# Règles du jeu !

## Principe du jeu

**Dessiner** son monstre et faire augmenter son Trouillomètre en y plaçant, **avant les autres,** les jetons Peur (bras, jambe, dent…).

## Mise en place

**1** On installe le **Trouillomètre** sur la table.

**2** Chaque joueur reçoit :
- une **tuile Joueur,**
- une **feuille,**
- un **crayon**

**3** Chaque joueur choisit un côté de sa feuille :
- soit avec un corps et une bouche déjà dessinés,
- soit vierge.

Si le côté monstre vierge a été choisi, le joueur dessine lui-même le corps et la bouche de son monstre.

**4** On place le Tableau au centre de la table.

On dispose les jetons Peur sur leurs emplacements respectifs en fonction du nombre de joueurs :
- À **4 joueurs,** tous les jetons sont placés.
- À **3 joueurs,** on retire 1 jeton au hasard de chaque taille (2 / 3 / 5).
- À **2 joueurs,** on retire 2 jetons au hasard de chaque taille (2 / 3 / 5).

Tous les jetons Décor sont disposés en dessous du Tableau.

**5** On désigne un premier joueur. Il prend le jeton 1er joueur et 1 dé de plus que le nombre de joueurs (à 3 joueurs, il prend 4 dés). Les autres dés sont remis dans la boîte.

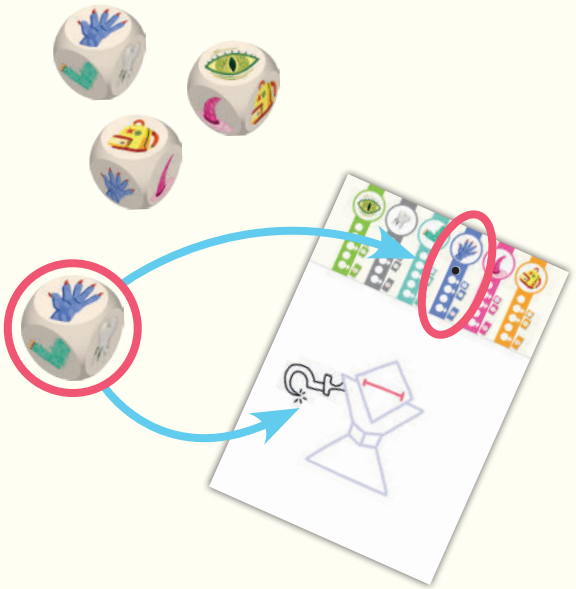
# Tour de jeu

1. Le premier joueur **lance tous les dés** au centre de la table.

2. Il **choisit 1 des dés** qu'il place devant lui.

3. Il **coche** la case correspondant à la face du dé choisi en haut de sa feuille.
   Il peut décider, en plus, de **récupérer un jeton Peur ou un jeton Décor** si les conditions le lui permettent (voir page suivante).

4. Il **dessine** alors cet attribut sur son monstre.
   **Pendant ce temps,** son voisin de gauche choisit un des dés restants qu'il place devant lui. Il coche et dessine, lui aussi, l'attribut choisi.
   Tous les joueurs font de même, l'un à la suite de l'autre.



## Dessiner les attributs ?

*Il y a 6 attributs différents pour rendre son monstre plus effrayant :* **yeux, dents, jambes, bras, cornes et accessoires.** *Laissez parler votre créativité pour dessiner l'attribut choisi pour votre monstre ou aidez-vous des illustrations du jeu.*

*Pour l'attribut* ***Accessoire*** *, les joueurs peuvent ajouter n'importe quel accessoire au monstre (vêtements, ballon, jouets, vélo, échelle…) et en choisir un différent à chaque fois.*

## Dessiner les décors ?

*Pour les Décors, dessinez un élément de décor derrière votre monstre (montagne, soleil, arbre, maison…) et choisissez-en un différent pour chaque jeton choisi.*

## Comment récupérer des jetons Peur ?

*Les jetons Peur sont divisés en 6 attributs différents, correspondant aux faces des dés.*

Lorsqu'un joueur **coche** un **2e, 3e ou 5e attribut identique :**

- Il peut prendre le **jeton Peur** correspondant :
  - S'il coche la 2e case, **il peut** prendre le jeton 2.
  - S'il coche la 3e case, **il peut** prendre le jeton 3.
  - S'il coche la 5e case, **il peut** prendre le jeton 5.

  *Remarque : quand un joueur coche une case, il peut décider de prendre un jeton Peur de valeur inférieure.*
- Il ne pourra désormais plus jamais cocher ni récupérer les autres jetons Peur de cet attribut.
- Il barre l'attribut correspondant sur sa feuille.
- Il glisse son jeton Peur dans sa colonne du Trouillomètre.

***Exemple : Camille selectionne le dé avec l'attribut Œil. Elle coche la 3e case de sa feuille dans la colonne Œil et décide de prendre le jeton Peur Œil 3. Elle ne pourra plus prendre d'autres jetons Œil.***

## Comment récupérer des jetons Décor ?

*Les jetons Décor ont tous la même valeur.*

Lorsqu'un joueur choisit un dé d'un attribut qu'il **ne peut plus cocher** OU qu'il n'y a **plus de jeton** Peur de cet attribut :

- Il **doit prendre** un **jeton Décor** à la place du jeton Peur.
- Il glisse son jeton Décor dans sa colonne du Trouillomètre

*Remarque: un joueur peut posséder plusieurs jetons Décor.*

## Fin de tour

*Remarque : à la fin du tour, il reste donc un dé inutilisé.*

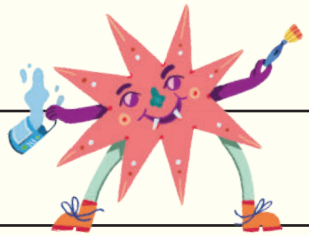
Lorsque tous les joueurs ont fini de dessiner, le joueur à gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur. Il prend le jeton 1er joueur, puis il lance tous les dés au centre de la table. Un nouveau tour commence *(voir page 2)*.

## Fin de la partie

À la fin d'un tour, si les jetons Peur (et Décor) d'un joueur dépassent du Trouillomètre, il gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec la colonne de jetons Peur la plus haute gagne la partie.

***N'oubliez pas d'utiliser le recto / verso des feuilles lors de vos prochaines parties ou téléchargez-en de nouvelles sur : bankiiiz.com/GMM***



***N'hésitez pas à partager vos monstres avec le* #GMMthegame**

## Crédits & Remerciements

Le Grand Méchant Monstre est un jeu **Bankiiiz Éditions** © 2023. Tous droits réservés.

Auteurs : **Joan Dufour** & **Benoit Turpin**

Illustrations : **Rémi Leblond**

Graphisme : **Alexis Vanmeerbeeck**

Production : **Synergy Games**

***Joan :*** *Je remercie Benoit pour m'avoir invité sur ce projet, Bertrand pour sa patience et les tests de nos 1287 versions, ma famille et le MALT (qui a essayé les 1287 versions).*

***Benoit :*** *Un grand merci à Anna Denaës et ses dessins de monstres. Ce jeu est pour Garance et Aurèle.*