Précisions sur les cartes

Coupes budgétaires : si cette carte est jouée sur la carte "Chasseurs X", les deux chasseurs sont immédiatement retirés du jeu, qu'ils soient encore sur la carte ou déjà déployés sur le plateau de jeu.

Satellite de défense : cette carte ne s'applique pas aux monstres exhibés à Hollywood.

Régénération atomique : si un monstre possédant cette mutation est expédié à Hollywood, il se libère donc automatiquement lors de son prochain tour ; ne lancez pas le dé.

Commandant de la Garde : cette carte signifie que le joueur est désormais le seul à pouvoir déployer les unités de la Garde Nationale et qu'il peut en outre les déplacer et les redéployer ; par contre, elles ne font pas pour autant partie de sa branche militaire. Les bonus affectant sa branche (la carte Cellules à fusion par exemple) ne s'appliquent donc pas aux unités de la Garde Nationale.

Credits

Original & Revision
Game Designers: J.C. Connors and Ben Knight
Revision Developer: Bill McQuillan
Art Director: Peter Whitley
Graphic Designer: Scott Okumura
Cover & Card Illustrations: Ron Spencer
Production: Kay McKee and Teresa Newby
Design Engineer: Bob Carrasca
Brand Manager: Linda Cox
Playtesters: Mons Johnson, Brandon Bozzi, Brian Campbell, Jennifer Clarke Wilkes, Andy Collins, Mike Donais, Scott Larabee, Devin Low, Charlie Garganto, and Bill Rose

Thanks to Paul Bazakas, Tyler Bielman, Martin Durham, Brian Hart, Rachel Kirkman, Mary Kirchoff, Kim Lundstrom, and Laura Veasey.

Traduction gratuite en Français : Phiphi

Monsters Menace America is a revision of Monsters Ravage America, published by Avalon Hill in 1998.

Questions?

U.S., Canada, Asia Pacific, and Latin America:

Wizards of the Coast, Inc.
Email: custserv@wizards.com
P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A.
Tel: 1-800-324-6496 (within the U.S.)
1-206-624-0933 (outside the U.S.)

U.K., Eire, and South Africa:

Wizards of the Coast, Inc.,
Consumer Affairs
Email: wizards@hasbro.co.uk
P.O. Box 43, Caswell Way,
Newport NP19 4YD, GREAT BRITAIN
Tel: +800 222 427276

All Other European Countries:

Wizards of the Coast p/a Hasbro Belgium
Email: custserv@hasbro.co.uk
't Hofveld 6D, B-1702 Groot-Bijgaarden, BELGIUM
Tel: +32.70.233.277

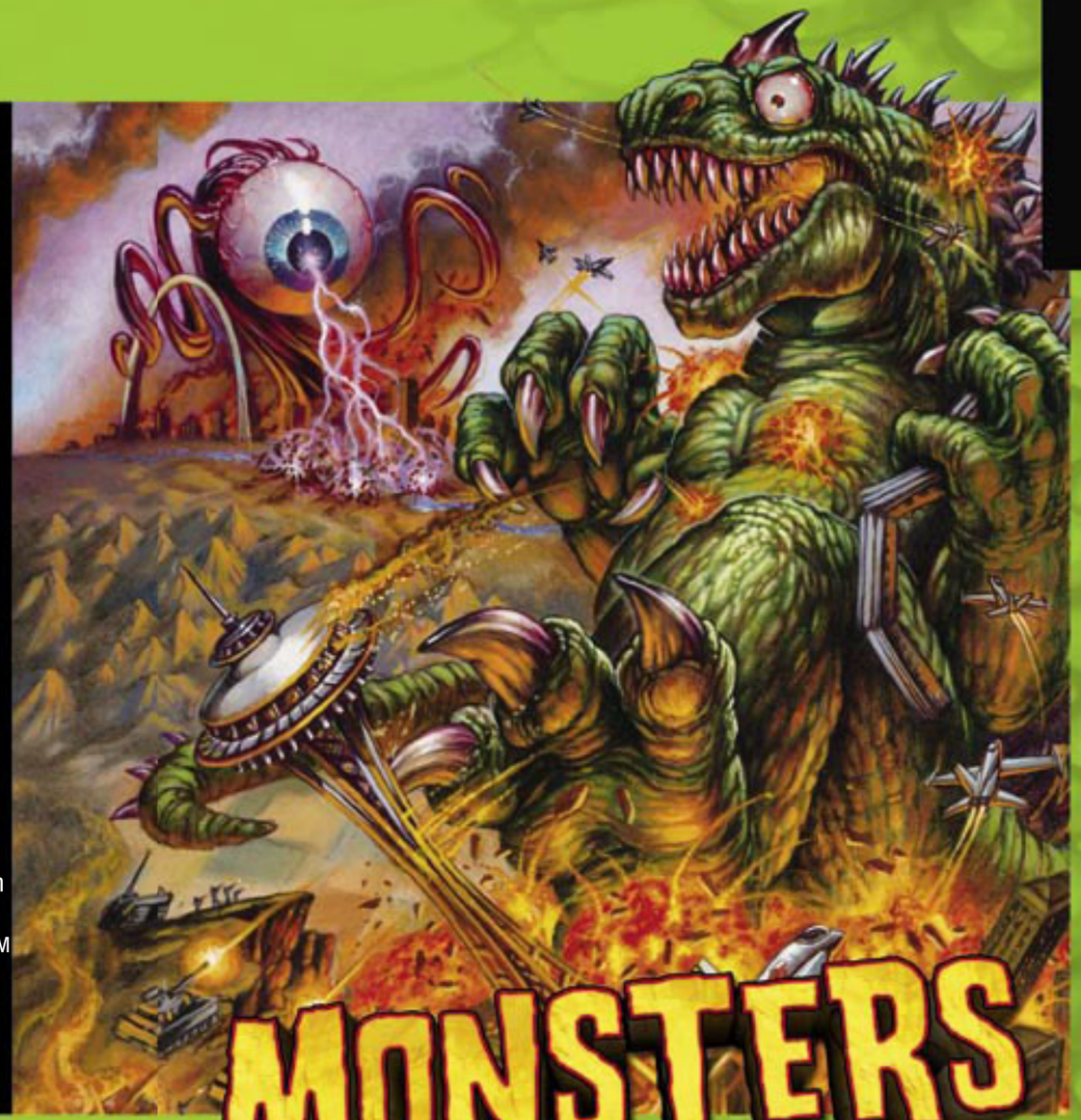
European Addresses

Hasbro UK Ltd.	WotC/Hasbro France	Hasbro Deutschland GmbH	Hasbro Italia S.r.l.	Hasbro Iberia S. L.
Caswell Way Turia Newport, Gwent NP9 0YH United Kingdom	Savoie Technolac C6 73378 Le Bourget du Lac Cedex France	Overweg 29 D-59494 Soest	Centro Direzionale Milanofiori Strada 7—Palazzo R1 20089 Rozzano (MI)	Pol. Ind Ribarroja del Sector 13, Calle 17, 46190 Ribarroja del Turia Valencia

© 2005 Wizards of the Coast, Inc., P.O. Box 707, Renton, WA 98057-0707. Monsters Menace America, Wizards of the Coast, and their respective logos are property of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries. Avalon Hill and its logo and the Hasbro logo are trademarks of Hasbro, Inc. ® denotes Reg. U.S. Pat. & ™ Office. All rights reserved. Color of parts may vary from those pictured. PRINTED AND ASSEMBLED IN THE U.S.A. DICE AND PLASTIC PIECES MADE IN CHINA.

30096874000001 EN

Durée : 90 minutes Âge : 12+ Joueurs : 2 à 4



MONSTERS MENACE AMERICA™

RÈGLES

AVALON HILL®

Table des matières

But du jeu 3
Mise en place 4
Comment jouer 6
1. Mouvement 6
Les monstres 6
Les unités militaires 7
Les capacités de mouvement 7
2. Combat 7
Attaquer 7
Dégâts 8
Battre en retraite 9
Hollywood 9
3. Les cases à effets 12
Piétinement 12
Les mutations 13
Les sites de défi
Les autres cases 13
4. Déploiement 14
Redéploiement 14
Recherches militaires 14
Les unités militaires géantes 14
Le défi des monstres 15
Devenir le challenger 15
L'affrontement final 15
Gagner la partie 15

Ah ! C'est chouette d'être un monstre géant !

Vous pouvez faire ce que vous voulez, quand vous le voulez. Qui va vous arrêter ?

C'est là le problème : vous n'êtes pas le seul monstre géant. D'autres monstres géants rôdent dans le coin, écrabouillant et mangeant plein de choses qui vous vous étaient réservées. Il faut que cela cesse !

Et ça va cesser, vous le sentez… Une bataille épique se profile à l'horizon entre vous et tous les autres monstres. Quand l'heure aura sonné, serez-vous prêt ?



But du jeu

Vous contrôlez un monstre géant et une branche de l'armée. Renforcez votre monstre en mutant, en augmentant sa Vie et en gagnant en Célébrité. Affaiblissez les monstres adverses en les attaquant avec vos unités militaires et réduisez leurs vils plans de conquête à néant. Le jeu s'achève par le Défi des Monstres, dans lequel tous les monstres s'affrontent pour déterminer qui sera le Roi des Monstres Géants et remportera la partie.

Mise en place

Avant votre première partie, détachez les pièces en carton de leurs supports. Insérez soigneusement les glissoirs en plastique sur les cartes de référence des monstres et des unités militaires géantes pour tenir le compte de leurs points de Vie.

Déterminez au hasard qui va jouer en premier (en général en lançant un dé), puis préparez la partie comme suit :

- Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez les 3 dés à côté.
- Les jetons Piétinement indiquent les endroits qui ont été détruits par les monstres géants. Empilez-les en une seule pile à côté du plateau. Si vous jouez à 4, utilisez 20 jetons ; si vous jouez à 3, utilisez 17 jetons ; si vous jouez à 2, utilisez 14 jetons.
- Placez les jetons Célébrité à côté du plateau de jeu.
- Mélangez les cartes Mutations et les cartes Recherches Militaires séparément et placez les deux tas à côté du plateau.
- Le premier joueur choisit parmi les 6 monstres géants celui qu'il veut jouer et prend sa figurine et sa carte de référence. Le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite. Chaque joueur ajuste les glissoirs en plastique afin de les faire correspondre à la Vie de départ de son monstre.
- Le dernier joueur à avoir choisi son monstre choisit en premier l'une des quatre branches militaires (la Garde Nationale ne peut pas être choisie) et prend sa carte de référence et ses unités militaires (appelées unités en raccourci). Puis le joueur à sa droite fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait un monstre et une branche militaire.







- Chaque branche militaire dispose de figurines en plastique en couleurs représentant ses unités. Placez les figurines aux emplacements indiqués sur chaque carte de référence.
- La Garde Nationale n'est contrôlée par aucun joueur. Placez sa carte de référence et les unités associées à côté du plateau de jeu.
- S'il y a moins de 4 joueurs, le dernier joueur place les unités des branches non utilisées (hormis la Garde Nationale) sur leurs bases sur le plateau de jeu, une unité par case. Ces unités resteront immobiles tout au long de la partie, se contentant de défendre la case sur laquelle elles ont été déployées.



Positions de départ

Chaque monstre peut commencer le jeu dans 3 tanières différentes (les cases contenant la silouhette du monstre). Le premier joueur place son monstre dans l'une de ses tanières, puis peut au choix déployer ses unités militaires (voir page 14) ou tirer une carte Recherches militaires. Ceci fait, le joueur à sa gauche fait de même, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient positionnés.

Comment jouer

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du premier joueur. Durant votre tour, effectuez les étapes suivantes :

1. Mouvement : déplacez votre monstre et vos unités militaires.
2. Combat : résolvez tous les combats que vous avez déclenchés.
3. Appliquez les effets : appliquez les effets de la case dans laquelle le monstre a fini son mouvement (sauf s'il a battu en retraite).
4. Déploiement : placez vos nouvelles unités ou tirez une carte Recherches militaires.

Les règles spéciales

Les monstres, certaines unités militaires de même que les cartes Recherches militaires et Mutations peuvent avoir des règles spéciales qui prennent le pas sur les règles générales. En cas de conflit, c'est la règle du monstre, de l'unité ou de la carte qui prévaut.

1. Mouvement

Le plateau est divisé en cases hexagonales, dont certaines contiennent des icônes représentant des villes, des bases militaires, des sites célèbres ou des tanières.

Durant votre tour, vous pouvez déplacer votre monstre et un nombre quelconque de vos unités présentes sur le plateau de jeu, dans l'ordre que vous voulez.



Disparition

Au lieu de se déplacer, votre monstre peut disparaître pendant une courte période. Retirez sa figurine du plateau. Lors de votre prochain tour, remettez-la sur l'une de vos 3 tanières. Cette réapparition termine votre mouvement pour ce tour. Disparaître et réapparaître permet également à votre monstre de retrouver sa Vie de départ si elle était tombée en dessous.



Les monstres

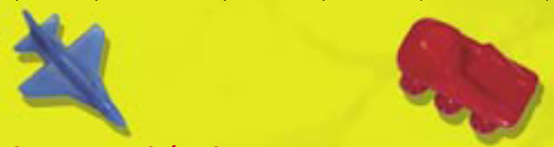
À chaque tour, votre monstre peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à sa caractéristique Mouvement. Il peut même rester sur place si vous le souhaitez.

- Un monstre DOIT s'arrêter dès qu'il entre dans une case contenant une unité militaire, même si elle appartient à la branche de son joueur.
- Un monstre ne peut jamais entrer ou traverser une case contenant un autre monstre tant que le Défi des Monstres n'a pas été déclaré.
- Un monstre ne peut pas traverser les obstacles liquides à moins qu'il ne possède une capacité le lui permettant (voir les capacités de mouvement page suivante).
- Les effets d'une case ne s'appliquent pas à un monstre si celui-ci ne fait que la traverser durant son mouvement.

Les unités militaires

À chaque tour, chacune de vos unités peut se déplacer d'un nombre de cases égal ou inférieur à sa caractéristique Mouvement. Vous n'êtes pas obligé de les déplacer.

- Vous ne pouvez déplacer que les unités de votre propre branche. Vous ne pouvez déplacer les unités de la Garde Nationale, même si c'est vous qui les avez déployées.
- Une unité DOIT s'arrêter dès qu'elle entre dans une case contenant un monstre, même si c'est celui du même joueur. Par contre, une unité peut traverser librement les cases occupées par d'autres unités, y compris les unités militaires géantes.
- Un nombre quelconque d'unités peut occuper la même case, même si elles appartiennent à des branches différentes.
- Une unité ne peut pas traverser les obstacles liquides à moins qu'elle ne possède une capacité le lui permettant (voir ci-dessous).



Les capacités de mouvement

Les capacités de mouvement des monstres et des unités sont inscrites à côté de leur Mouvement sur leurs cartes de référence.

Les cases bleues contiennent de l'eau. Les cases entièrement bleues sont complètement immergées. Certaines cases contiennent également des obstacles liquides, qui ne peuvent être franchis que par les figurines ayant les capacités adéquates.

Vol : ignore les obstacles liquides et peut traverser librement les cases occupées par d'autres monstres ou unités.

Lac : peut traverser les obstacles liquides se trouvant à l'intérieur du continent.

Océan : peut traverser les obstacles liquides se trouvant en bordure d'océan.

Océan/côtes uniquement : ne peut entrer dans une case que si sa case de départ, sa case d'arrivée et toutes les cases intermédiaires contiennent de l'eau.

2. Combat

Durant cette étape, résolvez tous les combats que vous avez déclenchés en déplaçant votre monstre et vos unités.

Un combat a lieu chaque fois qu'un monstre finit son mouvement dans une case contenant une ou plusieurs unités (y compris les vôtres), et à chaque fois qu'une ou plusieurs de vos unités finissent leur mouvement dans la même case qu'un monstre (y compris le vôtre). Si vous avez engagé plusieurs combats lors d'un même tour, choisissez l'ordre dans lequel vous voulez les résoudre.

Un combat est constitué de 2 rounds. A chaque round, le monstre attaque en premier, puis les unités survivantes ripostent.

Attaquer

Pour chaque attaque que vous effectuez avec un monstre ou une unité, désignez une cible et lancez un dé. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à la Défense de la cible, elle est touchée. Vous pouvez attaquer la même cible plusieurs fois de suite si vous le souhaitez, et vous pouvez attendre de voir si vous avez touché avant de changer de cible.

Les monstres et les unités militaires ont des règles d'attaques légèrement différentes.

Les monstres : chaque monstre commence le jeu avec 3 attaques par round. Les monstres ne peuvent attaquer que les unités militaires tant que le Défi des Monstres n'a pas été déclaré. Les monstres disposent de jetons Célébrité qu'ils amassent lorsqu'ils piétinent certaines cases (voir page 12). Chaque jeton Célébrité peut être échangé contre une attaque supplémentaire lors de n'importe quel combat, y compris pendant le Défi des Monstres.

Les unités militaires : la plupart des unités n'ont qu'une attaque par round. Elles ne peuvent qu'attaquer les monstres, pas les autres unités. Lorsqu'un monstre affronte une unité qui n'est pas contrôlée par un autre joueur (Garde Nationale ou branche militaire non utilisée dans une partie à moins de 4 joueurs), c'est le joueur assis à sa gauche qui lance les dés et décide comment combattent les sous-marins (voir page 10).



Attaques causant des mutations

Certaines unités militaires, comme les missiles de croisière, peuvent causer des mutations chez les monstres. Le joueur du monstre tire alors une carte Mutations.

Lorsque plusieurs unités susceptibles de causer des mutations attaquent en même temps, faites chaque jet séparément. Si une attaque entraîne une mutation, la carte Mutations prend effet avant que les attaques suivantes ne soient résolues (la Défense du monstre pourrait changer par exemple).



Dégâts

Les monstres et les unités militaires ont tous une valeur de Dégâts, qui représente la gravité des dommages qu'ils infligent lorsqu'ils touchent leurs cibles. Lorsqu'un monstre ou une unité touche un monstre, celui-ci perd autant de points de Vie que la valeur de Dégâts de l'attaquant. Lorsqu'un monstre touche une unité militaire (à l'exception des unités géantes), cette unité est détruite, quelle que soit la valeur de Dégâts du monstre.

Une unité détruite retourne sur la carte de référence de sa branche et devient disponible pour un futur déploiement (voir page 14).

Un monstre qui arrive à 0 points de Vie est expédié à Hollywood (voir page suivante), sauf lors du Défi des Monstres où il est éliminé.

Smash !

À chaque fois qu'un jet d'attaque donne un 6, l'attaquant a réussi un Smash ! et occasionne 1 point de Dégât supplémentaire à la cible.



Battre en retraite

Si une ou plusieurs unités militaires parviennent à survivre à 2 rounds de combat, le monstre doit battre en retraite dans une case adjacente. Les unités militaires ne battent jamais en retraite (elles sont soit victorieuses, soit détruites).

- Un monstre battant en retraite ne bénéficie pas des effets de la case dans laquelle il se réfugie (pas de piétinement ni de mutation).
- Un monstre ne peut pas battre en retraite dans une case contenant d'autres unités militaires ou un autre monstre, et ne peut pas traverser les obstacles liquides s'il n'en a pas la capacité. Si aucune case n'est disponible, le monstre doit disparaître (voir page 6).

Si c'est votre monstre qui a attaqué les unités ennemies et est forcé de se replier, il bat en retraite dans la case d'où il venait.

Si ce sont vos unités qui ont attaqué le monstre et l'ont repoussé, c'est vous qui choisissez dans quelle case disponible il bat en retraite. De plus, vous pouvez tirer une carte Recherches militaires.

Hollywood

Si la Vie de votre monstre tombe à 0 avant que ne soit déclaré le Défi des Monstres, il est expédié à Hollywood pour servir d'attraction à touristes. Placez sa figurine sur la case Hollywood et défaussez tous les jetons Célébrité de sa carte de référence.

Si la Vie de votre monstre est amenée à 0 pendant le tour d'un autre joueur, celui-ci peut tirer une carte Recherches militaires.

Au début de chaque tour que votre monstre passe à Hollywood, lancez un dé et ajoutez le résultat obtenu à sa Vie. Dès que celle-ci atteint 5 ou plus, votre monstre se libère. Durant sa phase de mouvement, placez sa figurine au choix sur la case Los Angeles ou sur une de ses tanières. Ceci met fin à son mouvement.
Si un autre monstre se trouve déjà à Los Angeles, votre monstre doit obligatoirement réapparaître dans une de ses tanières.

Un monstre ne peut pas disparaître tant qu'il est à Hollywood.

Conseils de tactique militaire

Le rôle de vos unités est d'affaiblir et de ralentir les autres monstres tandis que le vôtre devient plus fort. Pour rendre leur action plus efficace, voici quelques astuces :

1. Attaquez toujours avec au moins 4 unités à la fois. Attaquer avec moins d'effectifs est souvent suicidaire.
2. Protégez les grandes villes (celles qui donnent 2 ou 3 dés de Vie). Les monstres chercheront toujours à les piétiner.
3. Ralentissez les monstres en plaçant une unité par case en travers de leur chemin. Ils devront soit s'arrêter pour les écraser, soit faire un long détour pour arriver aux cases qu'ils convoitent.
4. Collaborez avec les autres branches militaires pour entraver la progression des monstres dangereux et protéger les villes.
5. Ne négligez pas la Recherche ! Les cartes Recherches militaires abritent tout un arsenal anti-monstre d'une efficacité souvent redoutable.



Exemple de combat

Konk attaque New York ! La ville abrite 2 lance-roquettes des Marines, 1 tank de la Garde Nationale et 1 sous-marin nucléaire de la Navy.

Le joueur de la Navy déclare que son sous-marin nucléaire combat en tant que sous-marin et couche donc sa figurine sur le flanc.



Défense 3

Défense 4

Défense 5

Les sous-marins nucléaires

Les sous-marins nucléaires de la Navy peuvent combattre soit comme sous-marins, soit comme missiles de croisière. Déclarez au début du combat sous quelle forme votre sous-marin combat. Placez la figurine sur le flanc pour représenter la forme sous-marin ou mettez-la debout pour reprsésenter la forme missile. Une fois votre choix fait, vous ne pourrez plus changer d'avis plus tard dans le combat.

Un sous-marin nucléaire peut également se transformer en missile de croisière pour attaquer un monstre à distance. Contrairement aux missiles de croisière de l'Air Force, vous ne pouvez pas déplacer un missile de croisière de la Navy plusieurs tours de suite. Vous devez l'engager en combat contre un monstre dès le tour où vous l'avez lancé. Tous les missiles de croisières sont automatiquement détruits au terme du premier round, qu'ils aient touché leur cible ou non.

Combat en tant que sous-marin

Combat en tant que missile de croisière

Round 1

Konk attaque en premier.

Attaque 1 : Konk attaque un lanche-roquettes. — RATÉ

Attaque 2 : Konk attaque le lanche-roquettes à nouveau. — TOUCHÉ (unité détruite)

Attaque 3 : Konk attaque l'autre lanche-roquettes. — TOUCHÉ (unité détruite)

Les unités militaires restantes ripostent :

Le sous-marin nucléaire attaque Konk. — RATÉ

Le tank attaque Konk. — TOUCHÉ (Konk perd 1 point de Vie)

Round 2

Konk attaque en premier.

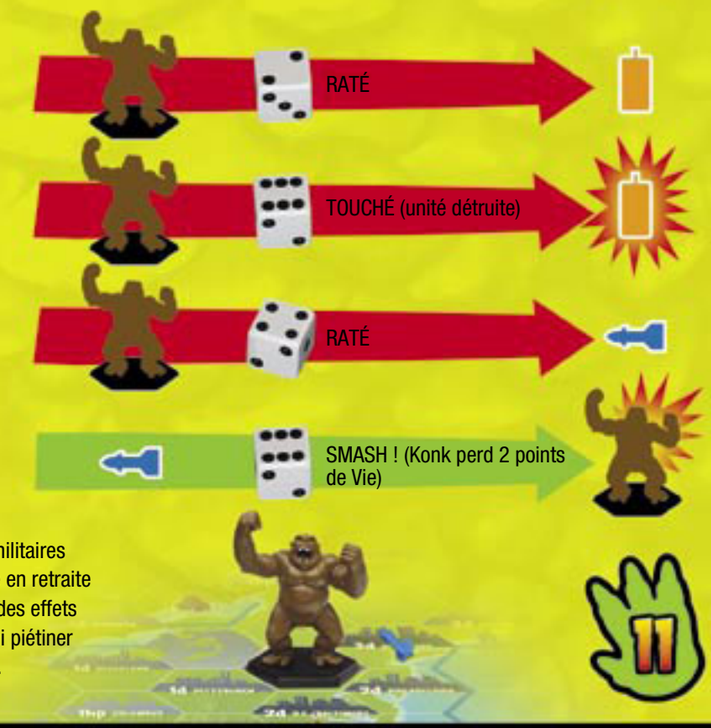
Attaque 1 : Konk attaque le tank. — RATÉ

Attaque 2 : Konk attaque le tank à nouveau. — TOUCHÉ (unité détruite)

Attaque 3 : Konk attaque le sous-marin nucléaire. — RATÉ

Le sous-marin nucléaire riposte. — SMASH ! (Konk perd 2 points de Vie)

Konk n'est pas parvenu à détruire toutes les unités militaires au terme des 2 rounds de combat et doit donc battre en retraite dans la case adjacente d'où il venait. Il ne bénéficie des effets d'aucune des deux cases lors de ce tour (il ne peut ni piétiner New York, ni muter sur le site de Three Miles Island).



3. Les cases à effets

Lorsque votre monstre a terminé son mouvement et ses combats, les effets de la case dans laquelle il se trouve s'appliquent.

Piétinement

Si la case contient une ville, une base militaire ou un site célèbre, le monstre la piétine. Prenez un marqueur Piétinement dans la pile et placez-le sur cette case de manière à ce qu'il la recouvre.

Une fois qu'une case a été piétinée, elle ne peut plus l'être par la suite.

Le monstre utilisant le dernier marqueur Piétinement déclare le Défi des Monstres (voir page 15).

Les effets d'un piétinement dépendent de la nature de la case, comme indiqué ci-dessous. Si une case contient plusieurs icônes (une ville et une base, par exemple), les effets se cumulent.

Ville : le monstre gagne un nombre de points de Vie correspondant à la taille de la ville, comme indiqué sur le plateau de jeu.

La Vie d'un monstre ne peut jamais dépasser 40.





Bases militaires : prenez un jeton Célébrité et placez-le à côté de la carte de référence de votre monstre. Le joueur de la branche dont vous venez de piétiner une base doit choisir une de ses unités et vous la donner comme trophée (si vous avez piétiné une base de votre propre branche, vous devez quand même donner une de vos unités à votre monstre). Le joueur peut décider de retirer cette figurine soit du plateau de jeu, soit de sa carte de référence militaire. En tout état de cause, cette unité est éliminée et ne pourra plus être déployée.

Les unités ne peuvent pas se déployer à partir de bases piétinées.



Sites célèbres : prenez 2 jetons Célébrité et placez-les à côté de la carte de référence de votre monstre.

Les jetons Célébrité

Chaque jeton Célébrité peut être gardé en réserve et échangé contre une attaque supplémentaire lors de n'importe quel combat, y compris durant le Défi des Monstres. Les jetons sont numérotés 1 ou 5 (un jeton 5 comptant comme 5 jetons).

Un monstre ne peut jamais avoir plus de 15 jetons Célébrité à la fois.



Les mutations

Votre monstre peut se rendre sur un site mutagène pour muter. Tirez une carte Mutations et placez-la immédiatement devant vous, face visible.

Un monstre ne peut muter qu'une fois par site mutagène. Une fois qu'il a muté sur un site, cette case n'a plus aucun effet sur lui par la suite.



Les sites de défi

Une fois le Défi des Monstres déclaré, votre monstre peut essayer d'atteindre un site de défi afin de devenir le nouveau challenger (voir page 15). Les sites de défi n'ont aucun effet sur les monstres tant que le Défi des Monstres n'est pas déclaré.

Les autres cases

Les cases sans icônes, ou déjà piétinées, n'ont aucun effet sur les monstres qui y terminent leur mouvement.

Les tanières des monstres n'ont également aucun effet sur les monstres qui s'y arrêtent.

4. Déploiement

Durant cette étape, vous déployez (placez) de nouvelles unités militaires sur le plateau. La carte de référence de votre branche vous indique combien d'unités vous pouvez déployer par tour. Par exemple, l'Armée de Terre est autorisée à déployer un total de 3 unités : 2 unités issues soit de ses rangs, soit de la Garde Nationale, plus 1 unités de la Garde Nationale (s'il y en a encore en réserve).



- Vous ne pouvez déployer qu'une seule unité par case lors d'un même tour (quelle que soit sa branche).
- Vous ne pouvez déployer vos unités que sur des bases intactes de votre propre branche.
- Les unités de la Garde Nationale peuvent être déployées sur n'importe quelle case ville, base ou site célèbre non-piétinée.
- Vous pouvez déployer une unité dans une case contenant un monstre (s'il y a battu en retraite par exemple), du moment que cette case est par ailleurs autorisée.

Redéploiement

Vous pouvez redéployez une unité de votre branche en la retirant du plateau et en la plaçant sur n'importe laquelle de vos bases (ce qui peut être utile lorsque vous n'avez plus de figurines sur votre carte de référence). Cette manœuvre compte comme le déploiement d'une unité de votre branche.

Vous ne pouvez pas redéployer les unités de la Garde Nationale.

Vous ne pouvez pas redéployer Captain Colossal et Mecha-Monster.

Recherches militaires

Au lieu de déployer des unités, vous pouvez tirer une carte Recherches militaires. Placez-la immédiatement devant vous, face visible.

Les cartes

Lorsque vous tirez une carte Mutations ou Recherches militaires, placez-la immédiatement devant vous, face visible. Toute carte dont les effets ne sont pas permanents et immédiats vous indique à quel moment elle peut être utilisée.

Quand un paquet est épuisé, ne le rebattez pas ; plus aucune carte de ce type ne pourra être tirée durant cette partie.



Les unité militaires géantes

Captain Colossal et Mecha-Monster sont des unités militaires géantes qui entrent en jeu par le biais des cartes Recherches militaires. Ils ont une valeur de Vie comme les monstres, et Captain Colossal peut même attaquer 2 fois par round.

Les règles suivantes s'appliquent aux unités militaires géantes :

- Elles sont éliminées si leur Vie atteint 0. Elles ne pourront pas revenir dans cette partie.
- Elles ne peuvent pas muter, piétiner des cases ou déclarer le Défi des Monstres.
- Elles peuvent traverser ou occuper la même case que d'autres unités militaires, y compris d'autres unités militaires géantes.
- Les faire apparaître sur une base ne compte pas comme avoir déployé une unité lors de ce tour.
- Si une unité géante est en jeu lors du défi des Monstres, elle doit être la dernière créature défiée, même si le joueur qui la contrôle est également celui qui contrôle le monstre challenger.
Les unités militaires géantes ne sont pas soumises à la pesée et ne s'affrontent jamais entre elles. Si l'une ou l'autre sort victorieuse du Défi des Monstres, elle a sauvé l'Amérique ! Son joueur gagne la partie.

Le Défi des Monstres

Le Défi des Monstres est la bataille finale au cours de laquelle les monstres s'affrontent pour déterminer qui sera le Roi des Monstres Géants.

Les monstres exhibés à Hollywood ne peuvent pas participer au Défi.

Devenir le challenger

Le monstre dont le joueur utilise le dernier marqueur Piétinement déclare le Défi des Monstres et devient automatiquement le challenger. Le Défi des Monstres proprement dit commencera dans cette case au début du prochain tour de ce joueur, à moins qu'un autre monstre parvienne à atteindre l'un des 4 sites de défi entre-temps. Il y a quelques marqueurs Piétinement supplémentaires dans la boîte au cas où certains monstres préfèreraient piétiner encore une ou deux cases durant ce dernier tour.

Si un autre monstre atteint un site de défi entre le moment où le Défi est déclaré et le moment où il commence, il devient le nouveau challenger. Le Défi des Monstres commencera à la fin de ce tour.

Si un monstre devient le challenger en utilisant le dernier marqueur Piétinement mais est forcé de battre en retraite avant le début du Défi des Monstres, il demeure le challenger et le Défi aura lieu dans cette nouvelle case. Par contre, s'il disparaît ou est envoyé à Hollywood, il ne peut plus prétendre au titre.
Le nouveau challenger sera le premier des autres monstres à atteindre un site de défi.

L'affrontement final

Lorsque le Défi des Monstres commence, suivez ces étapes :

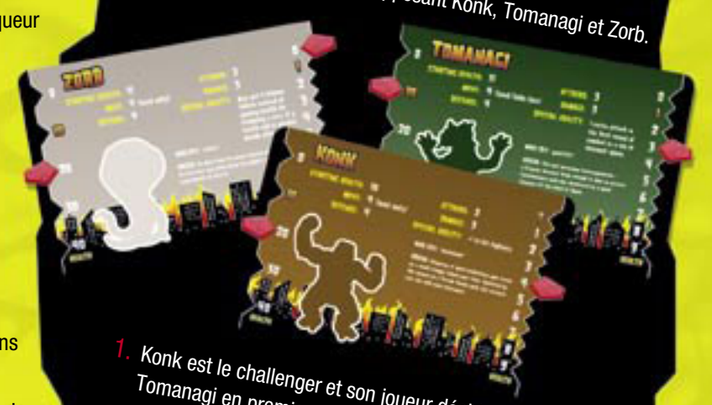
1. Le joueur du challenger choisit un monstre adverse (hormis ceux prisonniers à Hollywood), qui apparaît immédiatement dans sa case.
2. On effectue la "pesée" des monstres. Notez la valeur de Vie de chaque monstre.
3. Le combat commence, avec le challenger attaquant en premier lors de chaque round. Il n'y a pas de limite de rounds, les adversaires s'affrontent jusqu'à ce que la Vie de l'un des deux tombe à 0.
4. Le vainqueur du combat regagne un nombre de points de Vie égal à la pesée de son adversaire au début du combat.
5. Le vainqueur devient le challenger et désigne un nouvel ennemi à affronter. Le nouveau combat démarre immédiatement.

Répétez ces étapes jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un monstre en jeu.



Exemple de Défi des Monstres

Ceci est une partie à 3 joueurs opposant Konk, Tomanagi et Zorb.



1. Konk est le challenger et son joueur décide d'affronter Tomanagi en premier.
2. Lors de la pesée, Konk possède 24 points de Vie et Tomanagi seulement 13.
3. Les monstres s'affrontent, Konk attaquant en premier. Il gagne le combat mais n'a plus que 9 points de Vie.
4. Konk ajoute la valeur de pesée de 13 de Tomanagi à sa propre Vie et remonte donc à 22 points de Vie.
5. Konk défie maintenant Zorb. Le vainqueur de ce combat remportera la partie.

Gagner la partie

Le dernier survivant du Défi des Monstres est déclaré Roi des Monstres Géants et remporte la partie !

Hyper-métabolisme



+1 en Mouvement.

Durant le Défi des Monstres, vous attaquez le premier, même si vous n'êtes pas le challenger.

Branchies



Vous pouvez traverser les obstacles liquides.

+1 en Défense lorsque vous êtes dans une case contenant un obstacle liquide.

Furie



Défaussez cette carte pour gagner 5 attaques n'importe quand lors d'un combat dans lequel vous êtes impliqué.

Destruction



Vous pouvez vous déplacer dès le tour où vous réapparaissez dans l'une de vos tanières.

Champ radioactif



À chaque fois qu'une unité militaire obtient 1 lors d'une d'attaque contre vous, elle se détruit elle-même (vous tirez quand même une carte Mutations s'il y a lieu).

Yeux laser



+2 pour toucher contre les missiles de croisière.

Horreur ailée



+1 en Mouvement.

Votre monstre peut maintenant voler.

Tentacules



Chaque fois que vous obtenez un 6 lors d'un jet d'attaque, vous pouvez effectuer immédiatement une attaque supplémentaire (en plus du Smash, s'il y a lieu).

Pointes d'attaque



Chacune de vos attaques réussies occasionne 4 points de dégâts au lieu de 3.

Régénération atomique



Au début de chacun de vos tours, votre Vie retourne à son total de départ si elle est descendue en dessous.

Souffle atomique



Vous bénéficiez d'une attaque supplémentaire lors du premier round de chaque combat.

Écailles blindées



+1 en Défense.

-1 en Mouvement.

Gentil monstre



Vous pouvez traverser les cases occupées par les unités de la Garde Nationale. Si vous terminez votre mouvement sur une case contenant des unités de la Garde Nationale, replacez-les sur la carte de référence de la Garde Nationale sans les combattre.

C'est un robot !



Chaque fois qu'un monstre adverse rate une attaque contre vous lors du Défi des Monstres, il s'électrocute et encaisse 1 point de dégâts.

Estomac d'acier



Chaque fois que vous piétinez une base militaire, vous pouvez gagner 3 points de Vie au lieu d'un point de Célébrité.

Le fils du monstre



Défaussez cette carte quand vous le voulez lors d'un combat pour bénéficier de 2 attaques supplémentaires et d'un dé de points de Vie.


MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS


MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS
MUTATIONS

HÉLIPORTAGE



Utilisez cette carte lors de n'importe lequel de vos tours. DÉFAUSSEZ-LA APRÈS USAGE.

Lancez 1 dé et déplacez un monstre au choix de ce nombre de cases. Il perd 1 point de Célébrité. Il ne peut pas atterrir sur une case contenant une autre figurine, dans une case de mer ou sur une ville, une base militaire ou un site célèbre n'ayant pas déjà été piétiné.

CAPTAIN COLOSSAL



Vous contrôlez l'unité géante Captain Colossal. Placez sa figurine sur l'une de vos bases et prenez sa carte de référence. Lorsque la Vie de Captain Colossal tombe à 0, retirez-le du jeu. DÉFAUSSEZ CETTE CARTE APRÈS USAGE.

APPÂT BLONDE



Utilisez cette carte lors de n'importe lequel de vos tours. DÉFAUSSEZ-LA APRÈS USAGE.

Choisissez un monstre et une case qui lui est adjacente. S'il a la capacité de le faire, le monstre devra obligatoirement finir son mouvement dans cette case lors de son prochain tour.

MECHA-MONSTER



Vous contrôlez l'unité géante Mecha-Monster. Placez sa figurine sur l'une de vos bases et prenez sa carte de référence. Lorsque la Vie de Mecha-Monster tombe à 0, retirez-le du jeu. DÉFAUSSEZ CETTE CARTE APRÈS USAGE.

BARRIÈRE LASER



Utilisez cette carte quand vous le voulez à la fin du déplacement d'un monstre, mais avant de commencer un combat (s'il y a lieu). DÉFAUSSEZ-LA APRÈS USAGE.

Le monstre doit dépenser 2 points de Célébrité ou battre en retraite dans une case adjacente vide (les effets de cette nouvelle case ne sont pas appliqués).

COMMANDANT DE LA GARDE



Vous pouvez déplacer et redéployer les unités de la Garde Nationale.
Les tanks ont un Mouvement de 3 (sol uniquement).
Les chasseurs ont un Mouvement de 5 (vol).
Les autres joueurs ne peuvent plus déployer d'unités de la Garde Nationale.

CHASSEURS X



Placez les deux chasseurs X noirs sur cette carte. Vous pouvez les déployer à la place d'unités de votre branche (mais pas à la place d'unités de la Garde Nationale).

Retirez les chasseurs X détruits du jeu, et défaussez cette carte une fois que les deux chasseurs ont été abattus.

Mouvement : 6 (vol) Défense : 5 Dégâts : 2

RAYON STABILISATEUR



Utilisez cette carte lors de n'importe lequel de vos tours, au début d'un combat impliquant une ou plusieurs de vos unités. DÉFAUSSEZ-LA APRÈS USAGE.

Si vous parvenez à blesser le monstre au cours de ce combat, choisissez une de ses cartes Mutations et défaussez-la.

ANALYSE SCIENTIFIQUE



Au début de chaque combat impliquant une ou plusieurs de vos unités, le monstre perd 1 point de Vie.

ANTIMATIÈRE



Utilisez cette carte lors de n'importe lequel de vos tours, au début d'un combat impliquant une ou plusieurs de vos unités. DÉFAUSSEZ-LA APRÈS USAGE.

Les unités militaires doublent les dégâts qu'elles infligent lors du premier round de ce combat. Chaque fois que le monstre est blessé de cette manière, lancez un dé ; sur un résultat de 1, le monstre mute.

ANTI-MUTAGÈNE



Au début de chaque combat impliquant une ou plusieurs de vos unités, le monstre perd 1 point de Vie par carte Mutations en sa possession.

2NDE GÉNÉRATION



Vous pouvez déployer 1 unité supplémentaire par tour (de votre branche ou de la Garde Nationale).

CELLULES À FUSION



Ajoutez 1 au Mouvement de toutes vos unités militaires.

SATELLITE DE DÉFENSE



Utilisez cette carte lors de n'importe lequel de vos tours. DÉFAUSSEZ-LA APRÈS USAGE.

Lancez 1 dé pour chaque monstre sur le plateau de jeu. Le résultat indique le nombre de points de Vie perdus par ce monstre (Captain Colossal et Mecha-Monster ne sont pas affectés par le tir).

COUPES BUDGÉTAIRES



Utilisez cette carte lors de n'importe lequel de vos tours. DÉFAUSSEZ-LA APRÈS USAGE.

Défaussez une carte Recherches Militaires actuellement en jeu chez un adversaire.

CANON MOLÉCULAIRE



Utilisez cette carte lors de n'importe lequel de vos tours, au début d'un combat impliquant une ou plusieurs de vos unités. DÉFAUSSEZ-LA APRÈS USAGE.

Lancez 1 dé. le monstre subit ce nombre de points de dégâts et est immédiatement téléporté vers l'une de ses tanières (à votre choix).


RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES


RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES
RECHERCHES
MILITAIRES

KONK

VIE DE DÉPART :	10	ATTAQUES :	3
MOUVEMENT :	4 (Sol uniquement)	DÉGÂTS :	3
DÉFENSE :	4	CAPACITÉ SPÉCIALE :	+1 pour toucher les chasseurs



CRI DE GUERRE : “KAAAAhnk !”

ORIGINE : Konk est le descendant d'une race de singes géants préhistoriques trouvé sur une petite île escarpée près de Cuba. Capturé par les propriétaires d'un parc d'attraction de Floride, il ne tarda pas à s'échapper dans la nature sitôt débarqué sur le continent.

0 10 20 30 40 VIE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 VIE

TOMANAGI

VIE DE DÉPART :	11	ATTAQUES :	3
MOUVEMENT :	4 (Sol/lac/océan)	DÉGÂTS :	3
DÉFENSE :	4	CAPACITÉ SPÉCIALE :	1 attaque supplémentaire lors du premier round de chaque combat se déroulant dans une case d'océan ou de côte.



CRI DE GUERRE : “gahrEEEE !”

ORIGINE : Tomanagi est le dernier survivant de l'ordre des Tomanagisaurus, des dinosaures du Triassique suffisamment grands pour avaler plusieurs Tyrannosaurus Rex à chaque petit déjeuner. Réveillé par un tsunami géant au large du Japon.

0 10 20 30 40 VIE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 VIE

GARGANTIS

0 10 20 30 40 VIE

VIE DE DÉPART :	10	ATTAQUES :	3
MOUVEMENT :	3 (Vol)	DÉGÂTS :	3
DÉFENSE :	4	CAPACITÉ SPÉCIALE :	Peut défausser une de ses cartes Mutations à n'importe quel moment pour regagner immédiatement 3 points de Vie.



CRI DE GUERRE : "Chicka-chicka-chicka !"

ORIGINE : Le 27 Janvier 1951, le premier essai nucléaire atmosphérique eut lieu dans le désert du Nevada. Miraculeusement, une minuscule mante religieuse survécut à la déflagration…

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 VIE

MEGACLAW

0 10 20 30 40 VIE

VIE DE DÉPART :	12	ATTAQUES :	3
MOUVEMENT :	4 (Sol/lac)	DÉGÂTS :	3
DÉFENSE :	4	CAPACITÉ SPÉCIALE :	Reçoit 3 jetons Célébrité au lieu de 2 à chaque fois qu'il piétine un site célèbre.



CRI DE GUERRE : "Click-a-CLACK !"

ORIGINE : Il y a 25 ans, un satellite à pile nucléaire s'écrasa dans les marais de Louisianne. De nos jours, Megaclaw ravage l'Amérique. Est-ce vraiment une coïncidence ?

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 VIE

TOXICOR

VIE DE DÉPART : 9

MOUVEMENT : 4 (Sol/lac)

DÉFENSE : 4

ATTAQUES : 3

DÉGÂTS : 3

CAPACITÉ SPÉCIALE : Lorsque Toxicor mute, tirez 2 cartes Mutations et choisissez celle que vous voulez. Remettez l'autre dans le paquet et battez-le.



CRI DE GUERRE : "squISHa squISHa !"

ORIGINE : Toxicor est sorti en rampant de la rivière Hudson quelques kilomètres en contrebas d'une usine de produits chimiques. Il a mangé l'usine, et maintenant il continue de dévorer tout ce qu'il trouve sur son chemin.

0 10 20 30 40 VIE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 VIE

ZORB

VIE DE DÉPART : 11

MOUVEMENT : 4 (Sol uniquement)

DÉFENSE : 4

ATTAQUES : 3

DÉGÂTS : 3

CAPACITÉ SPÉCIALE : Peut prendre 2 jetons Célébrité au lieu de gagner de la Vie lorsqu'il piétine une ville. Si un jet de dé est nécessaire, vous pouvez lancer le dé avant de vous décider.

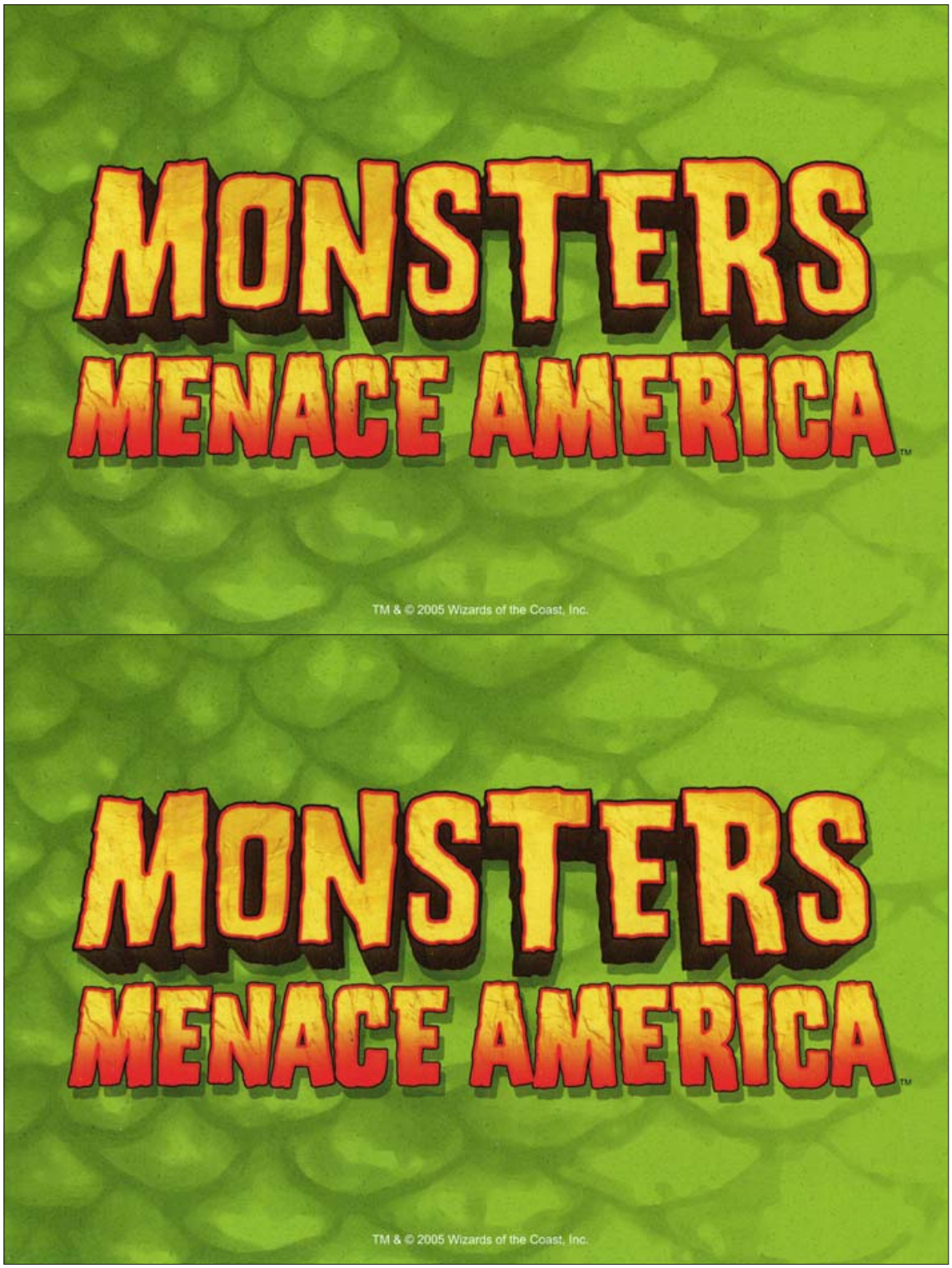


CRI DE GUERRE : "zrEEor !"

ORIGINE : Zorb est un extraterrestre de la planète Opticus Omega. Il a grandi dans des proportions titanesques après avoir été soumis à des expériences de radiations dans la Zone 51.

0 10 20 30 40 VIE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 VIE


MONSTERS
MENACE AMERICA™
TM & © 2005 Wizards of the Coast, Inc.
MONSTERS
MENACE AMERICA™
TM & © 2005 Wizards of the Coast, Inc.

x3

AIR FORCE

DÉPLOIEMENT : Placez 2 unités (de l'Air Force ou de la Garde Nationale) + 1 unité de la Garde Nationale
OU Tirez 1 carte Recherches Militaires

CHASSEURS

MOUVEMENT : 6 (Vol)
DÉFENSE : 4
DÉGÂTS : 1



MISSILES DE CROISIÈRE

MOUVEMENT : 8 (Vol)
DÉFENSE : 6
DÉGÂTS : 3



SPÉCIAL : Automatiquement détruit au terme du premier round de combat.
Si le jet d'attaque du missile de croisière est de 1, le monstre mute.

ARMÉE DE TERRE

DÉPLOIEMENT : Placez 2 unités (de l'Armée de Terre ou de la Garde Nationale) + 1 unité de la Garde Nationale
OU Tirez 1 carte Recherches Militaires

TANKS

MOUVEMENT : 4 (Sol uniquement)
DÉFENSE : 5
DÉGÂTS : 1



LANCE-MISSILES

MOUVEMENT : 4 (Sol uniquement)
DÉFENSE : 3
DÉGÂTS : 1



SPÉCIAL : Peut faire 1 attaque supplémentaire durant le premier round du combat,
avant que le monstre n'attaque.

GARDE NATIONALE

Garde Nationale : Les unités peuvent être placées sur n'importe quel site célèbre, ville ou base militaire encore intact.

TANKS

MOUVEMENT : 0*
DÉFENSE : 4
DÉGÂTS : 1
SPÉCIAL : * Seul le joueur ayant la carte Commandant de la Garde peut déplacer ces unités.



CHASSEURS

MOUVEMENT : 0*
DÉFENSE : 3
DÉGÂTS : 1
SPÉCIAL : * Seul le joueur ayant la carte Commandant de la Garde peut déplacer ces unités.



NAVY

DÉPLOIEMENT : Placez 2 unités (de la Navy ou de la Garde Nationale) + 1 unité de la Garde Nationale
OU Tirez 1 carte Recherches Militaires

CHASSEURS

MOUVEMENT : 6 (Vol)
DÉFENSE : 4
DAMAGE: 1



NUCLEAR SUBMARINE

MOVE: 4 (sea/seacoast only) OR 8 (fly)*
DEFENSE: 5 OR 6*
DAMAGE: 1 OR 3*
SPECIAL: May be launched as a cruise missile into combat against a monster. If launched, use statistics marked with *. The missile is destroyed after the first round of combat. If the cruise missile attack roll is a 1, the monster mutates.




MONSTERS
MENACE AMERICA
TM & © 2005 Wizards of the Coast, Inc.


MONSTERS
MENACE AMERICA
TM & © 2005 Wizards of the Coast, Inc.

x2

MARINES

DÉPLOIEMENT : Placez 3 unités (des Marines ou de la Garde Nationale) OU Tirez 1 carte Recherches Militaires

CHASSEURS

MOUVEMENT : 5 (Vol)
DÉFENSE : 4
DÉGÂTS : 1



LANCE-ROQUETTES

MOUVEMENT : 4 (Sol uniquement)
DÉFENSE : 3
DÉGÂTS : 2



CAPTAIN COLOSSAL

VIE DE DÉPART : 8
MOUVEMENT : 4 (Sol/lac/océan)
DÉFENSE : 4
ATTAQUES : 2
DÉGÂTS : 2



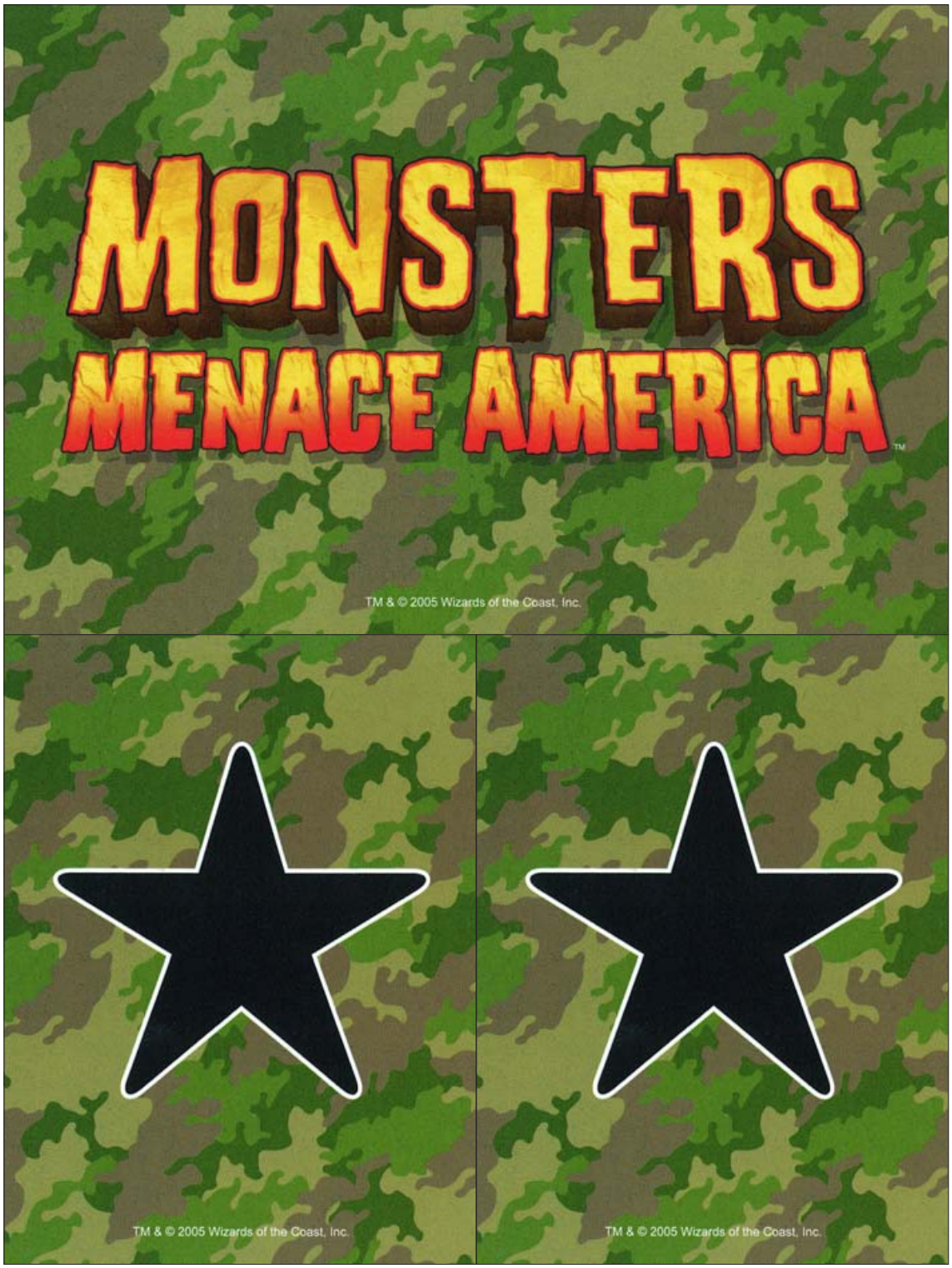
0 1 2 3 4 5 6 7 8
VIE

MECHA-MONSTER

VIE DE DÉPART : 6
MOUVEMENT : 4 (Sol uniquement)
DÉFENSE : 5
ATTAQUES : 1
DÉGÂTS : 4



0 1 2 3 4 5 6
VIE


MONSTERS
MENACE AMERICA
TM & © 2005 Wizards of the Coast, Inc.
TM & © 2005 Wizards of the Coast, Inc.
TM & © 2005 Wizards of the Coast, Inc.