

CHRISTMAS MONSTERS

REGLE DU JEU

Un défi évolutif et coopératif pour passer les soirées jusqu'à Noël

Règle pour 3 joueurs

Dès 12 ans

20 minutes environ par partie

LE PRINCIPE DU JEU

Sapristi ! Le Père Noël est parti avec ses rennes en repérage pour Noël... et des monstres de toutes sortes en profitent pour envahir l'Atelier des Lutins ! Mais ces derniers ne comptent pas se laisser faire. Face à cette invasion inattendue, les Lutins vont devoir travailler en équipe afin de repousser efficacement ces visiteurs indésirables. Il faudra être patient, car ces monstres ont prévu de revenir chaque jour avant Noël... après tout, le garde-manger est bien fourni !

Les Lutins sauront-ils se débarrasser de ces monstres gloutons et envahissants, avant le retour du Père Noël ?

CHRISTMAS MONSTERS est un jeu qui évolue avec le temps: au fil des parties, les monstres gagnent en puissance et des malédictions diverses viennent semer la zizanie. Heureusement, les Lutins (incarnés par les joueurs) ont aussi leurs propres pouvoirs, ainsi que des potions bonus qui vont leur faciliter la tâche.

Parviendrez-vous à faire le meilleur score possible à l'issue des 24 jours de jeu ?

Important : il est conseillé de réunir le même groupe de joueurs autour de la table durant l'intégralité de la campagne !

MATERIEL

1 plateau **Atelier des Lutins**

3 fiches **Personnage (le Machiniste, le Garde et le Griffonneur)**

36 cartes **Joueur** de 4 types différents et numérotées de 0 à 8

8 cartes **Monstre**

9 mini-cartes **Potion**

11 cartes **Malédiction**

1 carte **1^{er} Joueur**

1 carte **Compagnon**

9 jetons (6 jetons **Pouvoir** et 3 jetons **Indice**)

1 fiche **Exploits**

2 cartes **Aide Joueur**

BUT DU JEU (DE CHAQUE PARTIE)

Avoir vaincu le maximum de monstres à l'issue de la partie.

BUT DE LA CAMPAGNE (24 JOURS)

Faire le meilleur score possible à l'issue des 24 jours de jeu (24 parties au total).

PRÉPARATION DU JEU (PREMIER JOUR)

Imprimez le matériel (cartes, fiches...) sur du papier épais et découpez le tout.

Pour commencer, vous aurez besoin :

- du **plateau Atelier des Lutins** (mis bout à bout, les deux bandes à découper forment une seule ligne de lieux allant de 1 à 8),
- des **36 cartes Joueur**,
- des **8 cartes Monstre**,
- de la **carte 1^{er} Joueur**,
- des **3 fiches Personnage**,
- des 6 jetons **Pouvoir** et 3 jetons **Indice** (avec la petite loupe),
- de la carte **Compagnon**
- des **aides de jeu** (à garder sous le coude durant les premières parties),
- de la **fiche Exploits** pour la fin de la partie.

Pour l'instant, les **mini-cartes Potions** et les **cartes Malédiction** sont mises de côté.

Petite astuce : pour le rangement du matériel, vous pouvez utiliser deux enveloppes séparées - une grande pour les cartes prêtes à jouer, et une plus petite (à glisser à l'intérieur) pour les cartes mises de côté.

Chaque joueur choisit sa fiche Personnage, qu'il conservera jusqu'à la fin de la campagne. Les Personnages n'ont pas encore de nom : une fois votre Personnage choisi, à vous de nommer le vôtre de la façon dont il vous plaira. La carte Personnage Emballeur est écartée du jeu.

C'est bon, vous êtes prêts à commencer votre première partie !
N'oubliez pas : le défi commence le 1^{er} décembre !

PREPARATION DE CHAQUE PARTIE (2 MINUTES ENVIRON)

Chaque jour, la préparation se fait de la même manière. **Le plateau est installé** sur le haut de la table, formant une seule ligne de lieux numérotés de 1 à 8.

Les **8 cartes Monstre** sont mélangées face cachée, puis chaque monstre est affecté aléatoirement à un lieu de l'Atelier des Lutins (un Monstre par lieu). **Les cartes Monstre des lieux 1 (Salle de Lecture) et 2 (Confection de Jouets) sont face visible, et tous les autres Monstres des lieux suivants sont face cachée.** Le monstre du lieu 8 (le Garde-Manger) est appelé **le Boss**.

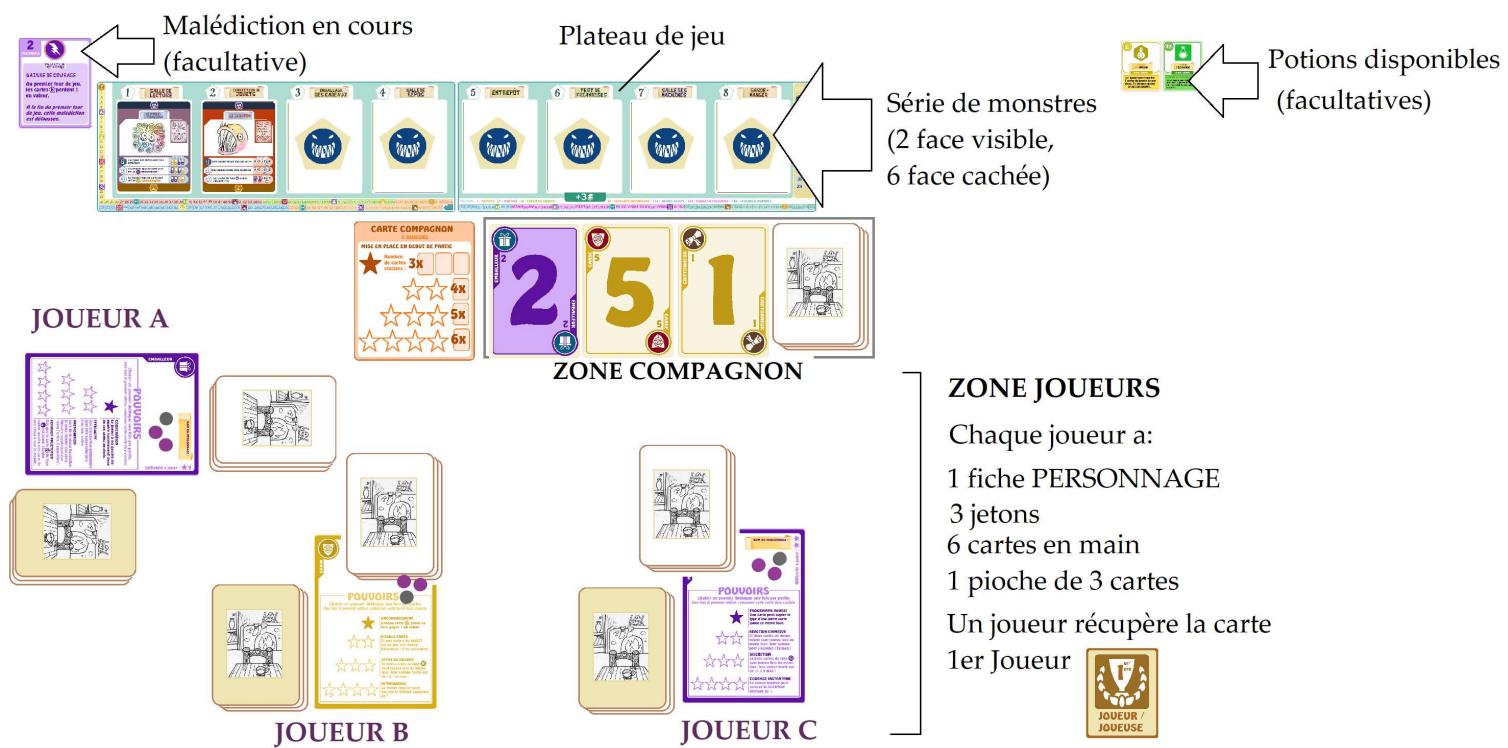
Chaque joueur pose devant lui **sa fiche Personnage**, et dispose 3 jetons face visible (2 jetons **Pouvoir** et 1 jeton **Indice**) sur le rectangle à droite de l'illustration de son personnage. On distribue en tout **9 cartes Joueur** à chacun : **6** cartes vont dans la main du joueur, et les **3 cartes restantes** forment une pioche face cachée près de lui, appelée la **Réserve** (attention, les joueurs n'ont pas le droit de consulter ces trois cartes!). Prévoyez un espace pour la future défausse de chaque joueur.

La carte **Compagnon** est placée juste en dessous du plateau. À sa droite, on place en ligne face visible **autant de cartes Joueur que précisé par le Compagnon** (au début de la campagne, seulement 3 cartes sont face visible). Le paquet de cartes Joueur restantes forme une pioche face cachée à droite de cette ligne de cartes.

Si une malédiction a été obtenue à la partie précédente, elle est placée à côté du plateau. Si une ou plusieurs potions ont été obtenues à la partie précédente, elle(s) est/sont placée(s) à la vue des joueurs. Les joueurs consultent secrètement leurs cartes, et décident ensemble du joueur qui sera le **1^{er} Joueur** cette partie. Celui-ci prend la carte **1^{er} Joueur** et la pose devant lui.

C'est bon, le jeu est prêt à commencer !

Exemple de mise en place en début de partie :



DEROULEMENT DU JEU (10-15 MINUTES ENVIRON)

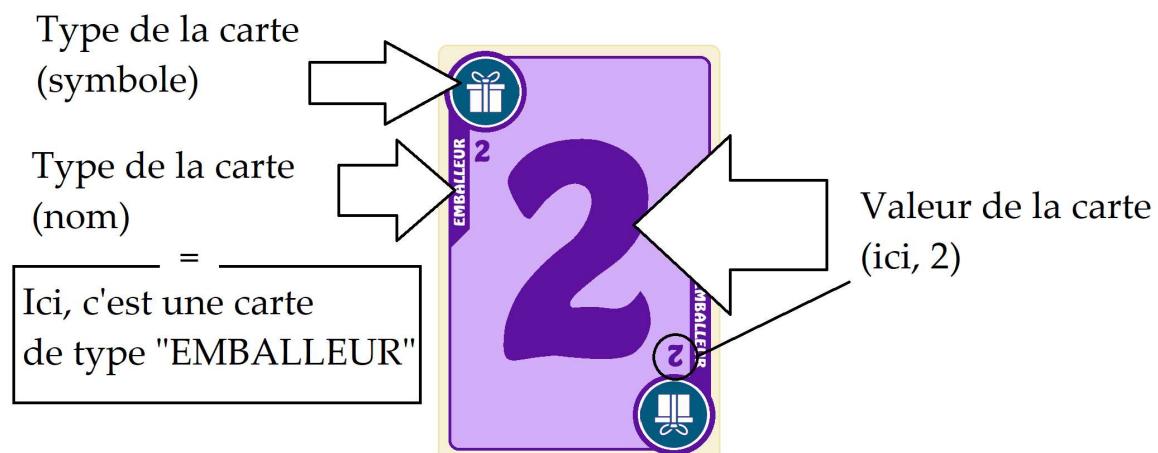
Les cartes Joueur ont en tout **2 couleurs différentes (claires/JOUR et foncées/NUIT)**, et **4 types différents** :

- les **GARDES (cartes JOUR)**
- les **GRIFFONNEURS (cartes JOUR)**
- les **EMBALLEURS (cartes NUIT)**
- les **MACHINISTES (cartes NUIT)**

Chaque **type** symbolise le travail d'un Lutin. Il y a les métiers de jour : les Lutins Gardes surveillent l'Atelier en l'absence du Père Noël, les Lutins Griffonneurs reçoivent les lettres des souhaits des enfants et y répondent. Il y a aussi les métiers de nuit : les Lutins Emballeurs s'occupent des cadeaux et les Lutins Machinistes prennent soin des machines qui font fonctionner l'Atelier.

Bref, toutes ces petites mains veillent au bon fonctionnement de l'Atelier.

Une carte Joueur ressemble à ça :

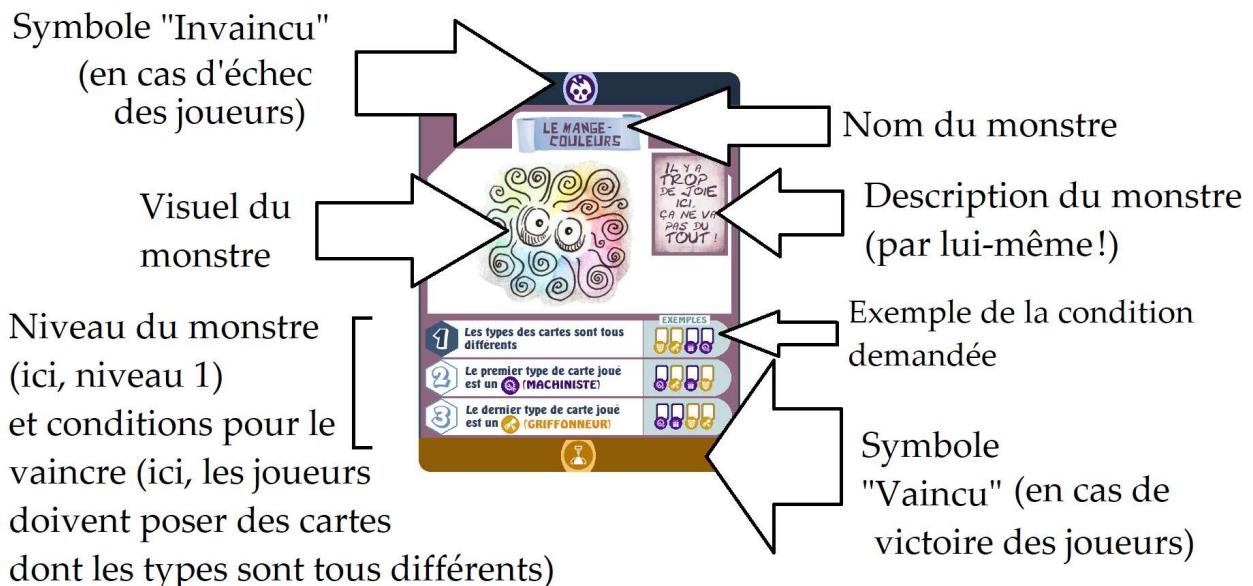


Couleur de la carte : NUIT (foncée)

Malgré la présence des gardes, les Monstres ont quand même réussi à infiltrer l'Atelier des Lutins... Chaque tour, il faut combattre le Monstre qui est présent sur un lieu. On commence évidemment par le lieu 1 (la Salle de Lecture), puis on poursuit avec le Monstre du lieu 2, puis le lieu 3, etc. Il y a donc 8 tours par partie.

Pour combattre un Monstre, on doit regarder ses prérequis (qui changent selon son niveau) et on doit rassembler toutes les conditions afin qu'il soit vaincu.

Mais voyons déjà à quoi ressemble une carte Monstre :



Il s'agit dans cet exemple d'un **MANGE-COULEURS** de **niveau 1** (il est de niveau 1 car c'est le seul chiffre colorié). Pour le battre, il faut qu'à l'issue de leur tour les joueurs aient respecté ses conditions de victoire. **Note : tous les monstres sont de niveau 1 au début de la campagne.**

Mais comment faire concrètement ? Passons à la pratique.

Petite note à mi-parcours : Si c'est votre première partie, il est conseillé (avant la mise en place) de prendre connaissance des monstres, ainsi que de leurs différentes caractéristiques. Cela vous permettra de savoir ce qui vous attend, plutôt que d'appréhender le jeu à l'aveuglette.

TOUR DES JOUEURS & JOUEUSES

Une fois que vous avez bien regardé les conditions requises par le monstre, c'est au tour des joueurs. À tour de rôle et en sens horaire, en commençant par le 1^{er} Joueur, chacun choisit secrètement une carte de sa main et la pose devant lui face visible. Chaque joueur est obligé de jouer une carte.

Le Compagnon symbolise un quatrième joueur. Ainsi, il est pris en compte lors du tour des joueurs, en sens horaire. Les cartes qui sont en ligne face visible sur la table correspondent à **celles qu'il a en main**. Quand son tour arrive, les joueurs décident ensemble quelle carte va être jouée parmi celles qui sont disponibles. Évidemment, les joueurs qui sont censés jouer *après* le Compagnon ne peuvent pas communiquer le contenu de leur main. Une fois la carte du Compagnon choisie à l'unanimité, l'un des joueurs la prend et la fait glisser vers le bas. C'est la carte qui est prise en compte lors de ce tour de jeu. On passe ensuite au joueur suivant dans l'ordre horaire, qui joue normalement. Une fois que tout le monde a posé sa carte, on passe à la résolution.

Attention, il est interdit de regarder les cartes que les autres joueurs ont en main, ou de communiquer directement sur le contenu de sa main !

Si besoin, les joueurs peuvent utiliser un ou plusieurs de leurs pouvoirs, un jeton Indice et/ou se concerter pour utiliser une ou plusieurs potions en jeu.

POUVOIRS DES JOUEURS

Si un joueur veut utiliser l'un de ses pouvoirs, ce dernier doit être **débloqué** (autrement dit, la ligne d'étoiles correspondante au pouvoir doit être entièrement coloriée). Si ce n'est pas le cas, ce pouvoir n'est pas encore utilisable.

Le premier pouvoir de la liste est déjà disponible lors de la première partie.

Pour utiliser un pouvoir, il suffit au joueur de l'annoncer quand il le souhaite durant le tour des joueurs. Une fois l'effet du pouvoir réalisé, le joueur se contente de retourner l'un de ses jetons **Pouvoir** sur son verso. Si le joueur veut utiliser un deuxième pouvoir, il retourne son deuxième jeton.

Il est possible (sauf indication contraire) d'utiliser deux fois le même pouvoir durant la partie ou le même tour de jeu. Plusieurs joueurs peuvent utiliser leur pouvoir durant le même tour. Utiliser un pouvoir n'est jamais obligatoire. A chacun de décider si/quand il le fera. L'utilisation d'un pouvoir doit être faite avant la phase de Résolution.

S'il s'avère qu'un pouvoir n'a pas été assez utile pour remporter la victoire sur un monstre, il n'est pas possible de réactiver son jeton **Pouvoir**. Un pouvoir joué est un pouvoir joué. Attention, le nombre de pouvoirs disponibles est **limité à deux par joueur...**

Le **Compagnon**, quant à lui, n'a pas de pouvoir. En outre, **tous les pouvoirs des joueurs qui consistent en un échange avec un autre joueur ne prennent pas en compte le Compagnon.**

A la fin du jeu, l'accomplissement d'Exploits permet de distribuer des étoiles aux joueurs, ce qui peut débloquer des pouvoirs plus puissants (voir le chapitre *Vérifier les Exploits*).

JETON INDICE

A n'importe quel moment lors de la partie, chaque joueur peut décider de retourner son jeton **Indice** sur son verso. Il pose devant lui une carte de sa main, à la vue de tous. C'est une **carte Indice** : elle fait encore partie de la main du joueur, mais elle est désormais visible par les autres joueurs. Elle reste ainsi bien en vue, jusqu'à ce que le joueur décide de l'utiliser pour la mettre en jeu. Elle ne peut pas être remplacée par une autre carte : l'effet du jeton **Indice** est limité à **une fois par partie**. Cette manœuvre permet de faciliter la stratégie de groupe.

Les cartes du **Compagnon** étant déjà face visible, le jeton **Indice** ne lui est d'aucune utilité.

POTIONS

Les potions octroient aux joueurs des pouvoirs supplémentaires. Elles peuvent être utilisées n'importe quand pendant la partie, et sont à usage unique. N'importe quel joueur peut, avec l'accord des autres, utiliser l'effet d'une potion disponible. Utiliser une potion n'est jamais obligatoire. Une fois la potion utilisée, elle est défaussée. Il est possible d'utiliser plusieurs potions lors du même tour de jeu, sous réserve qu'elles soient disponibles.

Il y a 9 types de potions différentes. Leurs effets sont les suivants (zoomez pour plus de détails) :



INDICATIONS DE POSE

Comme on le voit, une indication peut apparaître sur une carte **Potion**: « *effet immédiat* » veut dire qu'il faut poser la potion immédiatement sur la carte que l'on vient de jouer afin d'activer son effet. « *Au début du tour des joueurs* », « *à la fin du tour des joueurs* » et « *avant le tour 6* » sont d'autres conditions à prendre en compte pour utiliser les potions correspondantes. Si aucune indication n'apparaît, la potion peut être jouée n'importe quand pendant le tour des joueurs. A retenir : Dans tous les cas, une potion doit être utilisée avant la phase de Résolution.

Note sur la Potion de Vision, la Potion d'Echange et la Potion de Fouille à 3 joueurs : Les effets de ces potions ne prennent pas en compte le **Compagnon**. Celui-ci est tout simplement ignoré.

Il y a plusieurs manières d'obtenir une potion :

- à l'issue d'une partie, quand le Boss est vaincu, les joueurs peuvent choisir une potion qu'ils mettent de côté pour la partie suivante;
- à l'issue d'une partie, lorsque les joueurs cochent les cases de la piste de score, s'ils tombent sur une case Potion ils la mettent automatiquement de côté pour la partie suivante ;
- l'un des pouvoirs du Personnage Griffonneur, *Potion Express*, permet de piocher aléatoirement une potion qui est utilisable durant un tour entier. Cependant, contrairement aux autres potions, elle est obligatoirement défaussée à la fin de ce tour de jeu.

RESOLUTION

Une fois les quatre cartes Joueur posées, on vérifie les conditions du monstre.

- Toutes les conditions sont remplies : super, **le monstre est vaincu !**
- Les joueurs défaussent les cartes qu'ils viennent de jouer (les cartes sont placées dans la défausse respective de chaque joueur). La carte du **Compagnon** rejoint sa propre défausse. Une nouvelle carte du paquet du Compagnon est immédiatement piochée pour remplacer, sur la ligne, celle qui vient d'être jouée.
- La carte Monstre est retournée puis glissée sous le plateau, au-dessus du lieu (laissant apparaître le petit symbole de coupe qui indique une victoire).
- On dévoile le monstre suivant dans l'ordre des lieux (phase de RÉVÉLATION).

Exemple de résolution réussie (zoomez pour plus de détails) :

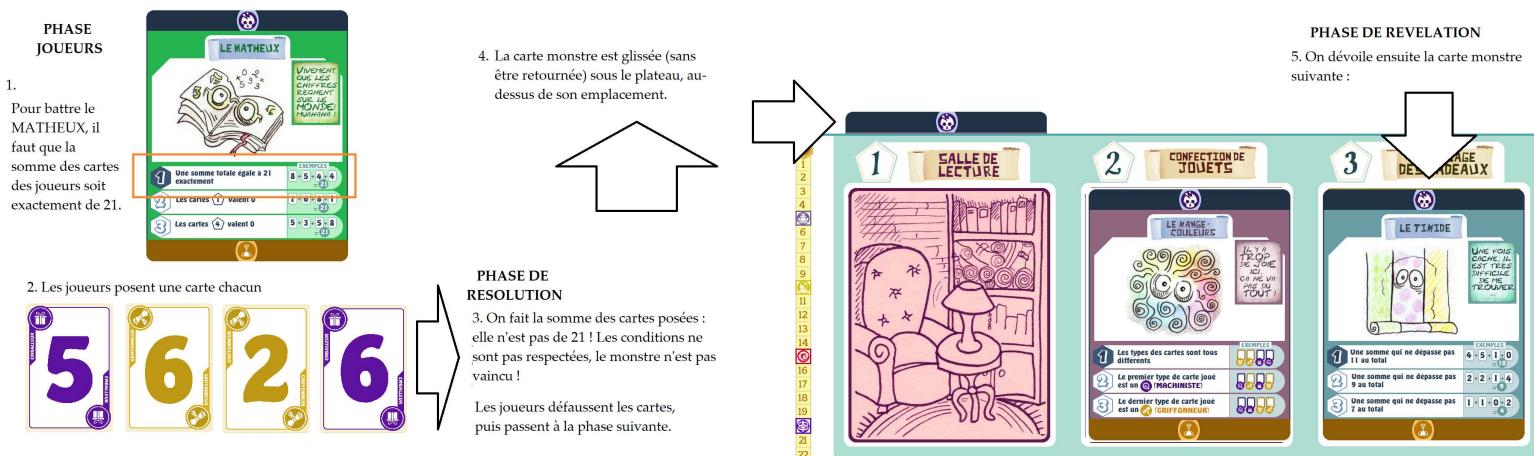
The diagram illustrates the flow of the game from player actions to resolution and revelation phases:

- PHASE JOUEURS**: A card for "LE MATHEUX" is shown. It has a target sum of 21. The player has four cards: 7, 6, 2, and 6. The total is 21. The card also includes a note about the monster being defeated if the total is exactly 21.
- 2.** Les joueurs posent une carte chacun. Four cards (7, 6, 2, 6) are shown.
- PHASE DE RÉSOLUTION**: The cards are summed up. The note says: "3. On fait la somme des cartes posées : elle est bien de 21 ! Les conditions sont respectées, le monstre est vaincu !" (The sum of the cards placed is indeed 21! The conditions are respected, the monster is defeated!).
- 4.** La carte monstre est retournée, puis glissée sous le plateau au-dessus de son emplacement. An arrow points to the next phase.
- PHASE DE RÉVÉLATION**:
 - 5. On dévoile ensuite la carte monstre suivante :
 - Three cards are shown in sequence:
 - 1 SALLE DE LECTURE**: A room with a lamp and books. A note says: "Le monstre est vaincu !".
 - 2 CONFÉCTION DE JOUETS**: A room with a workbench and tools. A note says: "Le monstre est vaincu !".
 - 3 LE TIMIDE**: A room with a shy-looking character. A note says: "Le monstre est vaincu !".

- Il manque une ou plusieurs condition(s) pour battre le monstre : dommage, **le monstre n'est pas vaincu !**

- Les joueurs défaussent les cartes qu'ils viennent de jouer (les cartes sont placées dans la défausse respective de chaque joueur). La carte du **Compagnon** rejoint sa propre défausse. Une nouvelle carte du paquet du Compagnon est immédiatement piochée* pour remplacer, sur la ligne, celle qui vient d'être jouée.
- La carte Monstre est glissée sous le plateau sans être retournée, au-dessus du lieu (laissant apparaître le petit symbole de crâne qui indique une défaite).
- On dévoile le monstre suivant dans l'ordre des lieux (phase de RÉVÉLATION).

Exemple de résolution ratée (zoomez pour plus de détails) :



Astuce de pose de carte : Dans le cas du MATHEUX, quand les joueurs jouent une carte, ils peuvent énoncer à voix haute la somme au fur et à mesure. Par exemple, le premier joueur pose un 4 et dit « 4 ». Le deuxième pose un 6 et dit « 10 ». Le troisième pose un 7 et dit « 17 ». Le quatrième sait donc qu'il doit poser un 4 pour atteindre 21. Cette manière de poser les cartes offre davantage de simplicité.

De même, dans le cas du DISJONCTEUR qui nécessite une alternance de cartes claires et foncées, les joueurs peuvent annoncer la couleur de leur carte au moment où ils la posent.

A vous d'utiliser les astuces qui vous arrangent le plus !

*Note : S'il s'avère que la pioche du **Compagnon** est vide à cette étape de jeu, cette phase est tout simplement ignorée. Aucune nouvelle carte n'est ajoutée à la ligne de cartes. On continue à jouer avec ce qu'il reste des cartes disponibles.

NOUVEAU 1^{ER} JOUEUR/ NOUVELLE 1^{ERE} JOUEUSE

La carte 1^{er} Joueur est donnée au joueur suivant, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. Ce sera le nouveau premier joueur au tour suivant. Le **Compagnon** peut (et doit !) aussi devenir 1^{er} Joueur quand c'est à son tour de le devenir.

DÉBUT DU TOUR SUIVANT

Les joueurs doivent maintenant passer au monstre du lieu suivant. C'est reparti ! On regarde ses conditions requises, et le tour s'effectue de la même manière.

Attention, au fur et à mesure des tours de jeu, la main des joueurs diminue : on se retrouve avec de moins en moins de cartes disponibles... Il s'agit donc de garder des cartes de côté pour les monstres qui ne sont pas encore sortis ! Ne vous inquiétez pas, au fil des parties vous serez de plus en plus familiers avec les conditions de victoire des monstres.

6^{EME} TOUR DE JEU

Au début du 6ème tour (qui correspond au lieu Test de Friandises), AVANT le tour des joueurs, chacun pioche les 3 cartes de sa propre réserve. Puis on poursuit normalement avec la phase des Joueurs. Le **Compagnon** n'a aucune action requise.

FIN D'UNE PARTIE

Lors de la phase de Résolution du Boss, ce dernier est glissé sous le plateau au-dessus de son lieu, comme les monstres précédents, mais aucune nouvelle carte est révélée (puisque c'était le dernier monstre). La dernière carte de la main des joueurs est défaussée, tout comme la carte restante du **Compagnon**.

Les potions non utilisées sont retirées du jeu, ainsi que la carte Malédiction s'il y en avait une. On passe ensuite au décompte des points.

DECOMPTE DES POINTS

Le décompte du score final s'effectue comme suit :

LE NOMBRE DE MONSTRES VAINCUS MOINS LE NOMBRE DE MONSTRES INVAINCUS = LE SCORE FINAL

Par exemple, si vous avez 5 victoires et 3 défaites, vous avez $5 - 3 = 2$ points.

BONUS DU BOSS

Si le Boss (dernier monstre) a été battu, vous gagnez **2 points supplémentaires** que vous ajoutez au score final, ainsi qu'une **potion au choix** que vous mettez de côté pour la partie suivante.

Si le Boss n'a pas été battu, vous n'avez ni points supplémentaires, ni potion bonus.

AVANCER SUR LA PISTE DE SCORE

Que fait-on avec ces points ? Eh bien, on avance sur la piste de score. Il suffit de cocher le nombre de cases correspondant au nombre de points gagnés lors de cette partie, sur la piste présente tout autour du plateau de l'Atelier des Lutins.

Si vous avez 4 points, vous cochez donc 4 cases depuis la dernière case cochée.

Si c'est votre toute première partie, vous partez de la case 1.

La piste de score est divisée en Paliers : ce sont des changements de statuts acquis par les joueurs. Au plus votre score est élevé, au plus votre prestige est important !

Si vous cochez une ou plusieurs case(s) Potion au passage, vous prenez immédiatement la ou les potion(s) correspondante(s), que vous mettez de côté pour la prochaine partie. Vous devez prendre la potion indiquée sur la piste (par exemple, si le symbole  apparaît, alors vous gagnez obligatoirement une potion de Transformation).

Le symbole  signifie une potion Joker (au choix des joueurs).

Note : Si vous venez de gagner la potion bonus du Boss et que vous avez remporté la même potion en vous déplaçant sur la piste de score, il est autorisé de choisir une potion bonus différente.

Important : on ne peut pas gagner moins de 0 points. Si la somme totale s'avère être négative, votre score est de 0. Vous n'avancez donc pas sur la piste de score.

On vérifie ensuite si des Exploits ont été débloqués durant la partie qu'on vient de jouer.

VERIFIER LES EXPLOITS

Les Exploits sont des accomplissements divers et variés (vaincre 5 monstres à la suite, utiliser 2 potions lors du même tour de jeu...) qui permettent d'octroyer des étoiles aux joueurs en fin de partie. Certains Exploits sont plus faciles que d'autres à accomplir : ils sont rangés par catégorie (FACILE – MOYEN – DIFFICILE).

Un Exploit ne peut être débloqué qu'une seule fois en tout. Il est possible de débloquer plusieurs Exploits lors de la même journée (y compris de difficultés différentes), ou de ne pas en débloquer du tout. Si un Exploit est débloqué, il suffit de cocher la case correspondante, et de regarder le nombre d'étoiles qu'il rapporte. Ces étoiles sont ensuite réparties entre les joueurs comme bon leur semble, et permettent sur la durée d'obtenir des pouvoirs de plus en plus puissants.

Exemple de fin de partie :

Durant cette partie, les joueurs ont débloqué deux Exploits :



A vérifier à la fin de chaque partie !

EXPLOITS

On ne peut débloquer un exploit qu'une seule fois.
Les étoiles servent à débloquer les pouvoirs des joueurs (dans l'ordre des niveaux).

FACILE

| | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> REUSSITE ★★ Les 8 monstres sont vaincus. | <input type="checkbox"/> COMBINAISON ★ Utiliser 2 potions lors d'un même tour. |
| <input checked="" type="checkbox"/> BELLE SERIE ★ 5 monstres à la suite sont vaincus. | <input type="checkbox"/> MONTEE EN GRADE ★ Tout le monde a débloqué un pouvoir de niveau 2. |
| <input checked="" type="checkbox"/> COHESION DE GROUPE ★ Tous les joueurs ont utilisé leurs deux pouvoirs. | <input type="checkbox"/> ENDURANCE ★ Atteindre le palier MOTIVÉS(case 27 de la piste de score). |
| <input type="checkbox"/> SUR-PLACE ★ Le score final est de 0. | |
| <input type="checkbox"/> ENTRAIDE ★ 2 joueurs (ou plus) utilisent un pouvoir lors du même tour de jeu. | |
| <input type="checkbox"/> AUTONOMIE ★ N'utiliser aucune potion gagnée lors de la partie précédente (min. 1 potion en stock). | |

MOYEN

| | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> TRAVAIL D'EQUIPE ★★ Vaincre le RANGETOU de niveau 2. | <input type="checkbox"/> BEL EFFORT ★★ Atteindre 100 points sur la piste de score. |
| <input type="checkbox"/> COURAGE PAYANT ★★ Rattraper un Monstre de niveau 3. | <input type="checkbox"/> HUMILITÉ ★★ Aucun joueur n'a utilisé de pouvoir. |

Ici, les joueurs ont réussi à avoir 8 victoires au total. Et tous les joueurs, à un moment donné, ont utilisé l'intégralité des pouvoirs de leur fiche Personnage. Ils coquent les cases correspondantes sur la fiche d'Exploits. Ils gagnent donc $2 + 1 = 3$ étoiles au total.

Ces 3 étoiles sont ensuite distribuées parmi les joueurs et/ou le Compagnon. Pour recevoir une étoile, il suffit de colorier l'étoile d'un pouvoir non débloqué.

Attention, les joueurs doivent débloquer leurs pouvoirs dans l'ordre (d'abord le pouvoir à 2 étoiles, puis le pouvoir à 3 étoiles et enfin le pouvoir à 4 étoiles).

Dans ce cas présent, on peut décider de répartir les 3 étoiles gagnées entre 3 joueurs différents (une étoile par joueur), ou essayer d'être plus stratégique et donner 2 étoiles au même joueur (ce qui lui permet de débloquer son pouvoir à 2 étoiles) puis la troisième à un autre (ou au Compagnon).

Exemple de répartition possible :

Le joueur 1 reçoit 2 étoiles : cela lui permet de débloquer un nouveau pouvoir !



Le joueur 2 reçoit l'étoile restante : sa ligne d'étoiles n'est pas remplie. Il ne peut pas encore utiliser son deuxième pouvoir.



On peut aussi décider **d'attribuer des étoiles au Compagnon** : il suffit de colorier le nombre correspondant d'étoiles sur la fiche **Compagnon**. Dès qu'une ligne d'étoiles est entièrement coloriée, cela augmente le nombre de cartes face visible en début de partie, ce qui peut s'avérer très utile. Par exemple, si la ligne de deux étoiles est entièrement débloquée, vous pouvez désormais placer 4 cartes Joueur face visible sur la ligne du Compagnon. Cela permet d'avoir une plus grande marge de manœuvre sur les cartes du Compagnon. Attention, comme pour les joueurs, il faut débloquer les lignes d'étoiles **dans l'ordre** (de haut en bas) !

Important : On ne peut pas donner plus d'étoiles que le total gagné cette partie. Les étoiles déjà distribuées ne peuvent pas changer de propriétaire en cours de route. De la même manière, les Exploits déjà cochés ne seront plus disponibles. Il faudra en débloquer d'autres pour gagner de nouvelles étoiles.

N'oubliez pas de vérifier les Exploits à la fin de chaque partie ! Vous pourriez rater une occasion de gagner de nouveaux pouvoirs, et ce serait dommage !

EVOLUTION D'UN MONSTRE OU NOUVELLE MALEDICTION

On arrive ensuite à la dernière étape, et non des moindres : l'évolution d'un Monstre OU l'acquisition d'une nouvelle Malédiction. Les joueurs se réfèrent à la petite frise sur la droite du plateau Joueurs. Ils cochent simplement la case qui correspond à la date du jour (si c'est le 4 décembre, ils cochent la case avec le chiffre 4).

Puis ils regardent dans quelle colonne se trouve la case : si c'est la colonne avec ce symbole 🐉, ils doivent faire **évoluer un monstre** (les jours impairs).

Si c'est la colonne avec ce symbole ⚡, ils doivent prendre une **nouvelle carte Malédiction** (les jours pairs).

Au fil des jours, on alternera ainsi entre ces deux fatalités.

Dans cet exemple, c'est le 4 décembre : on coche la case 4 et on sait qu'on va écoper d'une Malédiction pour la partie suivante...



ÉVOLUTION D'UN MONSTRE

Comme dit plus haut, les monstres sont tous de niveau 1 au début. Puis au fil des parties, ils vont monter en grade... Pour faire évoluer un monstre, on prend le monstre **du lieu le plus à droite (le lieu 8)** et on colorie le chiffre non colorié du niveau strictement supérieur. Par exemple, un monstre de niveau 1 doit passer au niveau 2 (et ne pas sauter directement au niveau 3).

Attention, il faut que tous les monstres soient au même niveau avant que l'un d'entre eux puisse passer au niveau encore supérieur.

CAS N°1

Si le monstre le plus à droite est de niveau 2, mais que d'autres monstres sont encore au niveau 1, alors on regarde le monstre du deuxième lieu en partant de la droite :

- S'il est de niveau 1, on augmente son niveau à lui.
- S'il est aussi de niveau 2, on ignore ce monstre et on passe ensuite au monstre du troisième lieu en partant de la droite, etc.

On continue jusqu'à trouver un monstre de niveau 1. Une fois celui-ci débusqué, on peut colorier le chiffre 2 correspondant à son niveau. La phase d'évolution du monstre est terminée.

CAS N°2

Si le monstre le plus à droite est de niveau 2 et que tous les autres monstres sont de niveau 2 ou plus, c'est OK !

- On augmente le niveau de ce monstre (on colorie le chiffre 3 correspondant à ce niveau). La phase d'évolution du monstre est terminée.

Et hop ! Le FAUSSAIRE vient
d'évoluer au niveau 2 !

*Exemple d'évolution
d'un monstre au
niveau 2 :*



EN BREF : Il faut que TOUS les monstres soient minimum de niveau N avant qu'un monstre puisse évoluer au niveau N+1.

DES CONDITIONS DE VICTOIRE QUI ÉVOLUENT

Évidemment, au plus un monstre est de niveau élevé, au plus les conditions nécessaires pour le vaincre sont difficiles à rassembler. Si une nouvelle condition vient contredire la condition du niveau précédent, c'est toujours la condition du nouveau niveau qui prime. Dans certains cas, les nouvelles conditions à remplir se rajoutent aux conditions de départ :



LE RANGETOU
Niveau 1 : les joueurs doivent constituer une suite numérique complète (posée dans l'ordre ou le désordre). Par exemple, 3-4-5-6 ou 4-5-3

Niveau 2 : même chose, mais désormais la suite numérique soit être d'une seule couleur (soit claire, soit foncée)

Niveau 3 : même chose, mais désormais la suite numérique doit être formée de cartes de même type



LE MATHEUX
Niveau 1 : les joueurs doivent poser des cartes dont la somme totale est de 21 pile.

Niveau 2 : même chose, mais désormais les cartes 1 jouées valent 0.

Niveau 3 : même chose, mais désormais les cartes 1 jouées valent 0 (cf NIVEAU 2) ET les cartes 4 jouées valent 0.



LE DISJONCTEUR
Niveau 1 : les joueurs doivent poser en alternance des cartes JOUR et des cartes NUIT.

Niveau 2 : même chose, mais désormais les cartes JOUR doivent appartenir au même type.

Niveau 3 : même chose, mais désormais les cartes JOUR doivent être de même type (cf NIVEAU 2) et les cartes NUIT doivent aussi être de même type.



LE MANGE-COULEURS
Niveau 1 : les joueurs doivent poser chacun une carte de type différent.

Niveau 2 : même chose, mais désormais la première carte posée est une carte de type MACHINISTE.

Niveau 3 : même chose, mais désormais la première carte posée est une carte de type MACHINISTE (cf NIVEAU 2) et la dernière carte jouée est de type GRIFFONNEUR.

Dans d'autres cas, les conditions requises varient légèrement d'un niveau à l'autre :



LE GLOUTON
Niveau 1 : les joueurs doivent poser des cartes dont la somme totale est égale ou supérieure à 25.

Niveau 2 : cette somme doit maintenant être égale ou supérieure à 28.

Niveau 3 : les joueurs doivent poser des cartes dont la somme totale est 28 (cf NIVEAU 2) ET les cartes de type EMBALLEUR ont chacune une valeur de -1 (les cartes 0 valent donc -1).



LE TIMIDE
Niveau 1 : les joueurs doivent poser des cartes dont la somme totale est inférieure ou égale à 7.

Niveau 2 : cette somme doit désormais être inférieure ou égale à 4.

Niveau 3 : Cette somme doit être égale ou inférieure à 4 (cf NIVEAU 2) ET les cartes de type GRIFFONNEUR ont chacune une valeur de +1.



LE FAUSSAIRE
Niveau 1 : le premier joueur pose une carte : au moins une autre carte de même valeur doit être posée lors de ce tour de jeu.

Niveau 2 : même chose, mais la valeur minimum de la carte de départ doit être de 4.

Niveau 3 : cette fois-ci, il doit y avoir deux cartes de la même valeur que celle du premier joueur, ET ces cartes doivent être de valeur 4 minimum (cf NIVEAU 2).



LE PILLEUR
Niveau 1 : une carte de valeur 0 et une carte de valeur 8 doivent être jouées lors de ce tour.

Niveau 2 : ces cartes 0 et 8 doivent être de même type.

Niveau 3 : cette fois-ci, un 0, un 8 ET un 5 de même type doivent être joués lors de ce tour.

Les conditions des monstres qui affectent les cartes des joueurs ne sont effectives que pendant la durée du combat. Une fois le combat terminé, les cartes Joueur retrouvent leur valeur et leur type normaux.

C'est ensuite les conditions du monstre suivant qui s'appliquent.

Astuce sur le pouce : comme dit précédemment, apprendre à connaître les monstres est bien utile. On conservera de préférence les cartes de grande valeur qu'on a en main pour combattre le GLOUTON, tandis que les cartes 0 et 8 pourront être utiles pour vaincre le PILLEUR. Quand aux cartes faibles, elles seront bien pratiques pour remporter la victoire face au TIMIDE...

Note : Une fois qu'un Monstre a évolué, il est tout simplement rangé avec les autres cartes Monstre.

NOUVELLE MALÉDICTION

Si le jour de la partie est un jour pair, on tombe sur une Malédiction ! Il suffit de prendre la carte Malédiction correspondant au jour (dans cet exemple, la carte 4). Son effet s'appliquera lors de la partie du jour suivant.

Ces Malédictions sont de deux genres différents :

1/ Les Malédictions permanentes (x5 au total)

Celles-ci s'appliquent tout le long de la partie. Leur effet doit obligatoirement s'appliquer. Elles restent actives jusqu'à la fin du dernier tour de jeu. La seule façon de les ignorer (mais pendant un tour seulement), c'est avec le pouvoir *Cessez-le-Feu* du Personnage Garde. Dans tous les cas, il va falloir prendre votre mal en patience...

2/ Les Malédictions instantanées (x6 au total)

Celles-ci se manifestent ponctuellement. Leur condition de déclenchement est indiquée sur chaque carte. Leur effet doit obligatoirement s'appliquer. Une fois leur effet déclenché, elles sont défaussées.

Note 1 : Essayez de ne pas regarder le contenu des futures cartes Malédiction pour conserver la surprise de la découverte !

Note 2 : Les Malédictions sont des cartes à usage unique. Une fois une carte Malédiction utilisée, elle n'aura plus d'utilité lors des parties suivantes.

Note 3 : Trois Malédictions, **Chaos Soudain (8 décembre)**, **Avantage Relatif (14 décembre)** et **Pénurie (16 décembre)**, ne concernent pas le **Compagnon** qui est tout simplement ignoré lors de leur effet.

RANGEMENT ET PREPARATION DE LA PARTIE SUIVANTE (2 MINUTES ENVIRON)

C'est bon ! Vous êtes finalement arrivés au terme de cette partie et vous avez fait ce que vous pouviez pour déloger ces sacrés monstres de l'Atelier ! Il s'agit maintenant de ranger le matériel pour la partie suivante (une étape qui diffère quelque peu d'un jeu classique). Pour plus de simplicité, vous pouvez ranger le matériel par catégorie (*Rappelez-vous, le coup des deux enveloppes !*) :

1/ MATÉRIEL DE BASE (dont vous avez toujours besoin)

- Le **plateau de jeu**
- Les 36 **cartes Joueur**
- La carte **1^{er} Joueur**
- Les 8 **cartes Monstre**
- Les 3 **fiches Personnage**
- Les 6 jetons **Pouvoir** et les 3 jetons **Indice**
- La fiche **Exploits** et la carte **Compagnon**

Selon les circonstances :

- La ou les mini-carte(s) **Potion** remportée(s) lors de cette partie
- La carte **Malédiction** obtenue ce jour (si c'est un jour pair) + aides de jeu

2/ MATÉRIEL MIS DE CÔTÉ (dont vous n'avez pas besoin pour la partie à venir)

- Les cartes **Malédiction** non utilisées
- Les cartes **Potion** non utilisées

Et voilà, le lendemain vous serez parés pour une toute nouvelle partie !

FIN DE LA CAMPAGNE ET SCORE FINAL

La campagne prend fin le 24 décembre, jour de votre toute dernière partie !

A l'issue de celle-ci, comptez normalement vos points. Les points supplémentaires du Boss s'appliquent, mais vous ne remportez pas la potion bonus. Cochez les cases correspondantes sur la piste de score. Ignorez la ou les potions que vous croisez sur le chemin. Le score atteint lors de ce dernier jour est le score final. Alors, quel palier avez-vous atteint ? :)