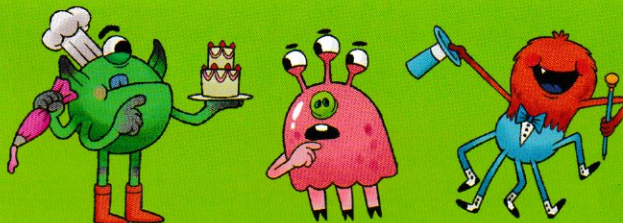


LES MONSTRES DÉ-TRAQUÉS



Un jeu original de Ken Gruhl et Quentin Weir
Développé par Kitten Games

Matériel : 50 cartes, 2 dés, 1 tour à monstres

4 ANS ET + | 2-6 JOUEURS | 10 MIN

HÉ ! VOUS LES ADULTES !

Cette partie des règles s'adresse à vous, car les enfants s'ennuieraient en vous écoutant la lire. Vous trouverez une version spécialement conçue pour eux à la fin des règles, que vous pourrez leur lire.

APERÇU DU JEU

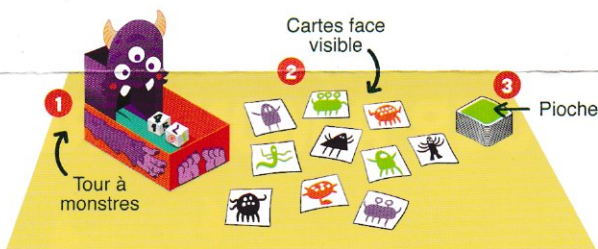
Lâchez les dés dans la tour à monstres et ruez-vous sur un monstre qui correspond aux dés avant vos adversaires ! Chaque monstre attrapé vous rapporte 1 point. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie !

MISE EN PLACE

- 1 Placez la tour à monstres au centre de la table.

PREMIÈRE PARTIE : consultez les instructions au dos de ce feuillet pour mettre en place la tour à monstres.

- 2 Mélangez les cartes et éparpillez-en 10 face visible sur la table, à portée de tous les joueurs.
- 3 Formez une pioche face cachée à l'aide des cartes restantes.
- 4 Le joueur le plus jeune lance les dés en premier !



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur qui a les dés en main lâche ceux-ci dans la tour à monstres, puis chaque personne (y compris le joueur qui a lancé les dés) cherche un monstre qui correspond aux dés parmi les cartes face visible.



EXEMPLES

Si les dés indiquent :

0

2



« 0 jambe »
Trouvez un monstre sans jambes.

3

3



« 3 bras »
Trouvez un monstre à trois bras.

4

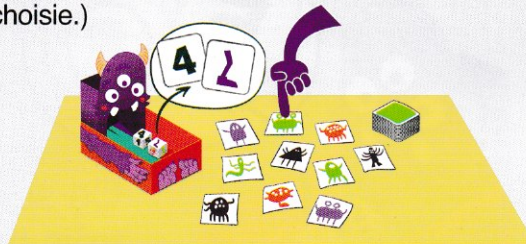
4



« 4 yeux »
Trouvez un monstre à quatre yeux.

VOUS AVEZ TROUVÉ UN MONSTRE QUI CORRESPOND ?

Vite ! Mettez un doigt sur UNE carte et faites-la glisser vers vous ! (Vous ne pouvez pas mettre votre doigt sur une carte que quelqu'un a déjà choisie.)



VOUS N'AVEZ TROUVÉ AUCUN MONSTRE QUI CORRESPOND ?

Aucun problème ! Vous pourrez réessayer au prochain lancer de dés.



Lorsque tous les joueurs ont leur doigt sur une carte (ou s'il ne reste plus de monstres correspondants), vérifiez que votre monstre correspond bien aux dés lancés. Prenez ensuite la carte que vous avez choisie et placez-la **FACE CACHÉE** devant vous. Cette carte vous rapporte 1 point ! Passez à présent les dés au joueur suivant (dans le sens horaire) pour qu'il les lâche dans la tour à monstres.

Remarque : à chaque tour, le jeu deviendra de plus en plus difficile, car il y aura de moins en moins de monstres correspondants.

QUOI ? PLUS AUCUN MONSTRE NE CORRESPOND AUX DÉS ?!

Si personne ne trouve de monstres correspondants, il est temps d'en remettre ! Laissez les monstres actuels sur la table et ajoutez-en 10 de la pioche. Passez ensuite les dés au joueur suivant pour qu'il les lâche dans la tour à monstres. Là, c'est sûr, vous aurez du choix !



VICTOIRE

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche et qu'aucun monstre ne correspond aux dés. Chaque joueur compte alors les cartes face cachée devant lui. La personne qui en a le plus remporte la partie ! En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

VOUS ÊTES PRÊTS. VOUS POUVEZ

INSTRUCTIONS POUR LES ENFANTS

LISEZ CETTE SECTION AUX PLUS JEUNES !

Les monstres se sont échappés,
il faut absolument qu'on les attrape !

Chaque tour, on va lâcher les dés
dans la tour à monstres pour savoir
quel monstre on recherche.

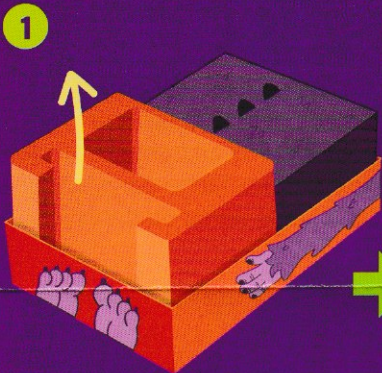


Ce sera peut-être un monstre avec
trois bras, ou même un monstre qui
a cinq yeux !

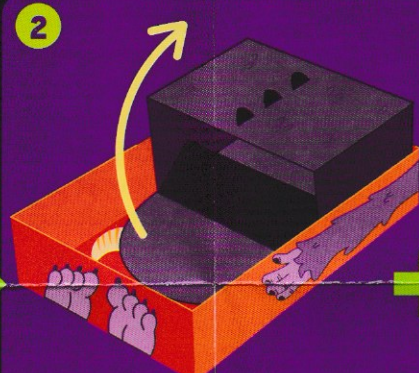
Il faut essayer de trouver un
monstre qui correspond aux
dés avant les autres, et ce
sera le joueur qui en aura
trouvé le plus à la fin du jeu
qui remportera la partie !



MISE EN PLACE DE LA TOUR À MONSTRES



**RETIREZ TOUT D'ABORD
L'INSERT DANS LEQUEL
SONT RANGÉS LES DÉS
ET LES CARTES.**



**RELEVEZ ENSUITE LA TOUR
À MONSTRES DE FAÇON
QU'ELLE TIENNE DEBOUT
DANS LA BOÎTE.**



**LA BOUCHE DU MONSTRE
DOIT ÊTRE TOURNÉE
VERS L'INTÉRIEUR DE
LA BOÎTE POUR QUE LES
DÉS TOMBENT DEDANS.**