



L'ENCYCLOPÉDIE
DES MONSTRES

RÈGLES DU JEU

Un jeu de Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Théo Rivière
Illustrations de Maud Chalmel



Apprends à jouer en quelques minutes en suivant ce lien.

Tu pourras revenir lire les règles plus tard si besoin.



DE QUEL TYPE DE JEU S'AGIT-IL ?

L'Encyclopédie des Monstres est un jeu de mémoire coopératif dans lequel les joueurs parcourent le monde pour trouver des monstres, des créatures et des esprits afin de les classer dans l'Encyclopédie. Le jeu se compose de 5 Volumes qui représentent 5 continents, chacun étant constitué de 3 Pays avec leurs défis uniques.

Monstres et Pays :

Nous utilisons le terme « Monstre » pour désigner les esprits, monstres et créatures que vous rencontrerez dans le jeu. De même, le terme « Pays » est utilisé pour désigner tous les lieux et régions du monde que vous visiterez.

À QUOI RESSEMBLE UNE PARTIE ?

Au début de la partie, on place des jetons représentant des Monstres sur la table (face cachée) et chaque joueur reçoit des cartes correspondant à ces Monstres.

À ton tour, tu joues une carte de ta main et tu essaies de retrouver le jeton monstre qui lui correspond. Si tu réussis, tu laisses ta carte sur la table. Si tu échoues, une de vos précieuses bougies s'éteint et les jetons Monstre sont retournés face cachée : tous les Monstres se dissimulent à nouveau ! Vous devez alors reprendre la recherche, mais vous savez maintenant où se cachent certains

Monstres et vous pourrez certainement progresser davantage !

Vous gagnez tous ensemble si les joueurs trouvent tous les jetons Monstre correspondant à leurs cartes avant que la dernière bougie ne soit éteinte. Mais attention : si vous éteignez la dernière Bougie, vous perdez la partie !

Oh, et il y a aussi des Règles Spéciales sur toutes les cartes. Certaines vous aideront, d'autres compliqueront votre tâche.



DÉCOUVREZ LE MONDE !

Votre voyage commencera avec la boîte **Europe**, puis vous visiterez les **Amériques**, l'**Afrique**, l'**Asie** et enfin l'**Océanie**. Tous les Pays que vous visiterez sont indiqués sur la carte ci-dessous.

Si vous réussissez le défi d'un Pays, cochez le cercle correspondant ; vous pouvez alors passer au suivant. Si vous avez échoué, vous pouvez réessayer ou passer au suivant. Vous pourrez revenir plus tard pour le tenter à nouveau.



Peux-tu trouver où tu habites sur cette carte ? Pourquoi ne pas l'écrire ici pour ne pas l'oublier ?



Tu as de la chance ! Au cours de tes voyages, tu rencontreras des personnes réelles qui t'apprendront des choses très intéressantes sur leur Pays.

MATÉRIEL

EUROPE



- 1 boîte
- 1 livret de règles
- 1 livret
- 9 cartes
- 17 jetons

LES AMÉRIQUES



- 1 boîte
- 1 livret
- 11 cartes
- 23 jetons
- 1 jeton spécial

AFRIQUE



- 1 boîte
- 1 livret
- 11 cartes
- 21 jetons
- 1 dé
- 1 jeton spécial

ASIE



- 1 boîte
- 1 livret
- 11 cartes
- 22 jetons
- 3 jetons spéciaux

Océanie



- 1 boîte
- 1 livret
- 13 cartes
- 17 jetons
- 1 cône en carton
- 4 billes plates

MISE EN PLACE



La boîte de chaque continent que vous visiterez contient son propre livret. Ce dernier inclut une description des Pays et des Monstres du continent concerné sur la page de gauche. Sur la page de droite, sont indiqués les éléments et les règles de ces Pays.

Ouvrez le livret qui se trouve dans la boîte Europe. Lisez à voix haute la description de l'Écosse sur la page de gauche. Détachez ensuite tous les jetons. En haut de la page 3, vous trouverez les éléments à utiliser. **Suivez les instructions de mise en place, lisez les règles des Monstres de ce Pays et commencez la partie !**

BUT DU JEU

Le but du jeu de *l'Encyclopédie des monstres* est que les joueurs coopèrent afin de trouver tous les jetons Monstre correspondant à leurs cartes.

ORDRE DU TOUR

Choisissez un premier joueur parmi ceux qui ont le plus de cartes en main.

En commençant par le premier joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur va jouer son tour.



Remarque :

Si tu n'as aucune carte en main au début de ton tour (parce que tu les a déjà toutes jouées), tu dois passer ton tour. C'est alors au tour du joueur suivant ayant des cartes en main.

COMMUNICATION INTERDITE !



Vous avez le droit de vous parler en cours de partie, mais vous ne pouvez pas partager des informations à propos des jetons qui sont sur la table et des cartes que vous avez en main. En d'autres termes, il est interdit de faire des sons, des gestes ou même de grimacer lorsqu'un joueur s'apprête à révéler un jeton ! Si tu sais où un Monstre se cache, tu ne peux pas le dire. Il faut espérer que le joueur qui le recherche va le trouver par lui-même.

Mais pas de panique ! Les Règles Spéciales de certains Monstres (voir page suivante) te permettront d'aider tes coéquipiers.

TON TOUR

JOUER UNE CARTE

À ton tour, la première chose à faire est de jouer une carte face visible sur la table devant toi. Tu dois ensuite retrouver le jeton correspondant à ce Monstre. Pour y parvenir, tu vas faire **2 choses** : effectuer une recherche ET appliquer la Règle Spéciale du Monstre.



RÈGLES SPÉCIALES

Chaque Monstre a sa Règle Spéciale. Celles-ci sont expliquées dans le livret du Pays où le Monstre apparaît pour la première fois et rappelées sur leur carte avec des symboles :



La plupart de ces Règles Spéciales permettent à ton groupe d'obtenir des informations supplémentaires sur les jetons Monstre de la table. Mais attention... Plusieurs d'entre elles compliqueront votre tâche !

Certaines Règles Spéciales s'appliquent avant de rechercher un jeton Monstre, d'autres pendant ta recherche, et d'autres encore après avoir terminé ta recherche. C'est pourquoi il est important de bien connaître la Règle Spéciale de votre Monstre, afin de savoir quand la jouer.

N'OUBLIE PAS LES RÈGLES SPÉCIALES !

Celles-ci sont un élément central du jeu. De nombreuses Règles Spéciales pourront même vous aider au cours de vos recherches ! Les règles sont rappelées au dos du livret correspondant.

Exemple :

C'est ton tour.

Tu joues la carte Fantôme.


Sa Règle Spéciale indique de révéler un jeton Monstre à tous les joueurs avant de rechercher le Fantôme.

Tu commences donc par révéler un jeton : c'est un Troll. Cela ne t'aide pas beaucoup, car ce n'est pas un Fantôme, mais un autre joueur pourra utiliser cette information. Retourne le jeton face cachée. Tu dois maintenant rechercher un jeton Fantôme...





RECHERCHER UN MONSTRE

Le symbole  sur les cartes Monstre est là pour te rappeler que tu dois rechercher le jeton correspondant. Pour cela, révèle un jeton Monstre en espérant qu'il corresponde à la carte que tu as jouée !

IMPORTANT : lorsque tu recherches un Monstre, tu peux retourner *N'IMPORTE QUEL* jeton Monstre face cachée, même celui avec lequel tu viens d'interagir grâce à la Règle Spéciale du Monstre.

SUCCÈS !

Si tu retournes le jeton Monstre correspondant à la carte que tu as jouée, c'est un succès ! **Laisse le jeton face visible sur la table, et laisse la carte que tu as jouée devant toi.** Un pas de plus vers la victoire !



ÉCHEC !

Si tu retournes un jeton qui ne correspond pas au Monstre de la carte que tu as jouée, c'est un échec ! Tu as effrayé tous les Monstres et ils s'enfuient pour aller se cacher. Tu dois alors faire ce qui suit :

- Souffle 1 bougie en retournant un jeton Bougie sur son côté éteint. Si c'était la dernière bougie allumée, vous avez perdu la partie.
- S'il reste des Bougies allumées, **tous les joueurs récupèrent les cartes posées devant eux.** Retournez également tous les jetons Monstre sur leur face cachée – **en les laissant au même endroit !**



NE TE DÉCOURAGE PAS !

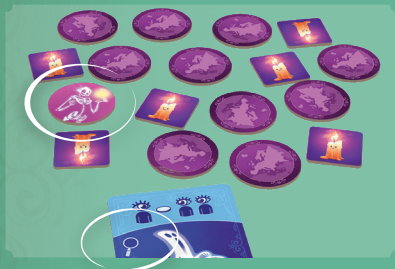
Un échec, ce n'est pas la fin du monde !

Tu peux avoir l'impression de devoir tout recommencer, mais ce n'est pas vrai.

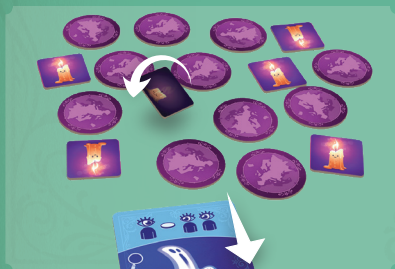
Tu as déjà plus d'informations qu'au début de ton tour. Ainsi, tu auras plus de succès au prochain tour ! Avant de retourner tous les jetons Monstre face cachée, **prends un instant pour mémoriser l'endroit où ils se trouvent.**

Exemple (suite) :

Tu as joué la carte Fantôme et appliqué sa Règle Spéciale. Maintenant tu recherches le jeton du Fantôme. Grâce à la Règle Spéciale de la carte Fantôme, tu as vu un jeton Troll, alors tu ne choisiras pas celui-là ! Tu retournes un jeton... et tu découvres un Squelette : c'est un échec. Tout n'est pas perdu cependant : tu as une carte Squelette en main ! Il faut donc te souvenir de l'endroit où se trouve ce jeton Squelette ; ainsi, la prochaine fois que ce sera ton tour, tu pourras jouer ta carte Squelette et révéler ce jeton !



Comme tu as échoué, tu dois retourner un jeton Bougie sur sa face éteinte. Puis tous les joueurs reprennent en main leurs cartes qui se trouvent sur la table. Enfin, retournez tous les jetons Monstre sur leur face cachée.



C'est maintenant au tour du joueur suivant !

Bonne nouvelle, ce joueur a une carte Troll ! Il joue cette carte devant lui et applique la Règle Spéciale du Troll : il prend un jeton face cachée et le montre à tout le monde, sans le regarder lui-même. C'est un Fantôme ! Puisque tu as cette carte, il te suffit de te rappeler où se trouve ce jeton.



Ton ami repose le jeton Fantôme face cachée et effectue maintenant sa recherche en retournant le jeton Troll que tu avais révélé pendant ton tour. Il laisse sa carte Troll sur la table, le jeton Troll reste face visible, puis c'est au tour du joueur suivant. Vous vous en sortez très bien... pour l'instant !



RETOURNER DES JETONS

Chaque fois que tu retournes un jeton (soit en utilisant la Règle Spéciale d'un Monstre, soit en le révélant lors d'une recherche), prends soin de toujours le laisser au même endroit, sinon il sera encore plus difficile de te rappeler où il se trouve ! Après tout, c'est un jeu de mémoire. Tu ne veux pas déplacer les jetons plus que nécessaire !

TOUR SUIVANT

Quand tu as terminé ton tour, ton voisin de gauche joue le sien.

Rappel : si ce joueur n'a pas de cartes en main, le tour passe au joueur suivant.



VICTOIRE !

Si, à la fin d'un tour, les joueurs ont posé toutes leurs cartes sur la table, c'est gagné ! Tes amis et toi avez réussi à remettre les Monstres de ce Pays à leur place dans la fameuse Encyclopédie.

DÉFAITE !

Si un joueur retourne le dernier jeton Bougie sur le côté éteint, vous avez perdu ! Les Monstres ont réussi à échapper à votre groupe pour cette fois.



ET MAINTENANT... ?

Que vous ayez gagné ou perdu, vous pouvez rejouer le même Pays ou passer au suivant. N'oubliez pas que pour cocher un Pays sur la carte du monde (page 3), vous devez avoir remporté au moins une victoire dans ce Pays !

TERMINER UN VOLUME

Lorsque vous avez joué les 3 Pays d'un Volume, vous pouvez le ranger et passer au Volume suivant. Comme indiqué plus haut, vous pouvez revenir en arrière pour revisiter des Pays déjà traversés s'ils vous ont posé problème... ou si vous avez envie d'y retourner !



Direction du studio : Manuel Sanchez
Développement : Christian Lemay
Chefs de projet : Thibaud de la Touanne,
Olivier Lamontagne
Direction artistique : Sébastien Bizos
Conception graphique : Fanny Saulnier,
Emilie Côté, Oanh Lê Thi Kim, Sébastien Bizos
Directrice de gamme : Joëlle Bouhnik
Rédacteur en chef : Matthew Legault
Traduction française : Christian Lemay,
Antoine Prono



Nous finançons la replantation
de tous les arbres utilisés dans
la production de nos jeux.

© 2026 Le Scorpion Masqué Inc. L'utilisation des visuels, du titre *l'Encyclopédie des Monstres*, du nom Le Scorpion Masqué et du logo Le Scorpion Masqué est strictement interdite sans l'accord écrit de Le Scorpion Masqué Inc.



Bienvenue, petits chasseurs.

Vous avez été choisis pour accomplir une mission très importante :

*Vous devez compléter la célèbre Encyclopédie des monstres !
Ce grand livre rassemble la liste de tous les monstres, esprits,
divinités et créatures issus des légendes et des croyances du monde
entier. Il a été commencé il y a des siècles et est régulièrement
réécrit, corrigé, mis à jour... Mais dernièrement, on s'est rendu
compte que certains passages avaient disparu.*

*Nous pensons que c'est arrivé parce que les gens ont cessé
de croire en ces monstres... Mais vous, les chasseurs de monstres,
vous savez qu'ils existent encore.*

*Votre mission est de vous rendre dans les pays qui abritent ces
créatures afin de les trouver. En les observant, vous pourrez les
remettre à leur place dans la grande Encyclopédie des monstres.
Préparez vos chaussures de marche, et rendez-vous à votre
première destination : l'Écosse, tout au nord des Îles Britanniques.*

*Bonne chance, aventuriers et aventurières,
et bonne chasse !*

- L'équipe de l'Encyclopédie des monstres





L'ENCYCLOPÉDIE
DES MONSTRES