

POUSSE-MONSTRE

RÈGLES DU JEU

LES MONSTRES SONT LÂCHÉS !

Génial, ils peuvent s’amuser comme des fous dans le vieux manoir !
Mais tout à coup Mamie Eugénie est sur le pas de la porte et elle est terriblement effrayée par les monstres.
Vite ! Ensemble nous devons capturer tous les monstres !

Les cartes Monstre indiquent quel est le prochain monstre qu’il faut capturer. En utilisant les glissières, poussez les monstres le plus vite possible au milieu du manoir et faites les tomber dans le Piège-Monstre !

Le joueur qui a amené le plus de monstres dans le piège à la fin de la partie est déclaré Meilleur Chasseur de Monstre et est vainqueur !

La mise en place du jeu est décrite sur le feuillet “Mise en Place”

Pépé Ploup

Mac Marteau

Willy Chili

Tom Trompette

Johnny Rocker

Doudou Marmotte

Lili Vanille

Ugo Ukulele

Bella Mozzarella

Docteur Klops

Diego Trois-Pattes

Marcel Piaf

Auteurs : Inka et Markus Brand

Illustrations : Michael Menzel

Design : Fine Tuning, Michaela Kienle

Chargée d’édition Kosmos : Sandra Dochtermann

Traduction, relecture et adaptation française : Gabriel Durnerin

© 2011 KOSMOS Verlag

©2012 IELLO pour la version française

www.iello.info



À VOS MONSTRES, PRÊT, PARTEZ !

À 3 ou 4 joueurs le jeu se joue en équipe et se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Les règles pour jouer à 2 sont décrites page 4.

Chaque joueur joue dans deux équipes différentes. Une avec son voisin de gauche, l'autre avec son voisin de droite.

Le **joueur le plus âgé** et son **voisin de gauche** forment la **première équipe** et démarrent la partie. Les autres équipes sont formées comme indiqué dans l'exemple ci-dessous.



Exemple à 4 joueurs :

Première équipe

(joueur le plus âgé)

Joueur Rouge

Joueur Jaune

(voisin de gauche)

Deuxième équipe

Joueur Jaune

Joueur Violet

(voisin de gauche)

Troisième équipe

Joueur Violet

Joueur Orange

(voisin de gauche)

Quatrième équipe

Joueur Orange

Joueur Rouge

(voisin de gauche)

Quand c'est à votre équipe de jouer, vous devez définir quel joueur s'occupe de quel côté du plateau : un joueur prend les glissières du côté vertical, l'autre joueur celles du côté horizontal (voir l'exemple plus bas). Placez le plateau de façon à ce que chacun puisse utiliser ses deux glissières confortablement.

Les adversaires sont responsables du sablier. Quand tout le monde est bien installé, ils doivent crier "À vos monstres, prêt, partez !" et retourner le sablier.

Maintenant c'est à vous de jouer : vous devez capturer le plus de monstres possible avant que le sablier ne soit écoulé.



COMMENT ATTRAPER LES MONSTRES ?

Exemple :

1. Déplacez les glissières sur leur position de départ.

Pour capturer un monstre les glissières doivent toujours être placées dans leurs positions de départ, sur les deux extrémités du plateau. Il n'y a que de cette façon que vous pourrez attraper n'importe quel monstre et le pousser dans n'importe quelle direction.

Joueur
Jaune



Joueur Rouge

2. Révélez une carte Monstre.

Révélez la première carte de la pioche de cartes Monstre. Cela vous indique quel monstre est en liberté. Trouvez vite où se situe ce monstre sur le plateau.



3. Poussez le Monstre en Sac dans le Piège-Monstre.

Placez le pion Monstre en Sac sur la tuile du plateau correspondant au monstre indiqué par la carte. À partir de maintenant vous ne pouvez plus déplacer le Monstre en Sac qu'en utilisant les glissières – vous n'avez pas le droit de le toucher directement !

Poussez le monstre aussi vite que possible à travers le labyrinthe jusqu'à ce qu'il tombe dans le piège au centre du plateau. Pour pousser le monstre sur la gauche, vous devez utiliser la glissière de droite par exemple.

Concentrez-vous bien pour comprendre quand et comment vous devez pousser !



Attention ! Si le Monstre en Sac tombe sur le côté ou sort du plateau c'est parce que vous l'avez poussé trop fort : il s'est échappé ! Vous devez alors replacer le Monstre en Sac sur sa tuile et recommencer depuis le début pour l'amener jusqu'au piège.

Astuce pour les adversaires : regardez bien ce qu'est en train de faire l'équipe dont c'est le tour afin de vérifier que le Monstre en Sac est déplacé correctement. S'il sort du plateau ou tombe sur le côté vous devez crier "Échappé !"

4. Défaussez la carte Monstre sur le plateau Score.

Lorsque vous arrivez à faire tomber le Monstre en Sac dans le piège, placez rapidement la carte Monstre révélée sur votre plateau Score.



5. Attrapez le monstre suivant.

Si le sablier n'est pas épuisé vous pouvez essayer d'attraper un nouveau monstre... répétez alors les étapes 1 à 4 ! Il est possible que le même monstre soit pioché plusieurs fois.



FIN DU TOUR

Quand le sablier est épuisé, les adversaires doivent crier "Piège-Monstre !".

Vous devez immédiatement arrêter de pousser. Si le Monstre en Sac n'a pas été placé dans le piège à temps vous ne placez pas la carte Monstre sur votre plateau Score. Défaussez-la face visible à côté de la pioche.

Placez alors un pion Œil dans le Piège-Monstre !

Cela met fin au tour de jeu de votre équipe.



C'EST MAINTENANT AU TOUR DE L'ÉQUIPE SUIVANTE...

L'équipe suivante (*les joueurs Jaune et Violet pour continuer l'exemple en page 2*) prend le plateau. Les adversaires crient "À vos monstres, prêt, partez !" et retournent le sablier. La nouvelle équipe doit alors essayer d'attraper un maximum de monstres avant la fin du temps imparti.

Quand toutes les équipes ont joué une fois, la première équipe qui joue à nouveau et ainsi de suite. Si la pioche de cartes Monstre est épuisée, mélangez toutes les cartes défaussées précédemment et créez une nouvelle pioche.

FIN DU JEU

Après 12 tours, quand tous les jetons Œil sont dans le Piège-Monstre, la partie prend fin. Chaque équipe compte alors le nombre de cartes Monstre sur leur plateau Score.

- Tout d'abord l'équipe qui a le plus de monstre est déclarée Meilleure Équipe Attrape-Monstre.

- Puis chaque joueur additionne le nombre de cartes dans chacun de ses plateaux Score (à sa gauche et à sa droite). Le joueur qui a collecté le plus de cartes Monstre est déclaré Meilleur Chasseur de Monstres et gagne la partie.

En cas d'égalité, comptez le nombre d'yeux ouverts sur chacune des cartes Monstre collectées. Le joueur parmi ceux à égalité qui a le plus d'yeux ouverts gagne la partie (il y a des monstres avec 0, 2, 3 et 5 yeux ouverts).

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Jouez comme expliquer jusqu'ici avec ces quelques modifications :

- Chaque joueur joue pour lui-même. Le plateau Score est alors composé des deux parties à la couleur du joueur et est placé directement devant lui.
- La partie dure 6 tours au lieu de 12. Chaque joueur place 3 jetons Œil à côté de son plateau Score. Les 6 jetons Œil restants ne seront pas utilisés et peuvent être rangés à part.
- Chaque joueur déplace seul les 4 glissières et dispose de deux fois plus de temps à chaque tour. Une fois que le sablier est épuisé, l'adversaire le retourne. Quand le sablier est épuisé pour la deuxième fois, l'adversaire crie "Piège-Monstre !" et le tour prend fin.



VARIANTES

POUR CHASSEURS DE MONSTRES EXPÉRIMENTÉS

Les chasseurs de monstres expérimentés (les joueurs qui ont déjà joué, les grands frères et grandes sœurs ou les adultes) peuvent augmenter la difficulté du jeu en jouant avec les **6 cartes Manoir**.



Jouez comme indiqué plus haut en ajoutant ces quelques règles :

- Les cartes Manoir sont placées en une pioche face cachée à côté de la boîte.
- L'équipe dont c'est le tour doit piocher une carte Manoir à chaque fois qu'elle pioche une carte Monstre et la placer de façon à ce qu'elle soit visible par tous les joueurs.
- La carte Manoir indique par quelle pièce les monstres doivent passer avant d'être poussés dans le Piège-Monstre. Le monstre ne peut pas être attrapé tant qu'il n'est pas passé par l'ensemble des cartes visibles.

Par exemple : les joueurs piochent la carte toilettes avec leur première carte Monstre, ils doivent donc amener le Monstre en Sac sur la tuile toilettes avant de l'emmener dans le piège. Puis ils piochent la carte chat avec leur seconde carte Monstre : ils doivent amener celui-ci sur le chat et sur les toilettes, dans l'ordre de leur choix, avant de le pousser dans le piège.

- Les adversaires doivent bien observer si le Monstre en Sac est poussé entièrement sur le lieu désigné. Les joueurs et eux seuls décident du chemin pour amener les pions sur le lieu puis dans le piège.
- Quand le sablier est épuisé les cartes Manoir sont mélangées à nouveau et replacées en une pioche face cachée à côté du plateau.

POUR LES PLUS JEUNES

Ceux qui le souhaitent peuvent jouer à 4 joueurs en 2 équipes. Par exemple le joueur Orange et le joueur Rouge peuvent être coéquipiers pour l'ensemble de la partie contre le Violet et le Jaune.

