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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

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

RÈGLES DU JEU

MONSTER PALACE

Oh non !
Le trophée du monstre de l'année a été dérobé.
Quelle monstruosité !

DÉCOUVREZ COMMENT RETROUVER LE VOLEUR
EN TOURNANT LA PAGE.

7+ | 2-4 | 30 min

SOMMAIRE

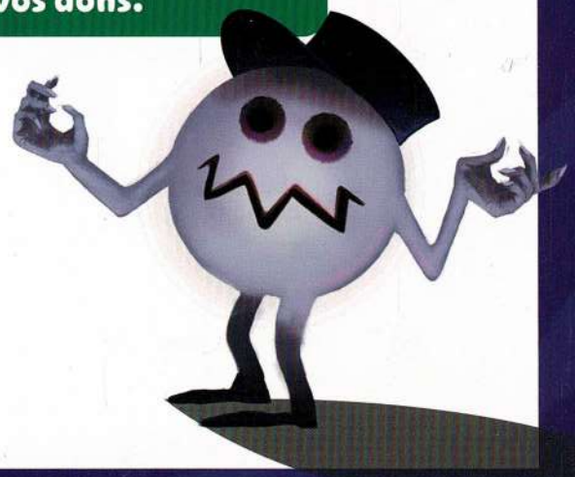
But du jeu	p.3
Le matériel	p.4
Les outils de divination	p.5
Mise en place	p.6
Ouverture des portes	p.8
Vérification du résultat	p.10
Tour de jeu	p.11
Fin de la partie	p.11
Monstres avec pouvoirs	p.12
Monstres sans pouvoir	p.13
Lecture des indices	p.14

BUT DU JEU

Comme tous les ans MONSTER PALACE accueille le colloque international des monstres affreux et créatures fantastiques pour l'élection du « Monstre de l'année ». Mais un scélérat a volé le trophée ! La police a fait appel aux devins les plus renommés des mondes fantastiques, et vous voici parmi l'équipe d'investigation.

En effet le monstre vision, le pendule magique, les cartes de tarot et la boite à présage n'ont aucun secret pour vous et vous permettront de trouver le coupable à coup sûr.

Découvrir le voleur du trophée, qui se cache parmi les clients de l'hôtel, en révélant les différents indices grâce à vos dons.



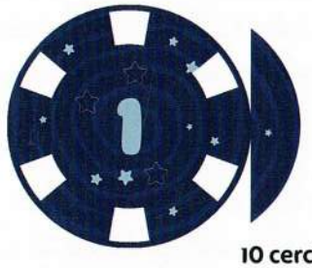
LE MATÉRIEL

DE BASE

16 cartes missions

1 plateau astrologie des monstres

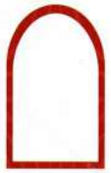
36 monstres



10 cercles étoiles

2 portes en pierre

1 paravent



6 encadrements de portes

2 runes

1 plateau de jeu

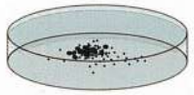
1 bandelette de momie

1 robot chien espion

LES OUTILS

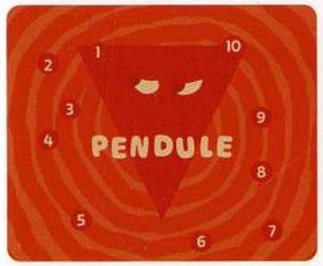
DE DIVINATION

2 cartes de tarot
1 monstre glouton

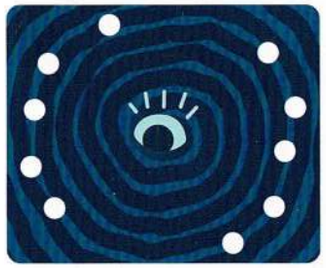


3 cartes de présage
1 boite à présage

2 cartes de vision
1 monstre vision



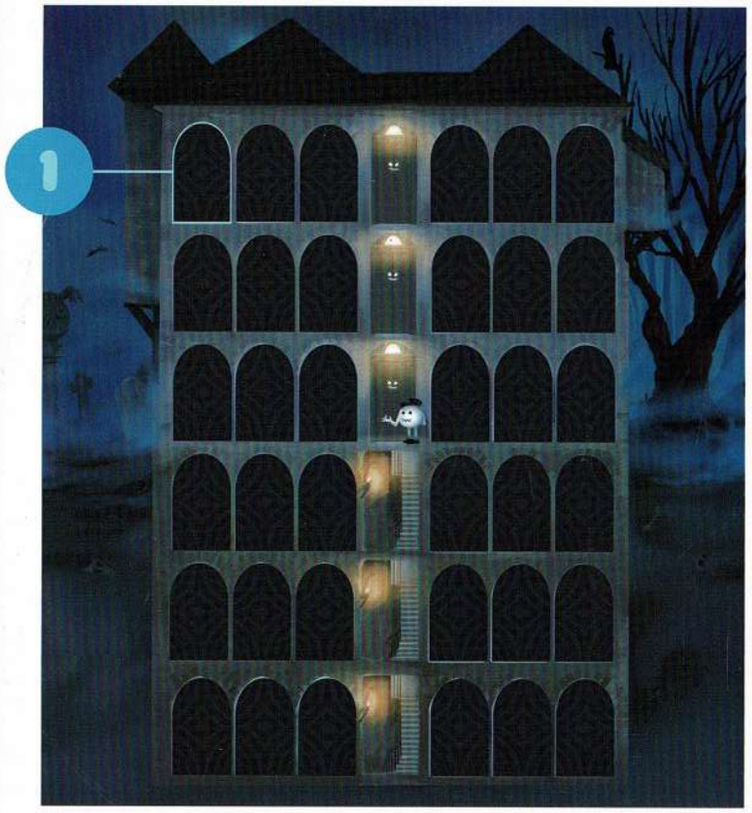
3 cartes de pendule
1 pendule magique

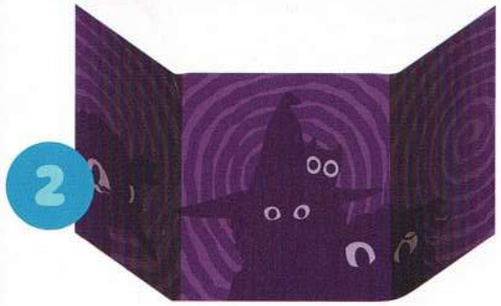


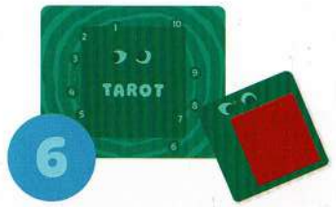
1 carte vérification des indices

MISE EN PLACE

MONSTER PALACE est composé de 6 étages
avec 6 portes à chaque étage (3 portes de chaque côté de l'ascenseur)







SUR LE PLATEAU

1. Placez les 36 « cartes Monstre » côté porte

AUTOUR DU PLATEAU

3. 1 carte vision et le monstre vision,
4. 1 carte présage et la boite à présage,
5. 1 carte Pendule et le Pendule,
6. 1 carte Tarot et le monstre glouton.

7. Mettez à disposition les 2 runes, le paravent et les portes en pierre, les encadrements de porte, le robot espion et la bandelette de momie.

Distribuez 4 cartes mission à chaque joueur, une carte mission pour chaque outil (monstre vision, monstre glouton, pendule divinatoire et la boite à présage).

CARTE MONSTRE

Sur chaque monstre nous avons 4 pastilles :

l'objet porté par le monstre

si c'est un monstre masculin ou féminin

il possède un animal

La couleur générale du monstre

Ce symbole indique que le monstre à un pouvoir (voir notice).

OUVERTURE

DES PORTES

Le joueur actif ouvre deux portes de son choix, puis il lance les runes. Les runes indiquent l'étage ou le cachot ou la forêt interdite ou le cimetière.

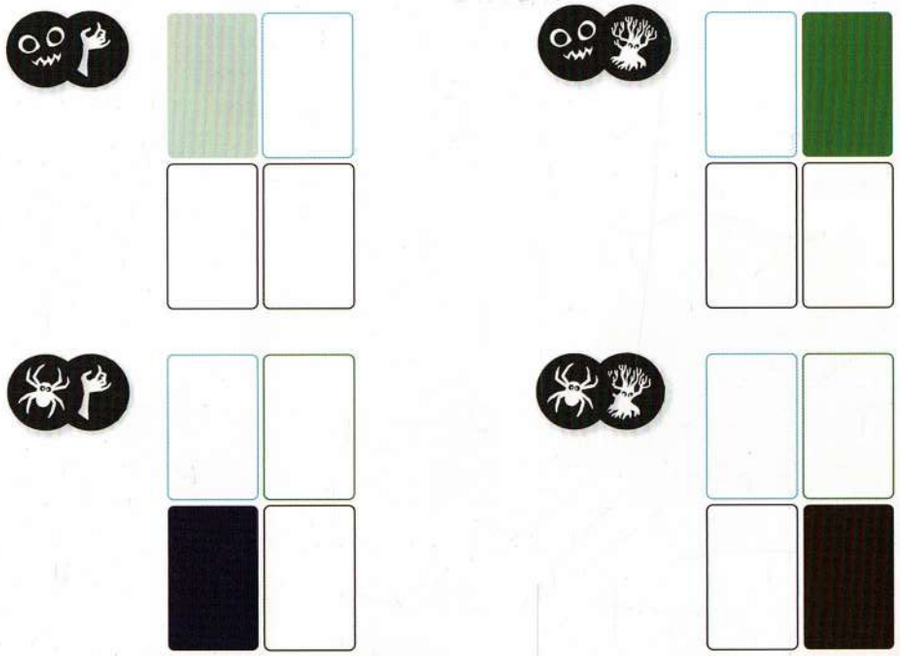
Ainsi le joueur actif pourra ouvrir une troisième porte parmi les neufs à sa disposition dans l'emplacement désigné par les runes.

RUNE 1
étages ou caves

RUNE 2
cimetière ou forêt

exemples

Les différentes zones et leur combinaison grâce aux runes lancées :



ATTENTION

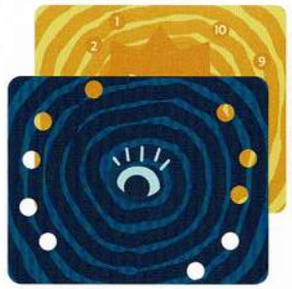
- Il est obligatoire d'ouvrir des portes à son tour de jeu (sauf si toutes les portes sont ouvertes).
- Si dans la zone obtenue par les runes, toutes les portes sont déjà ouvertes, le joueur peut ouvrir une porte où il veut.

VÉRIFICATION
DU RÉSULTAT

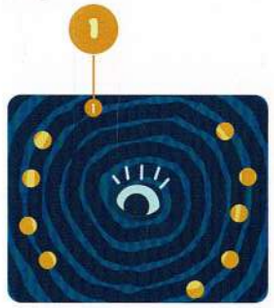
Celui qui a identifié le coupable doit vérifier sa réponse avec le « Plateau d'astrologie des monstres » et les cartes des étoiles.

1. **Prenez la carte de vérification et 1 des cartes outil**
2. **Superposez les et découvrez un numéro correspondant à un cercle des étoiles**
3. **Réitérez l'opération pour chaque carte outil**
4. **Superposez les 4 cercles des étoiles trouvés, et confirmez l'identité du coupable**

étape 1



étape 2



étape 3

étape 4

TOUR DE JEU

1. **Ouvrir 2 portes de votre choix**
2. **Si les monstres découverts ont un pouvoir, en appliquer les effets immédiatement**
3. **Lancer les runes, et ouvrir une porte parmi les 9 à votre disposition**
4. **Si vous avez ouvert toutes les portes indiquées en couleur sur l'une de vos « cartes mission » alors montrez la carte à vos adversaires et découvrez l'indice** (au début ou à la fin de votre tour). Un indice découvert peut être revu à nouveau durant la partie en cas de besoin.
5. **Fermer la moitié des portes utilisées pour découvrir l'indice** (ignorer cette étape pour des parties plus courtes ou avec jeunes enfants).
6. **Si vous avez découvert le coupable vous pouvez l'annoncer aux autres joueurs** (il doit être visible)
7. **Votre tour est terminé**

FIN DE PARTIE

C'est votre tour et vous avez trouvé les 4 indices :

Vous ne savez pas où est le coupable ?
Jouez normalement et ouvrez des portes, si vous le découvrez, vous pouvez l'accuser.

Vous savez où est le coupable et sa porte est ouverte ?
Désignez le coupable aux autres joueurs. Si vous vous trompez de porte c'est au joueur suivant de jouer. Si vous vous trompez de coupable vous avez perdu !

Si vous n'avez pas encore les 4 indices vous pouvez désigner un coupable.
Vérifiez si vous avez bien deviné. Si vous vous êtes trompé vous avez perdu. Les autres joueurs continuent la partie.

MONSTRES

AVEC POUVOIRS

Les pouvoirs des monstres sont réactivés à chaque fois que leur porte se referme.

Vampires : Ils détestent le soleil, placez les dans le cachot.

Fantômes : Ils traversent les murs, déplacez les où vous le souhaitez.

Plantes : Elles ont besoin de lumière, placez les dans les étages supérieurs.

Momies : Étirez la bandelette entre les deux momies (elles doivent être visibles) et ouvrez toutes les portes que la bandelette touche.

Magiciens : Leurs chambres doivent donner sur la Forêt Interdite, déplacez les du bon côté.

Slime : Le prochain joueur est ralenti et doit lancer les runes pour l'ouverture de chaque porte.

Métamorphe : Il prend le pouvoir de n'importe quel monstre visible (sauf les monstres marins). Il peut aussi voler le chien espion en plus et ce, une seule fois par partie.

Minotaure : Défoncez une porte fermée de votre choix, l'emplacement restera ouvert jusqu'à la fin de la partie. Chaque porte placée à cet endroit devra être ouverte (mettre un encadrement de porte).

Méduse : Transformez une porte fermée en statue interdisant son accès pendant 1 tour complet (le minotaure ne peut pas la détruire).

Monstres marins : Une fois les 4 monstres marins visibles vous pouvez regarder un indice. Une fois l'indice vu, les 4 portes doivent être refermées. Le pouvoir ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie.

Souffle du dragon : Refermez les deux portes adjacentes sur la ligne (Dragon blanc) ou sur la colonne (Dragon bleu).

Zombies : Leurs chambres doivent donner sur le Cimetière, déplacez les du bon côté.

Savant fou et sa créature : tentez de les réunir sur la même ligne et côte à côte en utilisant le pouvoir des autres monstres afin de pouvoir ouvrir 3 portes supplémentaires.

Robot bleu : Coucou voisin. Grâce à son rayon laser vous ouvrez une des 8 portes adjacentes.

L'acrobate : Faites descendre toute la colonne d'une position, la carte du bas se retrouvant en haut.

Robot blanc et son chien : Vous récupérez le chien espion et pouvez regarder un indice obtenu par un adversaire à son tour (il ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie).

Rokurokubi : allonge son long cou. Regardez en secret 2 portes fermées.

Tempête et coup de vent : Ouvrez une porte de votre choix.

Attention, aucune porte ne peut rester fermée si elle se trouve dans un encadrement

MONSTRES

SANS POUVOIR

LECTURE
DES INDICES

Vous pouvez utiliser le paravent pour vous cacher des autres joueurs lors de la lecture de l'indice.

Choix de la carte

Choisissez une carte de tarot au hasard parmi les deux disponibles. Diposez la face cachée à côté du jeu avec le monstre glouton.

Lecture de l'indice

Observez la partie rouge de la carte avec le monstre glouton et trouvez un des deux symboles.

Choix de la carte

Choisissez au hasard une carte présage puis placez la carte et la boite à présage à côté du jeu.

Lecture de l'indice

Placez la boîte à présage sur la carte présage du côté de l'étoile pleine puis faites bouger la poudre jusqu'à voir une forme apparaître. Ainsi découvrez si le coupable porte un chapeau, des lunettes ou une canne.

Choix de la carte

Prenez une carte pendule et le pendule magique. Placez le à côté du jeu

Lecture de l'indice

Passez le pendule divinatoire lentement quelques millimètres au dessus de la carte côté tricolore sur la ligne pointillée, lorsque son mouvement change vous avez trouvé la couleur/ texture du coupable.

Choix de la carte

Choisissez au hasard une carte vision puis placez la carte et le monstre vision à côté du jeu.

Lecture de l'indice

Munissez vous du monstre vision pour observer le dos de la carte et trouver parmi les petits personnages celui qui sourit.

le coupable est un homme

le coupable est une femme

BONNE CHANCE !

Riviera
games