

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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





MONSTER MENU



HABA®

Monster Menu

Un jeu de cartes de monstres gourmands pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer
Illustration : Sascha Morawetz
Durée du jeu : env. 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

Quel menu allez-vous préparer pour ces deux monstres à l'appétit féroce ? Qui parviendra à nourrir ces deux gloutons capricieux ? Mais attention ! Vous devez avoir une paire de chaque aliment pour pouvoir servir la même nourriture aux deux monstres en même temps. Sinon, ils deviennent jaloux et commencent à se disputer. En plus, ils sont très capricieux et ne veulent jamais manger deux fois la même chose. Mieux vaut vous préparer et concocter rapidement un délicieux menu composé de 10 plats pour assouvir leur appétit vorace !



cartes aliment



cartes régale

Contenu du jeu

48 cartes aliment (4 de chaque Monster-aliment), 12 cartes régal, 10 Monster-jetons orange (1 point), 10 Monster-jetons turquoise (3 points)

Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes. Chaque joueur prend trois cartes, faces cachées, et les met dans sa main en les cachant de la vue des autres. Placez le reste des cartes, faces cachées, pour former la pile de pioche. L'action du jeu se déroule à côté de la pioche. Au-dessus de l'espace de jeu, il faut laisser encore un peu de place pour placer deux rangées de cartes, qui serviront ensuite à nourrir les monstres. Si vous le souhaitez, vous pouvez placer la boîte de jeu comme sur l'illustration ci-dessous, derrière les deux rangées de cartes : comme ça, vous avez toujours un œil sur les deux monstres gourmands. Préparez les jetons.



Déroulement du jeu

Celui qui dit quel est son aliment préféré en premier commence. Un tour comporte deux étapes : distribuer les cartes, puis, si possible, nourrir les monstres.

Distribuer les cartes :

Tire (une seule carte une seule carte à la fois et les unes après les autres !) trois cartes de la pile de pioche. Regarde tes cartes sans les montrer aux autres joueurs. Une fois que tu as tiré une carte, tu dois choisir ce que tu vas en faire :

tu peux garder une carte.

tu dois donner une carte face cachée à ton voisin de gauche.

tu dois en poser une face visible sur l'espace de jeu.

Important : c'est toi qui choisis la carte que tu gardes, celle que tu donnes et celle que tu poses sur l'espace de jeu, par contre tu dois faire ton choix, **avant** de tirer la carte suivante ! De plus, tu ne peux exécuter chaque action **qu'une fois** !

Astuce : mieux vaut annoncer à voix haute l'action que vous effectuez pour ne pas vous tromper.

Nourrir les monstres :

Une fois que tu as tiré tes trois cartes et que tu les as réparties selon la règle, tu peux former autant de paires que possible et les donner à manger aux monstres.

Important : donner à manger signifie que tu places une paire dans la rangée de cartes devant la boîte du jeu :

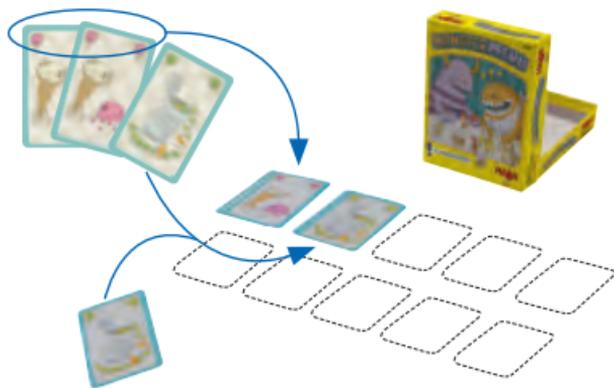
- Si deux cartes identiques se trouvent sur l'espace de jeu une fois les cartes réparties, tu dois les donner à manger aux monstres aussitôt. Mais tu n'obtiens aucun point dans ce cas !
- Si tu as deux cartes d'aliments identiques dans ta main, tu

peux donner la paire à manger aux monstres.
Tu reçois un monster-jeton turquoise (3 points) en échange.

- Si tu peux former une paire avec une carte de ta main et une carte posée dans l'espace de jeu pour la donner à manger aux monstres. Tu reçois en échange un monster-jeton orange (1 point).

Exemple :

Maxime a deux cartes de glace et une de petits pois en main. À l'aide d'une carte de petits pois posée dans l'espace de jeu, il peut ainsi donner à manger deux paires d'aliments. En échange, il obtient un monster-jeton turquoise et un orange.



Règles importantes pour nourrir les monstres :

- Pose les paires d'aliments en formant deux rangées de 5 x 2 devant les monstres.
- On ne peut donner qu'une fois *UNE* paire d'un aliment aux monstres : ils sont très sélectifs et ne veulent pas manger deux fois la même chose. C'est pourquoi toutes les cartes d'aliments déjà consommés n'ont plus de valeur.

Carte régal :

Tu peux aussi conserver, donner ou poser sur l'espace de jeu les cartes régal. Les cartes régal que tu as en main à la fin du jeu te rapportent deux points supplémentaires. Si tu poses une carte régal dans l'espace de jeu lors de ta répartition des cartes, tu n'obtiens pas de points supplémentaires. Les cartes régal ne se mangent pas.



Fin de la partie

Dès qu'il y a 10 paires de cartes devant les monstres, ils sont rassasiés et le jeu s'achève aussitôt. Comptez vos points à l'aide des monster-jetons et des cartes régal.



Les monster-jetons orange valent 1 point

Les monster-jetons turquoise valent 3 points

Les cartes régal en main valent 2 points

Le joueur qui a le plus grand nombre de points est le gagnant et peut partager le menu de ces monstres gourmands !

Astuce :

Pour y voir plus clair (sur l'espace de jeu et dans votre main), déposez les cartes qui ne peuvent plus servir à nourrir les monstres et les cartes régal posées sur l'espace de jeu sur une pile de défausse à côté de la pile de pioche.