

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com



SpidMonsters



Dès 5 ans



De 2 à 4 joueurs



Contenu : 72 cartes



But du jeu : se débarrasser de toutes ses cartes.



Règle du jeu : le donneur distribue toutes les cartes entre les joueurs. Les joueurs gardent en main leur paquet de cartes faces cachées, et posent devant eux, faces découvertes, les 3 premières cartes de leur pile.

Puis le donneur pose une carte au centre, face découverte. Aussitôt, le plus rapidement possible et simultanément, tous les joueurs tentent de placer leurs cartes découvertes au centre.

Pour pouvoir poser 1 carte, il faut que celle-ci présente :

- soit le même motif de fond
- soit la même couleur de planète
- soit le même monstre que la carte précédemment posée.

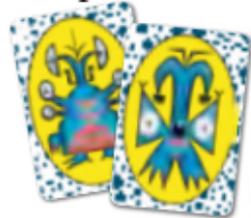
Chacun des joueurs a le droit d'avoir toujours 3 cartes devant lui. Ainsi, à chaque fois qu'il en dépose 1 au centre, il peut en reprendre 1 dans son paquet de cartes et la poser devant lui.

Au moment où ils placent leur carte au centre sur la pile, les joueurs doivent énoncer ce qu'ils associent à la carte directement posée en dessous.

Exemple 1 : Motif !



Exemple 2 : Planète !



Exemple 3 : Monstre !



Il peut arriver qu'aucun des joueurs ne puisse placer aucune de ses 3 cartes. Dans ce cas, après vérification de toutes les cartes retournées, tous les joueurs retournent une carte supplémentaire de leur paquet et ainsi de suite jusqu'à ce que le jeu soit débloqué. Le gagnant est le premier à s'être débarrassé de toutes ses cartes.

DJECO