



# MONSTER OF THE SEA

---

## MANUEL DES RÈGLES DE JEU

Jeu imaginé et créé par  
Célestin Belleville, Rémi Caillot, Ewan Dubois et Amandine Laudrin

# TABLE DES MATIÈRES DU MANUEL

PRÉSENTATION DU MATÉRIEL

PRINCIPE DU JEU

PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

PLATEAU DE JEU

DÉROULEMENT DU JEU

## DÉROULEMENT DES TOURS

### BALEINE

1. Phase de pioche
2. Phase d'action
3. Phase de défausse

### CHASSEURS

1. Phase de pioche
2. Phase d'action
3. Phase de défausse

### FIN DE ROUND

## DIFFÉRENTS RÔLES ET ÉTATS

### BALEINE

#### Cartes

- a. Appel à la nature
- b. Lien bestial

#### Capture

#### Mort

### CHASSEURS

#### Cartes

- a. Déplacement
- b. Armement

#### Naufrage

#### Mort

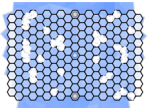
## FIN DE PARTIE

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

## GLOSSAIRE

## DESCRIPTION DES CARTES

## PRÉSENTATION DU MATÉRIEL



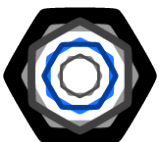
1 plateau de jeu



30 cartes Déplacement



38 cartes Armement



18 cartes Appel à la nature



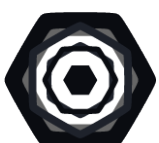
10 cartes Lien Bestial



3 pions Chasseurs



1 pion Baleine



1 pion Cuirassé

## PRINCIPE DU JEU

Monster of the Sea est un jeu asymétrique de cartes et de plateau en tour par tour, se déroulant dans l'univers du XXe siècle, apogée de la chasse à la baleine.

Monster of the Sea est un jeu dans lequel 2 à 3 joueurs sont des chasseurs qui traquent la baleine, elle-même incarnée par un autre joueur luttant pour sa survie. Cependant, une tempête se prépare, empêchant la navigation...

Les chasseurs gagnent s'ils tuent ou capturent la baleine.

La baleine gagne si elle réussit à s'enfuir par la banquise, si elle tue tous les chasseurs ou si elle réussit à survivre jusqu'à la tempête.



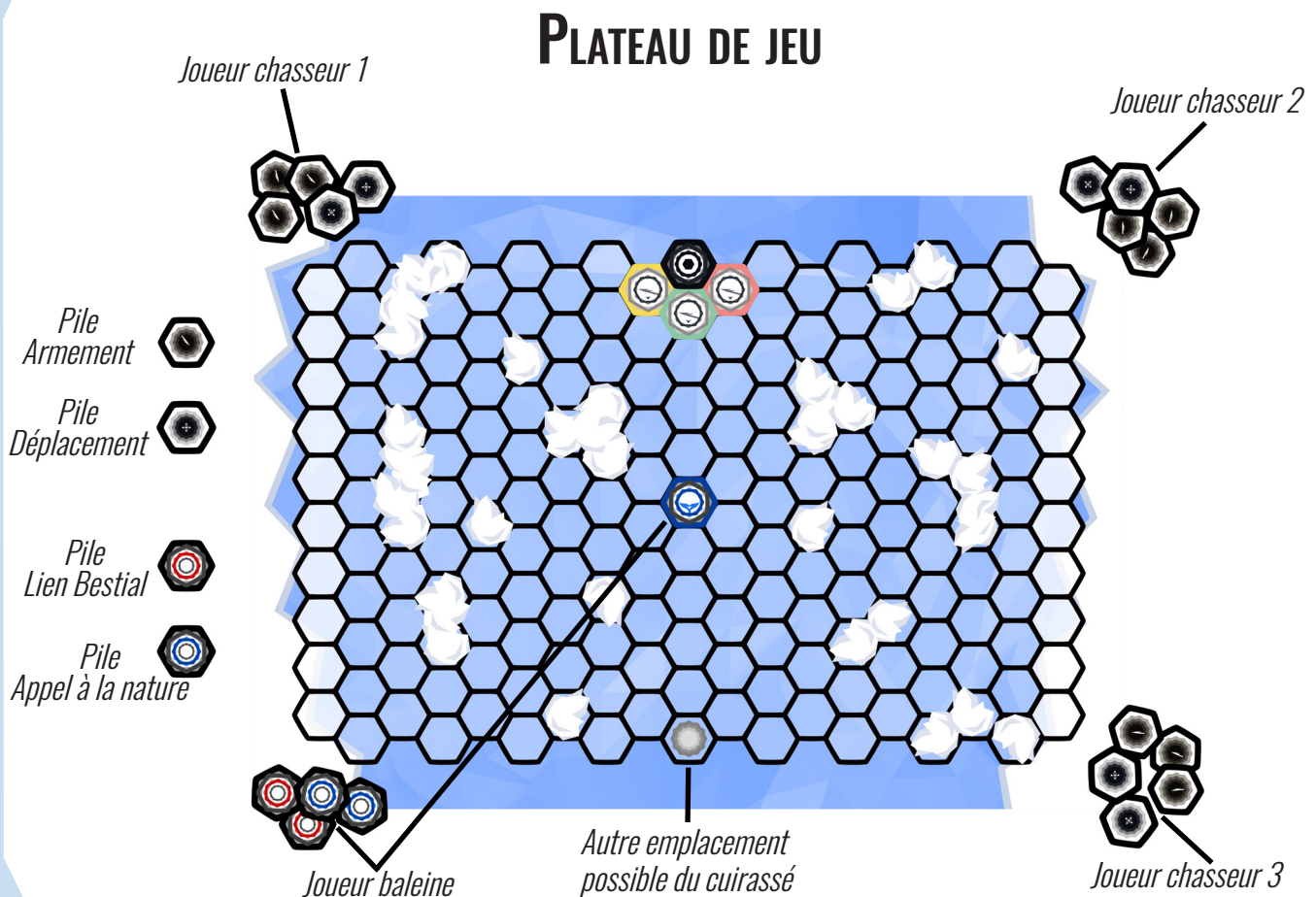
## PRÉPARATION ET MISE EN PLACE

Séparer et mélanger chaque type de carte (Déplacement, Armement, Appel à la nature, Lien Bestial) dans une pioche respective.

Placer le pion Baleine au centre du plateau ainsi que le pion Cuirassé, au choix, sur une des deux cases qui lui sont réservées. Placer les pions Chasseurs sur les cases adjacentes au cuirassé, dans le sens de leur choix.

Le joueur Baleine pioche dans ses 2 piles de cartes : 2 cartes Appel à la nature et 2 cartes Lien Bestial.

Les joueurs chasseurs piochent chacun 3 cartes Armement et 2 cartes Déplacement.



## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est découpé en rounds, eux-même découpés en tours. Un round est terminé une fois que chacun des joueurs a joué une fois.

Chaque joueur joue à tour de rôle.

La baleine joue toujours en premier, suivie ensuite par les chasseurs. Les chasseurs décident entre eux de l'ordre dans lequel ils souhaitent jouer.

## DÉROULEMENT DES TOURS

**Note :** Si lors de la pioche, il n'y a plus de cartes dans la pile dans laquelle vous tentez de piocher, mélangez la défausse et faites en la nouvelle pile.

### BALEINE

#### 1. Phase de pioche

La baleine pioche une carte. Elle doit choisir entre une carte de la pile "Appel à la nature" ou "Lien Bestial".

#### 2. Phase d'action

Durant sa phase d'action, la baleine peut se déplacer de deux cases dans

les directions de son choix.

En plus de son déplacement, la baleine peut jouer une carte Appel à la nature ou Lien Bestial.

De plus, une fois par tour, la baleine peut défausser une carte de sa main pour en piocher une sur la pile de son choix.

#### 3. Phase de défausse

Si la baleine possède plus de 7 cartes dans sa main, elle doit en défausser jusqu'à en posséder 7.

### CHASSEURS

#### 1. Phase de pioche

Le chasseur pioche 2 cartes Déplacement, parmi lesquelles il en choisit une. Il pioche également une carte Armement.

#### 2. Phase d'action

Le chasseur peut effectuer jusqu'à deux actions parmi :

- jouer une carte Armement (une fois par tour maximum)
- jouer une carte Déplacement
- réorienter son pion

De plus, une fois par tour, le chasseur peut défausser une carte Armement de sa main en échange d'une carte Déplacement (qu'il choisit parmi 2 cartes piochées).

### 3. Phase de défausse

Si le chasseur possède plus de 7 cartes Armement dans sa main, il doit en défausser jusqu'à en posséder 7.

Si le chasseur possède plus de 5 cartes Déplacement dans sa main, il doit en défausser jusqu'à en posséder 5.

## FIN DE ROUND

Un round se termine après la fin des tours de la baleine et des 2 ou 3 chasseurs. Il est nécessaire de compter le nombre de rounds pour l'application de certaines cartes qui durent plusieurs rounds.

## DIFFÉRENTS RÔLES ET ÉTATS

### BALEINE

#### Cartes

Comme tous les joueurs, la baleine possède une main de cartes qu'elle peut utiliser pendant son tour.

Pour autant, elle a une caractéristique unique dans ses cartes qui la différencie des chasseurs.

Elle possède deux piles de pioches composées de cartes fonctionnant de la même manière mais dont les résultats sont radicalement opposés : "Appel à la nature" et "Lien bestial".

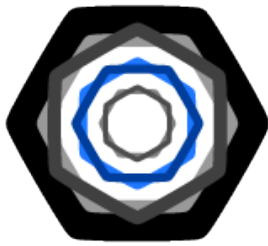
La pile "Appel à la nature" représente une manière de jouer plutôt pacifique.

"Lien bestial" a une tendance beaucoup plus agressive.

L'idée est de devoir faire choisir à la baleine une certaine "morale" durant la partie.

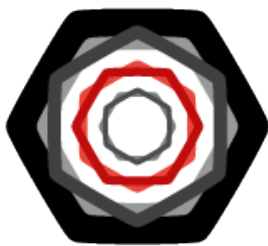
*Voir en annexe toutes les cartes et leur signification*

### a. Appel à la nature



Les cartes “Appel à la nature”, comme le nom l’indique, sont de faire appel à l’environnement pour ralentir les chasseurs ou s’en protéger et ainsi plus facilement les fuir.

### b. Lien bestial



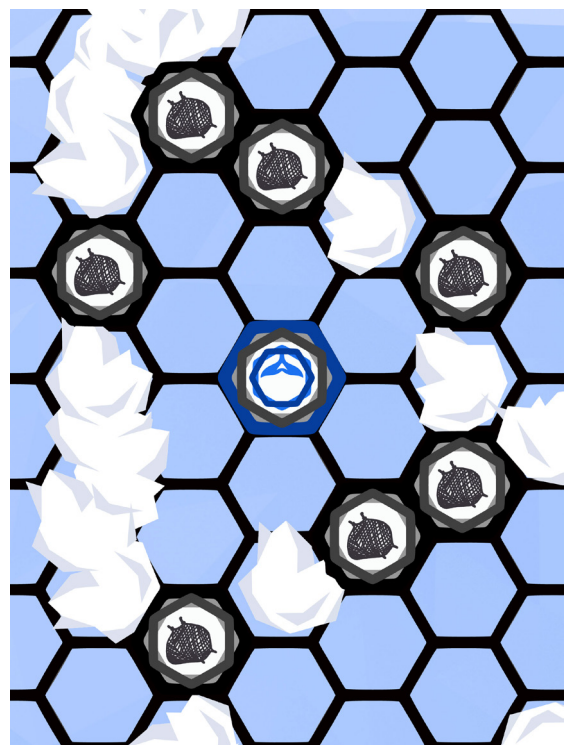
A l’inverse, les cartes “Lien bestial” vont faire appel à la violence et permettront de résoudre la chasse d’une manière plus sanglante, se résultant par le naufrage ou la mort des chasseurs. L’idée de ces cartes est aussi de réduire la possibilité de se défendre de la baleine. En effet, l’utilisation de ces cartes engendrera le remplacement d’une carte “Appel à la nature” par une nouvelle carte “Lien bestial”.

### Capture

La baleine est considérée comme capturée si, à son tour de jeu, elle ne peut se déplacer sur aucune case ou ne peut se libérer d’une zone fermée de jeu, à cause de filets (cartes) placés par les chasseurs.



*Exemples de capture*





## Mort

La baleine est considérée comme morte lorsque ses points de vie sont à zéro après l'attaque des chasseurs. La baleine a 25 points de vie au début de la partie.

## CHASSEURS

### Cartes

Les chasseurs possèdent, tout comme la baleine, une main de cartes propre à eux.

Le chasseur pioche deux types de cartes représentant deux ressources différentes : les cartes Déplacement et les cartes Armement.

### a. Déplacement



Les cartes Déplacement s'utilisent de la manière suivante : le joueur place la carte sur la case adjacente pointée par la proue du navire, en orientant la section blanche de la carte à la proue, le joueur peut alors placer son bateau sur l'une des cases indiquées par les flèches de la carte. Il peut répéter cette action autant de fois que le nombre indiqué au centre de la carte.

### a. Armement

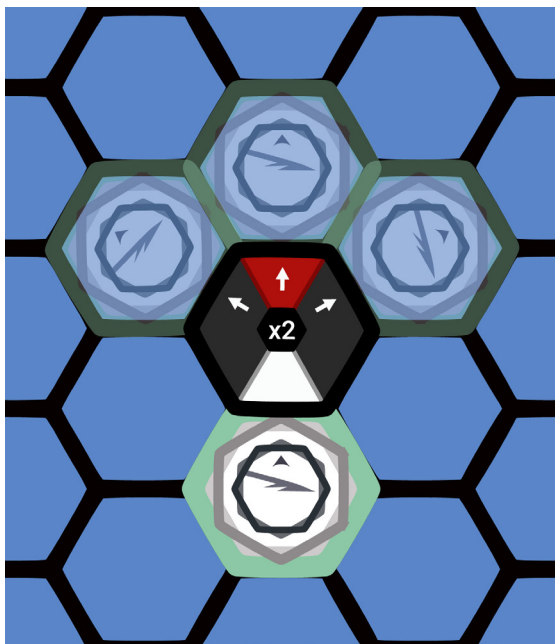


Les cartes Armement représentent l'équipement des baleinières. Ces bateaux permettent de chasser la baleine. Le chasseur ne peut en jouer qu'une seule fois par tour, en plus d'une carte Déplacement.

*Voir en annexe toutes les cartes et leur signification*



*Exemple de déplacement :*



**Etape 1**



**Etape 2**



## Naufrage

Un chasseur est considéré comme naufragé si une carte de la baleine le dit explicitement. Le chasseur doit alors enlever son pion du jeu et attendre son prochain tour de jeu pendant lequel il pourra uniquement placer son pion sur sa case de départ, sans faire d'action ou de déplacement.

Pour chaque naufrage, un bateau de la réserve du cuirassé est retiré (4 bateaux au début de la partie).

## Mort

Un chasseur est considéré comme mort lorsqu'un effet de carte de la baleine le dit explicitement ou lorsqu'il subit un naufrage et que les chasseurs ne possèdent plus de baleinière en réserve. Son pion est alors retiré du jeu, et le joueur est éliminé de la partie, il ne peut plus agir dessus.

## FIN DE PARTIE

### BALEINE

Le joueur qui incarne la Baleine remporte la victoire si un de ces 3 critères est validé :

- si elle réussit à fuir jusqu'à la banquise
- si elle tue tous les autres joueurs chasseurs.

### CHASSEURS

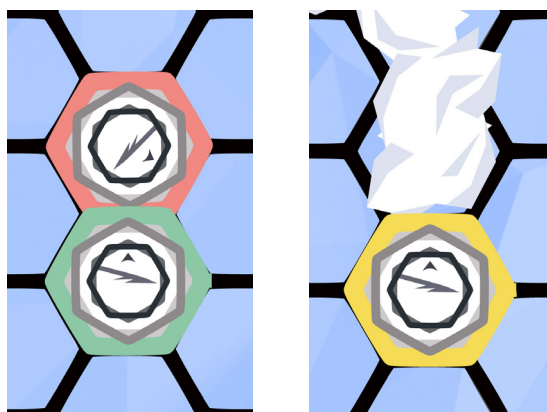
Les joueurs qui incarnent les chasseurs remportent la victoire si un de ces 2 critères est validé :

- si les points de vie de la baleine tombent à zéro
- si la baleine est capturée.

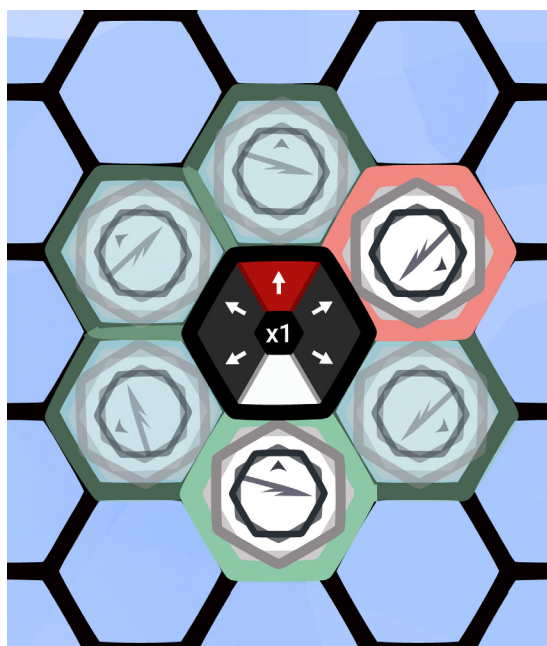
## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

### Obstacles

Les cases sur lesquelles sont situés les obstacles ou entités ne peuvent être traversées et il est impossible de placer un pion dessus.

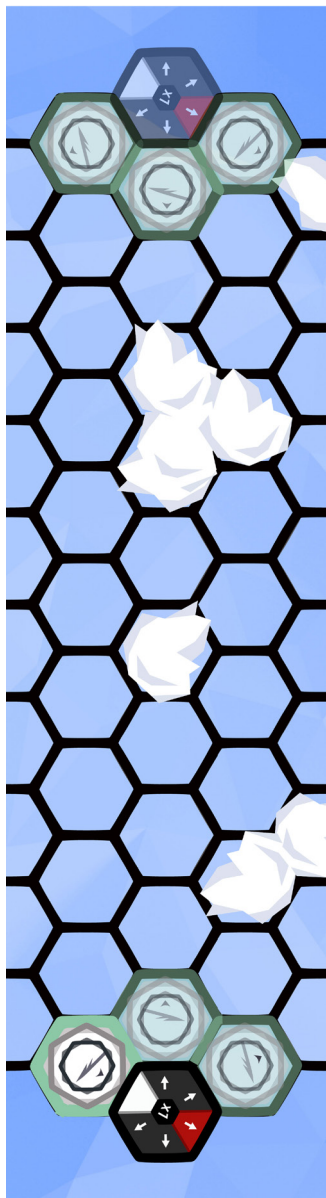


Lorsqu'un obstacle est sur le chemin d'une carte Déplacement, le bateau (et l'éventuel autre bateau sur sa route) fait naufrage.



## Bord de la carte

Lorsqu'un joueur arrive au bord de la carte avec son pion (bord bleu considéré comme la continuité de l'océan), il a la possibilité de la traverser. Si le joueur continue son déplacement hors de la carte, il est alors placé sur la case dans la même colonne mais sur le côté opposé. Il continue ensuite son déplacement depuis cette case.



## Echange de cartes

Si 2 bateaux se retrouvent sur des cases adjacentes, ils peuvent chacun s'échanger une carte Armement de leur main par tour.

## Choix de la baleine

Le joueur ayant achevé la baleine lors de la partie précédente devient la nouvelle baleine.

## GLOSSAIRE

**Entités** : baleine, bateau/baleinière, cuirassé, filet

**Obstacles** : iceberg, banquise

**Proue des bateaux** : représentée et dirigée avec la flèche placée sur les pions Chasseurs

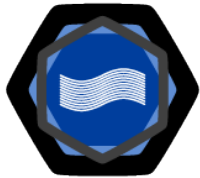
## DESCRIPTION DES CARTES

### BALEINE

#### Appel à la nature



**Vent contraire** : empêche les chasseurs de se diriger dans une direction donnée pendant 2 rounds. La carte est posée à côté du plateau orientée dans la direction choisie par la baleine.



**Courant sous-marin** : permet d'effectuer 2 déplacements supplémentaires. La baleine peut également passer sous une entité pendant ce tour.



**Vague d'iceberg** : fait effondrer un petit pan de glace d'un iceberg sur une case adjacente à la baleine, créant ainsi une vague qui repousse de 2 cases les chasseurs à proximité dans la direction choisie par la baleine.



**Mini-tempête** : provoque une tempête de courte durée (1 round) qui réduit tous les déplacements des chasseurs d'une case.

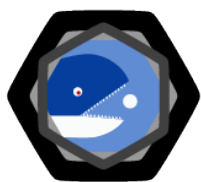


**Plongée** : la baleine est inciblable par toutes les cartes Arme-ment des chasseurs pendant 1 round.



**Tourbillon** : crée un tourbillon qui dure 3 tours, peut être placée jusqu'à 2 cases (vides) autour de la baleine. Si un chasseur se retrouve sur une case adjacente au Tourbillon au round suivant ou si son déplacement passe sur cette case, son bateau fait naufrage.

## Lien bestial



**Dévorer** : la baleine dévore un chasseur sur une case adjacente, le tuant en un coup. Une fois l'action finie, le pion de la baleine se retrouve à l'emplacement du chasseur. L'utilisation de cette carte fait jeter toutes les cartes de la main de la baleine et lui fait repiocher autant de cartes "Lien bestial" que de cartes défaussées.



**Charge** : la baleine se dirige jusqu'à 3 cases en direction d'un chasseur. Remplace une carte "Appel à la nature" en main par une carte "Lien bestial".



**Éboulement** : la baleine frappe un iceberg sur une case adjacente, ce qui a pour effet de le briser et de faire effondrer un gros morceau sur une case adjacente à l'iceberg. Tous chasseur situé sur cette case meurt. Remplace deux cartes "Appel à la nature" par une carte "Lien bestial".



**Saut** : la baleine choisit (sans le dire aux autres joueurs) et bondit vers une case située à une distance maximale de 2 cases. Elle peut sauter au dessus d'une entité. A son prochain tour, la baleine termine son saut sur la case ciblée et passe son tour. Si un chasseur se retrouve sur la case ciblée secrètement, il meurt. Si un filet se retrouve sur la case ciblée, la baleine prend 1 point de dégât et le détruit. Remplace une carte "Appel à la nature" en main par une carte "Lien bestial".



**Poussée** : la baleine fracasse la coque d'un bateau orienté de côté et placé sur une case adjacente. Déplace le bateau sur 2 cases dans la direction opposée. Si le bateau traverse un iceberg ou la case d'un autre joueur, le(s) bateau(x) fait naufrage. Remplace deux cartes "Appel à la nature" par une carte "Lien bestial".

# CHASSEURS

## Armement



**Harpon** : le chasseur tire un harpon et blesse la baleine de 2 points de dégâts. Cette carte peut être jouée si le chasseur est adjacent ou à une case de la baleine.



**Harpon à tête explosive** : le chasseur tire un harpon et blesse la baleine de 5 points de dégâts. Cette carte peut être jouée si le chasseur est adjacent ou à une case de la baleine.



**Tête de proue à pique** : le chasseur pointe son navire sur la baleine, la blessant violemment de 10 points de dégâts. Le chasseur doit être sur une carte adjacente, l'avant du pion dirigé vers la baleine.



**Drouge** : le chasseur lance une drouge qui ralentit la baleine, faisant passer sa vitesse de déplacement à 1 case pour le prochain round. Cette carte peut être jouée si le chasseur est adjacent ou à une case de la baleine.



**Filet** : permet de créer une entité infranchissable par la baleine (sauf cartes particulières). Les chasseurs peuvent jouer autant de cartes filets qu'ils disposent, à condition que les filets soient connectés à deux entités ou obstacles. Chaque carte supplémentaire doit être posée sur une case adjacente à un filet.



**Harpon tracteur** : tracte la baleine d'une case vers le chasseur pendant ce tour. Cette carte peut être jouée si le chasseur est à deux cases ou moins. Si la baleine est tractée dans le même round par autant d'harpons que de joueurs chasseurs, elle est capturée.