

## Card 1

### MonsterCon !

#### Une compétition monstrueuse pour 2 – 4 joueurs

Désiré Delamort, star du dernier blockbuster des films d'horreur, est l'invitée d'honneur de la MonsterCon. Mais elle ne sait pas qu'elle est aussi destinée à être l'épouse du vampire, la femelle choisie par le Loup-Garou, l'amour réincarné de la Momie, et le dernier espoir de tendresse du Monstre de Frankenstein.

Chaque créature rôde parmi les membres costumés de la convention, dans l'espoir de la capturer. Pourront-ils mettre la main sur la fille sans se trahir et sans susciter la colère d'une foule de fans de films d'horreur ? A la fin avec qui va-t-elle rentrer à la maison ?

## Card 2

### Préparation

- Séparez les quatre Cartes Monstres (les cartes avec un pouvoir inscrit dessus) du reste du deck.
- Distribuez une carte Monstre à chaque joueur (Mettez les cartes restantes de côté).
- Créez une feuille de score avec le nom des joueurs dessus et deux colonnes Suspicion et Poursuite, pour chaque joueur.

### Tour de jeu

La partie se déroule sous forme de manches qui sont constituées d'une série de plis. Chaque manche commence lorsque le deck a été mélangé et distribué. Chaque manche se termine après le dernier pli.

- Pour commencer la manche, mélangez le deck et distribuez 12 cartes à chaque joueur.
- Distribuez les deux cartes restantes au joueur du Monstre de Frankenstein. (S'il n'y a pas de joueur du Monstre de Frankenstein, mettez ces cartes de côté)
- Pour le premier pli, chaque joueur joue une carte face cachée de sa propre couleur (si possible), ils révèlent ensuite leur carte simultanément. La carte la plus forte l'emporte. En cas d'égalité, laissez les cartes sur la table et répétez le processus jusqu'à ce qu'il n'y ait plus égalité. Le vainqueur prend toutes les cartes jouées pendant ce pli.
- Pour tous les autres plis de cette manche, le joueur qui a remporté le pli précédent commence en jouant une carte face visible, et tous les autres joueurs doivent suivre à la couleur demandée, s'ils le peuvent. La carte la plus forte dans la couleur demandée remporte le pli.

## Card 3

- Lorsque les mains des joueurs sont vides (il restera deux cartes au joueur du Monstre de Frankenstein), marquez les scores pour cette manche.
  - Les joueurs vont recevoir des points de Suspicion égaux à la valeur totale des cartes qu'ils auront pris dans leur propre couleur.
  - Les joueurs qui auront pris la carte Flash Armstrong dans leur propre couleur verront leur points de Suspicion marqués pendant cette manche doublée.
  - Les joueurs reçoivent des points de Poursuite pour chaque carte Désiré Delamort qu'ils auront pris (ce qui représente combien ils sont proches d'elle). Les joueurs qui ont capturé la carte Désiré Delamort de leur propre couleur reçoivent deux points de Poursuite pour cette carte.
- Commencez une nouvelle manche en mélangeant le deck et en distribuant 12 cartes à chaque joueur (avec, bien sûr) deux cartes supplémentaires pour le Monstre de

Frankenstein)

### Capacités des Monstres

Chaque monstre possède une capacité spéciale qui peut être utilisée une fois par manche. Reportez-vous aux cartes pour plus de détails.

### Fin de la Partie

La partie est terminée après qu'un joueur ait atteint ou dépassé 100 points de Suspicion. Ce monstre est chassé de la MonsterCon par une foule en colère. Tous les points de Poursuite qu'avait ce joueur sont perdus.

### Remporter la Partie

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de Poursuite à la fin de la partie. Ce monstre enlève Mme Delamort pendant le chaos engendré par l'attaque de la foule.

En cas d'égalité, les monstres concernés s'enferment dans une confrontation finale, c'est donc le monstre qui a le second total le plus élevé qui l'emporte. Si tous les monstres restant sont à égalité, Mme Delamort et son petit ami s'enfuient ensemble lors du chaos généré par cette bataille et tous les monstres perdent.

### Credits

Conception : Lester Smith. Illustration : Sera annonce plus tard. Mise en page : Katheryn Smith. Test du jeu : Timothy Brown, Jamie Chambers, Monte Cook, Ralph Faraday, Matt Forbeck, J. Robert King, Douglas Niles, Don Perrin, Jennifer Smith, Katheryn Smith, Stephens D. Sullivan/ Copyright 2013 Lester Smith. Tous Droits Réservés.

### Text on the cards

English Name	French Name	Capacity	Désiré Delamort	Flash Armstrong
Vampire	Vampire	<b>Regard Hypnotique :</b> Juste avant que le joueur qui a remporté le pli (même vous) récupère ces cartes, le Vampire peut choisir un joueur différent qui recevra ce pli. (Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir pour prendre un pli).	La carte la plus élevée dans la couleur du Vampire.  Vaut 1 point Poursuite (2 pour le joueur Vampire).	La deuxième carte la plus élevée dans la couleur du Vampire.  Double les points de Suspicion des cartes Vampire.
Frankenstein's Monster	Monstre de Frankenstein	<b>Force :</b> Le pouvoir et l'endurance du Monstre vous permettent d'avoir deux cartes supplémentaires en main.  (A chaque fois qu'un	La carte la plus élevée dans la couleur du Monstre de Frankenstein.  Vaut 1 point Poursuite (2 pour le joueur Monstre de	La deuxième carte la plus élevée dans la couleur du Monstre de Frankenstein.  Double les points de Suspicion des cartes Monstre de Frankenstein.

		autre pouvoir affecte votre main, choisissez deux cartes au hasard que vous gardez).	Frankenstein).	
<b>Mummy</b>	<b>La Momie</b>	<b>Tornado :</b> Avant que les cartes ne soient jouées lors d'un pli, la Momie peut invoquer une tornade magique qui fera bouger les cartes qui n'ont pas encore été jouées, autour de la table. Le joueur de la Momie choisira si les cartes vont à droite, à gauche ou en face, et tous les joueurs passeront les cartes en main dans cette direction.	La carte la plus élevée dans la couleur de la Momie.  Vaut 1 point Poursuite (2 pour le joueur de la Momie).	La deuxième carte la plus élevée dans la couleur de la Momie.  Double les points de Suspicion des cartes Momie.
<b>Werewolf</b>	<b>Le Loup-Garou</b>	<b>Métamorphose :</b> Lorsque le Loup-Garou se métamorphose, la carte la plus basse remporte le pli, au lieu de la plus forte. Cette règle est appliquée jusqu'à la fin de la manche. Le Loup-Garou peut se métamorphoser à n'importe quel moment de la manche avant que les cartes aient été récupérées.	La carte la plus élevée dans la couleur du Loup-Garou.  Vaut 1 point Poursuite (2 pour le joueur du Loup-Garou.).	La deuxième carte la plus élevée dans la couleur du Loup-Garou.  Double les points de Suspicion des cartes Loup-Garou.
<b>Napping in the Movie Room</b>	<b>Faire la Sieste dans la salle de cinéma</b>	Jouez cette carte pour « Passer », même si vous pouvez suivre la couleur demandée. Cette carte ne compte pas lors de l'attribution du pli.		