) + 1 (Lance) + 2 (Mercenaires) = 6*

*Monstre : 5 (4 joueurs)*

*Résultat : Les joueurs ont gagné le combat !*

#### 5. Phase d'affaiblissement des monstres

Si le monstre n'est pas vaincu, placez un jeton faiblesse sur lui. Pour chaque jeton faiblesse sur la carte monstre, sa Force est réduite de 1. \*Quelle que soit la manière dont les joueurs ont perdu le combat, un jeton faiblesse sera placé sur le monstre à chaque manche.



#### 6. Phase de nettoyage

Toutes les cartes action sont reprises par leur propriétaire, et toutes les cartes objet jouées sont défaussées. Si une des conditions de fin de partie n'est pas remplie, jouez à nouveau une nouvelle manche de la phase des monstres.

# Cimetière

Lorsque le combat que vous avez mené est perdu, vous devez placer un de vos marqueurs de joueur dans le cimetière.

- Comptez combien de marqueurs de joueur se trouve déjà dans le cimetière.
- S'il n'y a pas de marqueur dans le cimetière, votre marqueur sera placé sur le cercueil marqué d'un « 0 ». S'il y a déjà 3 marqueurs, le vôtre sera placé sur le « 3 ». À chaque manche, les marqueurs de tous les joueurs perdants seront placés sur la même case de cercueil.
- À la fin de la partie, votre marqueur rapporte un nombre de PV égal au nombre indiqué sur son cercueil. Ainsi, plus votre marqueur restera en vie longtemps, plus vous marquerez de PV.



1. Vert a d'abord perdu un marqueur.
2. Rouge a été le deuxième à perdre un marqueur.
3. Jaune et Bleu ont perdu leur marqueur au cours de la même manche.
4. Blanc a perdu un marqueur plus tard, et l'a placé dans la case 4.

# Lieux

Les cartes lieu ont des effets différents. Faites attention à la façon dont elles interagissent avec vos cartes objets.



Champ : chaque lance devient +2 de force




Grotte : chaque hache devient +2 de force



Vallée : chaque arbalète devient +2 de force



Village : 2 



Temple : gagnez deux fois les PV si vous gagnez le combat



Mercenaire : chaque mercenaire de la carte lieu possède 1 de force

# Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'une des conditions suivantes est remplie :

- Au moins un joueur a perdu ses 3 marqueurs de joueur.
- Tous les monstres ont été vaincus.

Lorsque l'une ou l'autre de ces conditions est remplie, terminez la manche en cours. Ensuite, tous les joueurs qui ont encore leurs marqueurs les placent dans le Cimetière comme s'ils avaient perdu un combat. (En fait, ils ont survécu et se sont retirés et des décennies plus tard, ils ont été enterrés avec honneur...)



1. Vert et Jaune ont perdu tous leurs 3 marqueurs de joueurs.
2. Bleu et Rouge ont placé leurs marqueurs survivants sur la case 9.

Rouge :  $1+9+9 = 19$   
 Jaune :  $3+4+7 = 14$   
 Vert :  $1+4+7 = 12$   
 Bleu :  $0+4+9 = 13$

Tous les joueurs ajoutent le total de PV de leurs 3 marqueurs dans le cimetière et l'inscrivent sur la piste de décompte. Le joueur avec le nombre de points le plus élevé l'emporte !

En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

# Credits

Game Design: Zong-Ger (bobyang791@gmail.com)  
 Publisher: Good Game Studio (bobyang791@gmail.com)  
 Artist: shine Lai (x3e3o3@gmail.com)  
 Translator: s. Athimon (sathimon@gmail.com)  
 Distributed by: Taiwan Boardgame Design

