



# BIG MONSTER





# BIG MONSTER



## L'UNIVERS DE BIG MONSTER

💡 Dimitri Perrier   ✍️ Ivan Nikulin



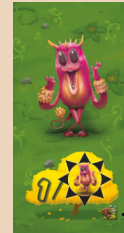
**Big Monster** vous projette à la découverte d'une planète inconnue haute en couleur, sur laquelle vous allez découvrir **des monstres étranges, des cristaux rares** mais aussi **remplir des missions** pour lesquelles vous êtes en **compétition avec les autres explorateurs**.

### MATERIEL

- 1 plateau de jeu circulaire recto verso
- 126 tuiles Monstre (dont 40 tuiles 5+ et 6 tuiles )
- 24 tuiles Mutation
- 17 tuiles Explorateur/Vaisseau (dont 5 tuiles )
- 38 médailles et 1 pion 1<sup>er</sup> joueur
- 4 aides de jeu
- un bloc de feuilles pour le décompte final des scores



Tuiles 5+ à ajouter pour vos parties à 5 ou 6 joueurs



Tuiles Bonus/Stretch Goal (cf p.16)  
Mettez les de côté pour vos 1<sup>ères</sup> parties



## OBJECTIFS et MÉCANIQUE DU JEU

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

### En quoi consiste ce draft original ?

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

## TROIS MODES DE JEU

- **À 4 ou 6 joueurs**, Big Monster peut se jouer par équipe de deux. Dans chaque équipe, le plus petit score des 2 partenaires sera retenu comme score final de l'équipe.
- **De 3\* à 6 joueurs**, une partie de Big Monster peut aussi se disputer en mode individuel, dans lequel tous les joueurs sont en concurrence les uns contre les autres. Le vainqueur sera l'explorateur qui cumulera le plus de points d'exploration à l'issue de la partie.
- **À 2 joueurs**, Big Monster se joue avec des règles spécifiques que vous retrouverez en fin de livret p. 12/13.



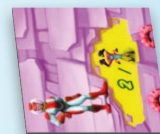
Premiers pas avec le jeu et contenus exclusifs sur [www.bigmonster.fr](http://www.bigmonster.fr)

# MISE EN PLACE DU JEU - EXEMPLE POUR 4 JOUEURS

La mise en place (**hors médailles**) est identique que l'on choisisse de jouer en mode équipe ou en mode individuel.



Paquets de 10 tuiles préparés pour la seconde manche.

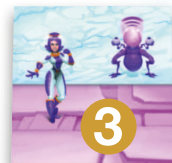


**2**  
Recto



Tuiles Mutation

Verso



Tuile Explorateur

**1**

Placez le plateau au centre de la zone de jeu et positionnez-le sur la face équipe  (recto) ou individuelle  (verso) suivant le mode de jeu choisi. Pour **LA MISE EN PLACE MÉDAILLES**, voir p.4 et p.5.


**2**


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


**3**

Chaque joueur reçoit 2 tuiles explorateur. Il en choisit une qu'il place face visible devant lui, tous les joueurs le font simultanément. La tuile explorateur définit sa compétence pour la partie et symbolise sa zone d'arrivée sur la planète. L'autre est placée sur sa face vaisseau à proximité du plateau central.

**4**

Mélangez, faces cachées, les tuiles correspondant au nombre de joueurs (les tuiles notées  au verso ne sont rajoutées que dans les parties à 5 et 6 joueurs). Formez des paquets de 10 tuiles, placez-en un sur chaque tuile vaisseau. Les paquets restants sont mis sur le côté pour la seconde manche.

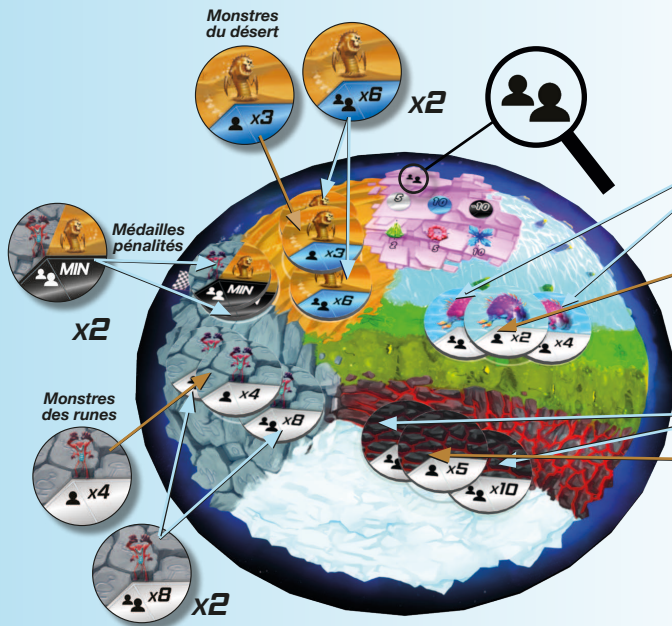
**Attention**, avant votre première partie, assurez-vous de retirer du jeu les 6 tuiles Monstres et les 5 tuiles Explorateur marquées du symbole escargot  (cf p.16).

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

# MISE EN PLACE MÉDAILLES - MODE ÉQUIPE (4 ou 6 joueurs)

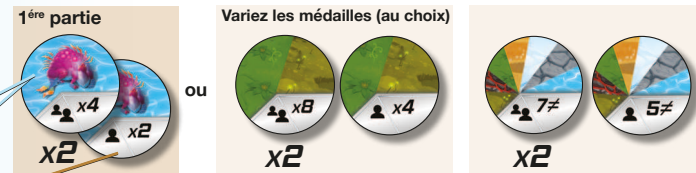
Pour chaque type de médaille, réalisez une petite pyramide en plaçant à la base les deux médailles d'équipe  et au sommet la médaille individuelle .

## 1. Placez les médailles permanentes

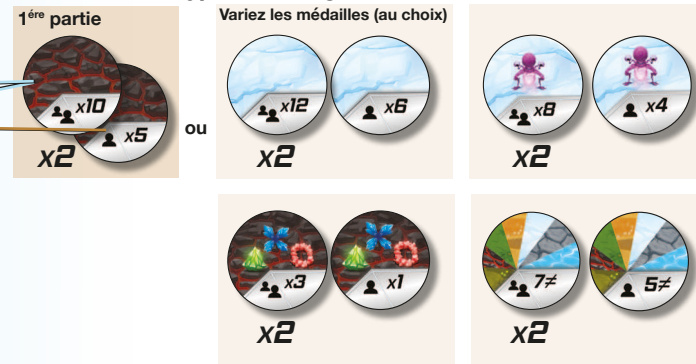


## 2. Choisissez 2 types de médailles.













### • Médailles de type eau, prairie ou marais.



### • Médailles de type lave ou glace.



## LES MÉDAILLES

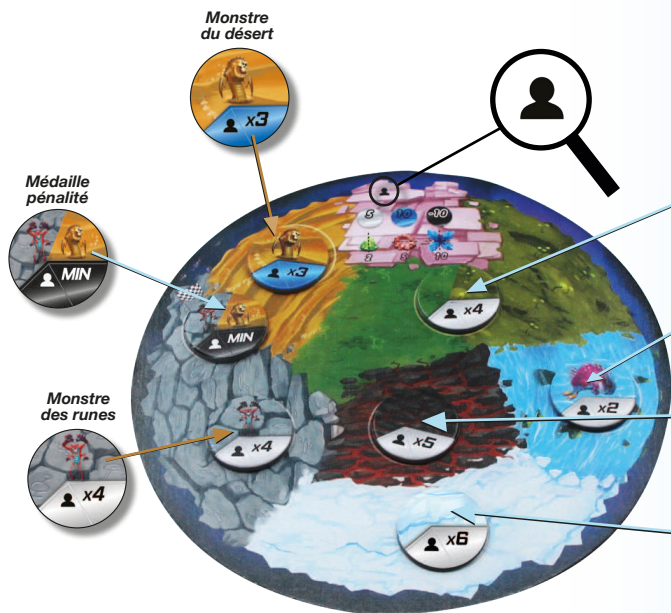
	Médailles Permanentes			Médailles Aléatoires		
<b>Individuel</b> 	 3 Monstres du Désert 10 POINTS	 4 Monstres des Runes 5 POINTS	 MINIMUM Monstres Désert/Runes Attribuée à la fin de la partie -10 POINTS	 2 Big Monster complets 5 POINTS	 4 tuiles Marais et/ou Prairie 5 POINTS	
<b>Équipe</b> 	 6 Monstres du Désert 10 POINTS	 8 Monstres des Runes 5 POINTS	 MINIMUM Monstres Désert/Runes Attribuées à la fin de la partie -10 POINTS	 4 Big Monster complets 5 POINTS	 8 tuiles Marais et/ou Prairie 5 POINTS	

# MISE EN PLACE MÉDAILLES - MODE INDIVIDUEL (3 à 6 joueurs)

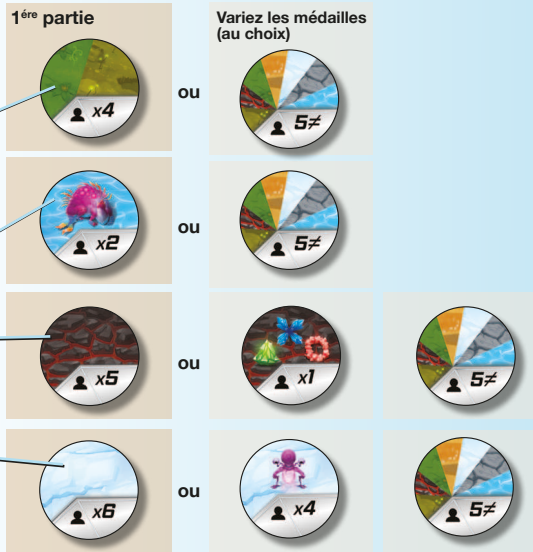
Choisissez 7 types de médailles individuelles .

## 1. Placez les médailles permanentes

## 2. Choisissez 4 types de médailles.



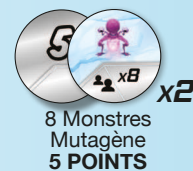
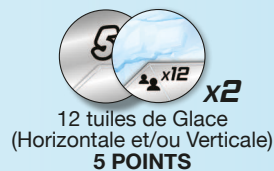
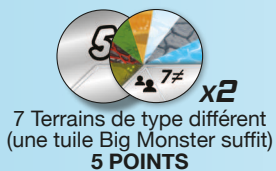
• Médailles de type prairie ou marais, eau, lave et glace.



### Médailles Aléatoires



Individuel 



Équipe 

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

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

## TOUR DE JEU :

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



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



**3. Ajoutez** la tuile choisie dans votre zone de jeu, et vérifiez l'attribution des médailles



- Au signal d'un joueur, chacun s'empare simultanément du paquet de tuiles présent sur son vaisseau et en prend connaissance.
- Après avoir **choisi 1 tuile**, qu'il place **face cachée devant lui**, un joueur doit immédiatement poser le paquet de tuiles **restantes** sur le vaisseau d'un autre joueur (partenaire ou adversaire) à condition que cet emplacement soit toujours libre. **Il est interdit de poser le paquet de tuiles sur son propre vaisseau** sauf si l'on est le dernier joueur à choisir sa tuile et qu'il s'agit alors du seul emplacement encore libre. (Exception : la compétence de l'exploratrice à combinaison noire)
- **Quand chaque joueur a attribué le reste de son paquet** en le déposant sur une tuile vaisseau, **tout le monde retourne en même temps la tuile qu'il a choisie et la positionne dans son aire de jeu**, en respectant les règles de pose.

## RÈGLES DE POSE

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



✗ **Non Autorisé**


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



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


# ATTRIBUTION DES MÉDAILLES - ÉQUIPE ET INDIVIDUELLE

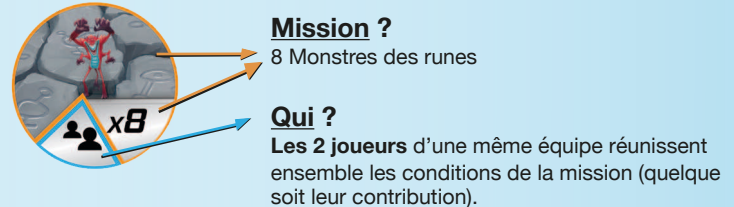
C'est ensuite le moment de vérifier si un ou plusieurs joueurs ont validé les conditions d'attribution d'une ou plusieurs médailles. Les médailles récompensent une mission, elles fonctionnent toutes de la même façon.

 **Un joueur** doit remplir seul la condition. Seules les tuiles placées devant lui sont prises en compte.



Dès que la mission est réalisée, **le joueur gagne immédiatement la médaille.**

 **Une équipe** doit remplir la condition. Les tuiles monstre posées par les deux partenaires sont prises en compte.




Chaque joueur de la même équipe gagne **immédiatement une médaille CHACUN.**

Toutes les médailles rapportent 5 points de victoire sauf la médaille Monstre du désert qui rapporte 10 points de victoire, et la médaille pénalité qui fait perdre 10 points.

**Si plusieurs joueurs ou équipes valident la même condition au cours d'un même tour, ils gagnent tous une médaille** (utiliser les médailles restées dans la boîte de même valeur que la médaille gagnée).



*Au tour 6, Sophie pose une tuile Monstre des Runes. Elle a posé 4 monstres des runes, la condition de la médaille est remplie. Elle remporte immédiatement la médaille individuelle .*

## FIN DE MANCHE

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

Chaque joueur reçoit un nouveau paquet de dix tuiles. La seconde manche se déroule exactement comme la première.

# FIN DE PARTIE

A la fin de la seconde manche, chaque joueur disposera devant lui de sa tuile explorateur, de 18 tuiles monstres ainsi que d'éventuelles médailles individuelles ou d'équipe.

- **En mode individuel**, déterminez le joueur dont la somme des monstres «désert» et «runes» est la plus faible. Il reçoit la médaille pénalité comptant pour -10 points.  
**Si tous les joueurs** se retrouvent à égalité, les médailles ne sont pas distribuées. En revanche, si l'égalité ne concerne pas la totalité des joueurs alors les joueurs concernés reçoivent une médaille pénalité.
- **En mode équipe**, déterminez l'équipe dont la somme des monstres «désert» et «runes» est la plus faible. Chaque membre de cette équipe reçoit alors une médaille pénalité comptant pour -10 points.  
**Si toutes les équipes** se retrouvent à égalité, les médailles ne sont pas distribuées. En revanche, si l'égalité ne concerne pas la totalité des équipes alors chaque membre des équipes concernées reçoit une médaille pénalité.

On procède ensuite au décompte final.

## DÉCOMPTE FINAL

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

- **En mode individuel**, le joueur qui a remporté **le plus de points d'exploration l'emporte**. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a marqué le plus de points Big Monster, qui est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.
- **En mode équipe**, le **plus petit score des membres de chaque équipe est retenu comme score final** de l'équipe. **Parmi ces scores, le plus grand l'emporte.**

En cas d'égalité, c'est le score du partenaire qui sert à départager. Si l'égalité subsiste, l'équipe ayant marqué le plus de points Big Monster gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

						
						
						
						
						
						
 2						
 5						
 10						
						
 5						
 10						
 -10						
$\Sigma$						
						

Nom des Joueurs

Points des tuiles monstre de glace

Points des tuiles Big Monster

Points des tuiles monstre de lave

Points des tuiles monstre des prairies

Points des tuiles monstre des marais

Points des cristaux



Points de la tuile Explorateur

Points des médailles



### TOTAL

Score final de l'équipe  
(seul le plus petit score de l'équipe est retenu)

Mode individuel



Mode équipe



**Exemple du décompte pour une partie en équipe :**

À 6 joueurs, dans l'équipe A, Dimitri totalise 76 points et Damien 126 points. Dans l'équipe B, Anne-Cat marque 94 points et François 93 points et dans l'équipe C, Lise inscrit 83 points et Martin 88 points. **Seuls les scores les plus faibles de chaque équipe sont pris en compte**, c'est l'équipe B qui l'emporte avec 93 points devant l'équipe C et ses 83 points et l'équipe A qui ne compte que 76 points.

## VARIANTE



Un joueur reçoit le dragon furieux si, au moment de donner son paquet à un autre joueur, il ne reste plus que son emplacement vaisseau de libre. Si au cours de la même manche, un autre joueur est dans ce cas, alors c'est lui qui récupère le dragon furieux. À la fin de la manche, le joueur qui possède le jeton, le retourne (face -5 points en fin de partie) et le second jeton est mis en jeu pour la deuxième manche.

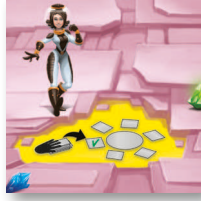
# LES TUILES EXPLORATEUR

« Chaque explorateur possède une capacité différente et peut être entouré de morceaux de cristaux. »



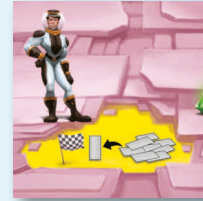
1 point par  
monstre mutant  
(vertical)

A partir de 4 joueurs



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

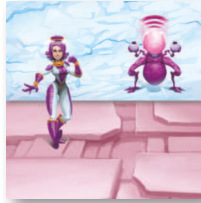
A partir de 4 joueurs



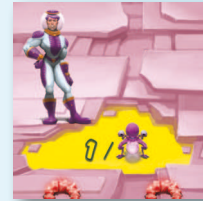
A la fin de la partie  
avant l'attribution de  
la médaille pénalité,  
choisissez une tuile  
dans la défausse et  
posez-la dans votre  
zone d'exploration.



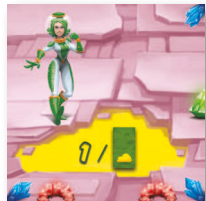
1 point par  
tuile de lave



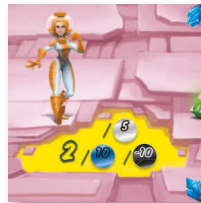
1 tuile monstre  
mutagène  
intégrée (compte  
pour les médailles  
glace et 5/7  
terrains différents)



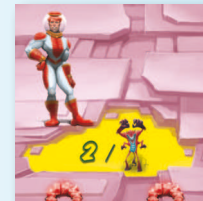
1 point  
par monstre  
mutagène



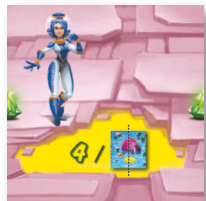
1 point par tuile  
de monstre des  
prairies



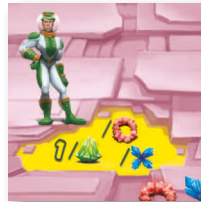
2 points par  
médaille de valeur  
5, 10, -10 points



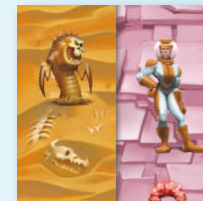
2 points  
par monstre  
des runes



4 points par Big  
Monster complet



1 point par  
cristal complet



1 tuile désert  
intégrée (compte  
pour la médaille  
Désert et 5/7  
terrains différents)

# TUILES MONSTRE (7 GRANDS TYPES DE MONSTRES)

## 1. TUILES MONSTRE DE GLACE

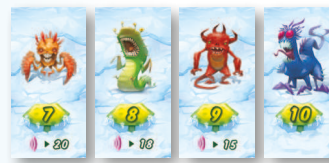
« Les monstres mutants valent 1,2,3 ou 4 points. Ce sont les seuls du jeu à pouvoir muter, lorsqu'ils sont en contact avec le faisceau d'un monstre mutagène. En mutant, ils vaudront plus de points. »



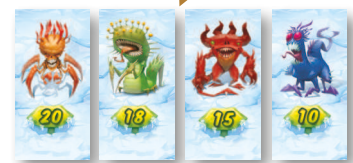
Tuiles Monstre Mutant



Tuiles Mutagène



Recto



Verso

**Attention, à toujours bien positionner les tuiles mutagènes.**



Sébastien a posé 2 tuiles monstre mutant lors des 2 premiers tours. Les points des mutations futures sont indiqués en bas de la tuile.



Tuiles mutation

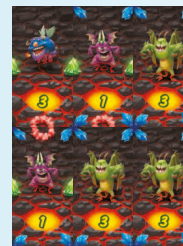
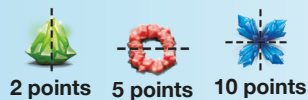
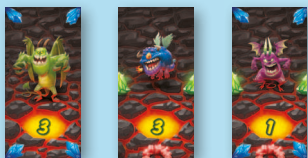
Au tour 3, il pose un double monstre Mutagène. Il prend immédiatement les tuiles mutations correspondantes et les superpose sur les tuiles monstre mutant. Le monstre poulette ne pourra plus muter, contrairement au monstre crabe.



Au tour 4, il pose un simple monstre mutagène. Immédiatement, il retourne la tuile mutation du crabe sur son verso niveau 2.

## 2. TUILES MONSTRE DE LAVE - DRAGONS

« Les dragons valent 1 ou 3 points et sont entourés de morceaux de cristaux. Un cristal complet rapporte des points supplémentaires. »



*Exemple :*

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

### 3. TUILLES MONSTRE D'EAU - BIG MONSTER

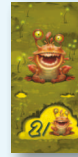
« Le Big Monster, c'est la star du jeu. Il tient sur 2 tuiles. »



Une tuile isolée donne 1 point, le Big Monster complet 11 points.

### 4. TUILLES MONSTRE MARAIS - CRAPAUD

« Il n'y a que 5 tuiles crapaud dans le jeu. Plus vous en aurez, plus vous marquerez de points. »

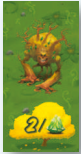


2 points par monstre des marais

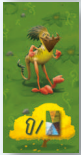
1 tuile = 2 points (2 points par tuile)  
2 tuiles = 8 points (4 points par tuile)  
3 tuiles = 18 points (6 points par tuile)  
4 tuiles = 32 points (8 points par tuile)  
5 tuiles = 50 points (10 points par tuile)

### 5. TUILLES MONSTRE DES PRAIRIES - MONSTRES SPÉCIAUX

« Les monstres des prairies rapportent des points en remplissant la condition qu'ils demandent »



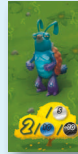
2 points par cristal vert complet.



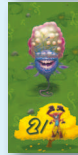
1 point par type de terrains différents (max 7 points). Une tuile Big Monster suffit. Le terrain rose de l'explorateur ne compte pas.



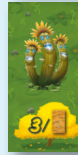
4 points par Big Monster complet.



2 points par médaille de valeur 5, 10, -10 points.



2 points par monstre des runes.



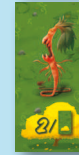
3 points par tuile désert.



1 point par cristal complet. 5+



1 point par tuile lave. 5+



2 points par tuile prairies. 5+

### 6. TUILLES MONSTRE DU DÉSERT LES FAUCHEUSES

« Ils ne rapportent pas de points, ni de cristaux, mais ne pas en avoir vous pénalisera dans la course aux médailles. »



Les monstres du désert permettent de concourir pour l'attribution des seules médailles valant 10 points et participent à la détermination de l'attribution de la médaille pénalité à -10 points.

### 7. TUILLES MONSTRE DES RUNES LES AUTOCHTONES

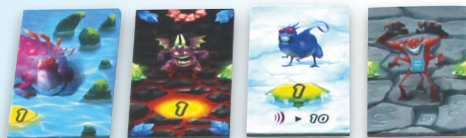
« Ils ne rapportent pas de points mais vous aident à compléter les cristaux. Ne pas en avoir vous pénalisera dans la course aux médailles. »



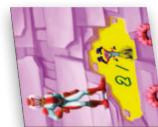
Les monstres seront bien valorisés dans la course aux médailles, notamment en participant à la détermination de l'attribution de la médaille pénalité à -10 points.

# MISE EN PLACE - 2 JOUEURS

## 1<sup>er</sup> TOUR



Tuiles Monstre



Tuile Explorateur

Recto



Tuiles Mutation

Verso



## 2<sup>ème</sup> TOUR





# RÈGLES POUR 2 JOUEURS

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

## MISE EN PLACE

Ecartez les 40 tuiles , mélangez les 80 tuiles restantes et réalisez 20 paquets de 4 tuiles.

Ecartez les 2 tuiles explorateurs avec la combinaison noire.

Placez le plateau sur la face «**Individuelle**»  et complétez le avec 7 médailles **individuelles** .

les trois permanentes, les autres au choix, en veillant à respecter le type de terrain correspondant. (cf p.5)

Les médailles collectives sont rangées dans la boîte.

1. Placez les tuiles mutation à proximité du plateau de jeu en quatre piles distinctes.

2. Chaque joueur reçoit deux tuiles explorateur et en choisit une. Les autres sont rangées dans la boîte.

3. Le dernier joueur à avoir été dans la lune sera le premier joueur. Il prend le jeton premier joueur.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors du premier tour de jeu, le premier joueur révèle les quatre tuiles du premier paquet. Dans cette série, il en choisit une, en défausse une autre et pose la tuile choisie devant lui. Le second joueur fait de même parmi les deux restantes. Les règles de pose des tuiles sont identiques à celles des autres modes (cf p. 6).

Le premier joueur alterne.

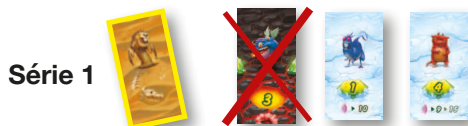
Au deuxième tour de jeu, **deux séries de quatre tuiles** sont révélées.

Le premier joueur **choisit dans l'une des deux séries** une tuile qu'il pose devant lui, et en défausse une autre.

Le second choisit dans cette **même série** une tuile parmi les deux restantes et défausse la dernière.

Le premier joueur change entre chaque tour et une nouvelle série de quatre tuiles est révélée. Il y aura toujours

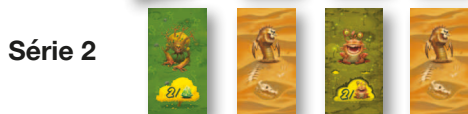
2 séries de 4 tuiles disponibles, à l'exception du dernier tour, où il ne restera plus qu'une série de quatre tuiles.



Série 1

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

**Il choisit la Série 1. Il prend la tuile monstre du désert et supprime la tuile lave. A ce tour, son adversaire Céline aura le choix entre les deux tuiles glace.**



Série 2

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

Comme dans les autres modes de jeu, les joueurs vérifient les conditions d'attribution des médailles à la fin de chaque tour. Les 2 joueurs reçoivent chacun une médaille s'ils valident la condition lors du même tour (cf p.7).

## FIN DE PARTIE

Chaque joueur a devant lui sa tuile explorateur, 20 tuiles ainsi que d'éventuelles médailles individuelles. La médaille pénalité est attribuée au joueur possédant le moins de monstres du «désert» et de monstres «de runes».

En cas d'égalité, les joueurs ne reçoivent pas la médaille Pénalité.

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

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de points Big Monster, qui est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

# MISE EN PLACE - VARIANTE 3 JOUEURS

## 1<sup>er</sup> ET 2<sup>ème</sup> TOUR



Tuiles Monstre



Tuile Explorateur




## TOURS SUIVANTS





Verso



## VARIANTE 3 JOUEURS

Mélangez la totalité des 120 tuiles (tuiles de base et tuiles marquées ) et réalisez 20 paquets de 6 tuiles. Ecartez les 2 tuiles explorateurs avec la combinaison noire.

Placez le plateau sur la face «**Individuel**»  et complétez le avec 7 médailles **individuelles**  : les trois permanentes, les autres au choix, en veillant à respecter le type de terrain correspondant (cf p.5). Les médailles collectives sont rangées dans la boîte.

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



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors du premier tour de jeu, le premier joueur révèle les 6 tuiles du premier paquet. Dans cette série, il choisit une tuile, en défausse une et pose la tuile choisie devant lui. Le second joueur fait de même parmi les 4 tuiles restantes. Le troisième joueur fait de même parmi les 2 restantes.

Le tour 2 est réalisé **de la même façon**.

**A partir du tour 3, 2 séries de 6 tuiles sont révélées.** Le premier joueur choisit dans l'une des deux séries une tuile qu'il pose devant lui et en défausse une autre. Les joueurs suivants feront de même dans la série choisie par le premier joueur. A chaque nouveau tour, le premier joueur tourne dans le sens horaire, et une nouvelle série de 6 tuiles est révélée. Il y aura toujours 2 séries de 6 tuiles disponibles, à l'exception du dernier tour, où il ne restera plus qu'une série de 6 tuiles. Les règles de pose des tuiles sont identiques à celles des autres modes (cf p.6).

Exemple au tour 3 :



**Au tour 3, Yoann est 1<sup>er</sup> joueur. Il a le choix entre 2 séries de 6 tuiles.** Il choisit la série 1. Il prend la tuile monstre du désert et défausse la tuile lave. Céline, 2<sup>ème</sup> joueuse dans le sens horaire, choisit la queue du Big monster et défausse le monstre prairie. Sophie, 3<sup>ème</sup> et dernière joueuse, choisit le monstre crapaud et défausse le monstre de glace.

**La série 2 reste en place pour le tour suivant.** Céline devient 1<sup>ère</sup> joueuse (le 1<sup>er</sup> joueur change à chaque tour). Elle tire 6 nouvelles tuiles pour composer une nouvelle série. Elle peut ensuite choisir entre la série 1 ou la série 2.

Comme dans les autres modes de jeu, les joueurs vérifient les conditions d'attribution des médailles à la fin de chaque tour. Les 3 joueurs reçoivent chacun une médaille s'ils valident la condition lors du même tour (cf p.7).

## FIN DE PARTIE

Chaque joueur a devant lui sa tuile explorateur, 20 tuiles ainsi que d'éventuelles médailles individuelles. La médaille pénalité est attribuée au joueur possédant le moins de monstres du «désert» et de monstres des «runes». En cas d'égalité des 3 joueurs, les joueurs ne reçoivent pas la médaille Pénalité.

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

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de points Big Monster, qui est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

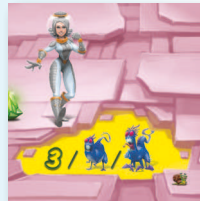
# CHAQUE TUILE BONUS/STRETCH GOAL (SG) est identifiable par le symbole escargot



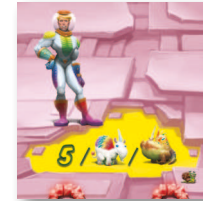
Ces tuiles Stretch goals sont optionnelles. Elles apportent de la variété à vos parties.



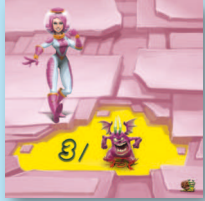
4 points pour chaque mutation de niveau deux.



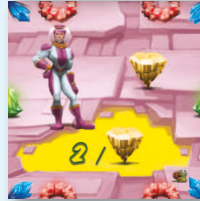
3 points par Monstre de glace Poulette.



5 points par Licorne.



3 points par monstre dragon furieux (y compris ceux figurant sur les jetons dragon furieux -5 points)

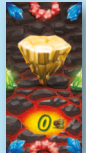


2 points par Diamant d'or. La tuile explorateur contient déjà un Diamant d'or.

**LORS DE LA MISE EN PLACE,** choisissez les tuiles SG que vous souhaitez jouer et retirez du jeu autant de tuiles monstre de même type de terrain (Évitez de retirer les tuiles monstres des prairies concernant les déserts et les runes). Nous vous conseillons de les intégrer après avoir joué à quelques parties de Big Monster.

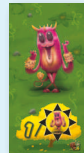
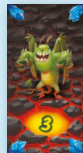
## Exemple :

Tuile à ajouter

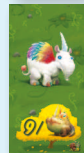


1 diamant d'or qui ne rapporte aucun point.

Tuile à enlever



Un point par tuile entourant la tuile monstre Ambassadeur (y compris en diagonale).



Si vous avez posé le couple de licorne, chaque licorne rapporte 9 points, soit un total de 18 points. Une licorne seule ne rapporte aucun point.



La tuile Yéti rapporte -5 points. Attribuez immédiatement la médaille Yéti au joueur de votre choix, y compris vous-même.



Attribuez immédiatement la médaille Panda au joueur de votre choix, y compris vous-même.

Un Monstrueux merci à Damien pour son soutien de chaque instant, sa motivation et son professionnalisme tout au long du projet... à François, chef conseiller technique et pierre angulaire de la production de protos... à Julien animateur en chef des réseaux sociaux... à Lise, Nico et Alfred notre team proto / animation salon... à Aline pour les goodies... à Laurent pour la hot line «soutien à distance».

Un Big merci à Sébastien et Sylvain, spécialistes règles... à Jérôme pour la traduction anglaise... à Paty pour la traduction néerlandaise... à Yannick notre expert à l'international... à Guillaume notre pro de la vidéo... à DJ Sylvain... à Laura experte en lettre... à Yoann notre roi des animations... à Sophie et Florence pour toute la partie graphisme... à M. Phal et sa Tric Trac Team, Girdotgame, Davy et BGG pour leurs super reviews.

Un merci tout particulier à tous nos ambassadeurs et aux établissements ludiques qui nous accueillent ou nous ont accueillis, pour leur implication et leur enthousiasme : «Alice, Au Beau Jeu, Benoît, Christophe D., Corsaire Ludique, Dé masqué, Fabrice M., Fred M., Histoire Naturelle, In Ludo Veritas, Jean-Marie, Jeux en Société, La Boîte à Chimère, La Maison ludique, La Revanche, Le Cercle des Meeples Disparus, Le Pion entre 2 chaises, Les aventuriers du Rhône, Les Conjurés du Temporel, Les Explorajoueurs, L'heure du jeu, LLDD, Ludik for rêveurs, Ludo Ergosum, Ludothèque Croque Jeux, Ludovic C., Memangers, Moi si, je joue, Parents joueurs Bouchemaine, Shakkah, Sly, Tatiana...»

Big Monster est une expérience très participative, avec des amis, professionnels ou non du monde du jeu, qui nous ont aidé, soutenu et qui ont rendu le projet possible. Cet enthousiasme sans relâche, aussi bien sur le terrain que sur les réseaux sociaux, nous aide jour après jour à avancer.

Merci enfin à tous les backers qui ont rendu ce projet possible.

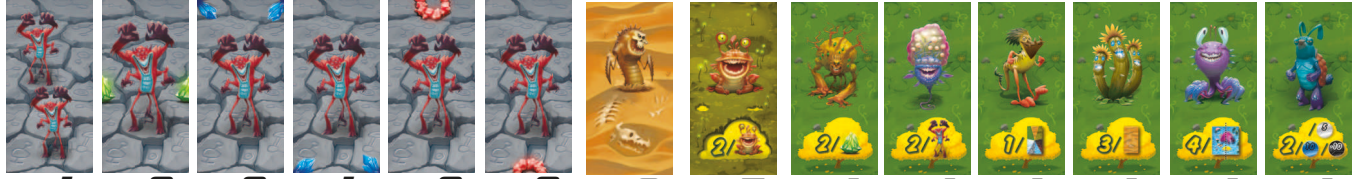
2+



x4 x4 x4 x4 x4 x4



x2 x4 x7 x2 x2 x5 x5



x1 x2 x2 x1 x2 x2 x8 x5 x1 x1 x1 x1 x1 x1

5+



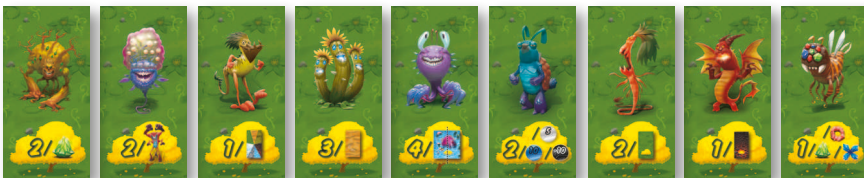
x6 x6 x6 x6 x6 x6



x4 x6 x11 x3 x3 x8 x8



x2 x3 x2 x2 x4 x3 x11 x5



x1 x1 x1 x1 x1 x1 x1 x1 x1

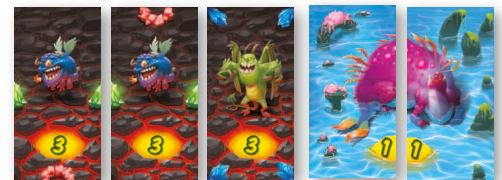
Pour une partie à 3 ou 5 joueurs  
(mode individuel), enlevez ces 20 tuiles.  
For 3 or 5 players  
(individual mode), remove these 20 tiles.



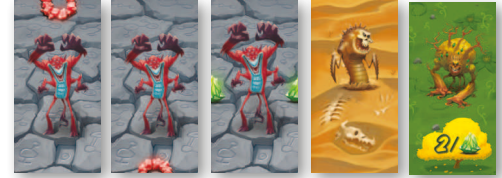
x1 x1 x1 x1



x1 x1



x1 x1 x2 x2 x2



x1 x1 x1 x2 x1