

MONSTRIO



 Age : 7-99 ans

 2 à 4 joueurs

 Contenu : 72 cartes "monstres"

 **But du jeu :** Récolter un maximum de bonbons

 **Principe du jeu :** Halloween bat son plein ! Vous décidez d'explorer le manoir hanté du quartier pour récolter un maximum de bonbons que cachent les différents monstres de la maison. Mais attention, tous les monstres n'en cachent pas et si vous attrapez 3 fois le même monstre... Votre quête doit s'arrêter et les bonbons récoltés sont perdus !

Le recto des cartes sont des mosaïques : celles-ci donnent une indication sur le ou les monstre(s) qui peut/peuvent se trouver au verso. Au verso des cartes se trouvent 1 ou 2 monstres identiques, avec ou sans bonbons. Il existe 4 monstres différents.



Recto d'une carte



Versos possibles de la carte

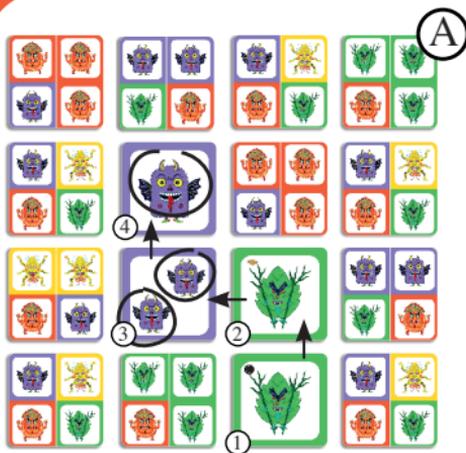


Préparation du jeu : Mélangez les cartes. Placez 16 cartes face «mosaïque» visible de façon à obtenir un carré de 4 par 4 cartes. Cela représente la maison hantée.

Attention: les joueurs ne doivent pas voir le verso des cartes. Le reste des cartes est posé en pile, face «mosaïque» visible à côté.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne une première carte mosaïque, au choix, située obligatoirement au bord de la maison (au bord du carré). Puis, il peut continuer à retourner autant de cartes mosaïques qu'il le souhaite, à condition que chaque nouvelle carte retournée soit placée orthogonalement (pas en diagonale) à côté de la précédente. Il peut s'arrêter quand il atteint une carte située sur un bord de la maison.

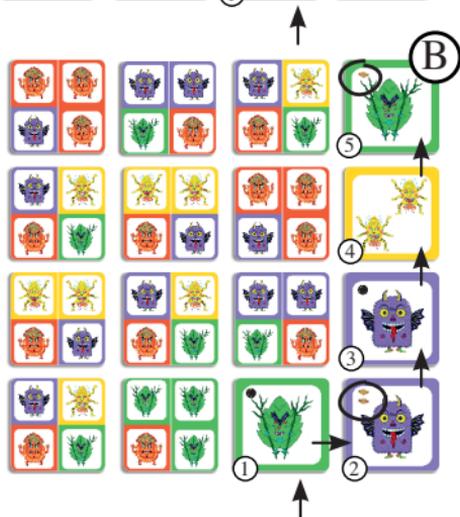
NB : au cours de son parcours, il peut y avoir des cartes accumulées les unes sur les autres (voir plus loin). Le joueur retourne alors uniquement la carte du dessus.



- Lors de son tour de jeu, si le joueur découvre 3 monstres identiques : il finit immédiatement son tour et ne remporte aucune carte (exemple A : 3 monstres violet).

NB : lorsqu'il y a des cartes accumulées, on ne prend en compte que la carte du dessus.

On recouvre chaque carte retournée par le joueur par une carte de la pioche côté mosaïque.



- Si le joueur décide de stopper son tour de jeu avant d'avoir découvert 3 monstres identiques et qu'il se trouve au bord de la maison : il récupère toutes les cartes et/ou paquets de cartes retourné(s) (exemple B : 3 bonbons gagnés).

On complète chaque emplacement vide de la maison par une carte de la pioche côté mosaïque.

C'est ensuite au prochain joueur, dans le sens horaire, de parcourir la maison hantée.

Rejouer : Lorsqu'un joueur retourne une carte monstre avec le symbole , il est obligé, si cela est possible, de retourner une autre carte placée orthogonalement.

Fin de la partie : Lorsqu'il n'y a plus assez de cartes pour compléter la maison, le jeu se termine immédiatement. Chaque joueur additionne les bonbons des cartes qu'il a récupérées. Le joueur qui en possède le plus gagne la partie.

Un jeu de Joan Dufour

DJECO

