

A vibrant, cartoonish illustration of a globe with various colorful monsters and a spaceship. The text "BIG MONSTER" is prominently displayed in the center. A small French flag is in the bottom right corner.



BIG MONSTER

L'UNIVERS DE BIG MONSTER

💡 Dimitri Perrier ✍️ Ivan Nikulin

Big Monster vous projette à la découverte d'une planète inconnue haute en couleur, sur laquelle vous allez découvrir **des monstres étranges, des cristaux rares** mais aussi **remplir des missions** pour lesquelles vous êtes en **compétition avec les autres explorateurs**.

MATERIEL (hors Stretch Goal)

- 1 plateau de jeu circulaire recto verso
- 120 tuiles Monstre (dont 40 tuiles notées 5+)
- 24 tuiles Mutation
- 12 tuiles Explorateur
- 35 médailles
- 4 aides de jeu
- un bloc de feuilles pour le décompte final des scores



OBJECTIFS et MÉCANIQUE DU JEU

Big Monster est un jeu de draft original se déroulant en deux manches qui correspondent à deux journées de découverte sur une planète inconnue. Un décompte des points d'exploration obtenus désigne le ou les vainqueurs à l'issue de la partie.

En quoi consiste ce draft original ?

Après avoir choisi une tuile dans un paquet, chaque joueur attribue immédiatement les tuiles restantes au joueur de son choix, en décidant, soit d'aider son partenaire, soit de pénaliser un adversaire.

TROIS MODES DE JEU

- **À 4 ou 6 joueurs**, Big Monster peut se jouer par équipe de deux. Dans chaque équipe, le plus petit score des 2 partenaires sera retenu comme score final de l'équipe.
- **De 3 à 6 joueurs**, une partie de Big Monster peut aussi se disputer en mode individuel, dans lequel tous les joueurs sont en concurrence les uns contre les autres. Le vainqueur sera l'explorateur qui cumulera le plus de points d'exploration à l'issue de la partie.
- **À 2 joueurs**, Big Monster se joue avec des règles spécifiques que vous retrouverez en fin de livret page 9.

règles et lien sur www.bigmonster.fr





Plateau des médailles :
mode par équipe



Plateau des médailles :
mode individuel



MISE EN PLACE

La mise en place est expliquée pour une partie en mode équipe. Les règles spécifiques pour une partie en **mode individuel** sont indiquées dans les **cadres bleus**.



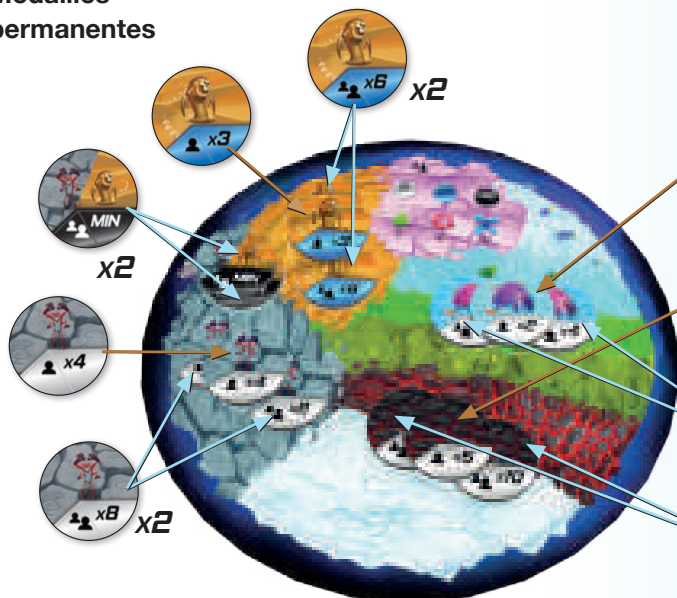
MISE EN PLACE

1. Les joueurs choisissent leur partenaire et se placent de manière à ce que deux membres d'une même équipe ne soient pas voisins de table.

2. Placez le plateau au centre de la zone de jeu et positionnez-le sur la face “Equipe” 

Placez les médailles « **permanentes** » **désert (3 médailles)**, **runes (3 médailles)** et **pénalité (2 médailles)**, sur les emplacements du plateau qui leur correspondent. Elles seront présentes à chaque partie.

Médailles permanentes



Ensuite **choisissez 2 médailles individuelles** :

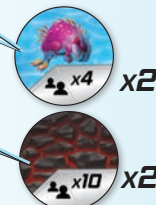
- 1 médaille de type eau, prairie ou marais.



- 1 médaille de type lave ou glace.



Prenez les médailles d'équipe correspondant aux médailles individuelles choisies.



Pour chaque type de médaille, réalisez une petite pyramide en plaçant à la base les deux médailles d'équipe et au sommet la médaille individuelle.

 **En mode individuel**, on utilise l'autre face du plateau, 6 médailles individuelles (toujours en lien avec le terrain sur lequel elles sont posées) et la médaille pénalité sur la zone fin de partie.

3.. Placez les tuiles mutation à proximité du plateau de jeu **en 4 piles distinctes** (coté recto visible, car le recto correspond au premier niveau de mutation de chaque monstre). Ce sont les versions mutantes des monstres glace qui seront utilisées en cours de partie.

4. Chaque joueur reçoit 2 tuiles explorateur. Il en choisit une qu'il place face visible devant lui (tous les joueurs le font simultanément). La tuile explorateur définit sa compétence pour la partie et symbolise sa zone d'arrivée sur la planète. **L'autre est placée sur sa face vaisseau à proximité du plateau central.** Les paquets de tuiles seront posés dessus au cours du jeu.

5. Mélangez, faces cachées, les tuiles correspondant au nombre de joueurs (les tuiles notées 5+ ne sont rajoutées que dans les parties à 5 et 6 joueurs). **Formez des paquets de 10 tuiles et placez-en un sur le vaisseau de chaque joueur.**

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en **2 manches**. Chaque manche est constituée de **9 tours**.

TOUR DE JEU :

1. Choisissez une tuile dans votre main



2. Donnez le reste de vos tuiles à un autre joueur



3. Ajoutez la tuile choisie dans votre zone de jeu, et vérifiez l'attribution des médailles



- Au signal d'un joueur, chacun s'empare simultanément du paquet de tuiles présent sur son vaisseau et en prend connaissance.
- Après avoir **choisi 1 tuile**, qu'il place **face cachée devant lui**, un joueur doit immédiatement poser le paquet de tuiles **restantes** sur le vaisseau d'un autre joueur (partenaire ou adversaire) à condition que cet emplacement soit toujours libre. **Il est interdit de poser le paquet de tuiles sur son propre vaisseau** sauf si l'on est le dernier joueur à choisir sa tuile et qu'il s'agit alors du seul emplacement encore libre. (Exception : la compétence de l'exploratrice à combinaison noire)
- **Quand chaque joueur a attribué le reste de son paquet** en le déposant sur une tuile vaisseau, **tout le monde retourne en même temps la tuile qu'il a choisie et la positionne dans son aire de jeu** en respectant quelques règles :



Autorisé

Adjacent par le petit ou le grand côté, sens de lecture respecté.



Non Autorisé

A l'envers ou non adjacent par le petit ou le grand côté, ou ne respectant pas le sens de lecture.



- Celle-ci doit être **adjacente à une tuile déjà posée** ou à la tuile explorateur.
- Elle doit être placée dans le **sens de la lecture** (les monstres sont droits sur leurs pattes).
- Il est possible de placer une tuile à côté d'une autre **même si elle ne complète pas un cristal**.
- Toutes les tuiles peuvent être posées **côte à côte, quelque soit le type de monstre**.
- **Une tuile posée ne peut plus être déplacée** au cours de la partie.
- **Si une tuile monstre mutant (monstre de glace) est correctement connectée au faisceau d'un monstre mutagène, il évolue immédiatement : le joueur prend la tuile mutation correspondante et la pose par dessus.** Certains monstres mutants pourront muter deux fois, dans ce cas retournez la tuile mutation déjà posée.

ATTRIBUTION DES MÉDAILLES

C'est ensuite le moment de vérifier si un ou plusieurs joueurs ont validé les conditions d'attribution d'une ou plusieurs médailles.

Pour remporter une médaille individuelle, un joueur doit remplir **seul** la condition avec les tuiles placées devant lui.

Pour remporter les médailles d'équipe, les tuiles monstre posées par les deux partenaires sont prises en compte.

Chaque membre de l'équipe reçoit une médaille, quel que soit sa contribution (voir description des médailles p.12).

Si plusieurs joueurs valident la même condition au cours d'un même tour, ils gagnent tous une médaille (utiliser les médailles restées dans la boîte de même valeur que la médaille gagnée).



FIN DE MANCHE

Lors de chaque manche, les joueurs jouent 9 tours (et donc posent 9 tuiles). Lors du 9e tour, ils choisissent une tuile parmi les deux à leur disposition et défaussent l'autre face cachée.

Chaque joueur reçoit un nouveau paquet de dix tuiles. La seconde manche se déroule exactement comme la première.

FIN DE PARTIE



A la fin de la seconde manche, chaque joueur disposera devant lui de sa tuile explorateur, de 18 tuiles monstres ainsi que d'éventuelles médailles individuelles ou d'équipe.

Déterminez l'équipe dont **la somme des monstres «désert» et «runes» est la plus faible**. Chaque membre de cette équipe reçoit alors une médaille pénalité comptant pour -10 points.

En cas d'égalité, toutes les équipes concernées reçoivent les médailles pénalité.



 **En mode individuel, la médaille pénalité est attribuée au joueur dont la somme des monstres «désert» et «runes» est la plus faible. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés reçoivent la médaille pénalité.**

DÉCOMPTE FINAL

À l'aide du bloc de feuilles, chaque joueur compte ses points d'exploration.
Le plus petit score des membres de chaque équipe est retenu comme score final de l'équipe. Le score le plus élevé ne sert qu'à départager les éventuelles égalités. Si l'égalité subsiste, le joueur ayant marqué le plus de points Big Monster fait gagner son équipe. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

Σ						

Nom des Joueurs

Points des tuiles monstre de glace

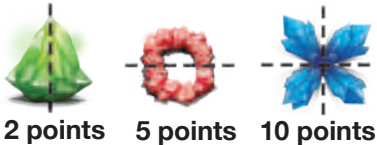
Points des tuiles Big Monster

Points des tuiles monstre de lave

Points des tuiles monstre des prairies

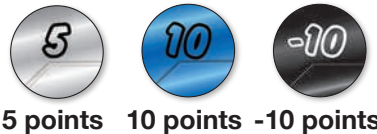
Points des tuiles monstre des marais

Points des cristaux



Points de la tuile Explorateur

Points des médailles



TOTAL

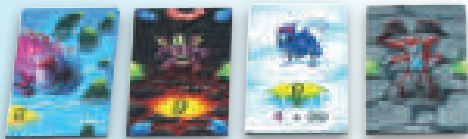
Score final de l'équipe
(seul le plus petit score de l'équipe est retenu)

Exemple : À 6 joueurs, dans l'équipe A, Dimitri totalise 76 points et Damien 126 points. Dans l'équipe B, Anne-Cat marque 94 points et François 93 points et dans l'équipe C, Lise inscrit 83 points et Martin 88 points
Seuls les scores les plus faibles de chaque équipe sont pris en compte, c'est l'équipe B qui l'emporte avec 93 points devant l'équipe C et ses 83 points et l'équipe A qui ne compte que 76 points.

En mode individuel, le joueur qui a remporté le plus de points d'exploration l'emporte. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a marqué le plus de points Big Monster, qui est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE 2 JOUEURS

1^{er} TOUR



Recto



Verso



2^{ème} TOUR



RÈGLES POUR DEUX JOUEURS

Jouer à deux joueurs renforce les dimensions stratégie et blocage. La mécanique de draft n'est pas utilisée ce qui donne un autre rythme à l'expérience de jeu.

MISE EN PLACE

Ecarter les 40 tuiles 5+, mélangez les 80 tuiles restantes et réalisez 20 paquets de 4 tuiles.

Ecarter les 2 tuiles explorateurs avec la combinaison noire.

Placez le plateau sur la face «**Individuel**»  et complétez le avec 7 médailles **individuelles** .

les trois permanentes, les autres au choix, en veillant à respecter le type de terrain correspondant. **Le nombre de médailles individuelles est supérieur au nombre de médailles nécessaires pour jouer, afin de proposer plus de choix de varier les parties.** Les médailles collectives sont rangées dans la boîte.

1. Placez les tuiles mutation à proximité du plateau de jeu en quatre piles distinctes.

2. Chaque joueur reçoit deux tuiles explorateur et en choisit une. Les autres sont rangées dans la boîte.

3. Le dernier joueur à avoir été dans la lune sera le premier joueur. Il prend le jeton premier joueur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Lors du premier tour de jeu, le premier joueur révèle les quatre tuiles du premier paquet. Dans cette série, il en choisit une, en défausse une autre et pose la tuile choisie devant lui. Le second joueur fait de même parmi les deux restantes. Les règles de pose des tuiles sont identiques à celles des autres modes (cf. page 6).

Le premier joueur alterne.

Au deuxième tour de jeu, **deux séries de quatre tuiles** sont révélées.

Le premier joueur **choisit dans l'une des deux séries** une tuile qu'il pose devant lui, et en défausse une autre.

Le second choisit dans cette **même série** une tuile parmi les deux restantes et défausse la dernière.

Le premier joueur change entre chaque tour et une nouvelle série de quatre tuiles est révélée. Il y aura toujours 2 séries de 4 tuiles disponibles, à l'exception du dernier tour, où il ne restera plus qu'une série de quatre tuiles.



Au tour 2, **Yoann est premier joueur**. Il a le choix entre deux séries de 4 tuiles.

Il choisit la Série 1. Il prend la tuile monstre du désert et supprime la tuile lave. A ce tour, son adversaire **Céline aura le choix entre les deux tuiles glace.**

La série 2 reste en place pour le tour suivant ; Céline devient première joueuse (le premier joueur changeant à chaque nouveau tour). **Elle tire 4 nouvelles tuiles pour composer une nouvelle série, puis elle fait ses choix.**

Comme dans les autres modes de jeu, les joueurs vérifient les conditions d'attribution des médailles à la fin de chaque tour. Les 2 joueurs reçoivent chacun une médaille s'ils valident la condition lors du même tour.

FIN DE PARTIE

Chaque joueur a devant lui sa tuile explorateur et 20 tuiles. La médaille pénalité est attribuée au joueur possédant le moins de monstres du «désert» et de monstres «de runes». En cas d'égalité chaque joueur reçoit la médaille.

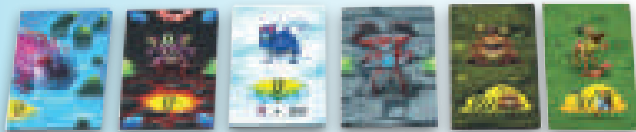
Le joueur ayant le plus de points d'exploration est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de points Big Monster, qui est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

MISE EN PLACE 3 JOUEURS

1^{er} ET 2^{ème} TOUR



Recto



Verso



TOURS SUIVANTS



RÈGLES À 3 JOUEURS

Mélangez la totalité des 120 tuiles et réalisez 20 paquets de 6 tuiles.

Ecartez les 2 tuiles explorateurs avec la combinaison noire.

Placez le plateau sur la face «**Individuel**»  et complétez le avec 7 médailles **individuelles**  : les trois permanentes, les autres au choix, en veillant à respecter le type de terrain correspondant. Les médailles collectives sont rangées dans la boîte.

1. Placez les tuiles mutation à proximité du plateau de jeu en quatre piles distinctes.
2. Chaque joueur reçoit deux tuiles explorateur et en choisit une. Les autres sont rangées dans la boîte.
3. Le dernier joueur à avoir été dans la lune sera le premier joueur. Il prend le jeton premier joueur.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

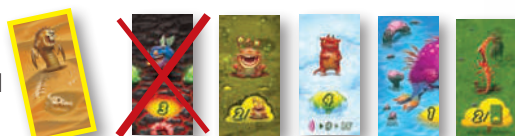
Lors du premier tour de jeu, le premier joueur révèle les 6 tuiles du premier paquet. Dans cette série, il choisit une tuile, en défausse une et pose la tuile choisie devant lui. Le second joueur fait de même parmi les 4 tuiles restantes. Le troisième joueur fait de même parmi les 2 restantes.

Le tour 2 est réalisé de la même façon.

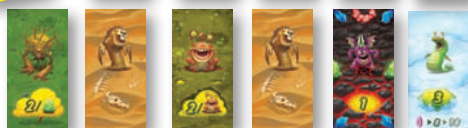
A partir du tour 3, 2 séries de 6 tuiles sont révélées. Le premier joueur choisit dans l'une des deux séries une tuile qu'il pose devant lui et en défausse une autre. Les joueurs suivants feront de même dans la série choisie par le premier joueur. A chaque nouveau tour, le premier joueur tourne dans le sens horaire, et une nouvelle série de 6 tuiles est révélée.

Il y aura toujours 2 séries de 6 tuiles disponibles, à l'exception du dernier tour, où il ne restera plus qu'une série de 6 tuiles. Les règles de pose des tuiles sont identiques à celles des autres modes (cf p.6).

Série 1



Série 2



Au tour 3, Yoann est premier joueur. Il a le choix entre 2 séries de 6 tuiles. Il choisit la série 1. Il prend la tuile monstre du désert et défausse la tuile lave. Céline, 2ème joueuse dans le sens horaire, choisit la queue du Big monster et défausse le monstre prairie. Sophie, troisième et dernière joueuse, choisit le monstre crapaud et défausse le monstre des glaces.

La série 2 reste en place pour le tour suivant. Céline devient première joueuse (le premier joueur change à chaque tour). Elle tire 6 nouvelles tuiles pour composer une nouvelle série, puis elle fait ses choix.

Comme dans les autres modes de jeu, les joueurs vérifient les conditions d'attribution des médailles à la fin de chaque tour. Les 3 joueurs reçoivent chacun une médaille s'ils valident la condition lors du même tour.

FIN DE PARTIE

Chaque joueur a devant lui sa tuile explorateur et 20 tuiles. La médaille pénalité est attribuée au joueur possédant le moins de monstres du «désert» et de monstres «de runes». En cas d'égalité chaque joueur reçoit la médaille.

Le joueur ayant le plus de points d'exploration est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de points Big Monster, qui est déclaré vainqueur.

Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

TUILES MONSTRE (7 GRANDS TYPES DE MONSTRES)

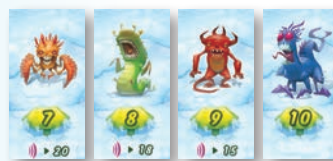
1. TUILES MONSTRE DE GLACE



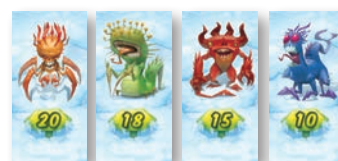
Tuiles monstre mutant



Tuiles mutagène

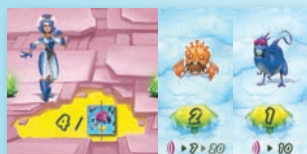


Recto

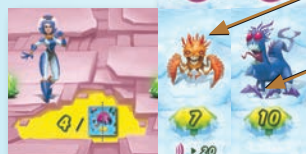


Verso

Tuiles mutation



Sébastien a posé 2 tuiles monstre mutant lors des 2 premiers tours. S'il arrive à les faire muter, ils vaudront plus de points.



Au tour 3, il pose un double monstre mutagène. Il prend immédiatement les tuiles mutations correspondantes et les superpose sur les tuiles monstre mutant. Le monstre poulette ne pourra plus muter, contrairement au monstre crabe.



Au tour 4, il pose un simple monstre mutagène. Immédiatement, il retourne la tuile mutation du crabe sur son verso niveau 2.

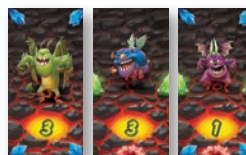
Attention, seuls les monstres mutants de glace peuvent muter.

2. TUILES MONSTRE D'EAU - BIG MONSTER



Une tuile isolée donne 1 point, le Big Monster complet 11 points.

3. TUILES MONSTRE DE LAVE - DRAGONS



2 points



10 points

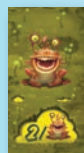


5 points



Damien a posé 6 tuiles monstre de lave. Ces monstres lui rapportent 14 points, plus 17 points de cristaux (un cristal bleu à 10 points, un rouge à 5 points et un vert à 2 points). Les cristaux incomplets ne lui rapportent pas de points !

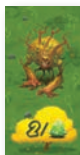
4. TUILES MONSTRE MARAIS - CRAPAUD



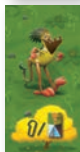
2 points par monstre des marais

- 1 tuile = 2 points (2 points par tuile)
- 2 tuiles = 8 points (4 points par tuile)
- 3 tuiles = 18 points (6 points par tuile)
- 4 tuiles = 32 points (8 points par tuile)
- 5 tuiles = 50 points (10 points par tuile)

5. TUILES MONSTRE DES PRAIRIES - MONSTRES SPÉCIAUX



2 points par cristal vert complet.



1 point par terrain différent (max 7 points). Un demi Big Monster compte pour un point. La tuile explorateur ne compte pas.



4 points par Big Monster complet.



2 points par médaille de valeur 5, 10, -10 points.



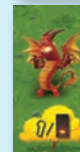
2 points par monstre des runes.



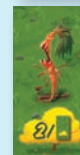
3 points par tuile désert.



1 point par cristal complet.



1 point par tuile lave.



2 points par tuile prairies.

6. TUILES MONSTRE DU DÉSERT - LES FAUCHEUSES



Les monstres du désert ne comportent ni points de victoire, ni cristaux mais seront très valorisés dans la course aux médailles. Ils permettent de concourir pour l'attribution des seules médailles valant 10 points et participent à la détermination de l'attribution de la médaille pénalité à -10 points.

7. TUILES MONSTRE DES RUNES - LES AUTOCHTONES



Les monstres des runes ne comportent pas de points de victoire, mais des morceaux de cristaux. Ils seront bien valorisés dans la course aux médailles, notamment en participant à la détermination de l'attribution de la médaille pénalité à -10 points.

LES MÉDAILLES

MÉDAILLES INDIVIDUELLES

Le **premier joueur** à détenir les conditions remporte la médaille.



P
E
R
M
A
N
E
N
T



3 Monstres du Désert
10 points



4 Monstres de Runes
5 points



MIN Monstres Désert/
Runes Attribuée à la fin
de la partie -10 points



Chaque joueur fait la somme des monstres «désert» et «runes». Le joueur qui en compte le moins prend une médaille Pénalité. Le score du joueur sera pénalisé de 10 points.

MÉDAILLES D'ÉQUIPE

La **première équipe** à détenir les conditions remporte une médaille par partenaire.



6 Monstres du Désert
10 points



8 Monstres de Runes
5 points



MIN Monstres Désert /Runes
Attribuées à la fin
de la partie -10 points



Chaque équipe fait la somme des monstres «désert» et «runes». L'équipe qui en compte le moins prend une médaille Pénalité par joueur. Le score de chaque joueur sera pénalisé de 10 points.



2 Big Monster complets
5 points



4 Tuiles Marais et/ou
Prairie 5 points



5 Terrains de type différent
(une tuile Big Monster suffit)
5 points



5 Tuiles de Lave
5 points



3 Cristaux différents
5 points



6 Tuiles de glace
(horizontale et/ou verticale)
5 points



4 Monstres Mutagène
5 points

A
L
É
A
T
O
I
R
E



4 Big Monster complets
5 points



8 Tuiles Marais et/ou
Prairie 5 points



7 Terrains de type différent
(une tuile Big Monster suffit)
5 points



10 Tuiles de Lave
5 points



3 Séries de 3 cristaux
différents 5 points



12 Tuiles de glace
(horizontale et/ou verticale)
5 points

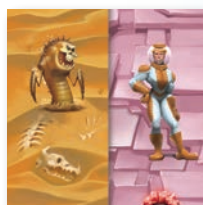


8 Monstres Mutagène
5 points

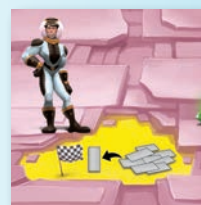
LES TUILES EXPLORATEUR



**1 point par
monstre mutant
(vertical)**



**1 tuile désert
intégrée (compte
pour la médaille
Désert et 5/7
terrains différents)**

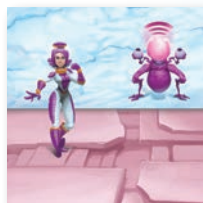


A partir de 4 joueurs

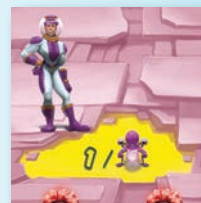
**A la fin de la
partie avant
l'attribution de la
médaille pénalité,
choisissez une tuile
dans la défausse et
posez-la dans votre
zone d'exploration.**



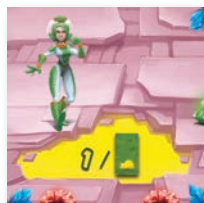
**1 point par
tuile de lave**



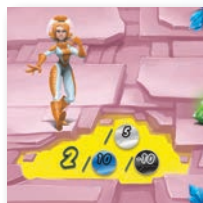
**1 tuile monstre
mutagène
intégrée (compte
pour les médailles
glace et 5/7
terrains différents)**



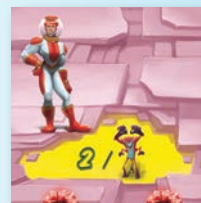
**1 point
par monstre
mutagène**



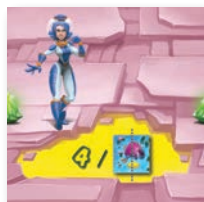
**1 point par tuile
de monstre des
prairies**



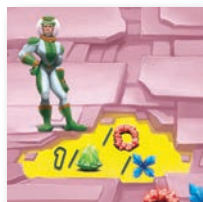
**2 points par
médaille de valeur
5, 10, -10 points**



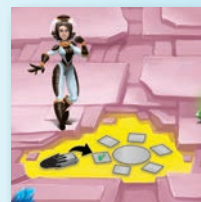
**2 points
par monstre
des runes**



**4 points par Big
Monster complet**



**1 point par
cristal complet**



A partir de 4 joueurs

**Après avoir choisi
votre tuile, vous
pouvez placer votre
paquet de tuiles
sur votre propre
vaisseau (s'il est
encore libre)**

CHAQUE TUILE STRETCH GOAL (SG) est identifiable par le symbole escargot



Ces tuiles stretch goal sont optionnelles. Elles remplacent des tuiles du jeu de base.



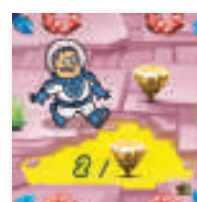
4 points pour chaque mutation de niveau deux.



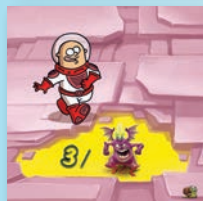
5 points par Licorne.



3 points par Monstre de glace Poulette.



2 points par Diamant d'or. La tuile explorateur contient déjà un Diamant d'or.



3 points par monstre dragon furieux (y compris ceux figurant sur les jetons dragon furieux -5 points)

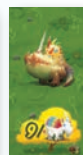
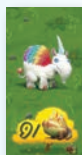


Un joueur reçoit le dragon furieux si, au moment de donner son paquet à un autre joueur, seul son emplacement vaisseau est libre. Si au cours de la même manche, un autre joueur doit garder son paquet, il récupère le dragon furieux (1 jeton dragon furieux -5pts par manche).

LORS DE LA MISE EN PLACE, choisissez les tuiles SG que vous souhaitez jouer et retirez du jeu autant de tuiles monstre de même type de terrain.



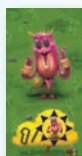
Attribuez immédiatement la médaille Panda au joueur de votre choix, y compris vous-même.



Si vous avez posé le couple de licorne, chaque licorne rapporte 9 points, soit un total de 18 points. Une licorne seule ne rapporte aucun point.



La tuile Yéti rapporte -5 points. Attribuez immédiatement la médaille Yéti au joueur de votre choix, y compris vous-même.



Un point par tuile entourant la tuile monstre Ambassadeur (y compris en diagonal).



1 diamant d'or qui ne rapporte aucun point.

Un Monstreux merci à Damien pour son soutien de chaque instant, sa motivation et son professionnalisme tout au long du projet... à François, chef conseiller technique et pierre angulaire de la production de protos... à Julien animateur en chef des réseaux sociaux... à Lise, Nico et Alfred notre team proto / animation salon... à Aline pour les goodies... à Laurent pour la hot line «soutien à distance».

Un Big merci à Sébastien et Sylvain, spécialistes règles... à Jérôme pour la traduction anglaise... à Pati pour la traduction néerlandaise... à Yannick notre expert à l'international... à Guillaume notre pro de la vidéo... à DJ Sylvain... à Laura experte en lettre... à Yoann notre roi des animations... à Florence pour toute la partie graphisme... à M. Phal et sa Tric Trac Team, Girdotgame, Davy et BGG pour leurs super reviews.

Un merci tout particulier à tous nos ambassadeurs et aux établissements ludiques qui nous accueillent ou nous ont accueillis, pour leur implication et leur enthousiasme : «Alice, Au Beau Jeu, Benoît, Christophe D., Corsaire Ludique, Dé masqué, Fabrice M., Fred M., Histoire Naturelle, In Ludo Veritas, Jean-Marie, Jeux en Société, La Boîte à Chimère, La Maison Ludique, La Revanche, Le Cercle des Meeples Disparus, Le Pion entre 2 chaises, Les aventuriers du Rhône, Les Conjurés du Temporel, Les Explorajoueurs, L'heure du jeu, LLDD, Ludik for rêveurs, Ludo Ergosum, Ludothèque Croque Jeux, Ludovic C., Maxime, Memangers, Moi si, je joue, Parents joueurs Bouchemaine, Shakkah, Sly, Tatiana...»

Big Monster est une expérience très participative, avec des amis, professionnels ou non du monde du jeu, qui nous ont aidé, soutenu et qui ont rendu le projet possible. Cet enthousiasme sans relâche, aussi bien sur le terrain que sur les réseaux sociaux, nous aide jour après jour à avancer. Merci enfin à tous les backers qui ont rendu ce projet possible.

 2+



 5+





Σ

