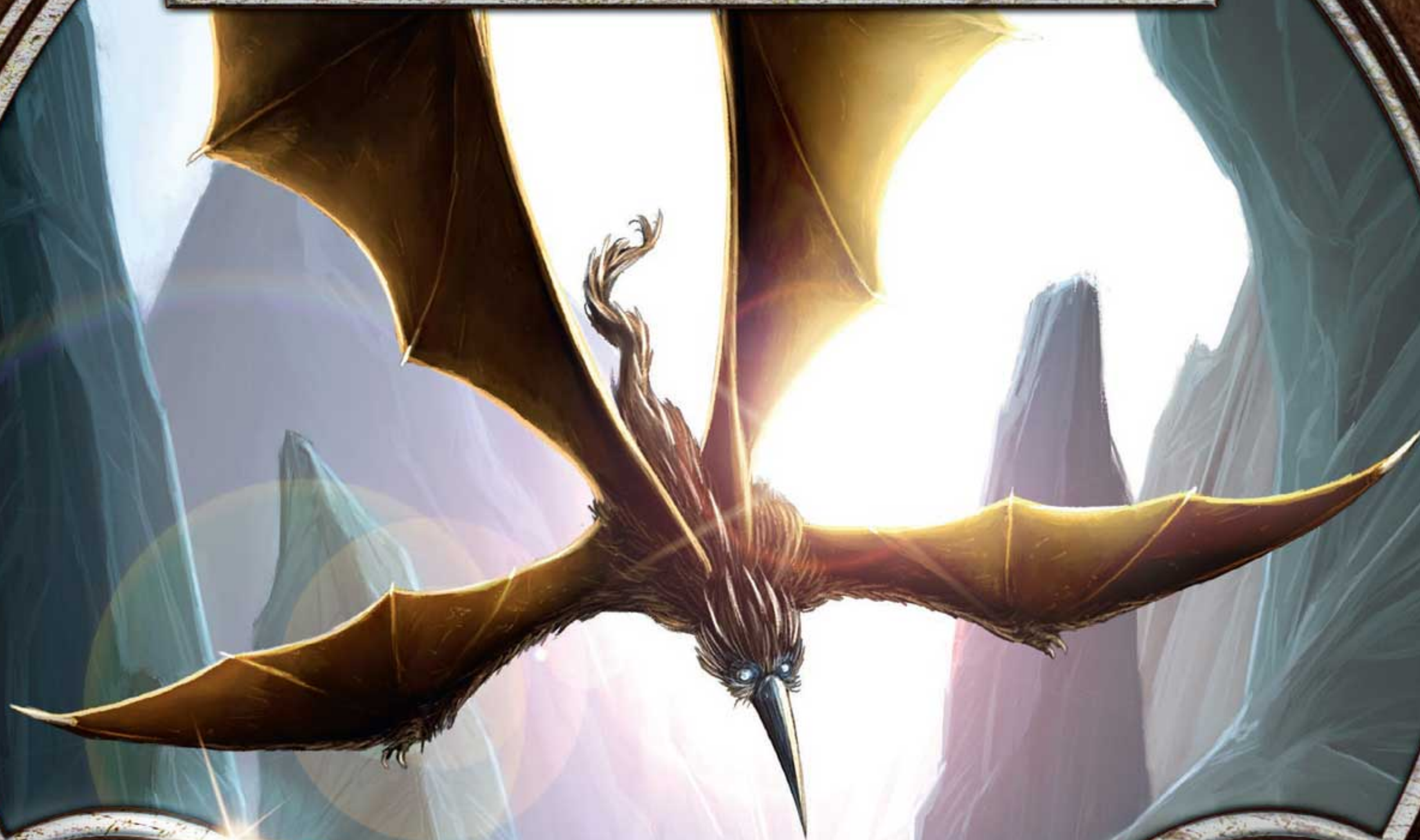


ALEXANDER PFISTER

MONSTER EXPEDITION

UNE AVENTURE DANS LE MONDE DE *CARNIVAL OF MONSTERS*



CONTENU

60 cartes Expédition :

53 Monstres

6 Monstres de départ

1 carte Trafiquants de monstres



1 Plateau de jeu



12 campements, divisés en 4 sets contenant

1 campement des Sommets

1 campement des Abysses

1 campement de la Forêt Enchantée



8 dés de Chasse

1 dé de la Forêt Enchantée

1 dé des Abysses

1 dé des Sommets

36 jetons Cimier

4 groupes de chasse avec 9 Cimiers chacun



DÉTAIL DES MONSTRES ET DES CAMPEMENTS



BUT DU JEU ET MISE EN PLACE

En tant que nouveaux membres de la *Royal Monstrological Society*, vous partez à la chasse aux monstres ! De nouveaux spécimens ont été repérés dans les Terres sauvages des Sommets, des Abysses et de la Forêt Enchantée. Installez votre campement dans ces régions et partez en expédition. Améliorez vos campements et utilisez les capacités de vos monstres pour revenir de votre chasse avec les créatures les plus impressionnantes !

1) Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table. Gardez le **couvercle** à proximité pour y lancer les dés.

2) Préparez les **Terres sauvages** en y plaçant les six **monstres de départ** ainsi que la carte **Trafiquants de monstres**.



3) Mélangez toutes les cartes Monstre restantes pour former une **pioche**. Le nombre de cartes de cette pioche dépend du nombre de joueurs :

1 **joueur** : 10 cartes (voir p. 11)

2 **joueurs** : 27 cartes

3 **joueurs** : 35 cartes

4 **joueurs** : 41 cartes

Mettez les cartes supplémentaires de côté : ce seront les **cartes de réserve**.



4) Révélez les trois premières cartes de la pioche et ajoutez-les aux **Terres sauvages**, qui contiennent maintenant dix cartes.

5) Triez les **campements** par set : I, II, III et IV.

Le joueur le plus sauvage sera le premier joueur : il prend le set n°I. Son voisin de gauche prend le set n°II, et ainsi de suite. À moins de 4 joueurs, rangez les sets non distribués dans la boîte.



8) Préparez les **dés**.



7) Chaque joueur choisit un **Cimier** pour représenter son **Groupe de chasseurs** et prend les 9 jetons correspondants.



6) Placez vos trois campements devant vous du côté **A** et faites en sorte que le niveau d'équipement **souligné** se trouve en haut de la carte.

COMMENT JOUER

Une partie de *Monster Expedition* se joue en plusieurs manches. Lors de chaque manche, les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre. Au début de votre tour, vous devez choisir dans quelle région vous allez chasser des monstres. Le niveau d'équipement de votre campement détermine le nombre de dés que vous pouvez utiliser. Stockez des dés l'un après l'autre afin d'obtenir une puissance de feu suffisante pour capturer des monstres et des cages. À la fin de votre tour, utilisez des dés pour améliorer vos campements.

Vous jouez dans le sens horaire en partant du premier joueur. À votre tour, résolvez les quatre phases suivantes dans l'ordre :

PHASE 1 : CHOISIR UN CAMPEMENT

PHASE 2 : CHASSER LES MONSTRES

PHASE 3 : AMÉLIORER LES CAMPEMENTS

PHASE 4 : COMPLÉTER LES TERRES SAUVAGES

PHASE 1 : CHOISIR UN CAMPEMENT

Choisissez l'un de vos trois campements pour lancer votre expédition et lui donner un peu d'élan. Le niveau d'équipement indiqué en haut de votre carte indique les dés que vous pouvez utiliser. Prenez ces dés dans la réserve.

Exemple : Julia décide de commencer sa chasse depuis son campement des Sommets. Elle prend le dé jaune des Sommets et deux dés noirs de la réserve.



PHASE 2 : CHASSER DES MONSTRES

Lancez vos dés et choisissez **une** valeur parmi les résultats obtenus. Stockez **tous** les dés **de cette valeur** en les plaçant sur le plateau.

Exemple : Julia obtient 1, 3 et 4. Elle décide de stocker le 3.



Ensuite, vous pouvez soit relancer les dés restants, soit arrêter la chasse. Si vous continuez, relancez les dés restants puis stockez à nouveau **tous les dés** d'une valeur donnée. Vous ne pouvez pas stocker une valeur que vous aviez **déjà** stockée lors de ce tour. Continuez de relancer jusqu'à ce que vous décidiez d'arrêter la chasse, ou jusqu'à avoir stocké tous les dés.

Note : lorsque vous décidez d'arrêter la chasse, les dés non stockés sont remis dans la réserve.

Échec : si votre lancer donne uniquement des dés que vous aviez déjà stockés, c'est un **échec**. Vous ne pouvez pas ignorer ce lancer. Un échec vous force à perdre votre dé stocké **le plus élevé** : remettez-le dans la réserve. Si vous avez plusieurs dés de valeur la plus élevée, ne remettez qu'un seul d'entre eux dans la réserve.

Après un échec, vous pouvez tout de même continuer la chasse, ou décider de vous arrêter.

Exemple: Julia a déjà stocké un **3** et un **6**.
Hélas, elle obtient de nouveau un **6**. C'est un échec, elle doit donc remettre le **6** stocké à la réserve.
Malgré tout, elle continue et obtient cette fois-ci un **8**.
Elle stocke le **8** et termine sa chasse.



DÉTERMINER VOTRE PUISSANCE DE FEU

Lorsque vous décidez d'arrêter votre chasse, vous **marquez** les dés que vous avez **stockés** ; en d'autres termes, vous **faites la somme** des résultats pour déterminer votre **puissance de feu**.

Vous pouvez dépenser votre puissance de feu pour capturer des monstres et des cages.

Note: vous pouvez uniquement dépenser votre puissance de feu pour capturer des monstres qui correspondent à la région du campement choisi en phase 1.

Il existe toutefois une exception : le **DRACO CHELONIA**. Ce monstre survole toutes les régions et vous pouvez donc le capturer quel que soit le campement choisi.



MONSTRES

Vous pouvez capturer n'importe quel monstre des **Terres sauvages** correspondant à votre campement en dépensant autant de **puissance de feu** que son **niveau**.

Placez tout monstre capturé face visible près de vos campements. Ne piochez pas de monstre pour le remplacer dans les **Terres sauvages**.

CAGES

Le dos de chaque carte de la pioche est une cage. En plus (ou au lieu) de chasser des monstres, s'il vous reste de la puissance de feu, vous pouvez l'échanger contre une ou plusieurs cages de la pioche, en dépensant 10 points de puissance par cage.



Vous pouvez acheter des cages depuis n'importe quel campement. Lorsque vous achetez une cage, prenez la carte du sommet de la pioche et placez-la face cachée devant vous. Vous pouvez regarder les monstres de vos cages à n'importe quel moment, mais vous ne devez pas les montrer aux autres joueurs. Ils restent face cachée pour le reste de la partie. Vous ne pouvez pas utiliser les capacités ou effets des monstres de vos cages, mais ils rapporteront tout de même quelques points à la fin de la partie (moins que si vous les aviez capturés dans les Terres sauvages).



Ce monstre rapporte 5 PV...

Ou 3 PV s'il est en cage.

LES TRAFIQUANTS DE MONSTRES

Les **trafiquants de monstres** vous permettent d'acheter six cages pour 40 points de puissance de feu, quel que soit le campement que vous ayez choisi. Prenez les six cartes au sommet de la pioche et placez-les face cachée devant vous comme autant de cages. Laissez la carte des trafiquants de monstre dans les Terres sauvages : ils ne les quittent **jamais**.



NE QUITTENT JAMAIS
LES TERRES SAUVAGES

Exemple : Julia a une puissance de feu de 11. Elle peut donc acheter une cage ou capturer le NÉCROFRELON.



Exemple : plus tard, Xavier obtient une puissance de feu de 20. Il peut acheter deux cages, une cage et le MÂRARÀ, ou encore le MÉDUSOMORPHE seul.



Important: toute puissance de feu non utilisée lors d'un tour est perdue. Vous ne pouvez pas la conserver pour le tour suivant.

PHASE 3 : AMÉLIORER LES CAMPEMENTS

Lorsque que vous avez terminé de chasser des monstres, vous avez l'occasion d'améliorer vos campements grâce aux dés que vous avez stockés sur le plateau.

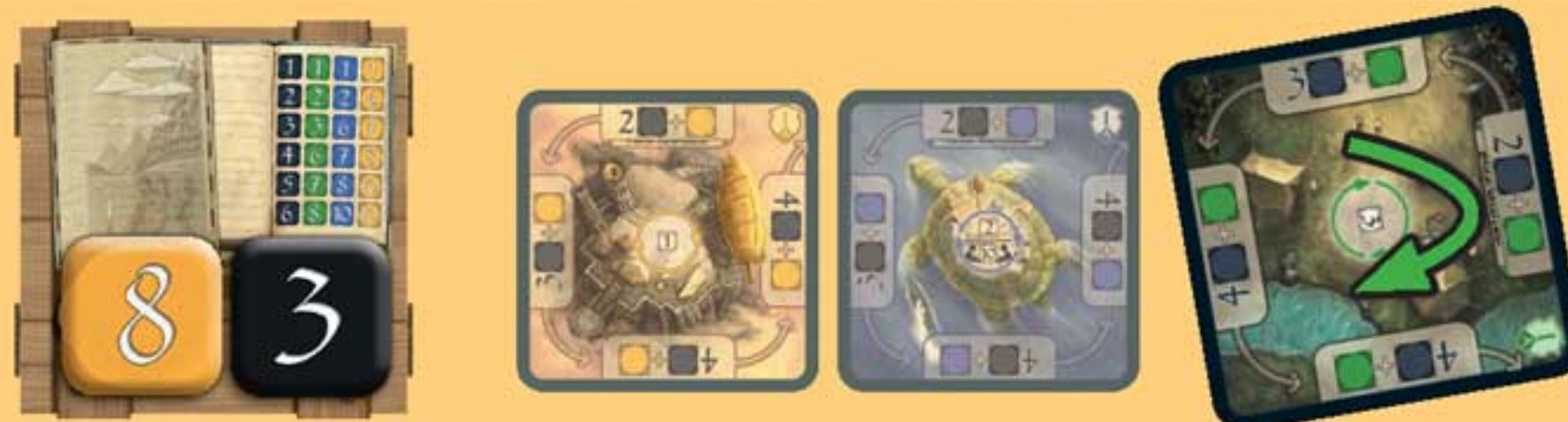
Chaque campement peut être amélioré une fois par valeur de dé stocké qui lui correspond : les **1** pour le campement des Sommets, les **2** pour les campements des Abysses et les **3** pour les campements de la Forêt Enchantée. Cette valeur est rappelée au milieu de chaque carte Campement. Les couleurs des dés et le campement que vous avez choisi pour mener votre chasse à ce tour n'ont aucune importance ici.

Pour chaque amélioration, tournez le campement correspondant d'un quart de tour **dans le sens horaire** de manière à afficher le nouveau niveau d'équipement en haut de la carte. Cela peut changer le nombre de dés à votre disposition pour la prochaine expédition.

Lorsque vous améliorez votre campement pour la 4^e fois, retournez votre carte et placez-la de manière à ce que le niveau d'équipement **souligné** se trouve en haut de la carte.



Exemple: Julia avait stocké un **3** ce qui lui permet d'améliorer son campement de la Forêt Enchantée d'un niveau.



Note : les dés stockés vous permettent donc à la fois de déterminer votre puissance de feu et d'améliorer vos campements.

Un même campement peut être amélioré jusqu'à sept fois au cours du jeu. Ensuite, toute amélioration supplémentaire est ignorée. Lorsque vous améliorez un campement à son dernier niveau, recevez deux cages de la pioche.



Certains campements (et capacités de monstres) proposent une **amélioration bonus** sous leur amélioration standard (voir ci-contre). Vous pouvez améliorer un campement qui dispose d'une telle amélioration lorsque n'importe quel joueur marque le dé de la valeur indiquée (lorsqu'il fait le calcul de sa puissance de feu).

Attention : il ne suffit pas que le joueur en question ait stocké le dé pour profiter de l'amélioration bonus, il doit le **marquer**, ce qui signifie qu'il doit encore l'avoir à la fin de la **PHASE 2** (et non le perdre à cause d'un **échec**). C'est uniquement à la **PHASE 3** que l'on applique le bonus, si le dé est encore sur le plateau.



Si un dé de valeur 10, 8 ou 7 se trouve sur le plateau en Phase 3, alors ces campements respectifs profitent de leur amélioration bonus.

Exemple : Julia a terminé d'améliorer ses campements. Puisqu'il y a un 8 sur le plateau, Xavier peut exercer son amélioration bonus sur le campement de la Forêt Enchantée et le faire évoluer d'un cran.



Julia

Xavier

PHASE 4 : COMPLÉTER LES TERRES SAUVAGES

Si vous avez gagné au moins une cage à **votre tour**, complétez les Terres sauvages à dix cartes, en prenant les cartes nécessaires depuis la pioche. La manière dont vous avez obtenu la cage n'a pas d'importance (pioche ou vol à un autre joueur – voir *Capacités des monstres*). Si un effet de jeu vous permettait de voler une cage mais qu'il n'y avait personne à voler, vous complétez tout de même les Terres sauvages.

CIMIERS

Lorsque vous complétez les Terres sauvages, placez un jeton **Cimier** à vos couleurs sur **chaque carte nouvellement révélée**. Tout jeton reste en place jusqu'à ce qu'un joueur capture le monstre qui lui est associé, ou jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque vous capturez un monstre marqué d'un jeton Cimier, rendez le jeton à son propriétaire. À la fin du jeu, vous récupérez tous les monstres des Terres sauvages encore marqués de vos jetons Cimier, mais sous forme de cages.



CAPACITÉS DES MONSTRES

Les monstres vous permettent de marquer des Points de Victoire (PV) mais ils disposent aussi de capacités fort utiles. Ces capacités peuvent être **permanentes** et s'exercer jusqu'à la fin du jeu, ou à **usage unique**.

Note : vous ne pouvez pas utiliser la capacité ou les effets d'un monstre en cage !

CAPACITÉS PERMANENTES

Les capacités permanentes d'un monstre s'exercent à partir du moment où vous le capturez dans les Terres sauvages pour le placer devant vous, et jusqu'à la fin de la partie. En voici la liste :



Une fois par tour, si un **échec** survient, vous pouvez **immédiatement** améliorer le campement indiqué d'un cran. Cet effet peut être utilisé à votre tour ou lors du tour d'un autre joueur.



Lors de la **PHASE 3 : AMÉLIORER LES CAMPEMENTS**, vous pouvez améliorer d'un cran le campement indiqué si le joueur actif **marque** le dé de la valeur indiquée.



Certains monstres ont une relation symbiotique avec d'autres, ce qui peut vous permettre de les attraper plus facilement. Pour **chaque** groupe de trois symboles de symbiose différents en votre possession, vous pouvez ajouter un dé à chaque expédition que vous entreprenez.



Certains monstres particulièrement adaptables disposent d'un symbole joker qui peut être utilisé comme **n'importe quel** symbole de symbiose. Un même groupe de symboles peut être composé avec plusieurs jokers.



Nous vous conseillons de diviser votre jeu en groupes de symbiose pour calculer plus rapidement le nombre de dés supplémentaires auxquels vous avez droit.



Exemple : ces trois groupes vous accordent chacun un dé supplémentaire.

Note : quel que soit le niveau d'équipement de votre campement et le nombre de groupes de symbiose que vous avez, vous ne pouvez pas utiliser plus de huit dés lors d'une expédition.

EFFETS À USAGE UNIQUE

Certains monstres provoquent un effet à usage unique, identifié par le symbole ⚡. Exercez cet effet immédiatement et une seule fois, au moment où vous les capturez dans les Terres sauvages.



Volez une cage au hasard chez un adversaire.

N'oubliez pas de compléter les Terres sauvages en **PHASE 4 : COMPLÉTER LES TERRES SAUVAGES**.

Améliorez immédiatement le campement indiqué d'un niveau.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la pioche est épuisée, terminez la manche en cours de manière à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. Ensuite, la partie se termine. Au besoin, utilisez les **cartes de réserve** comme cages ou pour compléter les Terres sauvages pendant la dernière manche.

Si vous épuisez également les cartes de réserve, cessez de compléter les Terres sauvages. Vous pouvez encore acheter des cages, cependant ; notez le nombre de cages supplémentaires achetées quelque part. Chacune rapporte 1 PV.

À l'issue de la partie, n'oubliez pas de récupérer tous les monstres des Terres sauvages encore marqués de vos jetons Cimier sous forme de cages.

Faites le total de tous vos monstres et de toutes vos cages.

Exemple : *Xavier compte ses points.*

Il commence par faire la somme de tous ses monstres capturés face visible, soit 15 PV :



Puis il y ajoute les cages (cartes face cachée) qu'il a acquises au cours du jeu, soit 8 PV.



Son score final est de 23 PV.

Le joueur qui a marqué le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, comparez le niveau cumulé de tous les campements des joueurs à égalité : le niveau le plus élevé l'emporte. Si cela ne suffit pas, la victoire est partagée.

VARIANTE SOLO

La Royal Monstrological Society vous a demandé de relever le Défi des Dix Expéditions : une tâche redoutable que vous devez accomplir seul ! Vous installez votre campement sur la petite île de Solinsula et partez à l'aventure...

Appliquez les règles classiques avec les exceptions suivantes :

MISE EN PLACE

Après avoir préparé les **Terres sauvages** avec les six monstres de départ et la carte Trafiquants de monstres, constituez une pioche de **10 cartes** et ajoutez 3 cartes de cette pioche aux Terres sauvages.

Choisissez un set de campements. Vous pouvez choisir un set différent pour chaque expédition.

PHASE 2 : CHASSER DES MONSTRES

Lorsque vous achetez des cages, prenez-les parmi les **cartes de réserve** et non depuis la pioche.

PHASE 4 : COMPLÉTER LES TERRES SAUVAGES

À la fin de chaque manche, révéléz **une** carte de la pioche et ajoutez-la aux Terres sauvages. Il peut donc y avoir plus de dix cartes dans les Terres sauvages.

N'ajoutez qu'une seule carte, même si vous avez acquis des cages lors de cette manche (cette règle remplace celle qui vous demande de compléter les Terres sauvages à 10 cartes).

CAPACITÉS DE MONSTRE

Lorsqu'un effet vous permet de ***Voler une cage à un autre joueur***, prenez une cage parmi les **cartes de réserve**.



Chaque expédition présente une **condition de victoire** que vous devez remplir avant de passer à la prochaine expédition. Vous **gagnez la partie** dès que vous remplissez la condition de victoire, même si c'est en plein milieu de votre tour. Vous **perdez la partie** s'il y a 13 cartes dans les Terres sauvages ou si vous ne pouvez plus révéler une carte de la pioche lorsque cela vous est demandé.

EXPÉDITION TROP DIFFICILE

Si vous échouez à une expédition, vous pouvez améliorer l'un de vos campements d'un niveau avant de réessayer.

Tournez le campement correspondant d'un quart de tour dans le sens horaire de manière à afficher le nouveau niveau d'équipement en haut de la carte.



EXPÉDITION N°1

*Vous voilà installé sur l'île de Solinsula.
Votre campement est menacé par d'innombrables monstres.
À vous de montrer qui est le patron.*

CONDITION DE VICTOIRE : vous devez avoir au moins une cage, et il ne doit pas y avoir plus de huit cartes dans les Terres sauvages.

EXPÉDITION N°2

Votre équipe de recherche a besoin de vous pour étudier les monstres de la Forêt Enchantée.

CONDITION DE VICTOIRE : il ne doit plus y avoir de monstres de la Forêt Enchantée dans les Terres sauvages (le DRACO CHELONIA ne compte pas). Vous devez également capturer au moins sept monstres de la Forêt Enchantée et/ou cages.

Exemple : Philippe remplit ici la condition de victoire – il n'y a pas de monstres de la Forêt Enchantée dans les Terres sauvages.

De plus, il possède cinq monstres de la Forêt Enchantée et deux cages.



EXPÉDITION N°3

La Royal Monstrological Society vous demande d'étudier le comportement des monstres de Solinsula en captivité.

CONDITION DE VICTOIRE : vous devez avoir au moins six cages.

EXPÉDITION N°4

Un inspecteur de la Royal Monstrological Society vient visiter vos installations !

CONDITION DE VICTOIRE : au moins deux de vos campements doivent être améliorés au plus haut niveau d'équipement.

EXPÉDITION N°5

*Tout votre matériel a été piétiné par des monstres indéclicats.
Améliorer un campement demandera plus d'efforts.*

CONDITION DE VICTOIRE : vous devez avoir au moins six cages.

RÈGLE SPÉCIALE

Pour améliorer un campement avec un 1, un 2 ou un 3, vous devez marquer **deux** dés de la valeur correspondante en même temps. Les autres moyens d'améliorer un campement ne sont pas affectés.

Exemple : Philippe a besoin de deux dés de valeur 1 (ou d'un seul 7) pour améliorer son campement des Sommets.



EXPÉDITION N°6

Les monstres se sont éparpillés sur toute l'île et menacent à nouveau vos campements.

CONDITION DE VICTOIRE : vous devez avoir au moins une cage et il ne doit pas y avoir plus de sept cartes dans les Terres sauvages.

EXPÉDITION N°7

*Cette fois, votre équipe de recherche vous demande d'étudier les monstres des Abysses.
Pouvez-vous en capturer quelques-uns ? C'est pour la science !*

CONDITION DE VICTOIRE : il ne doit plus y avoir de monstres des Abysses dans les Terres sauvages (le DRACO CHELONIA ne compte pas). Vous devez également capturer au moins sept monstres des Abysses et/ou cages.



EXPÉDITION N°8

Les trafiquants de monstres ont des cages en trop ; ils les vendent à bas prix.

CONDITION DE VICTOIRE : profitez des soldes – rendez visite aux trafiquants de monstres avec une puissance de feu de 35 (au lieu de 40).

EXPÉDITION N°9

Votre renommée a maintenant dépassé les frontières de Solinsula. En signe de gratitude, la Royal Monstrological Society vous envoie des caisses d'équipement pour vous faciliter la tâche. Les trafiquants de monstres se montrent eux aussi intéressés par cet équipement et vous font des offres spéciales.

CONDITION DE VICTOIRE : il ne doit pas y avoir plus de sept cartes dans les Terres sauvages et vous devez rendre visite aux trafiquants au moins une fois.

RÈGLE SPÉCIALE

Si vous stockez un dé 1, un dé 2, et un dé 3, vous formez une **série**. Toute série de dés vous rapporte **deux** caisses d'équipement à l'issue du lancer de dés (utilisez les Cimiers pour les représenter). Les dés comptent toujours dans votre puissance de feu et pour les améliorations de campement.

Chaque caisse dépensée permet de réduire le niveau d'un monstre ou des trafiquants de monstres de **5 points**, et ce dès le tour où vous l'avez obtenue.

Vous pouvez utiliser plusieurs caisses pour le même monstre ou pour les trafiquants.

Il est possible de réduire le niveau d'un monstre à zéro ou en deçà. Cela peut vous permettre de capturer des monstres qui ne correspondent même pas au campement que vous avez choisi.

Retirez les trafiquants des Terres sauvages une fois que vous leur avez rendu visite.

EXPÉDITION N°10

Solinsula est maintenant un comptoir de la Royal Monstrological Society ! Votre mission est maintenant de capturer tous les monstres qui y vivent afin que le bon peuple y habite en paix.

CONDITION DE VICTOIRE : il ne doit rester aucune carte dans les Terres sauvages.

RÈGLE SPÉCIALE

Constituez une pioche de **12 cartes** au lieu de 10.

Utilisez la règle spéciale de l'expédition N°9, mais chaque caisse dépensée offre une réduction de **10 points** au lieu de 5.

Retirez les trafiquants des Terres sauvages une fois que vous leur avez rendu visite.

L'AUTEUR ET LES ILLUSTRATEURS



ALEXANDER PFISTER

Né en 1971, Alexander Pfister crée des jeux depuis son plus jeune âge. Deux d'entre eux ont déjà remporté le prestigieux Kennerspiel des Jahres. Il vit dans la belle ville de Vienne avec sa femme et sa fille.



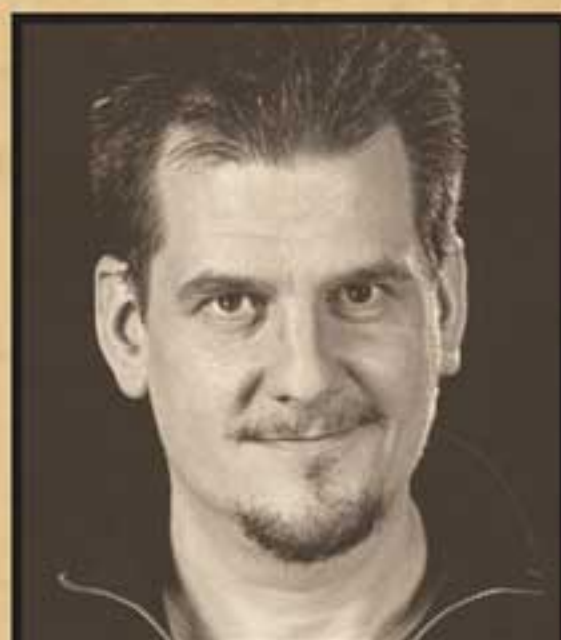
DENNIS LOHAUSEN

Dennis Lohausen est illustrateur et vit à Cologne en Allemagne. Dans une autre vie, il aurait pu être trafiquant ou chasseur de monstres, ou même Kookagei. Mais comme ce n'est pas vraiment possible, il continue de vivre de ses illustrations. Après tout, c'est cela qui lui permet de rendre visite à ces fameux monstres de temps en temps...



MICHAEL MENZEL

Michael Menzel est né en 1975. Après une formation d'assistant en conception technique, il a travaillé dans le domaine du jeu vidéo, puis s'est installé comme illustrateur spécialisé en jeux de société, son métier de rêve. À ce jour, il a illustré plus de 300 jeux, et reçu trois fois le prix Graf Ludo qui récompense chaque année le meilleur travail graphique.



OLIVER SCHLEMMER

"Oli" Schlemmer, né en 1971, manie le pinceau depuis plus de 20 ans. Il a travaillé sur de nombreux projets dans des domaines variés : musique, publicité, jeux de société... Il remporte le Graf Ludo en 2010 pour son travail sur le jeu Fresko. Oli vit avec sa femme et ses enfants à Wiesbaden.





Auteur : Alexander Pfister
Traduction : Antoine Prono (Transludis)
Illustrations : Dennis Lohausen, Michael Menzel, Oliver Schlemmer



ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petites pièces pouvant être avalées. Danger d'étouffement !
Données et adresse à conserver. 02-2021



© 2020 AMIGO Spiel +
Freizeit GmbH
D-63128 Dietzenbach
Version 1.0



Adaptation et
distribution françaises :
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com