

SHY MONSTERS est un jeu de bluff asymétrique dans lequel un joueur construit un donjon et l'autre tente de s'en échapper.

Armé de **monstres timides**, le Maître du Donjon devra respecter leur lieu de prédilection dans le donjon pour qu'ils attaquent le Héros. Quant à ce dernier, il devra décrypter correctement la structure du donjon pour s'en échapper vivant.

SHY MONSTERS



INFORMATIONS GÉNÉRALES

Âge : de 10 à 99 ans

Temps de jeu : 10 – 20 minutes

Nombre de joueurs : 2

MATÉRIEL

11 tuiles donjon (1 tuile *Entrée* + 3 tuiles *Couloir* + 1 tuile *Sortie* + 6 tuiles *Monstre*)

1 pion Héros

2 tuiles compétence (Attaquer et Sauter)

2 tuiles mémo



BUT DU JEU

Le **Maître du Donjon** doit tuer le **Héros** avec ses tuiles *Monstre*.
Le **Héros** doit **sortir du donjon** en usant avec astuce de ses 2 tuiles compétence.

MISE EN PLACE

Maître du Donjon :

- Mélanger les 6 tuiles *Monstre* et constituer un tas face cachée
- Prendre en main les 3 tuiles *Couloir* et la tuile *Sortie*
- Placer la tuile *Entrée* au milieu de la table
- Placer une tuile mémo devant soi

Héros :

- Aligner les 2 tuiles compétence devant soi ainsi qu'une tuile mémo
- Placer le pion Héros sur l'*Entrée*



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1. Phase Maître du Donjon
2. Phase Héros
3. Phase de Destruction de l'étage

La boucle des phases 1-3 se répète 3 fois, soit une fois par étage du donjon. À la fin des 3 étages, si le Héros est toujours vivant il remporte la partie. S'il meurt à n'importe quel étage, c'est le Maître du Donjon qui triomphe.

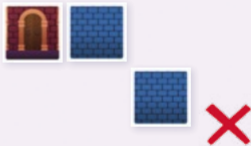
1. PHASE MAÎTRE DU DONJON

Dans cette phase, le Maître du Donjon cherche à disposer les tuiles de son étage de façon à ce que le Héros avance sur une tuile cachant un Monstre. Pour ce faire, il pioche 2 tuiles *Monstre* et les ajoute à sa main. Il a ainsi une main de 6 tuiles donjon (1 *Sortie* + 3 *Couloirs* + 2 *Monstres*) qui va lui permettre de construire le premier étage du donjon.



La construction d'un étage se fait selon les règles suivantes :

- Toutes les tuiles sont disposées face cachée.
- Les tuiles doivent toutes être connectées les unes aux autres, *Entrée* y compris (les tuiles disposées en diagonale ne sont pas considérées comme étant connectées).



Les Monstres peuvent être disposés n'importe où sur l'étage. Malheureusement ces Monstres souffrent d'une timidité excessive. Pour qu'ils s'activent et attaquent le Héros, **il est nécessaire de respecter les 2 conditions suivantes :**

1. La zone de confort

Pour trouver le courage d'attaquer le Héros, un Monstre doit être à l'emplacement du donjon où il se sent confortable. Les schémas de la tuile mémo indiquent pour chaque Monstre leur disposition préférée (cf. exemple ci-dessous).



Localisation du monstre



Des tuiles donjon doivent être présentes à ces endroits



Aucune tuile donjon ne doit être présente à ces endroits

Salles du donjon où des Monstres actifs pourraient être présents si le Maître du donjon a tiré les Monstres ci-contre.



À noter que :

- La tuile *Entrée*, comme toutes les autres tuiles donjon (*Couloir*, *Sortie* et *Monstre*), peut être prise en compte dans la disposition.
- Le schéma indiqué sur la tuile est valide peu importe la direction vers laquelle il est tourné.
- Les parties du schéma où il n'y pas d'indications (ni carré coloré ni croix) peuvent contenir des cartes donjon ou pas, selon l'envie du Maître du Donjon.

2. La peur des autres

Les Monstres ont peur les uns des autres. Si 2 Monstres devaient se trouver côte à côte, le premier Monstre révélé agit normalement, mais le second panique et n'attaque donc pas le Héros. Les Monstres sont considérés comme côte à côte lorsqu'ils ont un côté en commun.

Si un Monstre est positionné à un emplacement qui ne respecte pas une ou les deux conditions ci-dessus, le Monstre est inactif.

Il est important de comprendre qu'un Monstre peut être mis volontairement ou non à un emplacement incorrect.

La seule conséquence pour le Maître du Donjon est la perte d'une occasion de tuer le Héros.

Pour le reste, tant que les règles de construction d'un étage sont respectées, le Maître du Donjon est libre de disposer les tuiles de son étage comme il l'entend. Une fois satisfait de sa disposition, le Maître du Donjon laisse la main au Héros.

- Les Monstres sont des tuiles donjon, ils peuvent donc se trouver dans le schéma d'un autre Monstre.
- Si le Héros tue un Monstre et qu'un second Monstre est ensuite révélé à ses côtés, le second Monstre panique, horrifié par le cadavre du premier.

1



Le Héros attaque et tue le Monstre.

2



Le deuxième Monstre prend peur à cause du cadavre du premier, ce qui permet au Héros de sortir.

2. PHASE HÉROS

Dans cette phase, l'objectif du joueur Héros est de trouver la *Sortie* sans se faire tuer par un Monstre.

Le Héros n'a pas de point de vie : s'il se fait attaquer une seule fois par un Monstre actif, il meurt et la partie se termine immédiatement.

Avant de faire son premier déplacement, le Héros doit révéler un nombre de tuiles en fonction de l'étage où il se trouve :

1er étage _____ 2 tuiles
2e étage _____ 1 tuile
Dernier étage _____ 0 tuile



Lorsqu'il a révélé les tuiles, il peut alors commencer à se déplacer pour atteindre la sortie.

Pour se déplacer dans l'étage, le Héros dispose de 1 action de base et de 2 compétences. L'action de base, *Explorer*, peut être jouée autant de fois que le joueur le désire.

Les compétences sont, quant à elles, limitées CHACUNE à une utilisation par étage.

Action de base :

Explorer : Le Héros avance d'une tuile dans une des 4 directions cardinales et la révèle si nécessaire (il ne peut pas se déplacer en diagonale). Si le héros se place sur une tuile contenant un Monstre actif, il meurt. **Attention à toujours bien vérifier que les 2 conditions d'activation d'un Monstre sont respectées avant de déclarer la fin d'une partie.**

Compétences :



1. Attaquer : Le Héros décide de lancer une attaque sur la prochaine tuile sur laquelle il se déplace. Si un Monstre est sur cette tuile, il le tue, libérant ainsi le chemin pour la suite de son exploration.

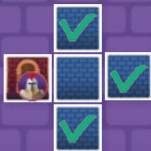
S'il n'y a rien, la compétence **Attaquer** est perdue pour cet étage. Pour indiquer que le Monstre a été tué, le Héros peut poser sa tuile **Attaquer** sur le Monstre.



2. Sauter : Le Héros saute par-dessus une tuile du donjon afin d'atterrir sur la tuile suivante. Si un Monstre actif s'y trouve, le Héros meurt. Sinon, il révèle la tuile par-dessus laquelle il a sauté.

La phase Héros se termine lorsque ce dernier se place sur la tuile *Sortie* de l'étage.

- *Sauter* peut se faire dans toutes les directions tant que le Héros saute par-dessus une tuile. Le Héros peut donc atteindre grâce au saut une tuile positionnée en diagonale de sa tuile actuelle.



- Si un Monstre actif est révélé, mais pas tué avec une tuile Attaquer, il reste vivant. Le Héros devra donc l'éviter ou le tuer pour passer sur sa tuile librement.
- Le Héros ne peut pas choisir de rester sur l'étage une fois la tuile *Sortie* franchie. Il est obligé de passer à l'étage suivant sans pouvoir découvrir d'autres tuiles.
- Le Héros peut utiliser ses 2 compétences en même temps pour effectuer une attaque sautée.

3.PHASE DE DESTRUCTION DE L'ÉTAGE

Dès que le Héros franchit la tuile *Sortie*, l'étage est détruit pour permettre la construction du suivant. Les Monstres révélés sont alignés face visible à côté de la zone de jeu.

S'il reste 1 ou 2 Monstres non révélés, le Maître du Donjon reprend en main toutes les tuiles non explorées, les mélange et dispose le ou les Monstre(s) non révélés face cachée à côté de la zone de jeu. (cf. exemple ci-dessous).



Tuiles compétence du Héros



Monstres découverts lors de l'exploration des étages précédents



Pioche Monstres



Main du Maître du Donjon



Monstres non-découverts lors de l'exploration des étages précédents



Ceci fait, le Maître du Donjon replace le pion Héros sur la tuile *Entrée*, reprend en main la tuile *Sortie* et les 3 tuiles *Couloir* et pioche 2 nouveaux Monstres pour commencer la construction de l'étage suivant.

Le Héros, quant à lui, réinitialise ses tuiles Sauter et Attaquer pour se préparer à affronter l'étage suivant.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine soit par la mort du Héros à n'importe quel étage, soit par la sortie de ce dernier au 3e étage.

CRÉDITS

Auteur : Sandro Dall'Aglio
Illustrations et conception
graphique : Christine Alcouffe
Editeur : Florian Corroyer



REMERCIEMENTS

Sonia Godoy, Fabrice Joly, Sébastien Pauchon,
Bruno Cathala et tous les testeurs.
À la mémoire de ma grand-maman.

