

Ce loto propose aux enfants de soigner les bobos de leurs monstres blessés. Les planches illustrent des monstres blessés et les jetons des monstres soignés. En posant les bons jetons sur les planches des monstres blessés, les enfants vont pouvoir soigner leurs monstres.

Le premier joueur qui soigne tous ses monstres remporte la partie.

Même les monstres ont parfois besoin qu'on les aide...

### Contenu

1 règle du jeu - 6 planches de loto - 36 jetons.

### But du jeu

Être le premier joueur à soigner tous ses monstres, autrement dit, à compléter sa planche (ou ses planches) avec les bons jetons.

### Découverte du jeu

Il peut être utilisé comme un imagier. L'adulte fait découvrir et nommer les images des jetons à l'enfant puis l'aide à compléter, à son rythme, les planches avec les jetons. L'enfant pourra ensuite jouer seul, se raconter des histoires et, enfin, aborder les vraies parties de jeu.

### Mise en place du jeu

Les planches sont distribuées en fonction du nombre de joueurs :

- À 2, chacun reçoit 2 planches (les 2 dernières et les jetons correspondants sont écartés).

- À 3, chacun reçoit 2 planches.

- À 4 ou 5, chacun reçoit 1 planche (la dernière ou les 2 dernières et les jetons correspondants sont écartés).

- À 6, chacun reçoit 1 planche.

Les jetons restants sont mélangés et posés, face cachée, sur la table.

### Déroulement du jeu

On tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Il pioche un jeton. Si le dessin du jeton permet de soigner un des monstres de sa ou ses planches, il le pose dessus. Sinon, il le met sur la planche de l'adversaire de son choix qui possède le monstre blessé. C'est au joueur suivant de piocher.

### Fin du jeu

Le gagnant est le premier joueur à compléter sa ou ses planches. Il aura su soigner les bobos de tous ses monstres.

### Variante du jeu pour les plus jeunes

Le joueur le plus jeune pioche un jeton. S'il ne peut pas le poser sur sa ou ses planches, il le repose directement parmi les autres jetons.