

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 Trick



Ravensburger

Monster Trick

Un jeu original de prédiction de plis pour 2-5 joueurs âgés de 10 ans et plus

Par : Ralf zur Linde

Illustrations : Charlotte Wagner · Design : DE Ravensburger

Editeur : Stefan Brück

Idée du jeu

Pouvez-vous prédire le nombre de plis que vous allez faire ? Il existe d'autres jeux de prédiction de plis, mais aucun où vous devez surveiller jusqu'à 4 plis *en même temps*. Faites exactement le nombre de plis que vous avez prédit, pas un de plus, pas un de moins. Si vous perdez votre concentration ne serait-ce qu'une minute, vos astucieux adversaires remporteront vos plis ...

Le vainqueur est le joueur avec le plus de points de victoire après 3 rounds.



cartes

Matériel

- 60 cartes (numérotées 1-15, en 4 couleurs)
- 20 marqueurs (4 de chaque couleur)
- 45 cartes Points de Victoire (9 de chaque couleur)



cartes Points de Victoire

marqueurs



Installation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 4 marqueurs de sa couleur, qu'il place devant lui
- 9 cartes Points de Victoire de la même couleur, qu'il place aussi devant lui

S'il y a moins de 5 joueurs, remettez les marqueurs et les cartes Points de Victoire restants dans la boîte.

La taille du deck dépend du nombre de joueurs :

- A **5 joueurs** : utilisez les 60 cartes.
- A **4 joueurs** : utilisez 48 cartes (1-12 de chaque couleur) ; remettez les cartes numérotées 13-15 dans la boîte.
- A **3 joueurs** : utilisez 36 cartes (1-9 de chaque couleur) ; remettez les cartes numérotées 10-15 dans la boîte.
- A **2 joueurs** : utilisez 24 cartes (1-6 de chaque couleur) ; remettez les cartes numérotées 7-15 dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue sur 3 rounds. Chaque round se déroule de la façon suivante :

1. Mélangez les cartes (24, 36, 48 ou 60 cartes, suivant le nombre de joueurs), et distribuez-en 12 à chaque joueur.

2. Chaque joueur examine ses cartes et décide de l'ordre dans lequel il va placer devant lui ses 3 cartes Points de Victoire.

- Lors du 1^{er} round, chaque joueur dispose des 3 cartes Points de Victoire avec 1 punaise en bas de la carte et de valeurs 1, 2 et 3
- Lors du 2^{ème} round, chaque joueur dispose des 3 cartes Points de Victoire avec 2 punaises en bas de la carte et de valeurs 2, 4 et 6
- Lors du 3^{ème} round, chaque joueur dispose des 3 cartes Points de Victoire avec 3 punaises en bas de la carte et de valeurs 3, 6 et 9



Chaque joueur aligne ses 3 cartes Points de Victoire *face cachée* de gauche à droite devant lui. L'ordre des cartes dépend du nombre de plis qu'il pense faire lors de ce round (voir plus loin).

3. Tous les joueurs jouent leurs cartes en suivant les règles détaillées dans la section "Prise de plis" (voir plus loin).

4. Après 12 tours, le round est terminé. Chaque joueur prend la carte Points de Victoire gagnée et la place face visible à côté de lui. Continuez avec le round suivant.

Prise de plis

Attention ! Contrairement à d'autres jeux de plis, dans "Monster Tricks" il n'y a pas qu'un seul pli, mais jusqu'à quatre plis joués en même temps, quel que soit le nombre de joueurs.

Le joueur le plus âgé commence. Le jeu se déroule en sens horaire jusqu'à la fin du round, c.-à-d. après le 12^{ème} tour. Le round est alors scoré, et le round suivant commence. Le jeu se termine après 3 rounds.

A chaque tour, un joueur joue exactement *une* carte. Le joueur peut soit la poser sur un pli déjà ouvert, soit ouvrir un nouveau pli. Note : il ne peut y avoir plus de

4 plis ouverts simultanément.

Chaque pli forme sa propre pile, et les cartes jouées sur un pli doivent être posées de façon à ce que la valeur de chaque carte du pli soit visible.

Le joueur qui commence un nouveau pli place son marqueur à côté pour le revendiquer. Tout joueur qui pose ultérieurement une carte de plus grande valeur *et de la même couleur* sur ce pli, rend le marqueur à son propriétaire et le remplace par le sien.



Exemple:

Actuellement, 3 plis (sur 4) sont ouverts. Le joueur Orange a ouvert le pli de gauche avec la carte verte de valeur 8 et, puisque chaque carte posée ultérieurement est de valeur inférieure à 8, le marqueur orange est resté à côté de ce pli. Le joueur Rouge a ouvert le pli du haut avec la carte verte de valeur 7 et aucun joueur n'a encore placé de carte sur ce pli. Le joueur Gris a posé une carte jaune de valeur 4 sur le pli ouvert avec une carte jaune de valeur 1, et a donc remplacé le marqueur précédent par le sien. Il y a encore de la place pour un 4^{ème} pli, qui peut être ouvert avec une carte de n'importe quelle couleur ...



Règles de pose des cartes et de prise de pli :

- Lorsque l'on pose une carte sur un pli, on doit suivre la couleur de la 1^{ère} carte posée sur ce pli (c'est la *couleur d'ouverture*). On ne peut jouer une carte de couleur différente sur un pli donné que si l'on ne peut pas jouer cette même carte ailleurs sur un autre pli. Cependant, on peut choisir de jouer une carte de couleur différente sur un pli (si autorisé) même si on peut jouer une carte de la couleur d'ouverture sur un pli différent.

Dans l'exemple plus haut, n'importe quelle carte verte peut être posée sur le pli de gauche, sur le pli du haut ou sur le pli "vide" de droite, mais pas sur le pli "jaune" du bas. N'importe quelle carte jaune peut être posée sur le pli du bas ou sur le pli "vide" de droite. Si un joueur a en main une carte violette, il peut l'utiliser pour ouvrir un nouveau pli dans le spot "vide", mais ne pourrait la poser sur aucun des 3 plis ouverts.

- Un joueur peut, mais n'est pas obligé, de jouer sur un pli ouvert : tant qu'il y a moins de 4 plis en jeu, on peut toujours décider d'ouvrir un nouveau pli. On peut ouvrir un nouveau pli avec une couleur déjà présente sur la table (voir l'exemple précédent, avec plus d'un pli "vert" en jeu).

- Un joueur peut poser – sur plusieurs tours – plus d’une carte sur un même pli. Note : si le marqueur d’un joueur figure déjà à côté d’un pli, et que ce même joueur y pose une carte de plus grande valeur, son marqueur reste à côté de ce pli.
 - Un pli est “complet” lorsqu’une **quatrième carte** y est posée. Le joueur qui y a posé la carte de plus grande valeur et *de la couleur d’ouverture* défausse les 4 cartes et récupère le marqueur.
 - Le joueur remportant le pli retourne *immédiatement* face visible la carte Points de Victoire de gauche de sa zone de jeu : cette carte est maintenant “activée”. Si ce même joueur remporte ultérieurement un autre pli ce round, il retournera *face cachée* sa 1^{ère} carte Points de Victoire, et retournera face visible sa 2^{ème} carte Points de Victoire, etc.
- Important :** lorsqu’un joueur remporte le 4^{ème} pli d’un round, il réactive sa 1^{ère} carte Points de Victoire ; s’il remporte le 5^{ème} pli, il réactive sa 2^{ème} carte Points de Victoire, etc.

Note : après avoir défaussé un pli “complet” de 4 cartes, le jeu reprend en sens horaire à partir du joueur situé à la gauche du dernier joueur à avoir posé une carte.

Exemple :

Le joueur Rouge pose la carte 9 bleue sur le pli de gauche, ce qui le complète. Puisque le 9 bleu est la carte de plus grande valeur mais n’est pas de la couleur d’ouverture (vert), le pli est remporté par le joueur Orange, qui défausse les 4 cartes et s’empare du marqueur orange. Il y a maintenant de la place pour un nouveau 4^{ème} pli.



Le joueur Orange après avoir remporté le 1^{er} (ou 4^{ème}) pli



Le joueur Orange après avoir remporté le 2^{ème} (ou 5^{ème}) pli

Fin d'un round



Après 12 tours, toutes les cartes ont été jouées et le round est terminé. Les plis en jeu qui ne sont pas complets sont ignorés. Chaque joueur pose sa carte Points de Victoire *face visible* au dessus des 2 autres, et met cette pile de côté. La carte Points de Victoire face visible sera scorée en fin de partie (c.-à-d. 1, 2 ou 3 lors du 1^{er} round, 2, 4 ou 6 lors du 2^{ème} round et 3, 6 ou 9 lors du 3^{ème} round). Chaque joueur peut ainsi scorer un maximum de 18 points de victoire en fin de partie. Un joueur qui n'a remporté aucun pli lors d'un round (aucune de ses cartes Points de Victoire n'est *face visible*) laisse ses 3 cartes face cachée, et scorera zéro point de victoire ce round.

Préparation du round suivant : mélangez toutes les cartes et distribuez-en 12 à chaque joueur. Les joueurs examinent leurs nouvelles cartes et alignent leur nouveau set de 3 cartes Points de Victoire (au 2^{ème} round : 2, 4, 6 et au 3^{ème} round : 3, 6, 9) face cachée dans l'ordre souhaité. Le nouveau round commence avec le joueur situé à la gauche du joueur qui a commencé le round précédent.

Fin du jeu

Le jeu se termine après le 3^{ème} round. Chaque joueur fait le total des cartes Points de Victoire gagnées, et le joueur avec le plus grand total l'emporte.

Toute égalité est tranchée en faveur du joueur qui a gagné la carte de plus grande valeur au 3^{ème} round, puis du joueur qui a gagné la carte de plus grande valeur au 2^{ème} round.

Si l'égalité persiste, il y a plusieurs vainqueurs.

