

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



A vibrant, cartoon-style illustration of sea creatures swimming in blue water. In the upper left, a large green sea slug-like creature with three eyes and a smiling mouth swims towards the right. In the upper right, another green, leafy sea creature with two eyes and a small smile swims towards the left. In the center-right, a bright red, worm-like creature with two eyes and a neutral expression swims upwards. In the lower center, a large blue, translucent sea slug-like creature with one visible eye swims towards the left. The background consists of stylized blue waves.

keep on playing



SMART
GAMES



STARTER

1-12



JUNIOR

13-24



EXPERT

25-36

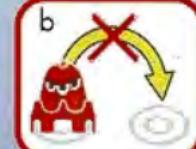


MASTER

37-48

GAME RULES

- 1** Place the monsters on the game board as indicated. The number on each monster indicates the number of its eyes and horns. This makes checking your solution afterwards easy.
- 2** Make the monsters eat each other by stacking them:
 - The bottom of the hungry monster must fit exactly over the monster it wants to eat (a).
 - A movement always ends with one monster eating another. You can move a monster over empty spaces on the game board, but you can never end a move on one (b). With every move you make there must be one monster less.
 - You can only move the monsters horizontally and vertically to land on top of the first available monster in line. This means the monsters can't move diagonally and they can't jump over other monsters (c).
 - Once a monster has been eaten, it is part of the new, bigger monster. You must not split up a tall monster stack into smaller stacks.
 - The height of a monster stack or distance to another is not important. Any monster can eat any other monster, as long as the attacker fits exactly over its prey, and the monster eaten is the first one in line.
- 3** You have found the solution when only one big, tall monster is left alive. You can find the right solution at the end of the challenge booklet:
 - The numbers in the solution don't indicate the number of steps, but refer to the number of eyes and horns that the monster you want to move has. If this monster is on top of others, you need to move the complete stack.
 - The arrow indicates the direction you need to move this monster. A monster's movement always ends on top of the first monster in line.



FR

RÈGLES DU JEU

- 1** Placez les monstres sur le plateau de jeu comme indiqué sur le défi choisi. Chaque monstre possède un chiffre indiquant son nombre d'yeux et de cornes. Ce chiffre sera utile pour faciliter le contrôle de la solution en fin de partie.
- 2** Pour l'emporter, vous devrez empiler les monstres:
 - La partie inférieure du monstre affamé doit parfaitement s'adopter à la partie supérieure du monstre qu'il entend dévorer (a).
 - Un déplacement doit toujours s'achever par le « gloutonnement » d'un monstre par un autre ! Vous pouvez tout à fait déplacer l'un de vos monstres sur des espaces vides du plateau de jeu, mais celui-ci devra obligatoirement achever son déplacement sur une case occupée par un autre monstre (b). À chaque mouvement exécuté, il doit y avoir un monstre en moins.
 - Vous ne pouvez déplacer vos monstres qu'horizontalement ou verticalement afin de les empiler sur le premier monstre disponible rencontré dans cette direction. Cette règle implique que vous ne pouvez pas déplacer vos monstres en diagonale et qu'ils ne peuvent « sauter » d'autres monstres (c).
 - Lorsqu'un monstre aura été mangé, il fera dès lors partie du nouveau monstre, plus gros ! Attention, un gros monstre ne doit plus jamais être scindé par la suite en de plus petits.
 - La hauteur d'un empilement de monstre ou la distance par rapport à un autre, n'ont pas d'importance. Tout monstre peut manger un autre monstre, quel qu'il soit, à condition que l'attaquant s'emboîte parfaitement sur sa proie, et que le monstre mangé soit le premier sur la ligne.
- 3** Une partie s'achève lorsqu'il ne reste qu'un seul très gros monstre sur le plateau de jeu. Vous trouverez les solutions à la fin du livret: La flèche indique la direction dans laquelle vous devrez déplacer le monstre concerné. Le mouvement d'un monstre se terminera toujours par l'empilement du monstre déplacé sur le premier monstre disponible rencontré dans la direction empruntée.



STARTER 1



1

1

1

2

2



STARTER 2

1

1

1

2

2

STARTER 3





STARTER 4

1

1

2

3

1

2

2

STARTER 5





STARTER 6

1

1

1

3

2

2



STARTER 7





STARTER 8

1

2

1

3

1

2

2

STARTER 9



1

1

1

2

2



STARTER 10



STARTER 11





STARTER 12



JUNIOR 13



1

1

2

2

3

1

2

3



JUNIOR 14



JUNIOR 15





JUNIOR 16



JUNIOR 17

1

1



JUNIOR 18



JUNIOR 19



1

1

2

2

1

JUNIOR 20





JUNIOR 21





JUNIOR 22



JUNIOR 23



1

2



3

1



1



2

2



JUNIOR 24



EXPERT 25





EXPERT 26



EXPERT 27



1

1

2

1

2

3

2

3



EXPERT 28



EXPERT 29





EXPERT 30

1

2

1

1

3

2

4

3

3

2

4



EXPERT 31



1

1

1

2

2

2

3

3



EXPERT 32



EXPERT 33





EXPERT 34



EXPERT 35



1

1

2

1



EXPERT 36



MASTER 37





MASTER 38



MASTER 39





MASTER 40





MASTER 41



MASTER 42



MASTER 43



MASTER 44



MASTER 45





MASTER 46



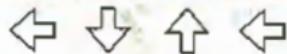
MASTER 47





MASTER 48

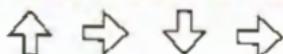
1



2



3



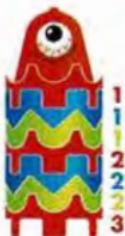
4



5



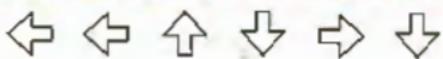
6



7



8



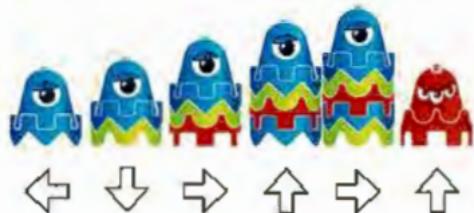
9



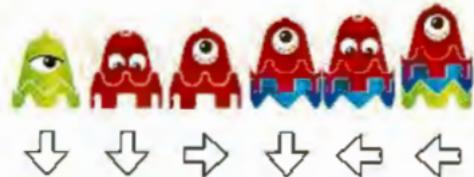
10



11



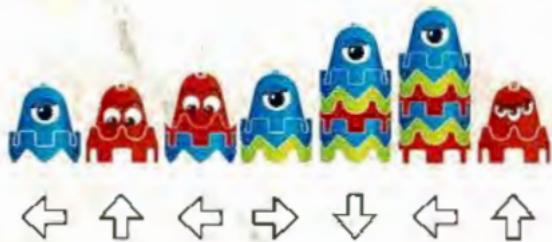
12



13



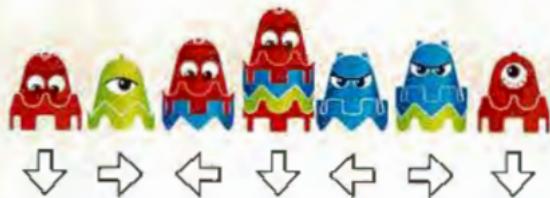
14



15



16



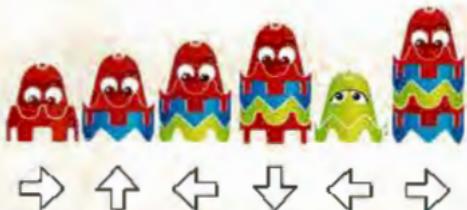
1
2
2
1
4
3
3

17



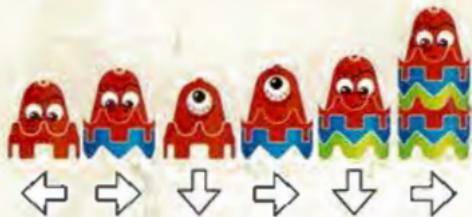
1
2
1
2
1
2
3
3

18



2
1
1
2
2
2
3

19



20



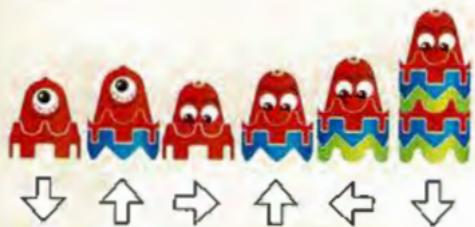
21



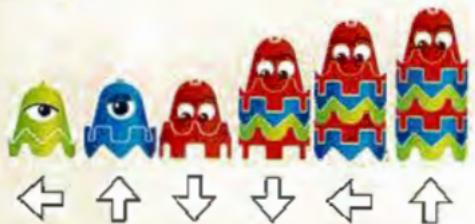
22



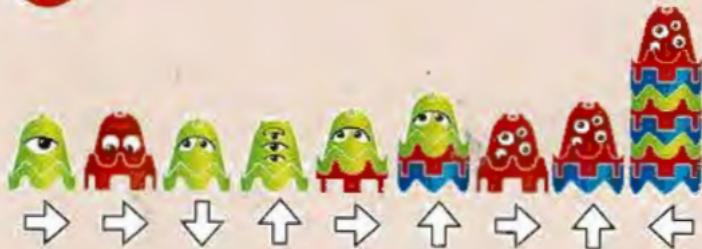
23



24



25



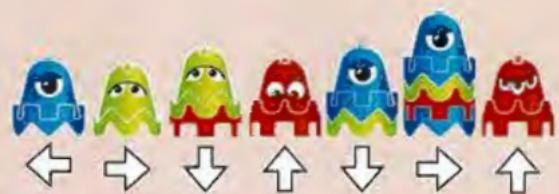
26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



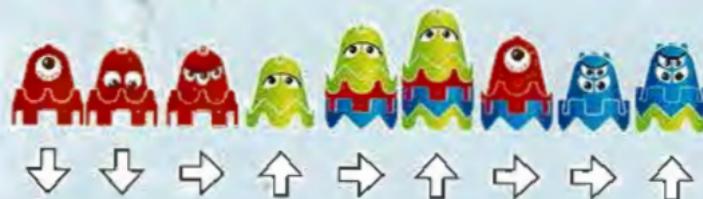
36



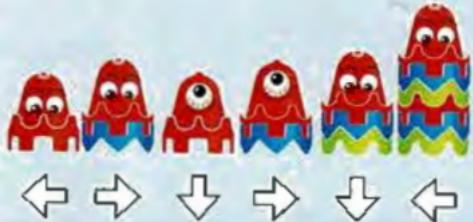
37



38



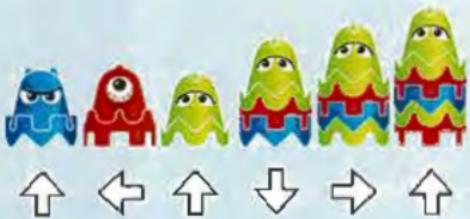
39



40



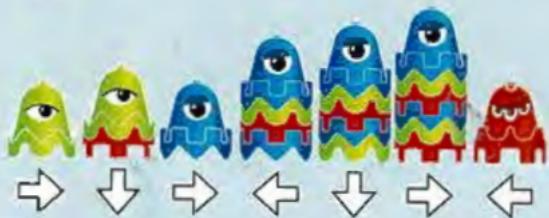
41



42



43



44



45



46



3
3
3
4
4
4
1
2
2
1
1



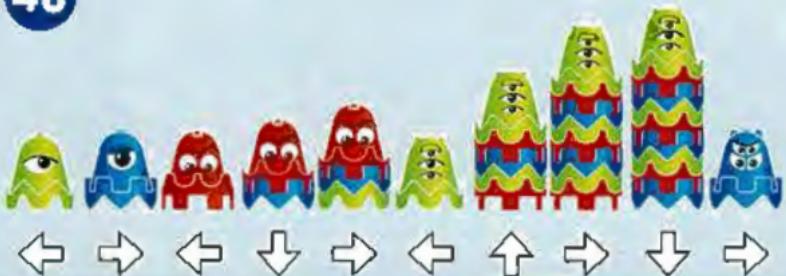
47



4
3
1
1
2
3
3
1
2
2



48



4
3
2
3
2
3
3
2
1
2



keep on playing



**SMART
GAMES**

IQ-BUILDING FUN!

Develops

- logic thinking skills
- strategic planning
- visual and spatial perception



www.SmartGames.eu



© 2009 Concept, game design and artwork:
Smart nv/sa - Belgium. All rights reserved.
Designer: Raf Peeters
Original product name: Cannibal Monsters
Neerveld 14, B-2550 Kontich, Belgium
Fax +32 15 45 10 60 info@smart.be
www.SmartGames.eu



dd: 20100114

5 414301 514503