

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 ★★☆☆ modifiable 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



⚙️ ALEXANDRE DROIT

🖌️ PAULINE DÉTRAZ

MONSTERS CLUB



**IBAD
LUCK** GAMES

 eco
friendly
game



« BIENVENUE AU MONSTERS CLUB.

LA PREMIÈRE RÈGLE DU MONSTERS CLUB EST :
IL FAUT TOUJOURS PARLER DU MONSTERS CLUB.

LA SECONDE RÈGLE DU MONSTERS CLUB EST :
IL FAUT TOUJOURS PARLER DU MONSTERS CLUB.

TROISIÈME RÈGLE DU MONSTERS CLUB :

LES MONSTRES SE COUVRENT, SE RECOUVRENT
ET SE DÉCOUVRENT, ON VA JUSQU'AU BOUT DE LA PARTIE.

QUATRIÈME RÈGLE : PAS DE CHEMISE, NI DE CHAUSSURES.

CINQUIÈME RÈGLE : LA PARTIE CONTINUERA

AUSSI LONGTEMPS QUE NÉCESSAIRE.

ET SIXIÈME ET DERNIÈRE RÈGLE : SI C'EST VOTRE PREMIÈRE
PARTIE DE MONSTERS CLUB, AMUSEZ-VOUS ! »

*Clin d'œil au film *Fight Club*, réalisé par David Fincher, sorti en 1999,
produit par Production Fox 2000 Pictures / Regency Enterprises.



CONTENU DU JEU :

60 cartes (50 cartes Monstres, 5 cartes Famille de Monstres
et 5 cartes Monstre Noir), 16 pions Boisson et une règle du jeu.



Cartes
Monstres



Cartes
Famille de Monstres



Cartes
Monstre Noir

Pions Boisson



BUT DU JEU :

Gagner le plus de points en ayant la Famille de Monstres
la plus présente sur le ring en fin de partie.

PRÉPARATION DU JEU :

Séparer les trois types de cartes (Monstres, Famille de Monstres
et Monstre Noir). Les cartes Monstres sont mélangées
puis distribuées faces cachées à chaque joueur.

- 2 joueurs : 2 x 19 cartes Monstres
soit 38 cartes (pour les parties à 2,
retirer les 10 cartes ayant un petit
œil au centre avant de distribuer).



- 3 joueurs : 3 x 16 cartes Monstres soit 48 cartes.

- 4 joueurs : 4 x 12 cartes Monstres soit 48 cartes.

Après chaque distribution (à 2, 3 et 4 joueurs), il vous reste
toujours 2 cartes, c'est normal (voir page 4 : Déroulement du jeu) !

Mélanger les cartes Famille
de Monstres faces cachées.

Chaque joueur en tire une
au hasard, la regarde en faisant
attention que personne ne la voie
et la pose à côté de lui (toujours
face cachée).

Ce sera sa Famille pour la partie.



Puis chacun récupère une carte Monstre
Noir qu'il place à côté de sa carte Famille
de Monstres cachée. Les cartes Famille
de Monstres et les cartes Monstre Noir
non utilisées sont mises de côté, elles ne serviront pas pour
cette partie (lors de cette manipulation, attention à ne pas
dévoiler les cartes Famille de Monstres restantes !).



Sortez les pions Boisson. La partie va commencer.

DÉROULEMENT DU JEU :

Avant de commencer, disposez les 2 cartes Monstres restantes sur la surface de jeu de cette façon :



Chacun pioche les 4 premières cartes de sa pile et les regarde. Le joueur le plus petit (en taille !) commence.

Il pose une de ses cartes et choisit l'une de ces actions :

- recouvrir une (ou deux) carte(s) de moitié (1a et 1b).
- recouvrir une carte totalement (2).

Puis il pioche une nouvelle carte de sa pile afin d'en avoir toujours 4 en mains et c'est à son voisin de gauche de jouer.

(1a)



(1b)



(2)



Poursuivons les explications avec l'option (1a).

Le joueur suivant place une carte où il le souhaite (3), en respectant toujours la règle de pose.

(1a)



(3)



La partie suit son cours, chaque joueur pose à tour de rôle une nouvelle carte, puis arrive la situation ci-contre :

(4)



PROTÉGEONS LES MONSTRES !

La carte entourée de bleu vient d'être posée (4).

Le Monstre Rose se retrouve "au centre d'une croix" (contour rouge). Cette situation le rend intouchable* : on ne pourra plus le recouvrir.

Après quelques tours, imaginons la configuration suivante (5) : les Monstres et la Boisson cernés de rouge sont tous protégés*.

*Sauf exception, voir plus loin la carte Monstre Noir !

(5)



LA POSE :

J'AI MA PUDEUR...



Deux petites précisions lors de la pose d'une carte Monstres ou Monstre Noir :

- 1 - Il est interdit d'aller voir "ce qui se cache" sous les cartes déjà posées.
 - 2 - Une carte posée est une carte jouée !
- Et oui, bande de petits malins !

PARLONS BOISSON !



Sur certaines cartes se trouve une Boisson (la célèbre boisson énergisante Monster Bull, idéale pour la bagarre).

Les joueurs intéressés peuvent la recouvrir d'une carte à leur tour de jeu. Ils reçoivent alors un Pion Boisson symbolisant leur gain !

Attention, il y a tout de même trois choses à savoir :

- 1 - Comme les Monstres, une Boisson peut être protégée (5).
 - 2 - Bien que cela soit peu probable, il se peut que deux Boissons se retrouvent côte à côte.
- Si un joueur les recouvre, il gagne alors deux Pions Boisson !**
- 3 - Il est interdit de poser une Boisson sur une autre Boisson.

La partie suit son cours, puis vient le moment où tous les joueurs ont posé leur dernière carte Monstres.

La table est maintenant pleine de Monstres ! (6)

NB : toutes les cartes Monstres ne sont pas représentées, l'exemple a été simplifié pour des raisons de place.

(6)



(7)



A

B

C

(8)



A

B

C

Imaginons une partie à 3 joueurs (A, B et C).

A tour de rôle, **chaque joueur va poser sa carte Monstre Noir sur la carte Monstres ENTIÈRE de son choix.** (7)

Puis, les Monstres Noirs faisant fuir tous les autres Monstres, **chaque joueur enlève sa carte Monstre Noir et la carte Monstres qui se trouve juste en dessous** (8).

Maintenant, tous les joueurs dévoilent leur "identité secrète" en révélant leur carte Famille de Monstres.

FIN DE PARTIE :

On fait les comptes !
Chaque Monstre et chaque Pion Boisson rapportent un point (9).

- A a 5 Catchor et 1 Pion Boisson, il marque 6 points.
- B a 6 Karatax et 2 Pions Boisson, il marque 8 points.
- C a 7 Fightos et 3 Pions Boisson, il marque 10 points et gagne donc la partie !

En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de Pions Boisson l'emporte. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs gagnants ! Bonnes parties à tous !



Le jeu est plus intéressant avec une ou plusieurs "Familles inconnues". Mais si vous souhaitez jouer à cinq c'est possible, car il y a cinq Monstres ! À 5 joueurs, chacun récupère 10 cartes. Le plus petit commence, il place une carte sur la table puis la partie se poursuit comme la règle de base.

Remerciements de l'auteur :

« Merci à : Bad Luck Games pour cette chouette collaboration et cette première aventure, Pauline pour ces magnifiques illustrations de petits monstres tellement... choupinous ! Olivier Theillaumas pour avoir été le premier à y croire, Fabienne Guillot ♥ pour tout, les amis, la CAL, tous ceux qui ont participé de près ou de loin à ce jeu, tous les anciens, les nouveaux et futurs joueurs de Monsters Club et forcément... Brad Pitt ! »