

UN TOUR DE JEU

1. Piochez et révélez autant de *Mortels* que de joueurs. S'il n'en reste qu'un, la manche est terminée.
2. Chaque joueur sélectionne une créature de sa main et la place devant lui face cachée. Quand tout le monde est prêt, révéléz-les.
3. Dans l'ordre des forces décroissantes : Appliquez les pouvoirs des créatures avec •.
4. Dans l'ordre des forces décroissantes : Capturez le Mortel de votre choix. Les créatures avec •• appliquent leur pouvoir en même temps qu'elles capturent.

POUVOIR DES CRÉATURES

0. **Le Blob •** : Défaussez une créature de votre main pour prendre sa force (mais pas son pouvoir).
1. **La Créature du Marais ••** : Vous devez donner le *Mortel* que vous capturez à un autre joueur.
2. **L'Homme Invisible ••** : Vous pouvez défausser un *Mortel* que vous avez capturé (y compris celui-ci).
3. **La Momie •** : Effectuez votre capture immédiatement si au moins un *Kaiju* est présent.
4. **L'Envahisseur ••** : Vous devez capturer deux *Mortels*, si possible.
5. **Le Loup-Garou ••** : Le joueur à votre droite doit choisir et défausser une créature de sa main.
6. **La Vampire •** : Annulez le pouvoir de la créature à votre gauche (elle conserve sa force).
7. **La Bête -** : Si elle est toujours dans votre main à la fin de la manche, ajoutez 3 points à votre score.
8. **Le Kaiju -** : Le Roi des Créatures n'a pas besoin de pouvoir !

MICRO-EXTENSION

(remplace *L'Homme Invisible*)

2. **Le Démogorgon ••** : Remplacez le *Mortel* que vous capturez sous la pioche et piochez-en un autre à la place que vous conservez face cachée (vous pouvez le regarder).

UN TOUR DE JEU

1. Piochez et révélez autant de *Mortels* que de joueurs. S'il n'y en a pas assez, la manche est finie.
2. Chaque joueur sélectionne une créature de sa main et la place devant lui face cachée. Quand tout le monde est prêt, révéléz-les.
3. Dans l'ordre des forces décroissantes : Appliquez les pouvoirs des créatures avec •.
4. Dans l'ordre des forces décroissantes : Capturez le Mortel de votre choix. Les créatures avec •• appliquent leur pouvoir en même temps qu'elles capturent.

POUVOIR DES CRÉATURES

0. **Le Blob •** : Défaussez une créature de votre main pour prendre sa force (mais pas son pouvoir).
1. **La Créature du Marais ••** : Vous devez donner le *Mortel* que vous capturez à un autre joueur.
2. **L'Homme Invisible ••** : Vous pouvez défausser un *Mortel* que vous avez capturé (y compris celui-ci).
3. **La Momie •** : Effectuez votre capture immédiatement si au moins un *Kaiju* est présent.
4. **L'Envahisseur ••** : Vous devez capturer deux *Mortels*, si possible.
5. **Le Loup-Garou ••** : Le joueur à votre droite doit choisir et défausser une créature de sa main.
6. **La Vampire •** : Annulez le pouvoir de la créature à votre gauche (elle conserve sa force).
7. **La Bête -** : Si elle est toujours dans votre main à la fin de la manche, ajoutez 3 points à votre score.
8. **Le Kaiju -** : Le Roi des Créatures n'a pas besoin de pouvoir !

MICRO-EXTENSION

(remplace *L'Homme Invisible*)

2. **Le Démogorgon ••** : Remplacez le *Mortel* que vous capturez sous la pioche et piochez-en un autre à la place que vous conservez face cachée (vous pouvez le regarder).

UN TOUR DE JEU

1. Piochez et révélez autant de *Mortels* que de joueurs. S'il n'y en a pas assez, la manche est finie.
2. Chaque joueur sélectionne une créature de sa main et la place devant lui face cachée. Quand tout le monde est prêt, révéléz-les.
3. Dans l'ordre des forces décroissantes : Appliquez les pouvoirs des créatures avec •.
4. Dans l'ordre des forces décroissantes : Capturez le Mortel de votre choix. Les créatures avec •• appliquent leur pouvoir en même temps qu'elles capturent.

POUVOIR DES CRÉATURES

0. **Le Blob •** : Défaussez une créature de votre main pour prendre sa force (mais pas son pouvoir).
1. **La Créature du Marais ••** : Vous devez donner le *Mortel* que vous capturez à un autre joueur.
2. **L'Homme Invisible ••** : Vous pouvez défausser un *Mortel* que vous avez capturé (y compris celui-ci).
3. **La Momie •** : Effectuez votre capture immédiatement si au moins un *Kaiju* est présent.
4. **L'Envahisseur ••** : Vous devez capturer deux *Mortels*, si possible.
5. **Le Loup-Garou ••** : Le joueur à votre droite doit choisir et défausser une créature de sa main.
6. **La Vampire •** : Annulez le pouvoir de la créature à votre gauche (elle conserve sa force).
7. **La Bête -** : Si elle est toujours dans votre main à la fin de la manche, ajoutez 3 points à votre score.
8. **Le Kaiju -** : Le Roi des Créatures n'a pas besoin de pouvoir !

MICRO-EXTENSION

(remplace *L'Homme Invisible*)

2. **Le Démogorgon ••** : Remplacez le *Mortel* que vous capturez sous la pioche et piochez-en un autre à la place que vous conservez face cachée (vous pouvez le regarder).