

LE CROQUE MONSTRE



Livret de Règles

RÉUSSIREZ-VOUS À FAIRE VOTRE TROU ?

Le Croque-Monstre est un fossoyeur évoluant dans un monde sombre et fantastique où les guerres font rage continuellement.

Les dépouilles de lutins, gobelins, licornes, cyclopes et dragons commencent à s'entasser. Vous êtes le gardien des lieux, faites en sorte que tout soit bien ordonné quand vous enterrez les créatures dans le cimetière.

Répondez à la pelle du Croque-Monstre !



LE CROQUE MONSTRE

Un abominable jeu de
Jeffrey D. Allers



Âge 14+



2–4 joueurs



30–45 Minutes

Matériel



90 cartes Dépouilles

4 aides de jeu

20 Stèles de score

1 carte 1^{er} joueur



Catégories de Créatures



Lutins



Gobelins



Licornes



Cyclopes



Dragon



Croque-Monstre

Important ! Chaque carte Dépouilles est divisée en deux moitiés. Chacune comporte des Créatures d'une catégorie en particulier, ou un Croque-Monstre. Cela a son importance dans les règles de poses et dans le calcul des points.

Mise en Place

❶ Retirez un certain nombre de **cartes Dépouilles** en fonction du nombre de joueurs. Enterrez ces cartes sans en prendre connaissance dans la boîte-cercueil.



➤ dans une partie à **2 joueurs**, retirez les 20 cartes comportant 2 pelles sur leur verso ET 3 cartes de plus prises au hasard.



➤ dans une partie à **3 joueurs**, retirez les 10 cartes comportant 3 pelles sur leur verso

➤ dans une partie à **4 joueurs**, retirez 1 carte prise au hasard.

❷ Classez les **Stèles de score** par catégorie et valeur de points. Laissez-les à portée de tous les joueurs à côté de la zone de jeu.

❸ Mélangez toutes les cartes Dépouilles nécessaires à la partie (en fonction du nombre de joueurs) et créez la **pile Dépouilles** face cachée. Laissez-la à portée de tous les joueurs à côté de la zone de jeu. Puis révélez 3 cartes depuis cette pile et placez-les face visible, créant ainsi une rangée de cartes Dépouilles.

Les cartes Dépouilles sont divisées en 2. Chaque moitié représente un type de Créature. Les Croque-Monstres sont des jokers qui représentent toutes les Créatures.



❹ Révélez 2 cartes de la pile Dépouilles et placez-les face visible au centre de la zone de jeu, formant ainsi un carré de 2 sur 2 Créatures. C'est le point de départ de la **Fosse commune**.

❺ Distribuez 5 cartes Dépouilles à chaque joueur depuis la pile Dépouilles pour constituer leur **main** de cartes ; celle-ci ne doit pas être révélée aux autres joueurs.

❻ Chaque joueur choisit une carte Dépouilles de sa main et la place devant lui face cachée. Quand tous les joueurs ont fait leur choix, révélez simultanément votre carte. C'est le point de départ de votre **Crypte personnelle**.

❼ Donnez à chaque joueur une **aide de jeu**. Ces cartes apportent des précisions sur le déroulement du jeu et le calcul des points en fin de partie.

❽ Le joueur qui a le plus récemment visité un cimetière reçoit la **carte 1^{er} joueur** et commence la partie.

2 Stèles de score

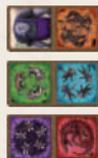


5 Main



6 Crypte personnelle

7 Aide de jeu



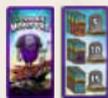
3 Pile Dépouilles



4 Fosse commune



7 Aide de jeu



6 Crypte personnelle



5 Main

8 Carte 1^{er} joueur

Comment Jouer ?

Le jeu se déroule en une série de manches. À chaque manche, chaque joueur joue un seul tour, en commençant par le 1^{er} joueur et en continuant dans le sens horaire.

À votre tour, suivez ces 3 étapes, dans l'ordre : **enterrer les morts**, **marquer des points** (optionnel) et **piocher des cartes**. Une fois que vous avez fait tout cela, votre tour prend fin et le joueur suivant joue son tour.

Procédez ainsi jusqu'à la fin de la partie (voir FIN DE PARTIE, p.10).

Étape 1 : Enterrer les Morts

Cette étape est obligatoire. Durant cette étape, vous devez jouer 2 cartes de votre main : d'abord en jouant une carte Dépouilles dans votre **Crypte personnelle** ; puis en jouant une carte Dépouilles dans la **Fosse commune**.

Ces 2 zones de jeu disposent de leurs propres règles de pose. Cependant, elles ont ces règles en commun :

- une Créature peut recouvrir n'importe quelle autre Créature, mais pas un Croque-Monstre.
- un Croque-Monstre peut recouvrir une Créature ou un Croque-Monstre.
- les Croque-Monstres ne peuvent pas être adjacents les uns aux autres.
- les cartes ne peuvent pas être posées sous d'autres cartes (même partiellement).

JOUER UNE CARTE DANS SA CRYPTÉ PERSONNELLE

Posez 1 carte de votre main dans votre Crypte personnelle, face visible.

Vous devez poser cette nouvelle carte Dépouilles contre (ex : A), à cheval (ex : B) ou totalement sur une ou plusieurs cartes Dépouilles déjà présentes dans votre Crypte personnelle.

Cependant, les dimensions de votre Crypte personnelle ne peuvent pas dépasser un carré de 3 sur 3 (ex : C). De plus, il ne peut pas y avoir plus d'un Croque-Monstre dans chaque colonne ou rangée.



- ✓ **A** Correct : la nouvelle carte est contre une carte déjà présente.
- ✓ **B** Correct : la nouvelle carte recouvre une Créature (c'est-à-dire une moitié de carte Dépouilles).
- ✗ **C** Incorrect : la nouvelle carte dépasse du carré autorisé de 3 sur 3.

JOUER UNE CARTE DANS LA FOSSE COMMUNE.

Posez 1 carte de votre main dans la Fosse commune, face visible.

Vous devez poser cette nouvelle carte Dépouilles de manière à ce qu'une Créature (c'est-à-dire une moitié de votre carte Dépouilles) recouvre une Créature déjà présente ET que l'autre Créature de votre carte agrandisse la Fosse commune.

Important ! La Fosse commune s'agrandit d'une moitié de carte Dépouilles à chaque tour !



- ✓ **D** Correct : une moitié de la nouvelle carte recouvre bien la moitié d'une autre carte et l'autre moitié agrandit bien la Fosse commune.
- ✗ **E** Incorrect : aucune moitié de la nouvelle carte ne recouvre une carte déjà présente.
- ✗ **F** Incorrect : les deux moitiés de la nouvelle carte recouvrent entièrement des cartes déjà présentes et la Fosse commune n'est pas agrandie.



Étape 2 : Marquer des Points

Cette étape est optionnelle mais essentielle pour gagner. Durant cette étape, vous pouvez (si vous le souhaitez) récupérer une Stèle de score d'une catégorie de Créature pour laquelle vous n'avez pas encore marqué les points.

La catégorie de Créature que vous choisissez doit correspondre à l'une des catégories de la carte Dépouilles que vous venez de poser dans la Fosse commune. Cependant, si vous venez de poser une carte Dépouilles avec un Croque-Monstre, vous pouvez choisir n'importe quelle catégorie de Créature pour marquer ses points !

Important ! Il y a 5 catégories de Créature (Lutins, Gobelins, Licornes, Cyclopes, Dragon). Vous ne pouvez récupérer qu'une Stèle de score de chaque catégorie par partie.

Comptez le nombre total du plus grand groupe continu de Créature de la catégorie choisie dans la **Fosse commune** (ex: G) ET dans votre **Crypte personnelle** (ex: H), puis additionnez-les. C'est votre score total. (Quelle que soit l'illustration, ne comptez pas le nombre de créatures dessinées, mais combien vous avez de moitiés de cartes Dépouilles de la catégorie choisie). Les Créatures doivent être adjacentes orthogonalement (pas en diagonales).

Important ! Lors de votre comptage de points d'un groupe, les Croque-Monstres adjacents à ce groupe comptent comme des "jokers", c'est-à-dire qu'ils sont momentanément du même type de Créature que la catégorie dont vous êtes en train de marquer les points.



Exemple : Vous posez une carte Dépouilles Cyclopes/Dragon dans la Fosse commune à votre tour, vous pouvez donc marquer les points de l'une de ces 2 catégories de Créature (Cyclopes OU Dragon). Si vous choisissez Dragon :

G dans la Fosse commune, le plus grand groupe continu adjacent est de 5 Créatures (4 Dragons + 1 Croque-Monstre).

H dans votre Crypte personnelle, le plus grand groupe continu adjacent est de 3 Créatures (1 Dragon + 2 Croque-Monstres).



Parmi les Stèles de score disponibles de la catégorie choisie, récupérez celle dont le nombre (pas la valeur) est égal ou au plus proche (inférieur) du total obtenu.

Pour chaque catégorie de Créature, il y a 4 Stèles de score, numérotées 8, 10, 12, 15 (et valant respectivement 2, 4, 6, 10 points). Le nombre indique le total minimum de Créatures de cette catégorie qu'il vous faut pour récupérer cette Stèle de score.

Important ! La Stèle de score pour laquelle vous avez le plus haut total a peut-être déjà été prise par un autre joueur. Dans ce cas, prenez la première Stèle de score immédiatement inférieur encore disponible.



Exemple : Vous avez un total de 14 créatures Lutins à votre tour, donc vous pourriez prétendre à la Stèle de score n°12. Cependant, si cette carte n'est plus disponible, vous pouvez récupérer la carte n°10. Si elle n'est pas non plus disponible, récupérez la n°8 à la place.

Étape 3 : Piocher des Cartes

Cette étape est obligatoire. Durant cette étape, vous devez **piocher 2 cartes** et les ajouter à votre main, **une par une**. Pour chaque carte piochée, vous pouvez la prendre depuis la pile Dépouilles OU depuis la rangée parmi les cartes face visible.

À chaque fois que vous prenez une carte de la rangée, remplacez-la **immédiatement** par la première carte du dessus de la pile Dépouilles et posez-la face visible.

Fin de Partie

La fin de partie est déclenchée quand l'**une** des conditions suivantes est remplie :

- un joueur a récupéré sa 5^e Stèle de score (c'est-à-dire qu'il a les 5 catégories).
- un joueur doit piocher ses 2 cartes à la fin de son tour, mais la pile Dépouilles est vide (et même s'il reste des cartes dans la rangée !).

Quand la fin de partie est déclenchée, **terminez la manche en cours** (ignorez désormais l'étape 3 - piocher des cartes). Autrement dit, le joueur à la droite du 1^{er} joueur va mettre fin à la partie à l'issue de son tour.

Procédez au décompte final !



Décompte Final

Chaque joueur additionne d'abord la **valeur** de toutes ses Stèles de score, puis ajoute des **points bonus** en fonction du nombre de Stèles qu'il a récupérées :

- 3 Stèles = 5 points
- 4 Stèles = 10 points
- 5 Stèles = 15 points

Le joueur avec le plus de points remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur concerné possédant la Stèle de score de plus haute valeur gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés comparent la plus haute valeur de leur Stèle suivante, et ainsi de suite, jusqu'à ce que mort s'ensuive.



Exemple : Jack a 4 Stèles de score, pour un total de 12 points (2+4+4+2). Puisqu'il a 4 Stèles, il ajoute 10 points bonus. Il obtient un score final de 22 points. Bien joué, Jack !



Exemple : Sally a 5 Stèles de score, pour un total de 20 points (2+2+2+10+4). Puisqu'elle a 5 Stèles, elle ajoute 15 points bonus. Elle obtient un score final de 35 points. Bravo, Sally !

Crédits

Le Croque-Monstre (V.O. Gloomy Graves)

Auteur : Jeffrey D. Allers

Illustrations : David Szilagyi

Concepteur graphiste : Daniel Merger

Rédacteur : Dustin Schwartz

Renegade Game Studios

Président & Éditeur : Scott Gaeta

Contrôle de gestion : Robyn Gaeta

Directrice des opérations : Leisha Cummins

Directrice des ventes et du marketing : Sara Erickson

Direction artistique : Anita Osburn

Responsable de production senior : Dan Bojanowski

Responsable du marketing senior : Teri Litorco

Responsable de la production artistique : Gordon Tucker

Responsable de la production vidéo : Desiree Love

Responsable des événements : Patty Wainwright

Coordinateur du développement : Dan Blanchett

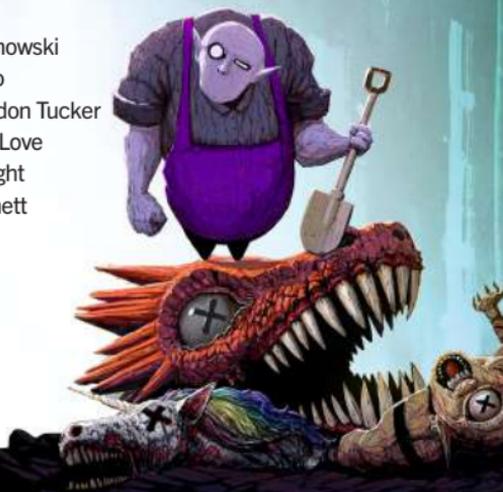
Service client : Jenni Janikowski

Renegade France

Croque-mort : Simon Gervasi

Traduction / Maquette : ORIGAMES

Relecture : Sylvain Chane-Pane



Remerciements

L'auteur voudrait remercier Suzanne Allers, Joshua et Vonja Thomas, Bernd Eisenstein, Hartmut Kommerell, Sophia Wagner et Andrija Jurišić.

Renegade Game Studios voudrait remercier Tim Burton et tous les fossoyeurs du monde entier.

Pour plus d'informations :
www.renegade-france.fr

 @origamesrenegadefrance

 /PlayRGSFrance • SAV : sav@renegade-france.fr



© 2020 Renegade Games Studios. All Rights Reserved.
© 2020 Origames. Tous Droits Réservés.

