

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.***

***Ce rêve est devenu réalité.***

***Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

**ESCALE À JEUX**



***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

# MONSTRES AFFAMES

## CONTENU:

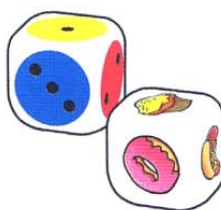
Plateau de jeu, 4 monstres (+stickers), 8 bases monstres, 4 bouches monstres, 60 jetons aliments et 2 dés (+stickers).

## BUT DU JEU

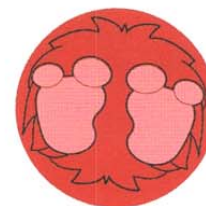
Essaye de nourrir ton monstre avec un maximum d'aliments ! Le premier joueur qui réussit à collecter 15 jetons aliments pour sa bouche de monstre gagne la partie !

## AVANT LA TOUTE PREMIÈRE PARTIE...

1. Commence par détacher délicatement les jetons de la bouche des monstres.
2. Colle les stickers dés -d'après l'illustration des 2 dés- sur chaque face des dés. Un dé points, et un dé aliments (la place des stickers sur chacun des dés importe peu).



3. Personnalise ton monstre avec les stickers et sois créatif ! Puis ajoute une base sur le dessous. L'autre base supplémentaire sera utilisée plus tard dans la partie.



## PRÉPARATION DU JEU

1. Connecte entre elles les différentes parties du plateau de jeu et place-le au milieu des joueurs.
2. Chaque joueur choisit 1 monstre, et sa base supplémentaire non utilisée, 1 bouche de monstre et 1 jeton aliment.
3. Place le reste des aliments en tas au milieu du plateau de jeu.
4. Chaque joueur choisit un coin du plateau pour positionner son monstre avant de commencer à jouer.
5. Le dé à points est remis au plus jeune joueur qui commencera la partie.



## COMMENT JOUER ?

A ton tour de jeu, jette le dé à points (en ignorant les couleurs sur les faces du dé) et déplace ton monstre sur le plateau dans le sens de ton choix. La case sur laquelle ton monstre se trouvera t'indiquera l'action à effectuer. Plusieurs monstres peuvent se trouver sur une même case.

## LES ÉPREUVES À RÉALISER SUR LES CASES



Les cases départ. Si ton monstre s'arrête sur l'une de ces cases, tu dois relancer le dé !



L'araignée vole un de tes jetons de ta bouche de monstre (si tu en as dans la bouche de ton monstre bien sûr). Repose dans la pile du milieu 1 de tes jetons.



Prends 1 jeton aliment parmi le tas de jetons au centre du plateau et ajoute-le à la bouche de ton monstre. Tu peux choisir n'importe lequel.



Collecte 2 jetons aliments de la pile du milieu et ajoute-les à la bouche de ton monstre. Choisis les 2 jetons que tu veux.



Tous les joueurs placent leur base supplémentaire sur la case où se trouve leur monstre. Puis prennent chacun leur monstre en main. Le joueur dont c'est le tour jette les 2 dés en même temps. Et là, tous les participants doivent retrouver le plus rapidement possible, sur le parcours intérieur du plateau, l'aliment qui correspond à la combinaison des 2 dés : couleur de fond et aliment (ignore les points du dé pour cette épreuve). Le joueur qui réussit à poser son monstre le premier sur le bon cercle gagne ce challenge et collecte un jeton aliment de la pile du milieu.

Par exemple :



Quand l'épreuve est terminée, les monstres reviennent sur la case où ils se trouvaient avant l'épreuve et les bases supplémentaires des monstres sont retirées des cases. Puis le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.



Tu prends secrètement entre 1 et 3 jetons de la bouche de ton monstre, dans une de tes mains. Referme tes mains et tends-les fermées et croisées devant toi. Choisis un adversaire et demande-lui de deviner dans quelle main se trouve(nt) le ou les aliments.

**Si ton adversaire ...**

**...Devine dans quelle main se trouve(nt) le ou les jetons,** tu dois lui donner le(s) jeton(s) que tu possédais dans ta main.

**...S'il ne devine pas,** ton adversaire doit te donner le même nombre de jetons que tu détenais dans ta main.

Mais attention, **tu ne peux mettre en jeu plus de jetons que n'en possède ton adversaire.** De même que si tu ne possèdes pas de jeton, tu ne peux effectuer ce challenge, le tour passe alors au joueur suivant.

## LE GAGNANT

Le joueur qui réussit à remplir toute la bouche de son monstre le premier avec 15 jetons gagne la partie.