

EMILIE & JÉRÔME SOLEIL :

NOUS REMERCIONS HADI & SON ÉQUIPE POUR LEUR CONFIANCE ET LEUR VISION DU PROJET... DU LIVRE AU JEU, IL N'Y A QU'UN PAS, QU'ILS NOUS ONT AIDÉ À FRANCHIR !

CE JEU EST DEDICACÉ À TOUS NOS PETITS MONSTRES ET PLUS PARTICULIÈREMENT À MATHILDE, HENRI, AUGUSTIN.

MORE GAMES, MORE FUN!



#HELVETIQ | @helvetiq



Règles vidéo
www.helvetiq.com

KASIA FRYZA :

Merci aux auteurs pour ce superbe projet.
Merci également à Hadi et son équipe,
en particulier Marta Kosińska pour son
soutien indéfectible et son aide précieuse.

Merci également à ma fille Victoria et à mon mari,
pour leur soutien lors de la création.

Auteurs : Jérôme & Emilie Soleil

Illustrations : Kasia Fryza

PAS DE PITIÉ POUR LES MONSTRES

Le jeu d'ambiance
coopératif à partir de 4 ans



1-6

4+

20'

HELVETIQ

Côtes de Montbenon 30, CH-1003 Lausanne
© Helvetiq | All rights reserved.

HISTOIRE

Les chats se baladent sur les toits, le soleil

commence à rougir et un petit vent frais se lève.

Le soir tombe sur le quartier des Mimosas et il est

temps de rentrer chez toi.

« Mince, c'est déjà l'heure de rentrer...

- Les copains, rendez-vous demain soir au même

endroit !

- J'amènerai mon vélo.

- Et moi des gâteaux ! »

Quand tout à coup, l'un de vous se fige,

l'air inquiet.

« Quelle drôle de tête ! Qu'est-ce qu'il se passe ?

- J'ai vu un truc là-bas, dans le jardin

de Monsieur et Madame Papillon...

- Moi je ne vois rien du tout.

- Moi non plus !

- Mais si, regardez bien... ces drôles d'ombres...

Sur la pointe des pieds, vous vous approchez de la

maison, et vous cachez derrière un buisson.

« Je rêve... Vous voyez ce que je vois ?

- Une bande de monstres ! Agglà...

- Les méchants ! Pendant que la famille Papillon est

sortie au restaurant, ils en profitent pour envahir la

maison.

- Mettons-les KO avant que les Papillon ne

reviennent ! »

ÉCHAUFFEMENT

Vous vous rapprochez encore un peu :

« Regardez, ils ont l'air terrifiant... Et nous n'avons

rien pour les combattre.

- Pas de temps à perdre, on trouvera bien sur place.

- Oui, des seaux d'eau à leur lancer sur la tête !

- Des ballons pour les assommer !

- Et des chaussettes pour les surprendre !

- Oui, oui, oui ! Ensemble on peut y arriver ! »

Hep hep hep, une seconde ! Vous êtes très

courageux, mais attention : on ne va pas

combattre les monstres comme ça ! Ces monstres

très spéciaux lancent des sorts et la bataille qui

vous attend s'annonce rude. Avant de vous lancer,

échauffez-vous et testez vos réflexes :

● Tournez vos poignets 10 fois dans un sens,

puis dans l'autre

● Sautez 20 fois d'un pied sur l'autre

● Étirez-vous de bas en haut, tapotez-vous les

joues et faites votre plus jolie grimace !

Ça y est, vous êtes prêts ! Bon courage et bonne

chance !

1 – KIKEKOI

Âge : Il ne sait plus... Naissance : Il ne sait plus...

Signe particulier : oublie tout... de ce qu'il a

mangé à midi jusqu'au nom de son doudou.

Adore : partout où il passe, vider les tiroirs et les

armoires pour chercher ses lunettes perdues.

2 – DIABOLO

Âge : 8 ans. Naissance : un jour d'orage c'est

sûr... Signe particulier : fait de si grosses colères

que les toits s'envolent et les portes tombent.

Adore : avoir toujours raison.

3 – DINOGLU

Âge : euh... quelques millions d'années.

Naissance : dans le nid d'un dinosaure.

Signe particulier : laisse des traces gluantes sur

le sol à chaque pas. Adore : se cacher dans les

placards ou sous les lits et surgir en pleine nuit

pour terroriser les enfants.

4 – CHOUBIDOU

Âge : 499 ans. Naissance : dans un grand magasin

au milieu des peluches. Signe particulier : aime se

faire beau et tombe amoureux plusieurs fois par

jour. Adore : faire des bisous baveux après avoir

mangé ses croûtes de nez.

5 – SAPERLICOQUETTE

Âge : 8 ans. Naissance : derrière un miroir.

Signe particulier : collectionne les robes,

les culottes, les écharpes, les ceintures, les

mantoux et les chapeaux. Adore : voler des

vêtements dans les armoires pour agrandir sa

collection.

6 – KASTOU

Âge : 1 an ½. Naissance : au zoo, dans la cage

des tigres. Signe particulier : il casse tout sans le

faire exprès : les verres, les chaises, les lits... quel

maladroît ! Adore : les petites fleurs des champs,

qu'il cueille tout doucement.

7 – CHEVELULU

Âge : 2 ans. Naissance : chez un coiffeur à Tokyo.

Signe particulier : ses cheveux ne font que

pousser, rien ne peut les arrêter !

Adore : tricoter ses cheveux pour faire des pulls

qui grattent.

8 – FRAISE AGLAGLA

Âge : 4 ans. Naissance : dans un paquet de

bonbons. Signe particulier : trouve toujours les

pires idées. À chaque bêtise, hop ! Un point noir

de plus apparaît sur sa peau ! Adore : faire les

bêtises les plus GROSSES possible...

9 – TICLAPANIC

Âge : 3 mois. Naissance : sur un satellite quelque

part dans l'espace. Signe particulier : détrague

les ordinateurs et les télévisions rien qu'en

les regardant. Adore : avaler tout rond les

téléphones portables.

10 – MIKRADO

Âge : 5 ans. Naissance : entre les ortells sales

d'un géant. Signe particulier : attrape toujours

de drôles de maladies : des poils qui poussent

sur le ventre, des bras qui s'allongent, des

oreilles qui gonflent tout d'un coup !

Adore : se moucher dans les draps et les rideaux.



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu en forme de boîte représentant une petite maison en 3D, avec 5 pièces
- 10 monstres en carton et leurs socles
- 27 jetons (18 chaussettes, 3 monstres, 3 ballons, 3 seaux d'eau)
- 1 dé violet
- 2 pièces en carton pour fixer les murs
- 5 objets fragiles en carton et leurs socles (pour la variante 2)
- 1 dé orange (pour la variante 2)

1) INTRODUCTION

Pendant que la famille Papillon dîne au restaurant, des monstres envahissent leur maison. Votre rôle ? Mettez-les KO avant le retour de la famille. Tous ensemble, vous avez plus d'un tour dans votre sac : faites-les tomber avec des chaussettes, visez-les avec des balles ou laissez tomber un seau d'eau sur leur tête.

2) BUT DU JEU

Dans ce jeu coopératif, vous devez faire tomber les monstres, avant qu'il n'y ait plus de jetons à lancer.

3) MISE EN PLACE

Positionnez la boîte sur une table à environ 50 cm du bord, ouvrez-la et construisez la maison en soulevant les 3 premiers volets. Utilisez les deux pièces en carton pour fixer les murs.

Placez les monstres dans le jardin, sur le chemin qui mène à la maison, dans l'ordre croissant - le monstre numéro 1 (Kikekoi) doit se tenir le plus près de la porte et le monstre numéro 10 (Mikrado) doit être le dernier sur le chemin. Si vous ne connaissez pas encore les chiffres, demandez de l'aide à vos amis, parents ou frères et sœurs. Les monstres sont prêts à entrer par la porte !

Faites entrer le monstre numéro 1 et placez-le au sol dans la première pièce. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace derrière le monstre pour qu'il puisse tomber lorsqu'il est frappé avec un jeton.

Dès que le monstre est tombé au sol, enlevez-le et soulevez la page pour passer à la pièce suivante en faisant entrer les 2 prochains monstres. Dans les pièces suivantes, vous ferez entrer 2 monstres par pièce, puis 3 pour la dernière pièce (le garage).

Attention, vous ne pouvez toucher que les monstres se trouvant à l'intérieur de la maison. Les monstres dans le jardin attendent leur tour pour rentrer et ne peuvent pas être attaqués. Si vous en renversez un par mégarde, relevez-le et remettez-le dans la file des monstres.

Mélangez tous les jetons puis disposez-les face cachée sur la table, devant la maison.

Pour le jeu de base, vous n'aurez besoin que du dé violet. Mettez-vous au bord de la table, puis reculez d'un pas : vous êtes prêts à jouer !

Le dé orange et les objets fragiles (une lampe, un sac de courses, un miroir, une pile de cubes et un carton) sont utilisés dans la variante la plus difficile (voir variante 2).

4) COMMENT JOUER

Le joueur le plus jeune commence. Chacun leur tour, les joueurs lancent le dé violet, choisissent un jeton et le lancent sur un monstre. Le jeton utilisé est défaussé, sauf s'il s'agit d'un jeton monstre (voir ci-dessous).

LE DÉ
Sur chaque face du dé violet, un pictogramme indique une contrainte de lancer que vous devez absolument respecter au moment de lancer le jeton. Il s'agit du sort lancé par le monstre durant ce tour de jeu.

 Fermer un œil	 Faire une grimace	 Lever un pied
 Lancer avec l'autre main	 Se boucher le nez	 Crier

LES JETONS
Il existe plusieurs types de jetons. Si vous piochez :

- **une chaussette qui n'a pas son double dans la pièce** : lancez la chaussette sur un monstre.
- **une chaussette qui a son double dans la pièce** : lancez la chaussette, récupérez le jeton et relancez-le une seconde fois si vous le souhaitez.
- **un ballon** : lancez le ballon par la fenêtre de droite.
- **un seau d'eau** : faites tomber le seau du haut de la maison.
- **un monstre** : relevez un des monstres tombé dans la pièce PUIS replacez le jeton face cachée sur la table. (Attention à ne plus choisir ce jeton !)

Une fois lancés, les jetons sont défaussés. Les jetons monstre ne sont ni lancés, ni défaussés.

Quand tous les monstres d'une pièce ont été assommés, soulevez la page pour passer à la pièce suivante et faites entrer les nouveaux monstres, comme expliqué plus haut dans la mise en place.

5) FIN DU JEU

Le jeu s'arrête lorsque tous les monstres sont KO ou lorsqu'il n'y a plus de jeton à lancer. Si les 10 monstres ont été battus, bravo, vous avez gagné !

VARIANTE 2
POUR LES EXPERTS DE LA CHASSE AUX MONSTRES

Si vous êtes déjà un as en lancer de chaussettes sur monstres, vous pouvez passer au niveau supérieur et essayer cette variante plus difficile. Dans ce mode, la maison peut aussi contenir des objets fragiles, et gare à vous si vous les faites tomber !

Le mise en place est identique à la version de base du jeu, mais vous utiliserez cette fois les dés violet et orange, ainsi que les 5 objets fragiles. Placez-les à côté de la maison.

COMMENT JOUER
Au début du jeu, le plus jeune joueur lance le dé orange : celui-ci détermine si l'on doit placer ou non un objet fragile dans la première pièce.

Un rond : ajoutez un obstacle dans la pièce. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace derrière l'objet pour qu'il puisse tomber, et qu'il ne se trouve pas devant ou derrière un monstre.

Un trèfle : La chance ! Aucun objet fragile à placer dans cette pièce.

Le tour de jeu est identique à la version de base, mais si un joueur renverse un objet fragile, tous les jetons restants devant la maison sont mélangés ! Attention à ne pas retomber sur un jeton monstre !

Lorsque vous passez dans la pièce suivante, c'est au tour d'un joueur plus âgé de lancer le dé orange.

FIN DU JEU
Comme dans la variante de base, le jeu se termine lorsque les 10 monstres sont battus ou lorsqu'il ne reste plus que les jetons monstre.

VARIANTE 3
PLUS FACILE

Pour rendre le jeu plus facile, jouez comme dans la variante de base, mais sans utiliser le dé violet ! Dans cette variante, les monstres ne lancent pas de sorts et votre objectif est de les renverser, tout simplement ! Cette variante est également un très bon échauffement avant de passer aux choses sérieuses. :)

