



VLAADA CHVATIL DUNGEON PETZ

MARCHÉ NOIR

LE DIABLOTIN BALAYA FURTIVEMENT DU REGARD CHAQUE CÔTÉ DE LA RUE. PERSONNE NE L'OBSERVAIT. IL RÉAJUSTA SON CAPUCHON POUR DISSIMULER SES OREILLES POINTUES ET S'ENFONÇA, TÊTE BASSE, DANS LA RUELLE SOMBRE.

"QUE FAITES-VOUS ICI ?"

LE DIABLOTIN SURSAUTA. C'ÉTAIT LA PETITE BLONDE DE LA MONSTRERIE, CELLE DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA RUE. ELLE SE TROUVAIT ELLE AUSSI DANS LA RUELLE, UNE BOÎTE DE SUCETTES DANS LES MAINS.

LE DIABLOTIN S'ÉCLAIRCIT LA GORGE. "HUM, HUM... J'ÉTAIS JUSTE... EUH... VENU FAIRE UNE PROMENADE... NOCTURNE, DANS CETTE RUELLE."

"VOUS DESCENDEZ DANS LES BAS-QUARTIERS, EN FAIT ?"

"CHUUUT ! PAS SI FORT ! MON COUSIN A DIT QU'IL NE FALLAIT PAS EN PARLER !"

"PARCE QU'IL A PEUR DE SE FAIRE ATTRAPER ?"

"NON. PARCE QU'IL A PEUR QUE LES GÉRANTS DES MONSTRERIES CONCURRENTES SOIENT AU COURANT."

ILS SE TURENT SOUDAIN. UN DIABLOTIN DE LA MONSTRERIE DU QUARTIER PASSA NON LOIN D'EUX, POUSSANT MALADROITEMENT UNE BROUETTE CHARGÉE D'UN COCHON VISIBLEMENT DÉRANGÉ. ILS LE REGARDÈRENT DISPARAITRE DANS L'OBSCURITÉ DE LA RUELLE.

LA BLONDE INCLINA LA TÊTE. "NE VOUS INQUIÉTEZ PAS", MURMURA-T-ELLE DE MANIÈRE CONFIDENTIELLE. "AVEC MOI, VOTRE PETIT SECRET SERA BIEN GARDÉ."

Malheur ! Le secret est désormais connu de tous ! Il faut vous dépêcher d'envoyer vos Diablotins explorer les Bas-Quartiers !

Cette extension comporte deux parties :

Les Bas-Quartiers sont un nouveau secteur de la ville. Ils offrent à vos Diablotins de nouvelles opportunités... qu'ils vont adorer !

De nouveaux Monstres ! Mais aussi de nouvelles Cages, des Améliorations, de nouveaux Artefacts, des Diablotins, des Concours et bien sûr de nouveaux Clients particulièrement exigeants. Ils vous permettront de jouer une manche supplémentaire. Mais avant tout, ils sont super cools.

Vous pouvez combiner à loisir les deux parties de cette extension. En fait, comme tout est tellement génial dans cette extension et que personne ne pourra réellement s'en passer, vous n'avez finalement que deux possibilités :

- * Vous pouvez vous lancer dans une partie standard en incluant les Bas-Quartiers et l'ensemble du nouveau matériel.
- * Vous pouvez vous lancer dans une partie étendue en incluant les Bas-Quartiers et l'ensemble du nouveau matériel.

Le nouveau matériel de jeu vous permet en effet de vous lancer dans une **partie étendue** : 6 manches à 4 joueurs ou 7 manches à 2 ou 3 joueurs. Dans ce cas-là, vous ferez grandir plus de Monstres, pour les vendre à davantage de Clients, et les nouvelles Cages et Améliorations, les nouveaux Artefacts, les Diablotins seront ajoutés à votre partie.

Cependant, les nouvelles possibilités que vous offrent les Bas-Quartiers augmentent légèrement la durée de chaque manche. Réfléchissez bien avant de vous engager dans une partie comportant une manche supplémentaire. Cette extension s'intègre aussi parfaitement dans les parties d'une **durée standard**.

À PROPOS DE CE LIVRET DE RÈGLES

Ce livret est divisé en quatre sections :

La **Mise en place de la partie** vous explique comment préparer la partie en intégrant cette extension.

Le **Déroulement de la partie** présente comment les actions des Bas-Quartiers vont affecter vos parties. Cette section vous détaille les Cases Action l'une après l'autre, sans suivre l'ordre des phases de la manche.

Le **Résumé des nouvelles règles** récapitule toutes les nouvelles règles, classées suivant les phases de la manche.

L'**Annexe** décrit les Établissements et les Accessoires proposés dans cette extension. Vous trouverez aussi des détails sur les nouvelles Cages et Améliorations, ainsi que sur les nouveaux Clients, Concours, Artefacts et Monstres.



MISE EN PLACE DE LA PARTIE

DANS CETTE SECTION, NOUS VOUS EXPLIQUONS COMMENT PRÉPARER LE PLATEAU BAS-QUARTIERS POUR LA MANCHE I, PUIS COMMENT PROCÉDER PENDANT LA MISE EN PLACE DES MANCHES SUIVANTES.

NOUVEAU MATÉRIEL

Avant la mise en place de la partie, mélangez les nouveaux **Monstres**, **Artefacts**, **Clients**, **Concours** ainsi que les nouvelles **Cages** et **Améliorations** dans leurs pioches respectives.




EXTENSION DU PLATEAU PROGRESSION

L'EXTENSION DU PLATEAU PROGRESSION VOUS PERMETTRA DE JOUER UNE MANCHE SUPPLÉMENTAIRE... SI VOUS LE SOUHAITEZ.

PARTIE ÉTENDUE

Si vous décidez de vous lancer dans une partie étendue, placez l'Extension du Plateau Progression sur le Plateau Progression de façon à recouvrir complètement la manche 5 (en utilisant le côté de l'Extension affichant les manches 5 et 6). Mettez ensuite en place les Diablotins, les Clients comme dans les règles habituelles.

 Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez l'autre côté de l'Extension du Plateau Progression (celui affichant les manches 6 et 7). Placez-la sur le Plateau Progression de façon à recouvrir complètement la manche 6.



Remarque : Un nouvel emplacement est disponible pour les Diablotins. Le Plateau Progression étendu comportera donc 5 Diablotins de chaque couleur. Deux Clients se présenteront lors des manches V et VI (ils seront révélés simultanément).


Remarque : L'Extension du Plateau Progression présente les nouveaux Concours de fin de partie, ainsi que la nouvelle règle pour passer le Jeton Premier Joueur lors de la dernière manche.

PARTIE À DURÉE STANDARD

Si vous décidez de jouer le nombre standard de manches, vous aurez tout de même besoin de l'Extension du Plateau Progression, mais uniquement pour connaître les nouveaux Concours de fin de partie. Contentez-vous de glisser l'Extension sous le Plateau Progression pour rendre visible les nouveaux Concours. Mettez ensuite en place les Diablotins, les Concours et les Clients comme dans les règles habituelles.



PARTIE À DURÉE INTERMÉDIAIRE

 À 2 ou 3 joueurs vous pouvez aussi opter pour un compromis : utiliser le côté de l'Extension affichant les manches 5 et 6 pour recouvrir les manches 5 et 6 du Plateau Progression. Un Client supplémentaire se présentera à la manche V, et la durée de la partie ne sera pas vraiment prolongée. Vous devrez par contre ignorer la nouvelle règle concernant le Jeton Premier Joueur, il sera simplement transmis au joueur suivant à la fin de chaque manche. C'est le prix du compromis.

PLATEAUX DES JOUEURS



Mettez en place les Plateaux Terrier en respectant les règles habituelles. Chaque joueur reçoit cependant 1 Diablotin et 1 Jeton Or supplémentaires. Plus d'opportunités... plus de moyens !

Chaque joueur commence donc la partie avec 7 Diablotins et 3 Jetons Or. Après avoir reçu leur revenu de la manche 1, certains auront 4 Jetons Or, d'autres 5.



Remarque : 2 nouveaux Diablotins de chaque couleur sont fournis dans cette extension. Un seul sera à votre disposition dans votre Plateau Terrier dès le début de partie. L'autre sera placé sur le Plateau Progression dans le cas d'une partie étendue, ou rangé dans la boîte si vous ne souhaitez pas jouer une manche supplémentaire. Rassurez-le simplement en lui promettant qu'il travaillera pour vous lors de la prochaine partie. Il comprendra.

PLATEAU BAS-QUARTIERS

PLACEZ LE PLATEAU BAS-QUARTIERS À CÔTÉ DU PLATEAU CENTRAL. IL PROPOSE À VOS DIABLOTINS QUATRE NOUVELLES CASES ACTION QU'ILS VONT POUVOIR UTILISER.

MARCHÉ NOIR



On trouve de tout au Marché Noir !

Remarque : Ce marché noir n'est pas le même que celui mentionné dans les règles du jeu de base. Celui-ci vous permet d'acheter essentiellement du matériel, alors que l'autre vous permet de vendre des Monstres. Les Diablotins qui tiennent chacun de ces marchés vous assureront tous que ce sont eux qui ont eu (en premier) l'idée d'un marché noir.

OPPORTUNITÉS DU MARCHÉ NOIR

Au début de la partie, six articles sont en vente au Marché Noir. Placez-les sur les emplacements correspondants, de gauche à droite : le Garde du Corps (la figurine Diablotin noire) et, pris au hasard : un Monstre (de taille 2), une Cage, un Concours (pour représenter de la nourriture), une Amélioration et un Artefact.

Placez un Jeton Or au-dessus de chaque article pour indiquer que chaque achat requière le paiement d'un Jeton Or supplémentaire (voir **ACHETER AU MARCHÉ NOIR** page 4). Le Jeton Or est retiré lorsqu'un joueur achète l'article ou lorsque son prix est réduit grâce à la Diseuse de Bonne Aventure (voir **CONSULTER LA DISEUSE DE BONNE AVENTURE** page 4).

PROMOTION INITIALE

Si vous jouez une partie à durée standard, ne placez pas de Jeton Or au-dessus de l'Artefact. Considérez qu'une promotion avait été accordée sur cet objet au cours de la manche précédente (celle que vous ne jouez pas).

PAS DE RENOUVELLEMENT

Le Marché Noir n'est jamais renouvelé. Chaque type d'article ne peut être acheté ici qu'une seule fois.

Remarque : Tant qu'il reste au Marché Noir, le Monstre ne grandit pas. En fait, il n'y a pas de Monstre. Juste un gros carton posé au-dessus d'une roue qui pivote. Si vous vous arrêtez à proximité, vous entendrez "Psst ! Hé, l'ami. Vous aimez ? Vous voulez acheter ce truc authentique pour pas cher ? Il a des papiers, oui, oui. Je les ai rédigés moi-même avec talent."

BOUTIQUE DE LA LIMACE

Un marchand vend des Accessoires à la mode, perché sur le dos d'une limace géante.

PIOCHE ACCESSOIRE

Mélangez les **8 accessoires** puis empilez-les pour former une pioche face cachée (ou un tas, si les Tuiles sont trop petites pour vos gros doigts maladroits).

ACCESSOIRES EN VENTE

Piochez **3 accessoires** et placez-les face visible sur les emplacements correspondants.

NOUVEAUX ACCESSOIRES

Lors de la mise en place de la manche 2 et des manches suivantes, 1 nouvel Accessoire est pioché et ajouté aux Accessoires en vente. Commencez par faire de la place pour cette nouvelle Tuile : si les trois emplacements sont occupés, retirez l'Accessoire du haut (celui le plus proche de la queue de la limace) pour n'en laisser que deux.

Que vous ayez eu besoin de faire de la place ou non, déplacez les Accessoires restants vers le haut pour libérer l'emplacement du bas. Placez sur cet emplacement la nouvelle Tuile Accessoire.

Sautez cette étape si la Case Action Boutique de la Limace est occupée par un Diablotin Neutre.

TUILES AUTORISATION

Le Diablotin qui surveille l'entrée de la Zone Industrielle semble plutôt sérieux. Son gros et méchant chien aussi. Vous ne voulez définitivement pas envoyer vos Diablotins visiter cette Zone sans y être officiellement autorisé.

Chaque joueur place la Tuile Autorisation à sa couleur à l'entrée de la Zone Industrielle.

PIOCHE ETABLISSEMENT

Ces six nouvelles Tuiles sont des Établissements qui ouvriront leurs portes pendant la partie. Mélangez-les puis formez une pioche (face cachée) à côté du Plateau Bas-Quartiers.



RANGÉE DES ÉTABLISSEMENTS OUVERTS

Révélez la première Tuile Établissement et placez-la sous le Plateau Bas-Quartiers (en bas à gauche). C'est le premier Établissement ouvert de la Zone Industrielle.

RÉVÉLER DE NOUVEAUX ÉTABLISSEMENTS

Lors de la mise en place de la manche 2 et des manches suivantes, une nouvelle Tuile Établissement sera piochée, révélée et placée à la suite de la rangée de Tuiles Établissement (à droite des Établissements révélés), apportant de nouvelles options à vos Diablotins.

Sautez cette étape si la Case Action Etablissement est occupée par un Diablotin Neutre.

Cette Case Action vous donne accès aux merveilleux Établissements de la Zone Industrielle.

ROULOTTE DE LA DISEUSE DE BONNE AVENTURE

Il n'y a rien à installer ici. Sérieusement. La Diseuse de Bonne Aventure est un être spirituel qui n'est pas concerné par les choses matérielles.



ZONE INDUSTRIELLE

DIABLOTINS NEUTRES

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, utilisez le côté du Plateau avec les flèches prévues pour les Diablotins Neutres. Ces derniers vont bloquer les Cases Action des Bas-Quartiers comme ils le font sur le Plateau Central.

Dans une partie à 3 joueurs, un Diablotin Neutre doit commencer la partie sur la Case Action de la Diseuse de Bonne Aventure.

Dans une partie à 2 joueurs, un Diablotin Neutre doit commencer la partie sur la Case Action de la Diseuse de Bonne Aventure et un autre Diablotin Neutre sur la Case Action du Marché Noir.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

NOUVELLES POSSIBILITÉS POUR LES GROUPES

LORS DE LA PHASE D'ACHATS, VOUS AVEZ DÉSORMAIS DE NOUVELLES POSSIBILITÉS POUR LES GROUPES DE DIABLOTINS ET DE JETONS OR.

ANNULER DES GROUPES

Comme vous le savez, lorsque vient votre tour d'envoyer en ville un groupe de Diablotin et de Jetons Or, vous pouvez finalement décider de le garder au Terrier. Cette option est toujours valable, complétée par la nouvelle possibilité suivante : lorsque vient votre tour d'envoyer un groupe en ville, vous pouvez décider d'annuler un (ou plusieurs) groupe(s) parmi ceux encore en attente près des sorties de votre Terrier. Cette option vous permet de récupérer des Diablotins et des Jetons Or avant de réaliser une action. Cela peut s'avérer très utile puisque, pour réaliser certaines nouvelles actions, vous aurez besoin d'avoir des Diablotins ou des Jetons Or disponibles dans votre Terrier.

MODIFIER LA TAILLE D'UN GROUPE

Dans cette extension, vous pourrez modifier la taille de vos groupes. Un groupe attendant son tour pour aller faire des achats pourra parfois voir sa taille changer. Il faudra alors comparer la nouvelle taille de votre groupe avec celle du groupe actuellement appelé.

Si la nouvelle taille de votre groupe est plus importante que la taille du groupe actuellement appelé, votre groupe sera le prochain à jouer. Ce sera le cas dès que l'action qui a modifié la taille de votre groupe sera pleinement résolue. La

phase d'Achats continue ensuite normalement, par le joueur qui aurait normalement dû jouer si votre groupe ne s'était pas intercalé. Oui, c'est ça, on continue ensuite d'appeler les groupes de la taille actuelle.

Si la nouvelle taille de votre groupe est identique ou inférieure à la taille du groupe actuellement appelé, assurez-vous que vos groupes sont bien ordonnés et attendez patiemment votre tour. Faites comme si votre groupe avait toujours eu cette nouvelle taille.

NOUVELLES CASES ACTION

LES BAS-QUARTIERS VOUS PROPOSENT QUATRE NOUVELLES CASES ACTION. DANS CETTE SECTION, NOUS VOUS EXPLIQUERONS COMMENT LES UTILISER ET CE QUE VOUS POURREZ FAIRE AVEC TOUT CE NOUVEAU (ET CHOUETTE) MATÉRIEL.

ACHETER AU MARCHÉ NOIR



Lorsque vous envoyez vos Diablotins au Marché Noir, vous pouvez récupérer n'importe lequel des articles disponibles. Au début de la partie, six articles différents sont proposés, chacun associé à un Jeton Or (excepté l'Artefact dans une partie à durée standard). Ce Jeton vous rappelle que vous devez payer un Jeton Or pour prendre l'article. Lors des prochaines manches, il pourra y avoir des promotions sur certains articles (voir **CONSULTER LA DISEUSE DE BONNE AVENTURE**), mais le choix sera toujours limité car les articles achetés ici ne sont pas remplacés.

PAYER LE JETON OR SUPPLÉMENTAIRE

Pour récupérer un article accompagné d'un Jeton Or, vous devez payer un Jeton Or de votre Trésor. Vous n'avez pas besoin d'avoir placé un Jeton Or dans le groupe de Diablotins que vous avez envoyé. Avoir mis de l'Or dans le groupe n'a même aucune utilité ici : seul l'Or de votre Trésor peut être utilisé. Cela peut être de l'Or que vous avez conservé (non assigné à un groupe) ou de l'Or récupéré en annulant un groupe (comme expliqué ci-dessus). Après avoir payé, n'oubliez pas de remettre dans la Banque le Jeton Or qui servait à indiquer le prix de l'article.

Si vous choisissez un article en promotion, vous le récupérez gratuitement.

Si vous n'avez pas d'Or dans votre Trésor, vous ne pouvez pas récupérer un article payant. Si vous ne pouvez pas vous offrir d'article, vous ne pouvez pas choisir cette Case Action.

RÉCUPÉRER LE MATÉRIEL HABITUEL

Si vous récupérez un **Monstre**, une **Cage**, une **Amélioration** ou un **Artefact**, faites comme si vous l'aviez fait de manière classique. Et honnête. Vous pouvez même faire l'innocent et siffloter

tranquillement. Si une action doit être faite immédiatement après avoir récupéré un Artefact (comme choisir une couleur ou piocher une carte), faites-le immédiatement.

Remarquez que votre groupe, ici, n'a pas besoin d'être composé de 2 Diablotins pour récupérer une Cage. Et il n'y a pas besoin d'Or pour récupérer un Monstre. Au Marché Noir, on est plus souples avec les règles...

RÉCUPÉRER DE LA NOURRITURE



Vous pouvez récupérer de la **nourriture** en prenant la Tuile Concours. Choisissez l'un des trois groupes de nourriture affiché sur la Tuile et placez la quantité correspondante de nourriture dans votre Garde-Manger. Défaussez la Tuile. Le Concours indiqué sur cette Tuile n'a aucune utilité ici.

EMBAUCHER LE GARDE DU CORPS



Il se tient à proximité du Marché Noir, s'assurant que les clients ne volent rien. Amusant, non ? Un Diablotin ne vole pas. Mais comme ce gars-là est plutôt costaud, mieux vaut payer cette fois-ci avec du vrai Or. Hé, vous savez ce qui serait génial ? Que ce gars bosse pour vous. Il pourrait devenir votre Garde du Corps.

Lorsque vous embauchez le Garde du Corps, prenez la figurine Diablotin noire. Vous pouvez la placer dans votre Terrier ou l'ajouter à l'un de vos groupes qui n'est pas encore parti faire des achats. Voir **MODIFIER LA TAILLE D'UN GROUPE** ci-dessus.

Le Garde du Corps compte comme un Diablotin pour le calcul de la taille du groupe auquel il appartient. Lors de manches suivantes, vous pouvez l'assigner à un groupe comme n'importe quel Diablotin, sauf que **le Garde du Corps ne peut pas former un groupe à lui tout seul**.

Le Garde du Corps a été embauché pour escorter vos Diablotins lors de leurs déplacements en ville. Il ne travaillera pas au sein

de la Monstrerie et il n'acceptera certainement pas d'aller faire des petits boulots pour vous reverser l'Or ainsi gagné. Même lorsqu'il est placé dans votre Terrier, **le Garde du Corps n'est pas un Diablotin disponible**. Cela signifie qu'il ne fait rien en dehors de la phase d'Achats et qu'il ne peut pas être envoyé dans un Établissement (voir plus loin). Ce n'est pas qu'il soit fainéant. C'est simplement que ce n'est pas inscrit dans son contrat.

Le Garde du Corps peut escorter son groupe jusqu'à l'Estrade, mais ne vendra pas des Monstres pour vous. Ce n'est plus la phase d'Achats, et puis dans tous les cas il n'a pas envie de rester seul sur l'Estrade. Le Garde du Corps revient dans votre Terrier à la fin de la manche (lorsque les Diablotins qu'il accompagnait sont déplacés sur l'Estrade).

Le Garde du Corps compte comme l'un des deux Diablotins nécessaires pour se placer sur la Case Action qui permet de récupérer une Cage, et il peut ramener un Accessoire au Terrier (voir plus loin). Mais vous ne pouvez jamais le laisser seul sur une Case Action car il ne peut pas former un groupe à lui tout seul, même si vous lui confiez de l'Or.

CONSULTER LA DISEUSE DE BONNE AVENTURE



Trois choses vous attendent dans la roulotte de la Diseuse de Bonne Aventure. Wahou ! C'est un peu comme avoir trois vœux ou quelque chose dans ce genre !

LE FUTUR LOINTAIN

De quoi sera fait l'avenir ? Est-ce qu' "Une bonne opportunité attend vos petits Monstres" ? Ou encore "Vous allez rencontrer la maîtresse de donjon de vos rêves" ? Les Diablotins n'en peuvent plus d'attendre. Ils veulent savoir !

Le premier effet de cette Case Action vous permet de **regarder (secrètement) une des Tuiles Clients non révélées sur le Plateau Progression**. Effectivement, cela a moins d'intérêt si elles sont déjà toutes révélées, mais attendez la suite.

LE FUTUR PROCHE

Ensuite, les Diablotins posent toujours des questions très pratiques du style : "Aurons-nous droit à une énième Bouse de la part de notre Monstre ?" et "Est-ce que notre Vampire domestique va être affamé... encore ?"

L'effet suivant vous permet de **piocher une Carte Besoin de chaque couleur**. Pour toute la manche, vous aurez donc en main quatre cartes supplémentaires pour faire vos choix. À la fin de la manche, **lorsque vous défausserez les Cartes Besoin, vous devrez également défausser une Carte de chaque couleur** pour avoir en main le nombre requis de cartes lors de la manche suivante.

Cet effet ne vous permet pas de piocher une Potion, et ne vous oblige pas à défausser une Potion à la fin de la manche.

PROMOTIONS AU MARCHÉ NOIR

La Diseuse de Bonne Aventure a étendu ses pouvoirs mystiques sur le Marché Noir. Cela a peut-être aussi un lien avec le fait que le Diablotin qui gère le Marché Noir soit son mari. Allez savoir.

Le dernier effet vous oblige à **retirer un des Jetons Or du Marché Noir et de le remettre à la Banque**. À partir de maintenant, l'article concerné est gratuit.

Vous ne pouvez mettre en promotion que les articles qui ne sont pas encore vendus. Les Jetons Or associés aux articles vendus ont normalement été remis à la Banque au moment de l'achat.

Mettre en promotion un article est obligatoire. La Diseuse de Bonne Aventure insiste sur ce point. Il serait difficile de lui dire : "Non, merci. J'aime quand les gérants des autres Monstries payent le prix fort quand ils vont au Marché Noir."

Remarque : Vous avez tout intérêt à mettre en promotion les articles qui n'intéressent pas vos adversaires. Ou encore mieux : mettre en promotion l'article que vous avez prévu de récupérer juste après.

VISITER LA ZONE INDUSTRIELLE



Lorsque vous envoyez vos Diablotins ici, vous devez faire deux choses.

UTILISER IMMÉDIATEMENT UN ÉTABLISSEMENT

Tout d'abord, vous pouvez immédiatement choisir n'importe lequel des Établissements révélés et utiliser son effet. Dans chaque Établissement, une contribution (Diablotin, Or ou nourriture) vous sera demandée.



Si l'Établissement requiert un Diablotin, vous devez utiliser un Diablotin disponible de votre Terrier. Vous ne pouvez pas utiliser un Diablotin qui fait partie d'un groupe, même s'il fait partie du groupe envoyé sur la Case Action. Le Diablotin reste sur l'Établissement jusqu'à la fin de la manche. Vous utilisez immédiatement l'effet de l'Établissement (tous les Établissements sont décrits dans l'Annexe).



La même chose s'applique lorsque l'utilisation de l'Établissement requiert de l'Or. Vous ne pouvez utiliser que l'Or de votre Trésor. Placez l'Or à la Banque et utilisez immédiatement l'effet de l'Établissement.

Remarque : Annuler un groupe peut s'avérer ici très utile. Lorsque vous envoyez un groupe à la Zone Industrielle, vous pouvez annuler un (ou plusieurs) autre(s) groupe(s) (comme expliqué plus tôt) pour avoir dans votre Terrier l'Or ou les Diablotins nécessaires.



Si l'Établissement requiert de la viande ou des légumes, vous payez avec des Jetons rouges ou verts de votre Garde-Manger (pas de votre Coffre de Glace, ni avec la nourriture manufacturée produite par un Établissement). Les Établissements n'acceptent que les ingrédients frais et naturels. Enfin, raisonnablement frais, le Jeton pouvant provenir de n'importe quelle pièce de votre Garde-Manger.

La nourriture est convertie en nourriture manufacturée. Pour plus de détails, voir l'Annexe.

Vous pouvez envoyer des Diablotins sur cette Case **même si vous ne pouvez pas utiliser l'un des Établissements**. Vous devez tout de même déplacer votre Tuile Autorisation, comme expliqué ci-dessous.

OBTENIR UNE AUTORISATION

Que vous utilisiez ou non l'un des Établissements, vous obtenez immédiatement l'Autorisation d'accéder à tous les Établissements révélés. **Placez votre Tuile Autorisation sous l'Établissement révélé en dernier** (normalement l'Établissement révélé le plus à droite).

Lorsque vous visitez la Zone Industrielle pour la première fois, récupérez à l'entrée votre Tuile Autorisation et placez-la sous l'Établissement révélé le plus récemment. Lorsque vous reviendrez visiter la Zone Industrielle, vous déplacerez votre Tuile Autorisation sous le dernier Établissement révélé.

Cela vous donne l'accès à tous les Établissements révélés jusqu'ici. Vous pourrez profiter de cet accès pour employer vos Diablotins disponibles à la fin de la phase 5.

UTILISER UN ÉTABLISSEMENT AVEC VOS DIABLOTINS DISPONIBLES

En phase 5, lorsque vous employez vos Diablotins restés au Terrier, vous pouvez utiliser **1 (seul) des Établissements**

auquel vous avez accès. Cela inclut l'Établissement sous lequel est placée votre Tuile Autorisation et tous les Établissements révélés avant lui (ceux à sa gauche). Utiliser un Établissement n'empêche pas les autres joueurs de l'utiliser.

Vous n'avez pas accès aux Établissements révélés après celui sous lequel est placée votre Tuile Autorisation (mais vous pouvez obtenir une Autorisation en visitant à nouveau la Zone Industrielle). Si votre Tuile Autorisation est toujours placée à l'entrée de la Zone, vous n'avez accès à aucun Établissement.

Vous choisissez l'ordre dans lequel vous utilisez l'Établissement et les Diablotins disponibles. Si l'Établissement que vous souhaitez utiliser requiert un Diablotin disponible, vous pouvez employer n'importe quel Diablotin non encore utilisé lors de cette manche. Si l'Établissement requiert de la nourriture, vous pouvez utiliser n'importe quel Jeton Nourriture de votre Garde-Manger. S'il requiert de l'Or, vous pouvez utiliser l'Or que vous possédez, y compris celui gagné grâce à un Diablotin disponible.

La règle originale indique que vous recevez cet Or "après avoir nettoyé les Cages", mais cela n'avait pas d'importance dans le jeu de base. Désormais, utilisez les règles ci-dessus. N'oubliez pas : si vous utilisez un Diablotin pour gagner de l'Or, il n'est plus disponible pour autre chose jusqu'à la fin de cette manche.

Exemple : Si vous envoyez vos Diablotins sur cette Case Action lors de la première manche, vous pouvez utiliser immédiatement le premier Établissement révélé, puis un seconde fois en phase 5. Lors de la phase 5 des prochaines manches, vous pourrez utiliser à nouveau cet Établissement, mais aucun des autres Établissements tant que vous ne visiterez pas à nouveau la Zone Industrielle.

Si vous attendez la manche 2 pour effectuer votre première visite, vous n'aurez donc pas utilisé d'Établissement en manche 1. Vous aurez par contre le choix entre deux Établissements, pour lesquels un accès vous est garanti jusqu'à la fin de la partie. Vous pourrez obtenir une Autorisation d'accès aux autres Établissements en visitant à nouveau la Zone Industrielle.

FAIRE DES ACHATS À LA BOUTIQUE DE LA LIMACE



RECEVOIR UN ACCESSOIRE

Lorsque vous y envoyez vos Diablotins, vous pouvez **prendre l'un des Accessoires disponibles**. Vous le placez sur ou à côté de votre Plateau Monstrie. Nous vous conseillons de le placer sur un emplacement de Cage non utilisé, afin de ne pas l'oublier. Les Accessoires pourront être par la suite attribués à vos Monstres, pendant la phase de Besoins des Monstres.

LE RETOUR TRIOMPHANT DU DIABLOTIN

Les Diablotins raffolent des Accessoires à la mode. Admirez cette magnifique écuelle, ce superbe collier à piquants, cette laisse fantaisie et ce mystérieux pendentif mystique ! Les Diablotins aiment tellement les Accessoires qu'ils se permettent de transgresser les règles habituelles. Il leur faut ramener ce bibelot clinquant immédiatement !



Lorsque vous envoyez un groupe à la Boutique de la Limace, vous pouvez **recupérer un Diablotin d'une Case Action et le ramener au Terrier.**

Remarque : Il n'est pas nécessaire de mettre l'Accessoire dans les mains de votre figurine Diablotin et de la faire "marcher" jusqu'à votre Terrier en sautillant de joie et en criant "Youpi !". Mais rien ne vous en empêche.

Vous pouvez récupérer le Diablotin depuis n'importe quelle Case Action, tant qu'au moins un de vos Diablotins continue à bloquer cette Case. Vous pouvez même laisser un Diablotin seul sur la Case Action des Cages. Mais vous ne pouvez jamais laisser le Garde du Corps seul sur une Case Action. Il pourra en revanche vous ramener l'Accessoire au Terrier, si vous lui demandez poliment.

Si vous n'avez aucune Case Action sur laquelle sont placés au moins deux Diablotins, aucun ne pourra revenir. Mais vous placez tout de même l'Accessoire sur votre Monstrierie, la Boutique de la Limace propose gratuitement la livraison à domicile.

Le Diablotin qui ramène l'Accessoire peut être placé dans votre Terrier ou ajouté à un groupe encore en attente. Voir **MODIFIER LA TAILLE D'UN GROUPE** page 4.

Remarque : Si votre dernier groupe est formé d'un seul Diablotin et que vous pensez l'annuler, regardez auparavant si cette Case Action est encore disponible. Vous pourrez y récupérer un superbe Accessoire et faire revenir au Terrier un autre de vos Diablotins. Gagnant gagnant !

Exemple : Cette possibilité de faire revenir un de vos Diablotins va vous permettre de faire des choses... méchantes. Imaginez qu'il ne vous reste plus que ces deux groupes et que c'est à vous d'envoyer un groupe de taille 2. Personne ne pense que vous avez la possibilité de récupérer la Cage. Mais



vous, vous voyez ce que vous pouvez faire ? Vous pouvez envoyer un groupe chercher un Accessoire. Vous faites alors revenir un Diablotin d'une autre Case Action, pour l'ajouter à votre second groupe, qui passe alors à la taille 3 ! C'est immédiatement à ce groupe de jouer et vous pouvez alors l'envoyer récupérer la Cage (au nez et à la barbe de votre voisin de gauche, qui regarde tristement les deux Diablotins qu'il se préparait à envoyer chercher une Cage... Qu'il est bon d'être méchant).

ATTRIBUER UN ACCESSOIRE

En phase 3, lorsque vous organisez les Cages et les Monstres, vous pouvez décider d'attribuer **n'importe lequel de vos Accessoires à vos Monstres**. Pour cela, il suffit de prendre un ou plusieurs Accessoires et de le (ou les) placer sur un ou plusieurs Monstres. Il n'y a pas de limites. Un Monstre peut se voir attribuer n'importe quel nombre d'Accessoires de types identiques ou différents.

Vous n'êtes pas obligé d'attribuer tous vos Accessoires. Un Accessoire non attribué est conservé sur, ou à côté, de votre Plateau Monstrierie.

Les Accessoires attribués à un Monstre lors d'une manche précédente peuvent être alors attribués au même Monstre, à un Monstre différent, ou non attribués. À moins de vendre un Monstre avec ses Accessoires. Voir plus bas.

PIOCHER ET ATTRIBUER DES CARTES BESOIN

Pourquoi attribuer des Accessoires à vos Monstres ? Lorsque vous piochez et assignez des Cartes Besoin, chaque Accessoire compte comme une barre supplémentaire de la couleur correspondante. L'Accessoire doit être attribué **avant de piocher les Cartes** (et avant d'échanger des Cartes grâce à la Boule de Cristal). Une fois que vous avez commencé à piocher, vous ne pouvez plus changer d'avis.

VENDRE UN MONSTRE

Lorsque vous vendez un Monstre, vous vendez aussi tous les Accessoires qui lui ont été attribués lors de cette manche. Ils sont défaussés en même temps que le Monstre. Le Monstre, les Accessoires et leur nouveau propriétaire peuvent aussi être conservés dans le coin de la table dédié aux Clients satisfaits. **Pour chaque Accessoire vendu avec un Monstre, gagnez 1 Jeton Or supplémentaire.**

Exemple :

Vous avez attribué une laisse et une écuelle à Bébé Golem car vous savez que la Demoiselle du Donjon va visiter votre Monstrierie à la fin de la manche. Vous espérez que la laisse rendra Bébé Golem encore plus joueur. Et que cette belle écuelle stimulera son appétit.



Lorsque vous piochez les cartes Besoin de Bébé Golem, vous piochez 2 cartes rouges, 3 jaunes et 1 verte. Vous devez ensuite lui assigner 2 cartes Besoin rouges, 3 jaunes et 1 verte. Tout fonctionne à peu près comme prévu, sauf que la carte jaune s'avère finalement un Besoin Magie, ce qui entraîne une mutation chez Bébé Golem.

Ne vous en faites pas. Vous pouvez tout de même le vendre à la Demoiselle du Donjon. Vous défaussez Bébé Golem et ses deux Accessoires pour gagner de la Réputation et 1 Jeton Or. Le calcul du prix de vente est le suivant : le prix d'un Bébé Golem de taille 4 est de 1. Vous avez une pénalité de -2 à cause de la mutation et un gain de +2 pour les Accessoires, ce qui vous donne un prix total de 1.

Remarque : Les Accessoires ne vous aideront pas à mieux vous occuper de vos Monstres. C'est même le contraire. Mais piocher une carte supplémentaire peut vous faire gagner beaucoup de points lors des Concours ou des ventes.

Et surtout, ils ont l'air cools.

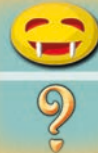
DÉBUT DE LA MANCHE SUPPLÉMENTAIRE



Dans une partie étendue, une règle spéciale modifie les règles de passage du Jeton Premier Joueur lors des dernières manches. À la manche 5, le Jeton revient au joueur qui possède le moins de Points de Réputation. Pour la manche 6, il est transmis deux places vers la gauche. Ou vers la droite. En gros transmettez-le au joueur situé à l'opposé du Premier Joueur de la manche 5, peu importe sa Réputation. Nous recommandons d'ailleurs d'ignorer la règle avancée baptisée "Ordre du jeu de la dernière manche" dans le jeu de base. Jouez simplement dans le sens horaire, comme à chaque manche.



Dans une partie étendue à 2 ou 3 joueurs, le Jeton Premier Joueur est donné au début de la manche 7 au joueur qui possède le moins de Points de Réputation. En cas d'égalité, il est transmis à gauche. Si ce joueur n'est pas l'un de ceux qui ont le moins de Points de Réputation, passez-le à gauche une nouvelle fois.



À 3 joueurs, vous pouvez utiliser la règle avancée "Ordre du jeu de la dernière manche" du jeu de base, si vous le souhaitez. Cette règle permet de déterminer si la dernière manche va se dérouler dans le sens horaire ou dans le sens contraire.

DÉCOMPTÉ FINAL

Les Concours du décompte final ont été modifiés afin de vous permettre de marquer des points grâce au nouveau matériel. Ces Concours remplacent les Concours originaux, que ce soit en partie étendue ou en partie de durée standard.



CONCOURS DU MEILLEUR BUSINESS



Le Garde du Corps rapporte 1 point lors de ce Concours.

Les différents types de nourriture sont décomptés séparément. Chaque Jeton Nourriture (fraîche ou congelée dans le Coffre de Glace) vous rapporte 1 point pour ce Concours, comme d'habitude. Chaque Jeton représentant de la nourriture manufacturée vous rapporte 2 points.

CONCOURS DE LA PLUS BELLE MONSTRIERIE



Vous marquez également 1 point à ce Concours pour chacun de vos Accessoires (attribués ou non à un Monstre).



RÉCAPITULATIF DES NOUVELLES RÈGLES



CE RÉCAPITULATIF PRÉCISE QUAND LES NOUVELLES RÈGLES RENTRENT EN JEU. IL EST ORGANISÉ SELON LA STRUCTURE (TITRES ET SOUS-TITRES) DU LIVRET DE RÈGLES DU JEU DE BASE.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

PLATEAU PROGRESSION

- * Pour une partie étendue, utilisez l'Extension du Plateau Progression pour pouvoir jouer une manche supplémentaire.
- * Même dans une partie à durée standard, utilisez l'Extension du Plateau Progression pour afficher les nouveaux Concours de fin de partie.

PLATEAU CENTRAL

- * Ajoutez le Plateau Bas-Quartiers le long du Plateau Central.
- * Placez la figurine Diablotin noire, un Monstre, une Cage, une Tuile Concours, une Amélioration et un Artefact sur le Marché Noir.
 - Dans une partie étendue, placez un Jeton Or au-dessus de chaque article.
 - Dans une partie à durée standard, placez un Jeton Or au-dessus de chaque article, sauf l'Artefact.
- * Placez la Tuile Autorisation de chaque joueur à l'entrée de la Zone Industrielle.
- * Mélangez les Établissements et empilez-les (face cachée).
 - Révélez le premier Établissement et placez-le sous le Plateau Bas-Quartiers.
- * Mélangez les Accessoires et empilez-les (face cachée).
 - Piochez 3 Accessoires et placez-les sur les emplacements correspondants.

PLATEAUX DES JOUEURS

- * Chaque joueur prend 7 Diablotins et 3 Jetons Or (au lieu de 6 Diablotins et 2 Jetons Or).

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

PHASE 1 - MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

- * La partie est déjà mise en place pour la manche 1. Lors des manches suivantes, procédez comme ceci :
 - Révélez un nouvel Établissement (à moins que la Case Action ne soit bloquée par un Diablotin Neutre).
 - Piochez un nouvel Accessoire et placez-le sur l'emplacement du bas (à moins que la Case Action ne soit bloquée par un Diablotin Neutre).
 - > Pour rendre libre l'emplacement du bas, il peut être nécessaire de déplacer vers le haut les autres Accessoires et de défausser celui du haut.
- * Le Marché Noir ne reçoit jamais de nouveau matériel.

PHASE 2 - ACHATS

CHOISIR LES ACTIONS

- * Lorsque vous envoyez un groupe de Diablotin, vous pouvez annuler l'un de vos autres groupes de Diablotins en attente.

* Si la taille du groupe en attente devient plus importante que celle du groupe actuellement appelée, il sera le prochain à jouer. Continuez ensuite avec le groupe le plus important.

* Au **Marché Noir**, choisissez 1 article et procédez comme si vous l'aviez récupéré normalement.

- Si un Jeton Or est placé au-dessus de l'article, vous devez payer 1 Jeton Or de votre Trésor. Les 2 Jetons Or sont remis dans la Banque.

- Pour récupérer de la nourriture, choisissez l'un des groupes de nourriture proposés sur la Tuile Concours. Récupérez la nourriture correspondante et défaussez la Tuile.

- Le Garde du Corps rejoint votre Terrier où il peut être immédiatement ajouté à un groupe de Diablotins en attente. Il ne peut jamais former un groupe à lui tout seul, et ne peut pas être utilisé comme un Diablotin disponible.

* À la roulotte de la **Diseuse de Bonne Aventure**, vous faites 3 actions :

- Regarder secrètement l'une des Tuiles Clients non-révélees (si possible).

- Piocher 4 Cartes Besoin supplémentaires, une de chaque couleur.

- Retirer le Jeton Or de l'un des articles du Marché Noir (si possible). Le Jeton est remis à la Banque.

* Dans la **Zone Industrielle**, placez votre Tuile Autorisation sous l'Établissement le plus récemment révélé. Vous pouvez utiliser immédiatement 1 Établissement révélé.

- Si l'Établissement requiert un Diablotin, placez-y 1 Diablotin depuis votre Terrier.

- Si l'Établissement requiert de l'Or, payez 1 Jeton Or de votre Trésor (à la Banque).

- Si l'Établissement requiert de la nourriture, utilisez uniquement des Jetons Nourriture de votre Garde-Manger.

* À la **Boutique de la Limace**, prenez 1 Accessoire et ajoutez-le à votre Plateau Monstrerie.

- En complément, vous pouvez faire revenir 1 de vos Diablotins d'une Case Action (sur laquelle vous avez placé au moins 2 Diablotins) à votre Terrier (ou l'ajouter à un groupe en attente).

PHASE 3 - BESOINS DES MONSTRES

ORGANISER LES CAGES ET LES MONSTRES

* Vous pouvez attribuer un ou plusieurs de vos **Accessoires** à un ou plusieurs de vos Monstres.

PIOCHER DES CARTES BESOIN

* Pour chaque **Accessoire** attribué à un Monstre, piochez 1 Carte Besoin supplémentaire de la couleur correspondante.

ASSIGNER LES CARTES BESOIN À VOS MONSTRES

* Pour chaque **Accessoire** attribué à un Monstre, vous devez lui assigner une Carte Besoin supplémentaire de la couleur correspondante.

PHASE 4 - CONCOURS

* Les Monstres sont évalués l'un après l'autre. L'ordre dans lequel ils sont évalués peut avoir de l'importance. C'est donc à vous de le choisir.

* Voir l'Annexe pour plus de détails sur les Cages, les Améliorations et les Monstres.

PHASE 5 - BUSINESS

VENDRE UN MONSTRE

* Gagnez 1 Jeton Or supplémentaire pour chaque Accessoire attribué au(x) Monstre(s) que vous vendez.

DÉFAUSSER LES CARTES BESOIN ASSIGNÉES

* Si vous avez joué avec des Cartes Besoin supplémentaires grâce à la Diseuse de Bonne Aventure, défaussez 1 Carte Besoin de chaque couleur.

EMPLOYER LES DIABLOTTINS DISPONIBLES

* Le travail à faire peut être attribué dans l'ordre de votre choix.

* À tout moment de cette phase, vous pouvez utiliser 1 seul des Établissements auxquels vous avez accès.

- Vous avez accès à l'Établissement associé à votre Tuile Autorisation ainsi qu'à tous les Établissements qui ont été révélés avant lui (tous ceux à sa gauche).

- Les règles pour utiliser un Établissement sont les mêmes qu'en phase 2.

PHASE 6 - LE TEMPS PASSE

LES DIABLOTTINS REVIENNENT AU TERRIER

* Les Diablotins qui ont travaillé dans un Établissement reviennent eux aussi.

* Le Garde du Corps revient au Terrier, même s'il a été envoyé vers l'Estrade.

NOUVELLE MANCHE

* Le Jeton Premier Joueur est transmis comme indiqué sur l'Extension du Plateau Progression.

- Exception : Dans une partie à 2 ou 3 joueurs à durée intermédiaire, il est toujours transmis à votre voisin de gauche.

FIN DE LA PARTIE

DÉCOMPTE FINAL

* Pour le **Concours du meilleur Business** :

- Marquez 1 point pour le Garde du Corps.

- Marquez 2 points pour chaque nourriture manufacturée.

* Pour le **Concours de la plus belle Monstrerie** :

- Marquez 1 point pour chaque Accessoire encore en votre possession.

ANNEXE

ÉTABLISSEMENTS

AGENCE DU CHASSEUR DE TÊTES



Ses doigts ressemblent à des saucisses froides et son visage à un jambon trop cuit. Lorsque j'ai regardé dans ses yeux jaunes, vitreux, j'ai su que j'avais trouvé mon Diablotin.

Lorsque vous utilisez cet Établissement, **payez 1 Jeton Or et récupérez 1 de vos Diablotins** (qui n'allait pas revenir au Terrier à la fin de la manche). **Cela peut être :**

- ✦ Votre Diablotin le plus à gauche sur le Plateau Progression.
- ✦ Un Diablotin à l'Hôpital.

- ✦ Un Diablotin sur l'Estrade.

Ce Diablotin a besoin de temps avant d'être opérationnel (contrairement au Diablotin qui revient en courant au Terrier avec un Accessoire dans les mains).

- ✦ Si vous utilisez cet Établissement pendant la **phase 2, le Diablotin rejoint votre Terrier**. Il pourra être utilisé plus tard dans cette manche, mais il ne peut pas être ajouté à un groupe.
- ✦ Si vous utilisez cet Établissement pendant la **phase 5, le Diablotin n'est pas disponible pour cette manche**. Il reste dans l'Établissement et ne reviendra au Terrier qu'à la fin de la manche.

BUREAU



Vous n'avez rien trouvé de mieux que des petits boulots sous-payés ? Il est temps pour vous d'avancer professionnellement. Rejoignez notre équipe. Meilleurs salaires, meilleur statut, et aucune bouse à nettoyer.

Bien sûr, vous pourriez envoyer votre Diablotin chercher du boulot en ville et vous ramener 1 Jeton Or. Mais si vous l'envoyez ici, il vous rapportera (roulement de tambour...) **2 Jetons Or !!**

USINE DE SUCETTES



Léchez-la, croquez-la, savourez-la, c'est le plus grand des petits bonheurs pour vos Monstres : une sucette !

Lorsque vous utilisez cet Établissement, **prenez 1 Jeton Légume de votre Garde-Manger et transformez-le en Sucette**. Pour cela, prenez un Jeton Or dans la Banque et placez-le sur le Jeton Légume. A partir de cet instant, c'est une Sucette.

Les Sucettes sont de la nourriture manufacturée, stockée dans votre Cave

aux Artefacts (voir Nourriture manufacturée page suivante).

Si vous donnez une Sucette à un Monstre lors de la phase 4 (Concours), **elle satisfait un besoin Faim, un besoin Amusement, ou les deux**. Une Sucette ne peut pas satisfaire les besoins de 2 Monstres différents. Elle ne peut pas satisfaire un besoin Faim d'un Monstre qui ne mange pas de viande ou de légumes (votre Vampire domestique ne peut donc pas manger de Sucette, mais peut s'amuser avec).

CABINET DU PSYCHIATRE



Et qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez réalisé que les autres Monstres ne partageaient pas votre sens de l'humour ?

Votre Monstre est déprimé ? Traumatisé ? Il a du mal à s'habituer à son nouveau tentacule ? Rassurez-vous, un Psychiatre est là pour vous aider. **Utilisez 1 Diablotin disponible pour retirer 1 Jeton Souffrance ou 1 Jeton Mutation de l'un de vos Monstres**. Apparemment, la mutation était psychosomatique.

CONSERVERIE



La meilleure nourriture pour vos petits Monstres est celle recommandée par les plus grands éleveurs. Elle est aujourd'hui disponible chez vous... en conserve.

Lorsque vous utilisez cet Établissement, **prenez 1 Jeton Viande de votre Garde-Manger et transformez-le en Nourriture en Conserve**. Pour cela, prenez un Jeton Bouse dans la réserve et placez-le sur le Jeton Viande. C'est uniquement pour représenter la boîte de conserve. La Conserverie nous certifie qu'elle n'utilise que des additifs 100% naturels.

La Nourriture en Conserve est de la nourriture manufacturée, stockée dans votre Cave aux Artefacts (voir **NOURRITURE MANUFACTURÉE** page suivante).

Donner de la Nourriture en Conserve à un Monstre lors de la phase 4 (Concours) permet de satisfaire un **Besoin Faim**, s'il mange de la viande ou des légumes. Vous pouvez donner plusieurs fois de la Nourriture en Conserve à un Monstre, mais pas plus d'une fois par Besoin Faim. Si votre Monstre est présenté au Concours, **gagnez 1 point de Concours par Nourriture en Conserve** qu'il a mangé. Si plusieurs Monstres sont présentés, vous gagnez des points de pour chaque Nourriture en Conserve donnée à ces Monstres.

ENTREPRISE DE NETTOYAGE



À la Société de Nettoyage des Cages Fangeuse, la perfection est notre exigence. Nos limaces possèdent des tentacules spécialement adaptés à l'aspiration des saletés, même dans les recoins les plus exigus de votre Monstrierie. À nous de vous faire préférer nos limaces.

Payez 1 Jeton Or et retirez 2 Jetons Bouse de votre Monstrierie. Cela fonctionne même dans les Cages occupées. Avec notre société, tout est possible.

NOURRITURE MANUFACTURÉE



SUCETTE



NOURRITURE EN CONSERVE

Deux Établissements fabriquent de la nourriture manufacturée : l'Usine de Sucettes et la Conserverie. Une pièce de nourriture manufacturée est représentée par un Jeton Nourriture recouvert d'un Jeton Or ou d'un Jeton Bouse.

Les règles suivantes s'appliquent aux deux types de nourriture manufacturée :




- * Le processus de production requiert de la nourriture fraîche. Le Jeton Nourriture doit provenir de votre Garde-Manger (il ne peut pas être manufacturé, ni congelé dans le Coffre de Glace).
- * L'Établissement produit de la nourriture manufacturée, conservée dans votre Cave aux Artefacts.
- * Il n'est pas possible de stocker de la nourriture manufacturée dans le Coffre de Glace.
- * La nourriture manufacturée peut satisfaire un Besoin Faim comme n'importe quel Jeton Viande ou Jeton Légume. (Comme la nourriture congelée dans le Coffre de Glace.)




- * La nourriture manufacturée ne peut pas satisfaire le Besoin Faim des Monstres qui ne peuvent pas manger de viande ou de légumes.
- * Une fois la nourriture manufacturée utilisée, les deux Jetons sont remis dans la Banque.
- * La nourriture manufacturée reste toujours fraîche et n'est jamais jetée à la poubelle. Miam !




Les Sucettes et la Nourriture en Conserve ont aussi des capacités spéciales décrites sur la page précédente.

NOUVEAUX CLIENTS

Les deux nouveaux Clients ont un point commun : des symboles fonctionnant par paire.

Regardez le Docteur du Donjon. Pour chaque paire de  et  assignés à un Monstre, 3 points sont ajoutés au Score de Satisfaction de ce Monstre. (Le Docteur du Donjon offre aussi 1 point pour chaque .)

Seules comptent les paires composées de chacun des symboles. Si vous assignez à votre Monstre 2  et 4 , cela compte pour 2 paires. Les deux  restants ne vous permettent pas de marquer des points supplémentaires. Votre Score de Satisfaction est donc de 6, ce qui est déjà pas mal du tout.

La Maîtresse Noire du Donjon fonctionne de manière similaire. Pour chaque paire de  et  assignés à un Monstre, 3 points sont ajoutés au Score de Satisfaction de ce Monstre (et 1 point pour chaque ).

Ne confondez pas les paires de symboles de ces nouveaux Clients avec les symboles doubles des Cartes Besoin. Les symboles demandés par les nouveaux clients peuvent provenir de Cartes Besoin différentes ou d'une même Carte Besoin (si vous jouez avec les symboles doubles).

LE DOCTEUR DU DONJON



Cherche un cobaye pour expérimenter son prochain article scientifique ("Médecine et Monstres : Influence de la magie sur la digestion". En attente de publication). Ce n'est pas dégoûtant, pas du tout, c'est juste de la science !

LA MAÎTRESSE NOIRE DU DONJON



Elle aime jouer avec des Monstres en colère. Mais ce qui peut paraître étrange, c'est qu'elle refuse en revanche de leur faire le moindre mal.

NOUVEAUX CONCOURS

DANSE AVEC LES MONSTRES



Un Concours de danse ! Présentez un Monstre plutôt joueur et laissez la magie opérer.

Pour chaque Besoin Amusement couplé à un Besoin Magie, marquez 3 points. Vous gagnez aussi 1 point pour

chaque Besoin Amusement ou Magie isolé. Vous perdez 1 point par Besoin Naturel. Certaines choses ne doivent pas être faites en dansant.

FÊTE SAUVAGE





Parfois vos employés ont simplement besoin de décompresser.

Marquez 1 point pour chaque Jeton Nourriture consommé par vos Monstres lors de la phase 3 (Besoins des Monstres). La

Nourriture Manufacturée compte comme 1 Jeton. Les autres "choses" que peuvent manger vos Monstres ne comptent pas. Vos Monstres pourraient penser qu'ils sont, en quelque sorte,

eux aussi de la "nourriture", mais le jury qui assiste à votre fête n'est pas de cet avis. Les Besoins satisfaits grâce à des Améliorations ne comptent pas (et les utiliser est obligatoire).

Vous marquez aussi 2 points pour chaque Diablotin envoyé à l'Hôpital lors de cette manche. Oui, c'était ce style de fête. L'Armure des Diablotins empêche vos Diablotins d'aller à l'Hôpital, et donc de marquer des points, mais l'utiliser est facultatif... Vous perdez 1 point pour chaque Jeton Souffrance* et 2 points pour chaque Jeton Mutation placés sur vos Monstres. Rien ne doit gâcher la fête.

* Oui, ce cube translucide  représente un Jeton Souffrance. Nous aurions dû utiliser la même icône  que dans le jeu de base. Toutes nos excuses pour le dérangement. Le Diablotin responsable de cette erreur est de corvée de cages pour deux semaines.

NOUVELLES CAGES

CAGE EXPÉRIMENTALE



Les Laboratoires Diabl'Otron sont une entreprise dynamique spécialisée dans la recherche en design éclairé. Parfois, c'est même tout le voisinage qui est éclairé... mais qui s'en soucie, du moment qu'ils arrivent à inventer des choses merveilleuses ?

Cette Cage expérimentale dispose d'une clôture correcte, d'une résistance décente à la magie et d'un système d'hygiène bienvenu (afin que votre Monstre ne dorme pas dans sa... poussière). Mais abaissez le levier et des choses incroyables se produisent : une partie de la Cage s'enfonce dans le sol pendant que de nouveaux éléments vont surgir pour transformer radicalement la Cage. Cool, hein ?

Dans son état basique, cette Cage a une solidité de 1, une résistance à la magie de 1, et **annule 1 Besoin**

Maladie. Mais elle dispose d'un module d'adaptation dynamique, comme l'indique le symbole . Vous pouvez **doubler n'importe quelle caractéristique de la Cage** et réduire les deux autres à 0. Ainsi, vous pouvez avoir une Cage de solidité 2, de résistance à la magie 0 et ne disposant d'aucune prévention de la Maladie. Ou une Cage de solidité 0, de résistance à la magie 2 et sans aucune prévention de la Maladie. Ou une Cage de solidité 0, de résistance à la magie 0 et ayant la capacité d'annuler deux Besoins Maladie. (Ou vous pouvez la laissez en l'état : 1, 1 et 1.)

Le choix doit être fait en phase 4, avant l'évaluation des Besoins. Vous pouvez faire un choix différent à chaque manche.

BAIN DE BOUE



Nous avons souhaité ajouter une nouvelle copie de la Cage la plus appréciée. Nous avons fait un sondage auprès des Diablotins. Ils n'ont pas réussi à se décider entre la Cage autonettoyante et la Cage auto-amusante. Quelle bande de fainéants...

Voici donc le Bain de Boue, une Cage que chaque Diablotin fainéant va adorer. Bon, c'est vrai que la clôture n'est pas géniale, et que le Monstre a de grandes chances de s'enfuir ou de disparaître. Mais ça fera encore moins de boulot pour les Diablotins.

NOUVELLES AMÉLIORATIONS

UNE CHOSE QUI REND DINGUE



C'est génial ! Vous glissez de l'Or à l'intérieur, ça fait des craquements bizarres, ça brille et projette des étincelles puis soudain : Ding ! Votre Or a disparu, mais vous vous sentez beaucoup mieux. Les

Laboratoires Diabl'Otron disent s'être inspirés des troncs dans les églises. Et si la boîte est pleine, ils viennent vous la vider gratuitement !

Vous pouvez utiliser cette Amélioration **après avoir évalué tous les Besoins** assignés au Monstre de cette Cage. **Payez 1 Jeton Or** de votre Trésor (remis à la Banque) et **retirez 1 Jeton Souffrance** et/ou 1 Jeton Mutation** placé sur ce Monstre. Vous ne pouvez utiliser cette Amélioration qu'une seule fois par manche.

Cette Amélioration ne peut être utilisée que si le Monstre est encore dans la Cage. S'il a disparu suite à deux mutations ou s'est enfui à force de souffrir, il est trop tard pour le faire revenir.

JUKE-BOX



Les Laboratoires Diabl'Otron présentent une nouvelle solution pour votre petite entreprise : glissez un Jeton dans cette Amélioration et elle jouera de la musique. Plusieurs mélodies sont disponibles : une

berceuse pour calmer le Monstre, une chanson funky pour le divertir ou un chant mystique pour le protéger de la magie. Et si vous pensez que la musique ne peut pas remplacer un bon repas, c'est que vous n'avez jamais entendu le fameux rap "fans de viande ou sandwichs végétariens".

Cette Amélioration ne sert à rien tant que vous n'avez pas **payé 1 Jeton Or** (de votre Trésor). Lorsque vous le faites, vous pouvez **utiliser n'importe lequel de ses effets** (déjà présentés dans le jeu de base). L'effet choisi est marqué avec le Jeton Or (ce n'est plus de l'Or désormais, mais un simple marqueur). L'Amélioration va jouer en continu la musique choisie jusqu'à la fin de la partie, sauf si vous décidez de la changer. Cela vous coûtera un nouveau Jeton Or de votre Trésor : **défaussez le Jeton précédent** et placez le nouveau Jeton sur l'effet souhaité.

À chaque manche, vous pouvez payer et changer de musique pendant la phase 4, avant l'évaluation des Besoins du Monstre.

NOUVEAUX MONSTRES DE COMPAGNIE

Ces Monstres vous demanderont une attention supplémentaire, certes, mais ils en valent la peine.

Chaque nouveau Monstre dispose d'une capacité spéciale. La plupart de ces capacités affecte l'évaluation des autres Monstres. Cela signifie donc que désormais, l'ordre des Monstres durant une évaluation est important. Lors de l'étape d'Évaluation des Besoins (lors de phase 4), **vous choisissez l'ordre dans lequel vos Monstres sont évalués.**

Si une capacité affecte les Monstres, Cages ou Améliorations **voisins**, cela désigne les deux éléments adjacents orthogonalement à l'emplacement du Monstre (pas en diagonale) et non celui qui est dans le coin opposé.



Chaque Monstre dispose d'une **barre colorée supplémentaire** imprimée sur son disque supérieur. Elle compte comme un Besoin normal lors de l'assignation des Besoins mais ne compte pas dans la taille du Monstre. Un Monstre de taille 2 aura alors 3 Besoins à satisfaire.

**voir *page précédente (et ajoutez une semaine).



BOUFF'TOUT

Les Monstres mangent de la viande et des légumes. Bouff'Tout mange tout et surtout n'importe quoi. De l'Or ? Miam, miam, miam. De la Nourriture ? Miam, miam, miam. Une Potion ? Miam, miam, miam. Un Artefact ? Miam, miam, miam.

Oui, Bouff'Tout est facile à nourrir. Le seul inconvénient, ce sont ses rots magiques.

Bouff'Tout mange aussi bien de l'Or, de la nourriture, des Potions, que des Artefacts. Il pourrait même manger une tétine, mais ce jeu n'en propose aucune. Le pauvre, il adore ça. Chaque nourriture et chaque Or payés (placés dans la Banque), chaque Potion ou Artefact défaussés satisfont une Faim. Si un Artefact est dévoré, son effet cesse immédiatement. Par exemple, si vous nourrissez Bouff'Tout avec un Grimoire, vous devez immédiatement jeter la carte supplémentaire correspondante.

Bouff'Tout ne peut manger que les éléments indiqués sur sa tuile. Vous ne pouvez donc pas lui donner un Diablotin à déguster. Mais qui voudrait manger des Diablotins ?



CHAPATIK

Il vous regarde manger, et le voilà rassasié. Il vous regarde jouer, et ça suffit à l'amuser. Il vous regarde batailler, et il devient tout calme. Il vous regarde... euh, personne ne sait vraiment comment cela fonctionne, mais il existe aussi un moyen de

l'empêcher de se soulager.

Chaque paire de Besoins d'un même type assignés à un Monstre voisin satisfait automatiquement un Besoin de ce type assigné à Chapatik. Peu importe comment ces Besoins sont satisfaits pour l'autre Monstre – ou que ceux-ci soient satisfaits ou pas. Par exemple, si vous affectez 2 Besoins Maladie à Pygmalin, cela annule 1 Maladie assignée à Chapatik, indépendamment du fait que Pygmalin tombe malade. Les Besoins des Monstres voisins peuvent donc être évalués avant ou après ceux de Chapatik.

Chapatik peut bénéficier des Besoins de ses deux voisins dans un même tour mais les Besoins assignés à deux Monstres différents ne peuvent pas former une paire pour satisfaire les besoins de Chapatik.



GALIOTH

Non mais jetez un œil à la taille de celui-là ! Et quelle énergie. Regardez comme il secoue les barreaux de sa Cage. Eh, vous avez vu ça ?

Lors de la phase d'évaluation des Besoins, vous devriez traiter Galiath en dernier, car il peut faire de gros dégâts

s'il parvient à s'échapper.

Si sa Colère surpasse la résistance de sa Cage, il ne peut pas être contrôlé par des Diablotins, même si ceux-ci portent une Armure. Mais il ne peut pas non plus s'échapper. Au lieu de ça, il détruit 1 Cage et 1 Amélioration pour chaque Colère en excès. Vous choisissez celles à défausser (Galiath ne peut pas détruire la Cage pré-imprimée de votre Plateau Monstrierie. S'il y a une Cage sur cet emplacement, la Cage de départ réapparaîtra, comme par magie, dès que la Cage qui est placée dessus sera détruite).

Si Galiath détruit une Cage occupée, laissez le Monstre et ses éventuels Jetons Bouse sur l'emplacement vide. Le Monstre ne

s'échappe pas immédiatement. Il est comme dans une Cage de résistance 0. C'est pour cela qu'il vaut mieux évaluer les Besoins de Galiath en dernier. Mais n'oubliez pas que tout Monstre sans Cage après la phase 3 - Organiser les Cages et les Monstres doit être relâché.

Cela s'applique également à Galiath. Même s'il détruit sa propre Cage, il ne s'enfuira pas lors de ce tour. Il restera là, assis au milieu des débris, fatigué mais heureux... du moins tant que ses Colères sont satisfaites.

Si vous n'avez pas assez de Cages et d'Améliorations pour satisfaire les Besoins Colère de Galiath, les choses se compliquent : il commence par détruire toutes les Cages et Améliorations que vous avez, puis il s'enfuit. Vous perdez des Points de Réputation comme d'habitude mais cette fois, ce n'est pas parce que les gens vous suspectent de l'avoir enterré au fond de votre jardin, non, c'est juste qu'ils sont un peu rancuniers suite à ce que Galiath a fait au fond de leurs jardins.



PERLE

C'est parfois utile de fouiller un peu le fond de sa cage.

Si vous ajoutez un ou plusieurs Jetons Bouse à la Cage de Perle lors de l'évaluation de ses Besoins en phase 4, placez un Jeton Or de la Banque sur l'une de ces Bouses toutes fraîches. Non, ce n'est pas de la nourriture manufacturée. Baaah. Comment pouvez-vous poser une telle question. Chaque fois que vous nettoyez un Jeton Bouse recouvert d'un Jeton Or, vous gagnez ce Jeton Or (et vous jetez le Jeton Bouse, d'accord?). Un Jeton Bouse recouvert d'un Jeton Or reste un Jeton Bouse. Par exemple, si Pygmalin se déplace plus tard dans cette Cage, il peut cacher le Jeton Bouse dans une Case voisine. Le Jeton Or suivra le Jeton Bouse : un cas classique de lancer de perles porcines.



PONY

Les enfants adorent ce petit Monstre si mignon. Ouais, Pony semble adorable, mais elle est sauvage et a des dents très pointues. Attendez qu'elle vous piétine le pied et qu'elle goûte un morceau de votre main, et vous découvrirez sa vraie nature, bien moins amicale.

Pony est méchante, c'est vrai, mais elle est aussi très amusante à regarder quand elle tente de s'échapper. Pour chaque Besoin Colère dépassant la capacité de sa Cage, un Besoin Amusement de chaque autre Monstre est automatiquement satisfait. Peu importe d'ailleurs que les Diablotins parviennent à la contenir ou qu'elle finisse par s'échapper, c'est amusant dans tous les cas (même si les Diablotins portent une Armure). Et oui, cela s'applique à toutes les Cages, et pas seulement aux cages voisines. Pony aime faire le spectacle.

Si Pony envisage de s'échapper, vous devriez évaluer ses Besoins en premier de manière à satisfaire les Besoins des Monstres que vous évalueriez par la suite.



PYGMALIN

Il adore jouer à des petits jeux : cache-cache, devinez ce que j'ai dans ma poche, la chasse au trésor, la surprise de minuit, ... Il en connaît plein, même si, pour lui, tous ces jeux ont un point en commun.

Chaque fois que vous satisfaites un des Besoins Amusement de Pygmalin, vous pouvez déplacer un Jeton Bouse de sa Cage vers une Cage ou une Parcelle voisine. Les Jetons Bouse placés sur une Parcelle sont similaires à ceux placés dans une Cage vide : un Diablotin disponible peut les retirer et ils comptent en négatif lors des Concours. Si vous placez une Cage sur une Parcelle vide contenant des Bouses, placez ces Jetons dans la nouvelle Cage.



SNIFF

Ce petit gars est tellement habitué à être malade que cela ne le dérange plus. Mais si jamais il est guéri ... eh bien, c'est là qu'il commence à se sentir mal.

Chaque Maladie assignée à Sniff est automatiquement satisfaite. Il ne peut pas tomber malade à cause de ces Besoins. Néanmoins, si vous ne lui affectez pas au moins 1 Maladie, vous devez alors vérifier s'il tombe malade, comme s'il était un Monstre ayant un Besoin Maladie.



SPIRLUIT

L'apparition d'un nouveau tentacule sur une créature magique est un spectacle parfois troublant. Mais il est encore plus troublant de sentir, alors que vous observez tranquillement une créature magique, un nouveau tentacule pousser dans votre dos.

Lorsque vous devez placer un Jeton Mutation sur Spiruit, vous pouvez placer ce Jeton sur un Monstre voisin à la place. Spiruit ne peut transférer qu'1 Mutation par Monstre et par tour (il peut donc donner un maximum de 2 Mutations par tour, à conditions que les deux cages voisines soient occupées).



VAMPY

Les vampires domestiques essaient de réprimer leur soif de sang au quotidien, mais parfois, ils ont tellement faim, que bon, il faut bien nourrir ces petits gars aux grands yeux.

Chaque tour, 1 Faim assignée à Vampy est automatiquement satisfaite. Pour chaque Faim restante, vous devez soit lui donner un Diablotin disponible, soit placer un Jeton Souffrance sur sa tuile. Le Diablotin finit à l'Hôpital (et non, désolé, l'Armure des Diablotins n'y changera rien). Vampy ne peut pas manger de nourriture – même manufacturée.



NOUVEAUX ARTEFACTS

CHAPEAU FANTAISIE



Non mais regardez son chapeau ! Ce Diablotin doit être quelqu'un d'important. Vous devriez lui laisser la priorité.

Au début de chacune des phases d'Achats, le **Chapeau Fantaisie peut être attribué à l'un de vos groupes**. Un de vos Diablotins doit forcément faire partie de ce groupe, bien entendu (on n'a jamais vu un Jeton Or porter le chapeau). Le Chapeau Fantaisie augmente la taille de ce groupe de ½. Il a donc une taille unique (à moins que cet Artefact ne soit copié grâce au Paquet Cadeau, voir ci-contre).

Lorsque vous récupérez le Chapeau, vous pouvez immédiatement l'attribuer à un groupe en attente. (Voir **MODIFIER LA TAILLE D'UN GROUPE** page 4.) Si vous n'avez aucun groupe en attente, mettez-le de côté dans votre Terrier jusqu'à la prochaine manche.

Le Chapeau Fantaisie reste avec le Diablotin qui le porte. Si un Diablotin de son groupe revient à la maison avec un Accessoire, le Chapeau Fantaisie peut lui aussi revenir. Si le Chapeau est envoyé sur l'Estrade, il ne peut pas revenir tant qu'un Diablotin ne revient pas au Terrier avec lui.

PAQUET CADEAU



Dans ce paquet vous trouverez tout ce que vous souhaitez... tant que ce vous désirez se trouve chez l'un de vos concurrents !

Lorsque vous récupérez le Paquet Cadeau, vous devez **choisir un Artefact déjà possédé par un autre joueur**. À partir de maintenant, et jusqu'à la fin de la partie, le Paquet Cadeau est **une copie exacte de cet Artefact**.

Vous pouvez aussi décider de **ne pas choisir d'Artefact immédiatement, d'attendre qu'un autre joueur récupère l'Artefact que vous souhaitez, puis le copier**. Vous pouvez faire cela si aucun adversaire ne possède d'Artefact ou si vous ne souhaitez pas copier un de leurs Artefacts.

Copier un Artefact ne se fait qu'une seule fois par partie, et ce n'est possible qu'à deux moments : lorsque vous récupérez le Paquet Cadeau ou lorsqu'un adversaire gagne un Artefact (vous n'avez alors pas d'autres choix que d'attendre encore ou de copier cet Artefact, mais il est trop tard pour copier un Artefact précédemment acquis). Vous ne pouvez jamais copier vos propres Artefacts.

Lorsque vous copiez un Artefact, annoncez-le. Faites comme si

vous veniez de l'acquérir. Choisissez une couleur et piochez une carte si vous copiez un Grimoire, placez sur le Paquet Cadeau un Jeton Nourriture de la Banque si vous copiez le Coffre de Glace, assignez le Paquet Cadeau à un groupe de Diablotins si vous copiez le Chapeau Fantaisie, etc. Si vous pensez qu'il sera difficile de vous rappeler quel Artefact vous avez copié, vous pouvez placer un Jeton sur l'Artefact original, mais ce n'est pas vraiment nécessaire.

MONSTRONOMICON : HISTOIRE MYSTÉRIEUSE D'UNE RACE DÉVORANTE



Vous n'avez pas que quoi vous offrir tous les Grimoires ? Prenez celui-là. C'est une collection à lui tout seul !

Ce Grimoire très rare fonctionne **exactement comme tous les Grimoires du jeu de base**, sauf que vous pouvez choisir **n'importe quelle couleur** !

Vous choisissez une seule couleur et piochez une seule carte. Les Artefacts de cette extension sont meilleurs que les précédents, mais juste un peu.

ACCESSOIRES

Les Accessoires peuvent être attribués à vos Monstres lorsque vous réorganisez les Cages et les Monstres. Chaque Accessoire compte comme une barre colorée supplémentaire de la couleur correspondante. Si vous vendez un Monstre avec des Accessoires, le Client emporte le tout et vous gagnez 1 Jeton Or par Accessoire.



MAGNIFIQUE ÉCUELLE



SUPERBE COLLIER À PIQUANTS



LAISSE FANTAISIE



MYSTÉRIEUX PENDENTIF MYSTIQUE

UN JEU DE VLAADA CHVÁTIL

ILLUSTRATIONS : DAVID COCHARD

DESIGN GRAPHIQUE : FILIP MURMAK

TRADUCTION : MEEPLERULES.FR

TESTEURS EN CHEF : PETR MURMAK

VÍT VODIČKA

ÉDITION FRANÇAISE. ADAPTATION ET

RELECTURE : IELLO

TESTEURS : Kreten-Vitek, Ester, Tom, Jirka Bauma, Marcela, Filip, Miloš, Elwen, Deli, dilli, Markéta, Michal, Paul, Yuri, et les joueurs du Brno Boardgame club.

REMERCIEMENTS : Jason Holt pour la traduction créative et Petr, Vitek et Filip pour m'avoir laissé (et aidé à) créer une extension.

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX : David Cochard, pour les merveilleuses illustrations et le soin donné à chaque petit détail.

© 2013 Czech Games Edition

© 2013 IELLO pour l'édition française

IELLO - 309 BD des Technologies, 54710 Ludres.

WWW.IELLO.INFO



CGE
Czech Games Edition

Suivez-nous sur

