

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



VERSION A 2 JOUEURS !

- Préparation du jeu : prends 6 cartes de vote (3 de la couleur que tu as choisie + 3 d'une des 2 couleurs restantes) et place ton pion sur le départ.
- Les étapes 1 et 2 sont identiques à la version à 3/4 joueurs.
- Dans l'étape 3, **il n'y a pas de vote**. Les cartes de vote servent à faire avancer ton adversaire. Donne secrètement une carte au monstre de ton adversaire en choisissant parmi les 6 que tu as en main.
- **Vous avancez tous les 2 du nombre de points** que votre adversaire vous a donné.

 - **Attention, la carte donnée ne peut plus resservir !** Fais donc attention à bien choisir ta carte de vote au bon moment... Chacun devra ensuite modeler son monstre au tour suivant en fonction du gage éventuel sur lequel son pion se trouve !
Exemple : *Vaut-il mieux que tu donnes la note 3 à ton adversaire pour qu'il tombe sur la case "yeux fermés", ou la note 1 pour qu'il avance moins vite ?*

POUR LES EXPERTS...

Voici quelques variantes pour des parties plus tactiques :

1/ Choisis les cartes critères de tes adversaires.

Distribue chaque tas de cartes critères à tous les joueurs en début de partie. Au début de chaque manche, chaque joueur choisit, parmi son paquet, une sélection de 4 critères (1 critère de chaque type) à imposer à son adversaire. Au 1^{er} tour, donne ta sélection au joueur à ta gauche, puis au 2^{ème} tour au joueur en face, puis au 3^{ème} tour au joueur à droite...

2 / Tu peux aussi fixer l'ordre des cartes pour ton adversaire.

CONTENU DE LA BOÎTE :

- 1 plateau de jeu
- 4 pots de pâte à modeler + 4 outils en plastique + 4 pions + 4 sets récapitulatifs
- 12 cartes de vote (3 cartes numérotées de 1 à 3 pour chaque couleur)
- 80 cartes critères (20 pour chaque type de critère : tête, bras et jambes, corps, accessoires)
- 1 sablier (de 45 secondes)
- 1 règle du jeu

CONSEIL

Ferme bien les pots de pâte à modeler à la fin de chaque partie.
Ne la laisse pas sécher !



**Ton monstre aura-t-il des antennes sur la tête, des tâches sur le corps, de très longs bras ou une couronne ? Seras-tu le premier à reconnaître les différents critères sur les créatures des autres joueurs ?
Aujourd'hui, même les monstres les plus affreux ont droit à leur propre concours de beauté !**

PRÉPARATION DU JEU :

- Choisis une couleur et prends la pâte à modeler, l'outil, le pion, et les cartes de vote correspondants (pour 3 joueurs prendre les cartes de vote 1 et 2, pour 4 joueurs les cartes 1, 2 et 3) ainsi qu'un set récapitulatif.
- Trie les cartes critères par couleur et fais-en 4 paquets.
- Place ton pion sur la case départ.




BUT DU JEU :

Le premier joueur qui franchit la ligne d'arrivée a gagné !

DÉROULEMENT DU JEU :

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

A chaque manche :

-  **1. Modèle** ton monstre constitué de 4 parties (tête, corps, bras et jambes, accessoire) en fonction de tes cartes critères et en temps limité. De drôles de gages pimentent cette manche.
-  **2. Reconnais** les critères des monstres de tes amis afin de gagner des cartes critères et d'avancer sur le plateau.
-  **3. Vote** pour ton monstre préféré.
Le gagnant du vote avance de 2 cases et est immunisé contre les gages !

Le gagnant est le 1^{er} joueur qui franchit la ligne d'arrivée !

Cas particulier : Si plusieurs joueurs arrivent pendant le même tour sur l'arrivée, il y a une finale entre eux : les finalistes ont le temps du sablier pour faire le monstre le plus beau, sans critère imposé. Les autres joueurs votent en secret. Le joueur dont le monstre récolte le plus de votes a gagné !

A CHAQUE MANCHE, 3 ETAPES :

1. MODÈLE TON MONSTRE :

Tous les joueurs modèlent leur monstre en même temps en s'aidant de leur outil.

Si ton pion se trouve sur une case gage, tu dois modeler ton monstre en tenant compte de celui-ci (voir le détail des gages plus loin).

- Pioche une carte dans chaque paquet **sans les regarder** et place-les, face cachée devant toi, dans l'ordre que tu veux.
- Dès que le sablier est retourné, regarde ta 1^{ère} carte (une seule à la fois). Cache-la aux autres, tu as 45 secondes pour sculpter le 1^{er} critère de ton monstre.
- Une fois que le sablier est terminé, on le retourne une 2^{ème} fois : regarde ta 2^{ème} carte et rajoute ce nouveau critère à ton monstre... On retourne de nouveau le sablier pour le 3^{ème}, puis pour le 4^{ème} critère.
- Quand le 4^{ème} critère est terminé, le modelage des monstres est fini ! Tu ne peux plus toucher à ton monstre !



ATTENTION : Ton monstre doit être assemblé !

CONSEILS

- Pour les plus jeunes joueurs, il peut être utile de préparer son monstre avec une tête, un corps et des membres avant de retourner le sablier.
- Pense à garder de la pâte à modeler pour sculpter les autres parties de ton monstre !
- Tu peux modifier ton monstre à tout moment : lui enlever de la pâte, lui rajouter un bras...

2. RECONNAIS LES CRITÈRES :

Tous les monstres sont examinés **chacun leur tour** par les autres joueurs.

On commence par le monstre du plus jeune joueur.

- Quand c'est ton tour, présente ton monstre aux autres joueurs, tiens tes 4 cartes en éventail (fais attention à ce que les autres joueurs ne les voient pas !). Les autres joueurs ont alors le temps du sablier pour deviner tes 4 critères, en énumérant toutes les propositions qu'ils veulent.

Dès que l'un des joueurs trouve un critère, donne-lui la carte correspondante.

- A la fin du sablier, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a gagnées **et avance du nombre de cases correspondant** sur le plateau.

- **Tu avances aussi du nombre de critères devinés** par les autres.

Exemple : à 4 joueurs, si un joueur a deviné 1 critère, un autre 2 et le troisième aucun, le 1^{er} joueur avance d'1 case, le second de 2 cases, le troisième d'aucune. Le sculpteur de 3 cases.

CONSEIL

Pour ne pas mélanger les cartes, remets toutes les cartes (devinées ou non) sous chaque paquet de cartes critères avant de passer au monstre suivant.

- On passe ensuite à la devinette des critères du monstre suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).



ATTENTION : Ne détruis pas encore ton monstre !
Il faut encore voter...

3. VOTE POUR TON MONSTRE FAVORI :

- Prends tes cartes de vote pour élire le plus beau monstre de la manche.

- Vote secrètement pour chacun des monstres de tes adversaires en plaçant tes cartes de vote **face cachée** devant chaque monstre (tu n'as pas le droit de voter pour toi !). Le vote 1 est la note la plus basse.

- Dès que tout le monde a voté, regarde toutes tes notes et compte tes points.

- **Celui qui a le plus de points a gagné un bonus.** Il avance son pion de 2 cases et est protégé contre tout gage au tour suivant ! *En cas d'égalité lors du vote, les joueurs ex-æquo avancent tous de 2 cases et sont tous protégés des gages.*

- Ecrase ensuite ton monstre, une nouvelle manche commence !

COMMENT FAIRE LES GAGES ?



Une seule main : modèle en utilisant une seule main.



Poignets liés : garde les 2 poignets collés pour sculpter ton monstre.



Yeux fermés : modèle les yeux fermés. Tu peux les ouvrir pour lire les cartes, au moment du sablier. Mais tu dois aussitôt les refermer et ne pas regarder ton monstre !



Moitié de pâte : utilise seulement la moitié de ta pâte à modeler pour sculpter ton monstre.