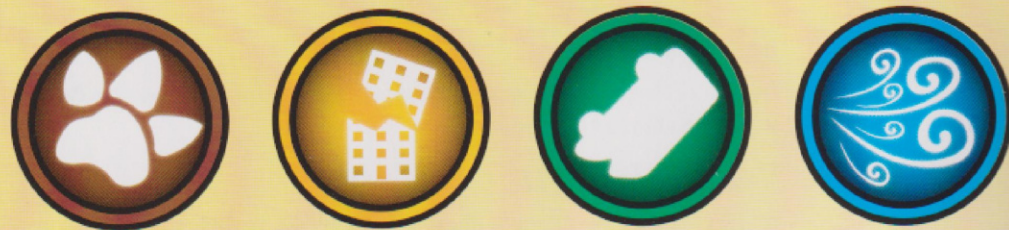


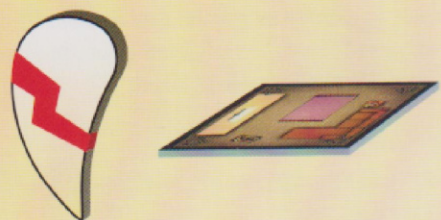
2 Actions

p.4



Dommages Collatéraux

p.5



Fuite des Meeples

p.5



Passez à Table

p.5



Les cartes Caractère et Pouvoir sont permanentes et visibles de tous.

Cartes Caractère



Anarchiste

3 points de victoire pour chaque paire de Militaire et de Journaliste (Meeples verts et bleus) croqués.



Bagarreur

Chaque Dent arrachée à un autre Monstre vaut 4 points de victoire au lieu de 2.



Destructeur

Si personne n'a détruit plus d'Étages que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Douillet

3 points de victoire pour chacun des jetons Dent qu'il vous reste à la fin de la partie. Les Dents imprimées sur le paravent ne comptent pas.



Ferrailleur

5 points de victoire pour chaque Véhicule sur une Ruine à la fin de la partie.



Goulu

10 points de victoire si personne n'a croqué plus de Meeples que vous à la fin de la partie.



Imitateur

À la fin de la partie, avant de compter les Meeples dévorés, choisissez la carte Caractère d'un autre Monstre et appliquez son effet.



Jeune

Si personne n'a mangé plus de Vieillards (Meeples gris) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Méchant

Si personne n'a mangé plus de Héros (Meeples rouges) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Pacifiste

Si personne n'a mangé plus de Militaires (Meeples verts) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Punk

3 points de victoire pour chaque paire de Vieillards et Businessmen (Meeple gris et noirs) croqués.



Romantique

3 points de victoire pour chaque paire de Héros et de Blonde (Meeples rouges et jaunes) croqués.



Séducteur

Si personne n'a mangé plus de Blondes (Meeples jaunes) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Timide

Si personne n'a mangé plus de Journalistes (Meeples bleus) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Vacancier

Si personne n'a mangé plus de Businessmen (Meeples noirs) que vous à la fin de la partie, vous marquez 10 points de victoire.



Voyante

À la fin de la partie, avant de compter les Meeples dévorés, annoncez celui qui a croqué le plus de Meeples (éventuellement vous). Si vous tombez juste, vous gagnez 7 points de victoire.

Cartes Pouvoir



Alpiniste

Avant chaque déplacement, vous pouvez placer votre Monstre sur un Bâtiment au sein de son Quartier.



Appareil dentaire

Lorsque vous passez à table, considérez que vous avez toujours au minimum 4 Dents.



Aspirateur

Après une action de Souffle, placez tous les Meebles qui viennent de quitter la Ville dans votre Quartier plutôt que sur le plateau de Fuite.



Boxeur

Lors d'une action de Déplacement, si vous renversez un Monstre, vous lui cassez 2 Dents d'un coup.



Canines acérées

À la fin de votre tour, votre Monstre peut manger 2 Meebles de plus que son nombre de Dents.



Danseuse étoile

Vous pouvez donner 2 pichenettes quand vous faites une action de Mouvement.



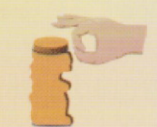
Grande queue

Vous pouvez attaquer n'importe quel Bâtiment se trouvant dans votre Quartier. Il n'est pas nécessaire de toucher le Trottoir.



Gros lourd

Lorsque vous utilisez l'action de Démolition, vous pouvez cibler un Monstre de votre Quartier à la place d'un Bâtiment. Il n'est pas nécessaire de se trouver sur un Trottoir pour utiliser ce Pouvoir.



Kung-fu master

Vous pouvez placer votre jeton Pattes sur votre pion Monstre et le projeter comme lors d'une action de Projection de Véhicule. Remplacez vos Pattes sous votre Corps après cette action. Si vos Pattes sont sorties du plateau, vous ne perdez pas de Dents.



Langue élastique

À la fin de votre tour, votre Monstre peut manger les Meebles se trouvant dans un Quartier adjacent à la place de ceux de votre Quartier.



Ouragan

Vous pouvez faire votre action de Souffle depuis n'importe quel Monstre (tout en respectant les règles de l'action de Souffle).



Pattes malodorantes

Si à la fin d'une action de Mouvement votre Monstre se trouve sur le Trottoir d'une Ruine, déplacez tous les Meebles qui s'y trouvent vers un Quartier adjacent à cette ruine.



Pied élastique

Avant chaque déplacement, vous pouvez replacer vos Pattes n'importe où dans le Quartier où elles se trouvent.



Sauteur

Pour vous déplacer, vous pouvez placer votre jeton Pattes sur votre pion Corps et le projeter comme pour une action Projection de Véhicule. Remplacez le Monstre à l'endroit où ses Pattes sont arrivées. Si vos Pattes sont sorties du plateau, vous perdez 1 de vos Dents.



Sirène

À la fin de votre tour, au lieu de passer à table normalement, votre Monstre peut manger un Meeble dans n'importe quel Quartier.



Télékinésie

Lorsque vous utilisez l'action de Projection de Véhicule, vous pouvez utiliser un Véhicule se trouvant dans n'importe quel Quartier.

Les cartes Super-Pouvoir-Secret sont à usage unique et révélées uniquement lors de leur utilisation.

Super-Pouvoir-Secret



Baiser passionné

Choisissez 2 Meebles dans l'Estomac d'un autre Monstre se trouvant dans votre Quartier et placez-les dans votre Estomac.



C'est qui qu'a pété ?!

Tous les autres joueurs doivent placer le Corps de leur Monstre à l'envers sur leurs Pattes, tête en bas. Lors de leur prochain tour de jeu, ils devront utiliser 1 action pour remettre leur Corps à l'endroit.



Catcheur

Prenez un Monstre se trouvant dans le même Quartier que le vôtre et placez-le sur le sommet du Corps du vôtre. Utilisez le Monstre adverse comme lors d'une action de Projection de Véhicule. Cassez-lui 1 Dent.



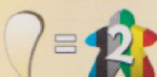
Clochard

Piochez au hasard un total de 3 Meebles dans le ou les Estomacs des autres joueurs de votre choix.



Déchaîné !

Jouez 2 actions supplémentaires lors de votre tour.



Grosse fringale

À la fin de votre tour, vous pouvez manger 2 Meebles par Dent.



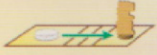
Invisibilité

Retirez votre Corps et vos Pattes et remplacez-les dans n'importe quel Quartier au début de votre prochain tour.



Mutation instable

Piochez 3 cartes Pouvoir et appliquez-les ce tour-ci. À la fin de ce tour, défaussez-vous de 3 cartes Pouvoir (pas obligatoirement celles piochées).



Petites ailes

Déplacez votre Monstre dans le Quartier de votre choix.



Pique-assiette

Passez à table dans le Quartier d'un autre Monstre comme si vous y étiez.



Protège-dents

Lorsqu'un adversaire vient de vous casser 1 ou plusieurs Dents (Pouvoir Boxeur), annulez cette perte et cassez-lui 1 Dent à la place.



Regard paralysant

Vos adversaires ne peuvent pas faire d'action de Déplacement lors de leur prochain tour.



Sourire ultra-bright(TM)

Au lieu de manger les Meebles se trouvant dans votre Quartier, vous pouvez manger les Meebles se trouvant sur le plateau de Fuite. Réorganisez ensuite les Meebles sur le plateau de Fuite sans déclencher d'effet.



Terminator

Renversez tous les Monstres se trouvant dans votre Quartier et cassez-leur 1 Dent.



Tremblement de Terre

Déplacez tous les Meebles de chaque Ruine vers un Quartier adjacent.



Trop mignonne

Annulez un effet du plateau de Fuite sauf celui qui met fin au jeu.