

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 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





# MONSTER & GO

*Les monstres vous invitent à jouer!*

Règles du jeu MONSTER & CO.

Un jeu d'épouvante destiné à des équipes de 2 à 5 petits monstres  
qui dès l'âge de 5 ans ont le droit de semer la pagaille!

Auteur: Gunter Baars

## *Salut, les monstres!*

Pendant la nuit de la pleine lune, nous allons faire la fête!  
Il y aura une marmite de fricassée d'araignée, une danse de squelettes et quelques surprises vraiment dégoûtantes!  
Le mieux c'est de venir avec toute la famille. Mais attention: Ne perdez pas votre famille de vue, car il y a beaucoup d'autres invités dans mon château et vous risquer de mettre la pagaille! Soyez tous les bienvenus!  
A bientôt!



## LES INGREDIENTS DE LA FÊTE

### *Le matériel*

- Le plan
- 25 pions de cinq couleurs
- 25 images autocollantes, réparties en cinq séries avec des monstres différents
- 5 cartes d'invitation
- 1 dé de chiffres
- 1 dé de couleurs
- la règle du jeu.

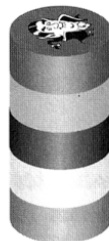


ALORS, C'EST PARTI, AMUSEZ-VOUS BIEN!

## Préparatifs



- Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, vous devez coller les images autocollantes sur les 25 pions. Attention: Les 5 membres d'une famille doivent être collés sur des pions de différentes couleurs.
- Posez le plan sur la table.
- Mettez les pions de monstre sur la table, côté verso, mélangez-les et faites-en 5 piles, de 5 pions chacune. Placez les piles (toujours côté verso) au début du chemin. Vous êtes libre de répartir les couleurs dans les piles comme vous le souhaitez.
- Retournez ensuite les piles, de façon à ce qu'on puisse voir le monstre du pion qui se trouve maintenant en haut de la pile.
- Mélangez les cartes d'invitation. Chaque joueur en prend une, les autres cartes sont mises de côté. Les joueurs mettent leurs cartes d'invitation sur la table, côté recto. Ces cartes indiquent la famille de monstres qu'on doit guider jusqu'au château.
- On désigne le joueur qui commence.

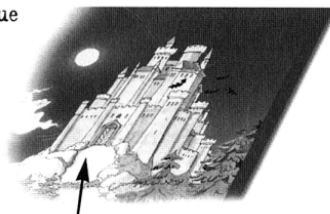


C'EST VRAIMENT EPOUVANTABLE, N'EST-CE PAS?

## Déroulement

Avant de se lancer dans ce jeu d'épouvante et de semer la pagaille, on doit savoir que chaque famille de monstre est composée de 5 membres. Chaque membre se trouve sur une pièce de couleur différente.

- Le joueur qui commence lance les deux dés. Ensuite, il joue un pion de monstre de la couleur indiquée sur le dé, en avançant conformément au nombre indiqué sur l'autre dé. Attention: On doit toujours déplacer un pion.
- S'il y a d'autres pions de monstre qui recouvrent le pion qu'on veut déplacer, il faut également les prendre. Mais comme toujours, on ne peut voir que le pion qui se trouve au sommet de la pile. Les pions qui se trouvent en-dessous du pion qu'on a choisi restent sur la case.
- Attention: Il ne peut y avoir qu'une seule pile sur chaque case. Une pile ne peut pas être composée de plus de 5 pions de monstre.
- Le château est le but à atteindre au bout du chemin. Il est considéré comme une case normale. Mais il n'est pas nécessaire de respecter le chiffre indiqué sur le dé pour arriver au château.
- Les piles des pions qui atteignent le château sont classées en fonction des familles de monstre, de façon à ce qu'on sache exactement combien de monstres des différentes familles ont déjà atteint leur but.



Sachez que les monstres raffolent des points d'interrogation sur les dés. Sur chaque dé il y en a un. Si on tombe sur un point d'interrogation, en lançant le dé, cela signifie qu'en fonction du type de dé lancé, on peut choisir la couleur du pion qu'on veut déplacer ou un nombre compris entre 1 et 5 pour déplacer la pièce.

Il est possible que tous les monstres d'une même couleur se trouvent déjà dans le château. Si un joueur joue une couleur de laquelle il n'y a plus de monstre sur le chemin, il peut choisir librement un monstre d'une autre couleur.

## LA FÊTE

### *Fin de la partie*

Si un joueur arrive à conduire la totalité de ses 5 monstres au château, la partie est finie. Le joueur qui obtient une famille de monstre complète gagne la partie.

## UNE AUTRE FÊTE

### *La variante énigmatique*

On peut aussi garder les cartes d'invitation secrètes de façon à ce que les autres joueurs ne sachent pas quelle est la famille qu'ils doivent conduire jusqu'au château.



LES MONSTRES SONT DÉCHAÎNÉS!

### *Fête des monstres*

Est-ce que tu as envie d'organiser une fête de monstres, dans ta cave par exemple? Une décoration avec une toile d'araignée en laine et un fantôme créé avec un simple drap de lit feraient dresser les cheveux sur la tête de n'importe qui, n'est-ce pas? Pour couronner le tout: la pénombre et de la musique funèbre. Les joueurs doivent bien sûr se déguiser en fantômes. N'oublions pas qu'il faut à manger et à boire pour tous, mais attention, seulement des choses «rouge-sang»: salade de tomates, poivrons rouges, salami, jus de cerise... Tu devrais en parler à tes parents - ils auront certainement des idées merveilleuses. Alors, amusez-vous bien!

© 2000 Gunter Baars, Halstenbek

© Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, 12359 Berlin. Made in Germany.

L'éditeur remercie les enfants et les éducateurs de la garderie St. Richard (Berlin) pour leur soutien et les renseignements qu'ils ont pu lui fournir.

