

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



Kleine MONSTER

Little Monsters • Petits monstres • Kleine monsters



Jeu Habermaaß n° 4455

Petits monstres

Un jeu de mémoire rapide comme les petits monstres, **pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.**

Avec une variante plus calme pour les joueurs les plus jeunes.

Idée : Hélène & Pierre-Nicolas Lapointe

Illustration: Oliver Freudenreich

Durée d'une partie : env. 10 minutes

Dans tous les coins du château, ça rigole, ça marmonne, ça glousse et ça papote, car plein de petits monstres s'y sont cachés. Seul celui qui sera très rapide pourra les découvrir.

Contenu :

48 cartes-monstres de 4 couleurs différentes

1 pion-monstre

1 dé

1 règle du jeu

But du jeu :

Qui sera le premier à trouver les monstres recherchés et à récupérer 4 cartes ?

Préparatifs :

Les **cartes-monstres** représentent des monstres de quatre couleurs différentes. On les retourne et les mélange.

Chaque joueur prend neuf cartes et les pose face cachée devant lui en trois rangées de chacune trois cartes. Mettre les cartes restantes dans la boîte – toujours face cachée. Elles serviront de réserve.

Mettre le **monstre** au milieu de la table.
Préparer le dé.

Déroulement de la partie :

Celui qui va pouvoir faire la grimace la plus « monstrueuse » a le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance une fois le dé. Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Si le dé est tombé sur un point de couleur**, il faut vite trouver un **monstre de la couleur correspondante**. Tous cherchent en même temps dans leur jeu.

Attention :

Il faut chercher en se servant seulement d'une main. On laissera l'autre main sur ses genoux en la cachant sous la table.

Il faudra se dépêcher de retourner chacune de ses cartes, regarder si la carte convient et, si ce n'est pas la bonne, la retourner à nouveau (face cachée).

Dès qu'un joueur a trouvé un monstre de la couleur correspondante, il prend le pion posé au milieu de la table en disant : « **Ça y est, je l'ai trouvé !** ». Les autres joueurs s'arrêtent de chercher et vérifient si le joueur a bien trouvé le monstre qui convient.

- **Le joueur a vraiment trouvé un monstre de la couleur recherchée ?**

Il ramasse la carte avec la main qu'il avait sur ses genoux. C'est dans cette main qu'il tiendra toutes les autres cartes qu'il récupérera au cours de la partie. Avec l'autre main, il pioche une carte de la réserve et la met dans son jeu – sans la regarder, c'est-à-dire face cachée.

- **Le joueur a retourné une carte montrant un monstre d'une autre couleur ?**

La carte est à nouveau posée face cachée et mise dans la réserve en la mélangeant aux autres. Le joueur prend alors une nouvelle carte dans la réserve et la pose sans la regarder dans son jeu à l'endroit où il vient d'enlever l'autre carte.

- **Celui qui pense ne pas avoir de carte de la couleur demandée dans son jeu** prend le grand monstre en disant : « **le monstre a disparu !** ». Le joueur qui est assis à sa gauche va alors vérifier discrètement si c'est vrai.

- **Si cette supposition se vérifie**, le joueur a le droit de prendre n'importe quelle carte de son jeu et de la garder dans la main. Il la remplace en en prenant une autre dans la réserve.

- **Si cette supposition ne se vérifie pas**, le joueur remplace une carte de son jeu par une carte de la réserve.

- **Le dé est tombé sur le symbole du monstre ?**

Tous essaient de récupérer le monstre posé au milieu de la table. Celui qui tiendra le monstre en premier dans sa main prend une carte-monstre dans la réserve.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur a **quatre cartes-monstres** dans sa main : il gagne la partie !

Variante plus calme pour les joueurs les plus jeunes

Celui dont c'est le tour de jouer lance le dé.

- Si le dé est tombé sur un point de couleur, il lui faudra chercher un monstre de la couleur correspondante.
- Si le dé est tombé sur le symbole du monstre, tous les joueurs ont le droit de jouer. Ils essayent tous de récupérer le monstre posé au milieu de la table. Celui qui tiendra le monstre en premier dans sa main prend une carte-monstre dans la réserve.

Ou :

- Si le dé est tombé sur le symbole du monstre, le joueur annonce une couleur et les joueurs doivent alors trouver une carte de la couleur correspondante.

