

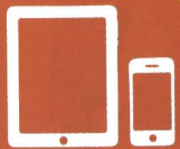


Wetenschappers hebben een verlaten laboratorium ontdekt, dat eigendom was van de oude dokter Swindle. Tot hun grote verbazing stuitten ze daar op 3 gemuteerde jonge monsters en ze besloten om hen te houden. Helaas hebben de onvolwassen monsters de neiging om het laboratorium te ontvluchten en zonder begeleiding de stad in te gaan. Hoewel ze goede intenties hebben, brengen ze zichzelf door hun impulsieve karakters en indrukwekkende krachten in problemen...en jagen ze de inwoners van de stad schrik aan!

De wetenschappers moeten al hun kwaliteiten aanspreken om de monsters te vangen voordat de politie dat doet. Gelukkig zijn ze zo slim geweest om de monsters met luisterapparatuur uit te rusten, waardoor ze kunnen horen waar hun "huisdieren" zich bevinden als ze hun schuilplaats verlaten...

In dit spel nemen spelers de rollen van pientere wetenschappers en het vluchtende monster op zich. Het speelbord stelt een stad voor met zijn vele wegen, wijken en gebouwen. Elke locatie produceert een specifiek geluid, dat de wetenschappers moeten herkennen om hun monsters te kunnen terugvinden. De wetenschappers verplaatsen hun fiches langs de velden op het speelbord, terwijl de speler die het monster speelt zijn zetten met het mobiele apparaat doet.

Het monster moet zijn missie volbrengen voordat het door de wetenschappers wordt gevangen. Om een missie te volbrengen, moet het monster in de directe nabijheid van 1 of meer verschillende locaties staan. De wetenschappers moeten met behulp van hun speciale eigenschappen en de door het mobiele apparaat gemaakte geluiden zien te achterhalen welke route het monster neemt. Kunnen ze het monster vangen voordat het problemen veroorzaakt?



*Roar! Vang het monster is een hybride bordspel waarvoor een mobiel apparaat als een smartphone of een tablet is vereist.*

### KIES EEN VAN ONDERSTAANDE 3 METHODEN OM DE KOSTELOZE APP TE DOWNLOADEN

1. Open een app store op je mobiele apparaat (**Apple Store / Google Play**).  
Typ "**Roar! Boardgame**" in de zoekregel en zoek naar het onderstaande symbool.  
Kies dan **Installeren / Downloaden**.



2. Typ onderstaande link in de internetbrowser van je mobiele apparaat. De website detecteert dan jouw mobiele apparaat en stuurt je automatisch door naar de juiste app store. Kies dan **Installeren / Downloaden**.

[roarthegame.com/app](http://roarthegame.com/app)



3. Heb je een applicatie die QR-codes kan scannen, dan kun je deze openen en de code hierboven scannen. Je wordt dan automatisch naar de juiste app store gestuurd. Kies dan **Installeren / Downloaden**.



- 1 SPEELBORD
- 2 MOBIEL APPARAAT
- 3 MONSTERTEGELS
- 4 WETENSCHAPPERSFICHE
- 5 WETENSCHAPPERTEGEL
- 6 ONDERZOEKSTABLEAU
- 7 ONDERZOEKSFICHES
- 8 TIJDPION

## 1 VOORBEREIDING

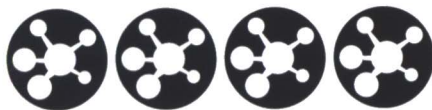
Leg het speelbord **1** met de gekozen kant (eenvoudig of moeilijk) naar boven op tafel. Zorg ervoor dat het goed verlicht is. Een van de spelers wordt het monster en krijgt het mobiele apparaat **2**, waarmee hij het monster bestuurt. Hij start de app. De andere spelers verdelen de 3 beschikbare wetenschappertegels onder elkaar **4**. Ze kunnen er ook voor kiezen om alle wetenschappers samen te besturen.

De speler die het monster speelt, neemt de 3 monstertegels **3**. De spelers die de wetenschappers spelen, krijgen de wetenschappersfiches **5**. Ieder van hen krijgt verder 1 onderzoekstableau **6** en een set van 4 onderzoeksfiches **7** in 1 kleur (bij voorkeur de kleur van de wetenschapper die hij bestuurt, indien van toepassing). Zet de tijdpijn **8** op het tijdspoor (op het door de app aangegeven veld).

Leg elk wetenschappersfiche op een van de beschikbare startvelden.



Eenvoudig speelbord



Moeilijk speelbord

## 2 SNELLE START

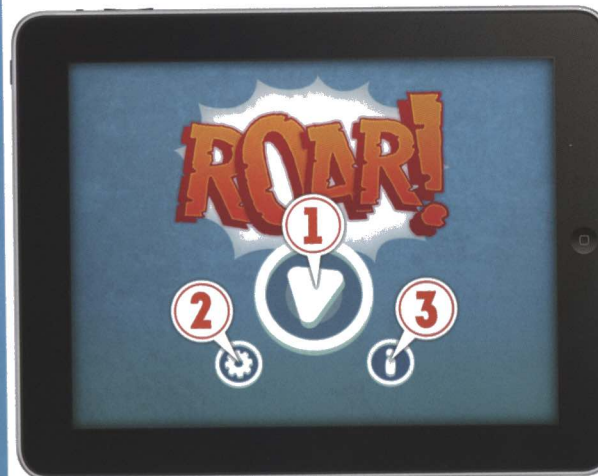
Om je een snel overzicht van de belangrijkste spelregels en de interface van de app te kunnen geven, hebben we een demonstratieversie van het spel gemaakt. Wil je deze zien, start dan de app, kies een spel en een monster, en open de missie met de naam "TUTORIAL". Kies een speelbord en volg de aanwijzingen van de app.

We raden aan om vóór het eerste spel het speelbord te bestuderen en naar alle gebouwen te zoeken die zich op de onderzoekstableaus bevinden.

KIES "HELP" IN HET HOOFDMENU VAN DE APP OM NAAR DE GELUIDEN VAN ALLE LOCATIES IN HET SPEL TE LUISTEREN.

## 3 VOORBEREIDING VAN HET MOBIELE APPARAAT

De speler die het monster speelt, heeft na het starten van de applicatie de volgende 3 opties:



**1. Start spel** - met deze knop start de speler het spel.

**2. Informatie** - met deze knop gaat de speler naar de digitale handleiding, die volledige instructies voor het gebruik van de app en diens opties bevat.

**3. Instellingen** - met deze knop gaat de speler naar het instellingenmenu, waar hij de taal van de app kan instellen en de achtergrondmuziek aan en uit kan zetten.

## EEN MONSTER KIEZEN

Hier kan de speler tussen de 3 beschikbare monsters in het spel kiezen. Elk monster heeft een speciale eigenschap, die hij tijdens het spel kan gebruiken. Deze eigenschappen worden later in deze spelregels gedetailleerd beschreven. Tik op de naam van het monster om het te kiezen. De speler neemt dan de corresponderende monstertegel en legt deze (zichtbaar voor alle spelers) open voor zich neer.



**1. Terug** - met deze knop gaat de speler terug naar het vorige menu.

**2. Monsterknop** - elk van de monsters heeft een knop met zijn naam. De speler tikt op zo'n knop om zijn monster te kiezen.

## EEN MISSIE KIEZEN

Hier kiest de speler de missie die hij wil vervullen. Elke missie bevat een verschillende set gebouwen die het monster tijdens het spel moet bezoeken.



- 1. Terug** – met deze knop gaat de speler terug naar het vorige menu.
- 2. Afgeronde missie** – missies die inmiddels zijn afgerond zijn met 1 of meer gele sterren gemarkeerd.
- 3. Actieve missie** – missies die nog niet zijn gespeeld zijn met grijze sterren gemarkeerd.
- 4. Vergrendelde missie** – missies die met een hangslot zijn gemarkeerd moeten eerst worden ontgrendeld door een vorige missie af te ronden.

## EEN SPEELBORD KIEZEN



Na het kiezen van een monster en een missie besluiten de spelers in overleg welke kant van het speelbord ze gebruiken: de eenvoudige (zonder afbeeldingen van gebouwen) of de moeilijke, waar de spelers daadwerkelijk naar de betreffende gebouwen op zoek moeten en een kleurencode moeten gebruiken. Het spel kan nu beginnen!

DE SPELER DIE HET MONSTER BESTUURT ZET DE TIJDPION OP HET DOOR DE APP AANGEGEVEN VELD VAN HET TIJDSPOOR. DEZE GEEFT AAN HOEVEEL BEURTEN HET MONSTER NOG HEEFT OM ZIJN MISSIE TE VERVULLEN. DE APP TOONT HET ACTUELE AANTAL AAN HET BEGIN VAN ELKE BEURT VAN HET MONSTER.

## 4 SPEELBEURT VAN HET MONSTER



- 1. Terug** – met deze knop gaat de speler terug naar het vorige menu.
- 2. Informatie** – met deze knop gaat de speler naar de digitale handleiding, die volledige instructies voor het gebruik van de app en haar opties bevat.
- 3. Monsterpaneel** – dit paneel toont een avatar van het gekozen monster en een knop om de speciale eigenschap van het monster te activeren.
- 4. Missiepaneel** – dit paneel toont met behulp van de symbolen van de te bezoeken gebouwen de missie van het monster.
- 5. Statusbalk** – een visueel hulpmiddel dat de missievoortgang laat zien en aangeeft hoeveel beurten het monster nog heeft om zijn missie te voltooien.
- 6. Bevestigingsknop** – met deze knop eindigt het monster zijn beurt en speelt de app de geluiden af.

Het monster mag elke beurt **maximaal 3 velden bewegen**, waarbij hij naar believen horizontaal of verticaal mag afslaan (niet diagonaal). Nadat hij zijn verplaatsing heeft afgerond, drukt de speler op de bevestigingsknop. Daarna speelt de app de geluiden van de gebouwen en locaties af die direct aan het veld grenzen waar het monster is geëindigd. Deze geluiden zijn de belangrijkste aanwijzingen voor de wetenschappers.

Na het afspelen van de geluiden is de speelbeurt van het monster afgelopen. De speler die het monster bestuurt zet de tijd pion 1 veld op het tijdspoor achteruit. De wetenschappers zijn nu aan de beurt.

## HET MONSTER MAG NIET NAAR OF DOOR EEN VELD MET EEN WETENSCHAPPERSFICHE BEWEGEN.

Daarnaast mag het monster in plaats van een gewone beweging zijn speciale eigenschap activeren:



**Coco** – na het activeren van zijn speciale eigenschap kan Coco over wetenschappersfiches springen. Doet Coco dat, dan krijgen de wetenschappers in plaats van de gebruikelijke geluiden een uniek geluid te horen om hen te informeren dat het monster zojuist over een van hun fiches is gesprongen.



**Blub** – de speciale eigenschap van Blub kan uitsluitend worden geactiveerd als het monster zijn beurt op een rioolveld start. In plaats van een gewone verplaatsing mag Blub naar een ander rioolveld naar keuze bewegen, mits er geen wetenschappersfiche op dat veld ligt.



**Zzap** – de speciale eigenschap van Zzap kan in elke oneven beurt worden geactiveerd. Na het activeren voert het monster een gewone verplaatsing uit. Als aan het einde van zijn beurt de geluiden worden afgespeeld, maakt Zzap tussendoor afleidende geluiden.

## 5 SPEELBEURT VAN DE WETENSCHAPPERS



- 1. Terug** – met deze knop gaat de speler terug naar het vorige menu.
- 2. Informatie** – met deze knop gaat de speler naar de digitale handleiding, die volledige instructies voor het gebruik van de app en diens opties bevat.
- 3. Wetenschapperspaneel** – dit paneel toont de avatar van een bepaalde wetenschapper en staat je toe om op verschillende manieren de bewegingen van wetenschappersfiches te volgen en/of te scannen.
- 4. Speciale eigenschappen** – deze knop verschijnt zodra een wetenschapper zijn speciale eigenschap mag activeren. Wil een wetenschapper dat, dan schuift de speler die het monster speelt de knop naar rechts zodat deze met het wetenschapperspaneel is verbonden.
- 5. Statusbalk** – een visueel hulpmiddel dat de status van alle wetenschappersfiches laat zien: of ze op hun beurt wachten, een ongeldige zet hebben gedaan of een correcte en (door een scan) goedgekeurde zet hebben gedaan.

Elke wetenschapper mag zijn fiche **1 of 2 velden in een richting naar keuze** verplaatsen. De spelers bepalen zelf in welke volgorde ze de wetenschappers verplaatsen, maar elke wetenschapper mag in een beurt niet meer dan 1 keer bewegen. In plaats van een normale beweging mag een wetenschapper zijn speciale eigenschap activeren.

Nadat alle wetenschappers hun zet hebben gedaan, scant de speler die het monster speelt het speelbord om hun zetten te controleren en de locaties van de wetenschappers op het speelbord in de app te updaten.

Wil een wetenschapper zijn speciale eigenschap gebruiken, dan draait hij zijn wetenschappertegel naar de kant met de schuifknop en kondigt aan dat hij de speciale eigenschap gebruikt. De speler die het monster speelt scant dan het fiche van de wetenschapper en activeert de bijbehorende knop in de app.

### ER KAN NOOIT MEER DAN 1 WETENSCHAPPER OP 1 VELD STAAN.

Overzicht van de speciale eigenschappen van de wetenschappers (te gebruiken in plaats van een normale zet):



**Arts** – staat de arts op een veld dat direct aan een ambulance grenst, dan mag hij naar een ander veld naar keuze bewegen dat ook aan een ambulance grenst, mits zich geen andere wetenschapper op dat veld bevindt.



**Chemicus** – kan zijn monsterafstotende mengsel activeren. Het monster mag tot de volgende beurt van de wetenschappers niet op velden staan die in dezelfde kolom of rij liggen als de chemicus (passeren mag wel).



**Technicus** – kan zijn monsterradar aanzetten. Activeert de technicus zijn speciale eigenschap, dan controleert hij of het monster zich in dezelfde kolom of rij als hij bevindt. Is dat het geval, dan horen de spelers een speciaal geluid.

## 6 HET SPEELBORD

Zowel de wetenschappers als het monster verplaatsen zich op 1 van de 2 kanten van het speelbord. Deze verschillen niet van elkaar wat betreft de locaties van de verschillende gebouwen en wijken, maar de grafische vormgeving ervan is wel volledig anders. Het eenvoudige speelbord gebruikt uitsluitend overzichtelijke kleuren en symbolen, terwijl het moeilijke speelbord een grafische voorstelling geeft van alle locaties op het speelbord. Een kleurencode helpt bij het onderscheiden van de verschillende gebieden.



De wetenschappers bewegen over het speelbord met behulp van hun fiches. Elke beurt kan een wetenschapper zijn fiche **1 of 2 velden in richtingen naar keuze verplaatsen** (niet diagonaal). Het speelbord bestaat uit 100 velden, die elk 1 tot en met 4 geluidsaanwijzingen geven, afhankelijk van de locaties die eraan grenzen.

## 7 EINDE VAN HET SPEL

**De wetenschappers winnen** het spel als een van hen op hetzelfde veld als het monster staat. Omdat de speler die het monster speelt na elke beurt het speelbord moet scannen, constateert de app het als het voorgaande het geval is en zal dan laten weten dat de wetenschappers hebben gewonnen.

**De wetenschappers winnen** ook als het monster zijn missie niet binnen het gestelde aantal beurten heeft vervuld. Dit aantal is zichtbaar in de statusbalk van de app en verschijnt in een kader na elke beurt van het monster. Op het speelbord wordt dit met de tijdpijn bijgehouden.

**Het monster wint** het spel als het zijn missie binnen de gestelde tijd heeft volbracht. Elke missie bestaat uit een aantal locaties die het monster tijdens het spel moet bezoeken. Een locatie geldt als bezocht als het monster op een aangrenzend veld eindigt.

## 8 DE GELUIDEN

Elke locatie op het speelbord maakt een eenduidig, karakteristiek geluid. Elk veld waar een monster naartoe kan bewegen, grenst aan ten minste 1 en ten hoogste 4 locaties. De geluiden van de aangrenzende locaties geven aanwijzingen omtrent de huidige verblijfplaats van het monster.



Op de eenvoudige kant van het speelbord geven symbolen en kleuren aan welke geluiden er worden gemaakt.

*In dit voorbeeld horen de spelers de geluiden van **het theater, het pretpark, het politiebureau en de parkeerplaats.***

Op het moeilijke speelbord zijn de locaties grafisch weergegeven en met een kleurencode gemarkeerd.

*In dit voorbeeld horen de spelers de geluiden van **de speeltuin, de school, het politiebureau en de parkeerplaats.***



DE GELUIDEN WORDEN NA DE SPEELBEURT VAN HET MONSTER AFGESPEELD. DE SPELERS HOREN EERST DE BRUL VAN HET MONSTER EN DAARNA DE GELUIDEN VAN ALLE LOCATIES DIE AAN HET VELD MET HET MONSTER GRENZEN. WORDEN GELUIDEN HERHAALD, DAN BETEKENT DAT DAT EEN LOCATIE MEERMAALS AAN EENZELFDE TYPE VELD GRENST.

## ONDERZOEKSTABLEAUS













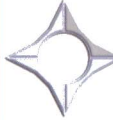


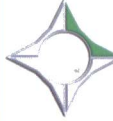








De wetenschappers hebben de beschikking over onderzoekstableaus, die hen helpen bij het vinden van het monster en het bereiken van overeenstemming met betrekking tot de gehoorde geluiden na een speelbeurt van het monster. Op basis daarvan kunnen de wetenschappers proberen te deduceren waar het monster zich zou kunnen bevinden.

HET GEBRUIK VAN ONDERZOEKSTABLEAUS IS NIET VEREIST, MAAR ZE HELPEN ENORM BIJ HET ONTHOUDEN VAN GEHOORDE GELUIDEN.



## OVERZICHT VAN SYMBOLEN EN LOCATIES

|  |   |                          |   |   |                   |
|--|---|--------------------------|---|---|-------------------|
|    |    | <b>FONTEIN</b>           |    |    | <b>PARK</b>       |
|    |    | <b>POLITIEBUREAU</b>     |    |    | <b>DIERENTUIN</b> |
|    |    | <b>PRETPARK</b>          |    |    | <b>AMBULANCE</b>  |
|    |    | <b>PARKEER-PLAATS</b>    |    |    | <b>WINKEL</b>     |
|    |    | <b>WEGWERK-ZAAMHEDEN</b> |    |    | <b>THEATER</b>    |
|   |   | <b>STADION</b>           |   |   | <b>SCHOOL</b>     |
|  |  | <b>TREINSTATION</b>      |  |  | <b>SPEELTUIN</b>  |

LUISTER NAAR DE GELUIDEN VAN ALLE LOCATIES  
IN HET HELPMENU VAN DE APP.



## 9

## PROBLEMEN OPLOSSEN

### SPEELBORD SCANNEN



Om het spel vlot te laten verlopen, is goed scannen vereist. Zorg voor een goed verlichte speellocatie en bij voorkeur heeft de speler die het mobiele apparaat bedient een vaste hand. Het komt soms voor dat het apparaat het speelbord verliest en om een nieuwe scan vraagt. Dit wordt door een symbool aan de linkerkant van het scherm aangegeven.

**OM HET SPEELBORD TE SCANNEN, MOET HET VOOR HET GROOTSTE DEEL IN HET SCHERM ZICHTBAAR ZIJN. WACHT TOTDAT ER STIPPEN OP HET SPEELVELD ZICHTBAAR ZIJN EN HET "GEEN SPEELBORD"-SYMBOOL VERDWIJNT.**

### POSITIONERING VAN WETENSCHAPPERSFICHES

Heeft het mobiele apparaat moeite met het scannen van een fiche, dan ligt het zeer waarschijnlijk niet precies (recht en netjes) op het veld. Om het spel en het scannen vlot te laten verlopen, raden we aan om wetenschappersfiches altijd netjes in het midden van een veld te leggen, waarbij de zijden parallel aan de zijden van het speelbord moeten lopen.

### SYSTEEMVEREISTEN

De kwaliteit van het mobiele apparaat heeft direct invloed op het speelplezier. Hoewel de minimumvereisten voldoende zijn om de app te laten functioneren, garanderen de aanbevolen systeemvereisten een vlotter spelverloop, een kortere reactietijd en betere scankwaliteit.

#### Minimumvereisten voor iOS:

iPhone 4S of nieuwer, of derde generatie  
iPad of nieuwer

#### Minimumvereisten voor Android:

Ten minste 1 GB RAM, dual-core  
processor, 1 GHz of meer

#### Aanbevolen vereisten voor iOS:

iPhone 6 of iPad Air

#### Aanbevolen vereisten voor Android:

2 GB RAM, quad-core processor,  
1.2 GHz





## RÈGLES DU JEU

Un groupe de scientifiques a découvert un laboratoire abandonné appartenant au vieux docteur Arnaque. À leur grande surprise, ils sont tombés sur trois jeunes monstres mutants retenus au fin fond du laboratoire et ont décidé de les garder. Malheureusement, avant l'âge adulte, les monstres aiment s'aventurer dans la ville sans surveillance. Et bien que leurs intentions soient bonnes, leur nature espiègle et leurs pouvoirs impressionnants leur causent souvent des problèmes et sèment la terreur dans la ville !

Nos scientifiques sont obligés d'utiliser leurs compétences pour attraper les monstres rapidement avant qu'ils ne soient capturés par les autorités. Heureusement, ils ont réussi à placer des instruments d'écoute cachés sur chaque monstre, ce qui leur permet d'entendre où se trouvent leurs « animaux de compagnie » lorsqu'ils s'échappent de leur cachette...

---

Dans ce jeu, les joueurs jouent le rôle des scientifiques malins et du monstre en cavale ! Le plateau présente une ville divisée en plusieurs routes, quartiers et immeubles. Chacun de ces endroits émet des sons particuliers que les scientifiques doivent écouter pour pouvoir attraper leurs monstres. Les scientifiques déplacent leurs pions sur le plateau dans les champs désignés. Le joueur qui contrôle le monstre a un appareil mobile qui constitue l'outil principal du jeu. Le monstre se déplace autour des mêmes champs que les scientifiques mais ses mouvements ne peuvent être détectés que sur l'écran d'un Smartphone ou d'une tablette.

Le monstre doit remplir sa mission avant d'être capturé par les scientifiques. Dans le cadre de sa mission, le monstre doit se trouver à proximité immédiate d'un endroit précis. Ensemble, les scientifiques doivent deviner le lieu où se trouve le monstre à l'aide du son émis par le monstre suite à son déplacement. À l'aide de leurs capacités particulières, les joueurs tentent de prédire le chemin pris par le monstre insaisissable et de l'attraper avant qu'il ne cause davantage de problèmes.

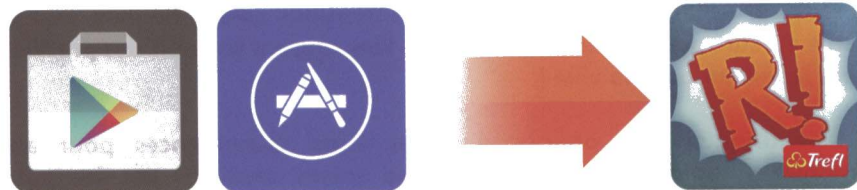


*Roar! Attrape le monstre est un jeu de société hybride qui requiert un appareil mobile comme un téléphone ou une tablette.*

**POUR TELECHARGER L'APPLICATION GRATUITE, CHOISIR L'UNE DES TROIS METHODES CI-DESSOUS.**

1. Ouvrez une app store sur votre appareil mobile (**Apple Store / Google Play**). Tapez « **Roar! Boardgame** » dans la boîte de recherche et localisez l'icône de l'application parmi les résultats.

**Sélectionnez Installer/Télécharger.**



2. Sur votre appareil mobile, ouvrez le lien de la page ci-dessous dans le navigateur Internet. Après avoir ouvert la page, nous détecterons automatiquement votre appareil et vous redirigerons vers la boutique. Après avoir ouvert l'App Store, sélectionnez **Installer/Télécharger** comme dans le premier point.

[roarthegame.com/app](http://roarthegame.com/app)



3. Si vous disposez d'une application qui vous permet de scanner des codes QR, ouvrez-la et scannez le code indiqué ci-dessus. Notre système vous redirigera automatiquement vers une boutique à partir de laquelle vous aurez besoin de télécharger l'application en sélectionnant **Installer/Télécharger** comme dans les points précédents.



- 1 PLATEAU
- 2 APPAREIL MOBILE
- 3 CARTES DU MONSTRE
- 4 PION DU SCIENTIFIQUE
- 5 CARTE DU SCIENTIFIQUE
- 6 PLATEAU DE SUIVI
- 7 PUCES DE SUIVI
- 8 PION DE TEMPS

## 1 INSTALLATION DU JEU

Placez le plateau avec le côté choisi vers le haut (simplifié ou avancé) sur une surface dégagée pour que chaque joueur ait de la place pour ses éléments supplémentaires. L'un des joueurs devient le monstre et reçoit l'appareil mobile qui est son contrôleur pendant le jeu. Le joueur ouvre l'application. Les joueurs restants choisissent parmi trois scientifiques disponibles. Ils peuvent également décider de contrôler les scientifiques ensemble.

Le joueur qui contrôle le monstre prend trois cartes de monstre. Chaque joueur qui contrôle les scientifiques reçoit un pion sur ses cartes de scientifique. De plus, chacun reçoit un plateau de suivi et un ensemble de quatre puces de suivi (de la même couleur que la couleur du scientifique qu'il contrôle). Placez le pion de temps sur le dispositif de suivi du temps du plateau (sur le champ montrant le chiffre donné par l'application).

Placez la carte du monstre en face du joueur qui dispose de l'appareil mobile.

Placez le pion de chaque scientifique sur l'une des cases départ disponibles.



Plateau simple

Plateau avancé

## 2 DEMARRAGE RAPIDE

Afin de vous donner un bref aperçu des règles principales et de l'interface de l'application, nous avons préparé une section démonstration du jeu. Pour voir cette démonstration, ouvrez l'application, sélectionnez un jeu et un monstre et ouvrez la mission appelée « TUTORIEL ».

Choisissez un plateau et suivez les instructions données par l'application.

Avant de commencer la première partie, cela vaut la peine de se familiariser avec le plateau. Nous recommandons d'examiner le plateau pour trouver tous les immeubles présents sur le plateau de suivi.

**DANS LE TABLEAU D'AIDE DE LA SECTION CLE DE L'APPLICATION, VOUS POUVEZ ÉCOUTER TOUS LES SONS EMIS PAR LES ENDROITS COMPRIS DANS LE JEU.**

## 3 INSTALLATION DE L'APPLICATION MOBILE

Après avoir ouvert l'application, le joueur qui contrôle le monstre dispose de trois options :



**1. Démarrer la partie** - en appuyant sur ce bouton, le joueur commence le jeu.

**2. Informations** - en appuyant sur ce bouton, le joueur sera redirigé vers un guide numérique qui fournit des instructions complètes concernant l'utilisation de l'application et ses options.

**3. Configuration** - en appuyant sur ce bouton, le joueur sera redirigé vers le menu Configuration où il pourra choisir la langue de l'application et allumer ou éteindre la musique de fond.

## CHOISIR UN MONSTRE

Ici, le joueur peut choisir parmi trois monstres disponibles dans le jeu. Chaque monstre a sa propre capacité spéciale qui peut être utilisée au cours du jeu. Chaque monstre est décrit dans son intégralité plus loin dans ces règles du jeu. Pour choisir un monstre, cliquez sur le bouton avec son nom.



Après avoir choisi le monstre dans l'application, prenez la carte du monstre correspondant et placez-la en face de vous pour qu'elle puisse être vue par les autres joueurs.

**1. Retour** - sélectionnez ce bouton pour retourner au menu précédent.

**2. Bouton du monstre** - chaque monstre a un bouton à son nom. Appuyez sur ce bouton pour sélectionner son monstre.

## CHOISIR UNE MISSION

Ici, le joueur choisit la mission qu'il veut accomplir. Chaque mission compte plusieurs immeubles que nous devons visiter pendant le jeu.



**1. Retour** – sélectionnez ce bouton pour retourner au menu précédent.

**2. Mission accomplie** – les cartes de mission des missions qui ont déjà été accomplies comportent une étoile jaune (ou des étoiles).

**3. Mission active** – les cartes des missions qui n'ont pas encore été jouées comportent des étoiles grises.

**4. Mission bloquée** – les missions comportant un cadenas doivent être débloquées ; pour ce faire, il est nécessaire d'accomplir la mission précédente.

## CHOISIR UNE CARTE



Après avoir choisi un monstre et une mission, les joueurs décident ensemble quelle variante du plateau ils souhaitent utiliser pendant le jeu.

Le plateau a deux variantes : un plateau simple, sans images d'immeubles, et un avancé sur lequel les joueurs doivent localiser les immeubles pertinents et utiliser un code couleur.

Nous sommes maintenant prêts pour démarrer la partie !

**LE JOUEUR QUI CONTRÔLE LE MONSTRE PLACE LE PION DE TEMPS SUR LE DISPOSITIF DE SUIVI DU TEMPS, SUR LE CHAMP CORRESPONDANT AU NOMBRE DE TOURS DÉSIGNÉS POUR ACCOMPLIR UNE MISSION. CE NOMBRE SERA AFFICHÉ AU DÉBUT DE CHAQUE TOUR DU MONSTRE.**

## 4 LE TOUR DU MONSTRE



**1. Retour** – sélectionnez ce bouton pour retourner au menu précédent.

**2. Informations** – en appuyant sur ce bouton, le joueur sera redirigé vers un guide numérique compris dans l'application qui fournit des instructions complètes concernant l'utilisation de l'application et ses options.

**3. Panneau du monstre** – ce panneau affiche un avatar du monstre contrôlé et a une cartouche qui s'utilise pour activer la capacité spéciale du monstre.

**4. Panneau de la mission** – ce panneau affiche votre mission actuelle en montrant les icônes des immeubles que le monstre doit visiter afin d'accomplir la mission.

**5. Barre de statut** – c'est un support visuel qui vous permet de savoir combien de tours il reste au monstre avant d'accomplir la tâche, et de connaître le statut de la mission.

**6. Bouton de confirmation** – après votre déplacement, appuyez sur ce bouton afin d'émettre les sons et de terminer votre tour.

À chaque tour, le joueur qui contrôle le monstre peut se déplacer de trois espaces maximum dans la direction souhaitée. Lorsque le déplacement est terminé, le joueur confirme qu'il a terminé en appuyant sur un bouton dans l'application. À ce moment-là, les sons, correspondant à un espace sur la carte où le monstre vient de se déplacer, sont émis. Ces sons représentent des immeubles et des endroits de la ville et constituent les principaux indices des scientifiques.

Lorsque ces indices audio ont été émis, le tour du monstre est terminé. À ce moment-là, le joueur qui le contrôle déplace le pion de temps sur le dispositif de suivi du temps d'un espace vers le bas. Le tour des scientifiques commence alors.

## LE MONSTRE NE PEUT SE DÉPLACER SUR LES ESPACES OU SE TROUVENT LES PIONS DES SCIENTIFIQUES.

De plus, chaque monstre doit utiliser sa capacité spéciale au lieu de réaliser un déplacement normal :



**Coco** – après l'activation de sa capacité spéciale, Coco peut sauter au-dessus des pions des scientifiques. S'il effectue un tel déplacement, au lieu de recevoir un indice audio, les scientifiques recevront un son unique qui les informera du fait que le monstre vient juste de sauter au-dessus de l'un de leurs pions.



**Blub** – la capacité spéciale de Blub peut être activée lorsque le monstre commence son tour dans un égout. Au lieu d'effectuer son déplacement, Blub peut se rendre sur un égout de la carte, pourvu qu'il ne soit pas occupé par le pion d'un scientifique.



**Zzap** – la capacité spéciale de Zzap peut être utilisée un tour sur deux à partir du premier tour. Après son activation, le joueur se déplace normalement. Après la fin de son déplacement, le moment où les sons de localisation sont émis, Zzap ajoute un son de distraction sous la forme d'un bruit non identifié.

## 5 LE TOUR DES SCIENTIFIQUES



- 1. Retour** – sélectionnez ce bouton pour retourner au menu précédent.
- 2. Informations** – en appuyant sur ce bouton, le joueur sera redirigé vers un guide numérique compris dans l'application qui fournit des instructions complètes concernant l'utilisation de l'application et ses options.
- 3. Panneau du scientifique** – ce panneau affiche l'avatar d'un scientifique particulier et vous permet de suivre le scanner du pion avec la barre de progrès. De plus, le panneau offre une alternative au scanner des pions sous la forme d'un bouton de confirmation.
- 4. Cartouche de capacité** – cette cartouche vous permet d'activer la capacité spéciale d'un scientifique. Elle apparaît dès lors qu'un scientifique peut utiliser son pouvoir. Afin d'activer un pouvoir spécial, faites glisser la cartouche vers la droite pour qu'elle se connecte au panneau du scientifique.
- 5. Barre de statut** – c'est un support visuel qui vous permet de connaître le statut de tous les pions des scientifiques, qu'ils attendent pour se déplacer, viennent de se déplacer d'une manière non conforme aux règles du jeu ou qu'ils soient déjà scannés et confirmés.

Les scientifiques déplacent leurs pions dans tous les sens de **1 à 2** espaces sur le plateau. Il n'y a aucun ordre établi pour le tour des scientifiques. Chaque scientifique ne peut se déplacer qu'une seule fois par tour. Chaque scientifique peut également décider de ne pas effectuer son déplacement standard afin d'activer sa capacité spéciale.

Le joueur qui contrôle le monstre à l'aide d'une tablette/d'un téléphone mobile scanne les pions des scientifiques lorsque son tour sont terminés afin de confirmer qu'il a terminé et pour mettre à jour la position des pions dans l'application.

Si un scientifique veut utiliser sa capacité spéciale, il tourne la cartouche de sa carte de scientifique vers le haut et annonce qu'il va le faire.

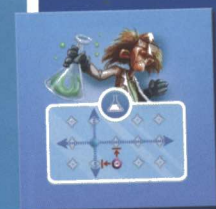
Le joueur qui contrôle le monstre scanne le pion du scientifique et active sa capacité spéciale en glissant la cartouche correspondante dans l'application.

### CHAQUE ESPACE SUR LA CARTE NE PEUT ETRE OCCUPE QUE PAR UN PION DE SCIENTIFIQUE A LA FOIS.

De plus, un scientifique peut utiliser sa capacité spéciale au lieu de réaliser un déplacement normal :



**Docteur** – s'il est situé sur un espace touchant une ambulance, le docteur peut se déplacer à n'importe quel espace sur le plateau touchant également une ambulance, à condition que l'espace ne soit pas occupé par un autre scientifique.



**Chimiste** – peut activer son mélange monsticide. Jusqu'aux prochains tours des scientifiques, le monstre ne peut se trouver sur des espaces qui irradient à partir de la position actuelle du chimiste en utilisant une ligne droite dans toutes les directions.



**Technicien** – peut activer ce localisateur de monstre. En activant cette capacité spéciale, le technicien vérifie si le monstre se trouve sur des espaces qui irradient à partir de sa position actuelle en utilisant une ligne droite dans toutes les directions. Si c'est le cas, le joueur entend un son spécial.

## 6 PARTIE SUR LE PLATEAU

Les scientifiques et le monstre se déplacent sur l'une des deux variantes du plateau. L'emplacement des immeubles et des endroits n'est pas différente dans chaque variante. Il y a néanmoins une différence visuelle.

Le **plateau simple** ne compte pas de représentation graphique des immeubles, mais l'affichage des emplacements des endroits et immeubles est transparent et des couleurs et des icônes sont utilisées. Le **plateau avancé**, quant à lui, représente toute la ville dans laquelle le jeu a lieu. Les immeubles et les endroits se distinguent de par le code couleur entourant un lieu donné sur la carte et les images des immeubles eux-mêmes.



Les scientifiques se déplacent sur le plateau en utilisant leurs pions. Chaque scientifique peut se déplacer de **1 à 2 espaces** sur le plateau dans toutes les directions. Le plateau est divisé en 100 espaces. Chacun compte de 1 à 4 indices audio, en fonction des objets qui les entourent.

## 7 COMMENT GAGNER ?

**Les scientifiques gagnent** lorsque le pion d'un scientifique se trouve sur l'espace sur lequel se situe le monstre. Le joueur qui contrôle le monstre doit scanner chaque scientifique pour commencer son tour. S'il scanne un pion situé sur son espace, l'application l'informe que le scientifique a gagné.

**Les scientifiques gagnent aussi** lorsque le monstre n'a pas réussi à accomplir sa mission en un nombre désigné de déplacements. Chaque mission a un nombre limité de tours au cours desquels le monstre doit l'accomplir. Ce nombre est visible dans l'application sur la barre de statut et apparaît aussi dans une fenêtre après chaque déplacement effectué par le monstre.

**Le monstre gagne** le jeu lorsqu'il accomplit sa mission dans le délai imparti. Chaque mission a un ensemble d'objets (endroits) dans la zone, que le joueur qui contrôle le monstre doit visiter. Pour qu'un immeuble ou un endroit soit considéré comme visité, le monstre doit se poser sur un espace qui touche un immeuble ou un endroit donné.

## 8 DECHIFFRER LES SONS

Chaque objet du plateau a un son caractéristique qui lui correspond. Chaque espace sur lequel les joueurs se déplacent touche directement un à quatre endroits. Les sons émis par ces objets sont des indices audio qui permettent aux scientifiques de suivre le monstre.



Dans la variante simple du jeu, les sons émis par un espace donné sont déterminés par les endroits environnants indiqués à l'aide d'une seule couleur et de leur symbole.

*Sur l'exemple de gauche, l'espace est composé d'un théâtre, d'un parc de loisirs, d'un poste de police et d'un parking.*

Lorsque la variante avancée est utilisée, chaque espace sur le plateau est indiqué à l'aide de la couleur des endroits et immeubles environnants. Grâce aux couleurs, il est plus facile d'identifier les immeubles et endroits qui forment un espace donné mais aussi les indices audio qui lui correspondent.



*Sur l'exemple de droite, l'espace est composé d'un terrain de jeu, d'une école, d'un poste de police et d'un parking.*

LES SONS SONT EMIS LES UNS APRES LES AUTRES SUITE AU DEPLACEMENT DU MONSTRE. LES SCIENTIFIQUES ENTENDRONT D'ABORD LE RUGISSEMENT DU MONSTRE, PUIS TOUS LES SONS CORRESPONDANT A UN ESPACE DONNE. UNE REPETITION DE SONS SIGNIFIE QU'UN ESPACE DONNE TOUCHE UN ENDROIT OU UN IMMEUBLE DONNE DE PLUSIEURS COTES.

## PLATEAU DE SUIVI



Les scientifiques possèdent des plateaux de suivi qui leur permettent de trouver le monstre et de se mettre d'accord sur les sons qu'ils entendent tous lorsque le monstre a fini de se déplacer. Ayant écouté les indices audio, ils peuvent désormais écarter les immeubles et endroits qu'ils ont entendu et les désigner à l'aide de leurs puces de suivi respectives.

Grâce à ce support, les joueurs peuvent rapidement décider s'ils ont entendu les mêmes sons et essayer de déterminer l'emplacement actuel du monstre.

LES PLATEAUX DE SUIVI NE SONT PAS OBLIGATOIRES POUR JOUER, MAIS ILS FACILITENT GRANDEMENT LE PROCESSUS DE RAPPEL DES SONS.



## CLÉ



ÉCOUTEZ LES SONS DES ENDROITS DANS LE PANNEAU D'AIDE DE L'APPLICATION.



## 9 DEPANNAGE

### SCANNER LE PLATEAU



Le fait de scanner correctement est essentiel pour un jeu sans encombre. Le plateau devrait être placé **sur une surface dégagée** et la personne qui manipule l'appareil mobile doit le maintenir fermement. Cela arrive parfois que l'application perde le plateau et que celui-ci doive être rescanné. Lorsque vous voyez l'icône qui apparaît à gauche, vous devez **rescanner le plateau**.

**POUR SCANNER LE PLATEAU, VOUS DEVEZ PRENDRE UNE GRANDE PARTIE DU PLATEAU AVEC L'APPAREIL PHOTO DE VOTRE DISPOSITIF ET ATTENDRE JUSQU'À CE QU'IL Y AIT DES POINTS SUR LES CHAMPS DU PLATEAU ET QUE L'ICÔNE « PAS DE PLATEAU » DISPARAISSE.**

### POSITION DES PIONS

Pour que le jeu soit plus fluide, cela vaut la peine de bien placer les pions sur le plateau. Si votre appareil a des difficultés pour scanner la position du pion, cela signifie peut-être que le pion n'est pas situé au milieu d'un espace donné sur lequel il doit se trouver, ou qu'il est tourné à un angle qui ne permet pas à l'appareil photo de le lire correctement. Pour améliorer la qualité du scanner des pions, un pion doit être placé **au centre** de l'espace sur lequel il se trouve et à un angle correct par rapport au tableau.

### EXIGENCES DU SYSTEME

Votre expérience avec l'application peut dépendre de l'appareil utilisé. Le fait de répondre aux exigences minimales du système permet de garantir un fonctionnement correct de l'application. Cependant, il est recommandé d'utiliser les appareils qui **répondent aux exigences recommandées du système** afin de jouer une partie sans encombre, d'avoir un temps de réponse plus court et un scan de l'objet de meilleure qualité pendant le jeu.

#### Exigences minimales pour iOS:

iPhone 4S ou version plus récente ou iPad de troisième génération ou version plus récente

#### Exigences minimales pour Android:

Au moins 1 Gb de RAM, processeur double cœur, 1 GHz ou plus

#### Exigences recommandées pour iOS:

iPhone 6 ou iPad Air

#### Exigences recommandées pour Android:

2 Gb de RAM, processeur quatre cœurs, 1,2 GHz