

LA CHASSE AUX MONSTRES

Au placard les monstres !

Un jeu d' *Antoine Bauza*
illustré par *Nikao*

On dit que tous les monstres sous ton lit ont peur de certains jouets. Alors brandit ton canard, ton avion ou ton ourson et crie bien fort :
Au placard les monstres !

Matériel

20 cartes monstre, 10 tuiles jouet, 2 tuiles pour chasseurs experts, 3 tuiles de progression des monstres, une boîte placard et 1 livret de règles.



Préparation

- Mélangez les cartes monstre et formez une pile, avec le côté enfant sur le dessus (côté monstre caché). Employez 10 cartes pour une partie courte (pour les plus jeunes), 15 cartes pour une partie moyenne et les 20 cartes pour une partie longue.
- Sans les regarder, placez les 10 tuiles jouet face cachée sur la table en laissant un espace autour du lit.
- Assemblez le monstre bleu avec les 3 tuiles de progression des monstres.
- Placez la boîte placard près du lit.
- Retournez une carte monstre et placez-la au-dessus du lit (au nord).

Progression des monstres



Tuiles jouet



Placard



Carte monstre



Lit
(cartes monstre au verso)

Le jeu de base

Chaque joueur joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a le moins peur des monstres commence. Les joueurs essaient de retrouver un jouet qui effraiera le ou les monstres autour du lit. Chaque monstre a peur d'un seul jouet, indiqué dans le coin supérieur de sa carte. À son tour, un joueur retourne une tuile jouet. Il peut se passer deux choses :

1. Si le jouet correspond à un de ceux qui effraient un monstre qui est autour du lit (dans le coin de la carte monstre) :

- Le joueur dit très fort « Au placard, les monstres ! » et il place le monstre sous la carte placard.
- Si le joueur se débarrasse du dernier monstre autour du lit, un nouveau monstre sort ! On retourne une carte de la pile et on la place à côté du lit.
- On retourne le jouet face cachée et le tour du joueur se termine.

2. Si le jouet n'effraie aucun monstre (il n'apparaît sur aucune carte monstre en jeu) :

- On retourne UNE des trois tuiles de progression des monstres. À la première faute, on tourne la tête.
- Avec d'autres erreurs, on retournera la tuile du tronc puis celle des pieds.
- Après trois tentatives manquées, un nouveau monstre s'ajoute autour du lit. Retournez une carte de la pile de monstres et placez-la dans un endroit LIBRE autour du lit : au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest.
- On retourne le jouet face cachée et le tour du joueur se termine.



Fin de la partie

Les joueurs gagnent la partie s'ils réussissent à envoyer au placard tous les monstres du jeu ! Le jeu gagne si les 4 espaces autour du lit (nord, sud, est, ouest) sont occupés par des monstres. Le jeu gagne également si on doit retourner un nouveau monstre (parce que les 3 tuiles de progression sont de la même couleur) et qu'il n'y en a plus dans la pile. Si le jeu gagne, la meilleure chose à faire est sans doute de prendre votre revanche !

Variantes

Voici des ajustements pour adapter le jeu à l'enfant en augmentant (●) ou en diminuant la difficulté (●).

• Pour les chasseurs experts

En début de partie, placez les tuiles expert avec les autres tuiles sans les regarder. En cours de partie, la première fois que vous en retournez une, elle ne produit aucun effet. On la replace face cachée sans retourner une tuile de progression des monstres, pour cette fois. La prochaine fois que vous retournerez une des tuiles spéciales (celle que vous avez vue ou l'autre), appliquez l'effet approprié.



Le bas n'effraie aucun monstre et crée du désordre dans la chambre ! Replacez-le face cachée et changez-le de place avec une autre tuile face cachée. Puis, comme d'habitude, retournez une tuile de progression des monstres.



Toutes les tuiles de progression des monstres nécessaires pour faire apparaître un nouveau monstre sont retournées et un monstre sort de sous le lit immédiatement.

• Monstres en meute

Plus il y a de monstres, plus ils sont difficiles à effrayer ! S'il y a plusieurs monstres autour du lit, il faut tous les éliminer d'un coup.

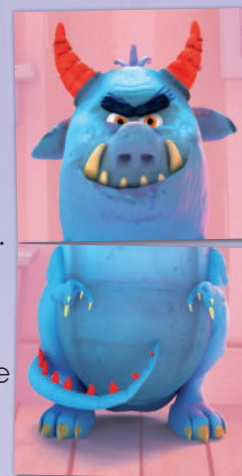
Lorsque l'on retourne une tuile qui effraie un monstre, on la laisse ouverte, et il faut retrouver tous les jouets nécessaires pour chasser les autres monstres présents autour du lit.

S'il y a une seule erreur, on replace les jouets face cachée, aucun monstre ne va au placard et, comme d'habitude, on retourne une tuile de progression des monstres.



• Monstres rapides

Avant le premier tour de jeu, on place les 10 jouets face visible et les joueurs disposent de 15 secondes pour les voir. Ensuite, on remet les jouets face cachée. On retire la tuile de progression des monstres du milieu et on ne joue qu'avec les deux autres. Maintenant, un nouveau monstre apparaît après 2 erreurs au lieu de 3 !



• Jeu facile pour les plus jeunes

On joue avec les mêmes règles, mais on laisse de côté les tuiles de progression. Ainsi, il n'y a qu'un seul monstre en jeu à la fois. On ne peut pas perdre ! On retourne un nouveau monstre seulement quand on en envoie un dans le placard.

• Jeu compétitif

On joue avec les règles de base ou la variante facile, mais lorsqu'un joueur retourne le bon jouet, il garde la carte monstre pour lui au lieu de l'envoyer dans le placard. À la fin de la partie, celui qui a le plus de cartes monstre gagne !



Twitter @scorpionmasque

Facebook facebook.com/scorpionmasque

Website scorpionmasque.com

Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.



L'auteur tient à remercier les maîtresses d'école qui ont testé ce jeu en classe avec leurs bambins, ainsi que ses parents pour les innombrables lectures de Il y a un cauchemar dans mon placard (Mercer Mayer).

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre La chasse aux monstres, du nom Scorpion masqué, du logo Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

