Attention ! Monstres gloutons !

Un jeu plein de surprises et de monstres affamés pour 2 à 4 joueurs courageux de 5 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister
Illustration : Maximilian Meinzold
Durée du jeu : env. 15 minutes

Pourquoi la pancarte indique-t-elle en majuscule : « ATTENTION ! MONSTRES GLOUTONS ! » ? Des bruits mystérieux nous proviennent du grenier, comme si une créature s'y cachait. Vous décidez courageusement d'aller inspecter le grenier pour voir ce qui fait ce raffut. Avec assurance, vous déplacez tout le vieux bric-à-brac... Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Soudain, des yeux écarquillés se braquent sur vous. Sous tous ces vieux objets sont cachés des monstres un peu fous qui sont toujours affamés. Oserez-vous leur donner à manger ? Mieux vaut nourrir les plus affamés en premier, car une fois repus, les monstres rotent si fort qu'ils vous font fuir vers la sortie tellement vous avez peur. C'est là que Pit, le chien de mamie, monte la garde.
Celui qui garde une vue d'ensemble, mémorise bien l'emplacement des monstres affamés et détourne l'attention du chien de garde avec un os peut continuer à nourrir les monstres en toute tranquillité ! Qui est le plus courageux d'entre vous ?

Contenu du jeu

1 grenier composé de :

- partie inférieure de la boîte
- insert
- croix enfichable en 4 parties
- 1 plateau de jeu « plancher »
- 1 plateau de jeu « monstres »
- 24 tuiles « objet »

10 feuilles blanches
4 pions
4 crayons de couleur
4 tuiles « os »
1 règle du jeu



Avant la première partie

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre. Vous pouvez jeter les cadres.

Préparation du jeu

Commencez par assembler le grenier :
Retirez tout le matériel de jeu de la boîte, excepté l'insert. La position de l'insert doit correspondre à celle de la partie inférieure de la boîte (Pit, le chien de garde, doit se trouver au même endroit à l'intérieur et à l'extérieur).

Déposez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table (1).

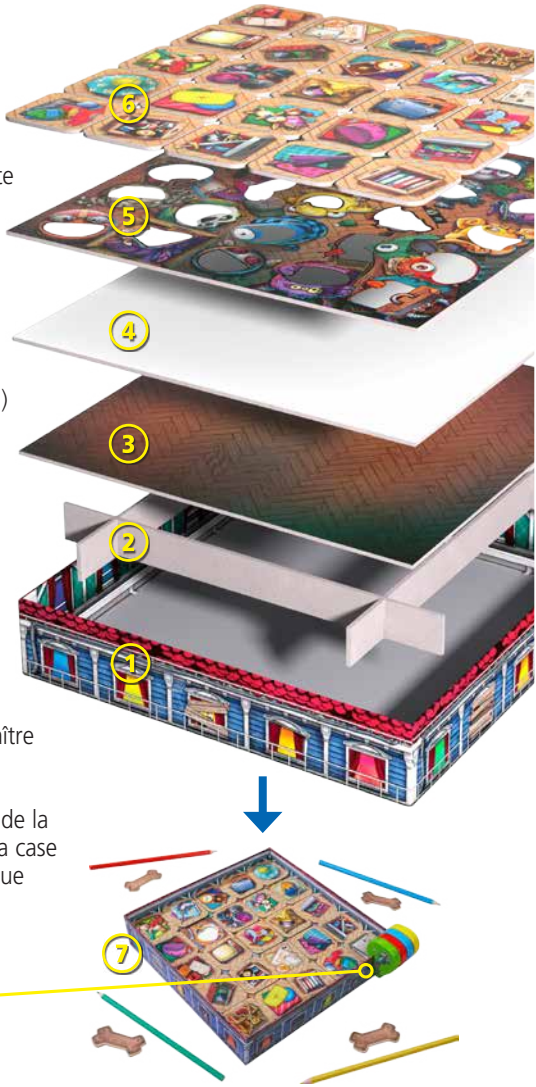
Assemblez la croix enfichable dans la partie inférieure de la boîte comme dans l'illustration (2) et posez le plateau de jeu « plancher » par-dessus (3).

Couvrez ensuite le plateau de jeu avec l'une des feuilles blanches (4).

Posez dessus le plateau de jeu « monstres » face « monstres » vers le haut en l'orientant comme vous le souhaitez (5).

Éparpillez de manière aléatoire les 24 tuiles « objet » faces visibles (6) tout en laissant apparaître une case « monstre » de votre choix.

Chaque joueur sélectionne un pion et un crayon de la même couleur. Enfichez vos pions au niveau de la case départ (cf. flèche) sur le rebord de la boîte. Chaque joueur reçoit une tuile « os » (7).



Rangez dans le couvercle de la boîte les feuilles blanches, pions, crayons et tuiles « os » dont vous ne vous servez pas.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a le moins peur des monstres commence.

1. Chercher d'abord un monstre : avec ton doigt, déplace délicatement une rangée verticale ou horizontale d'une à quatre tuiles « objets » en une seule fois. Un nouveau monstre glouton apparaît sous le bric-à-brac.

Attention : lorsqu'il y a plusieurs tuiles, elles doivent coulisser ensemble tout d'un bloc, et non pas les unes après les autres !

2. Maintenant, courage : tu dois regarder ce qui se trouve dans la gueule ouverte du monstre :

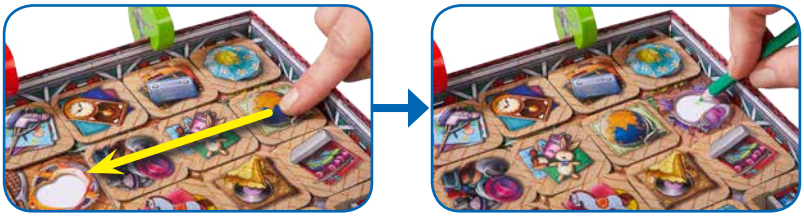
Il n'y a pas encore de casse-croûte dans la gueule du monstre : quelle chance monstrueuse !

Il y a déjà un ou plusieurs casse-croûtes dessinés dans la gueule du monstre :

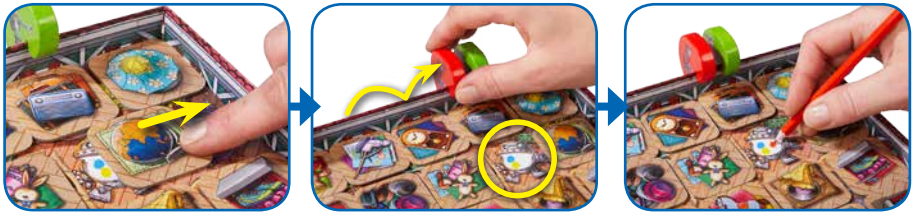
Mince alors ! Le monstre s'apprête à faire un gros rot ! Quelqu'un l'a déjà nourri : sur la barre de progression de la partie inférieure de la boîte, avance ton pion dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de casse-croûtes présents dans la gueule du monstre. Chaque fenêtre correspond à une case. Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.

3. Maintenant, il est temps de nourrir le monstre : dessine un petit casse-croûte avec ton crayon (un petit rond, un cercle, une croix...) dans la gueule béante du monstre.

Exemples :



C'est au tour de Léo. Il décale 3 tuiles. Il a de la chance, car le monstre qui apparaît n'a pas encore mangé. Il dessine un casse-croûte dans la gueule du monstre avec son crayon vert.



C'est ensuite au tour de Lina. Elle fait coulisser la tuile avec le globe.

Dommage, car le monstre qui apparaît a déjà mangé deux fois. Lina avance son pion de 2 cases sur le bord de la boîte.

Avec son crayon, elle dessine ensuite un casse-croûte supplémentaire dans la gueule du monstre.

C'est au tour du joueur suivant de se lancer dans la recherche de monstre.



Pendant ton tour, si ton pion passe ou s'arrête pour la première fois sur la case de Pit, le chien de garde (dernière case avant la case départ), tu dois donner ton os à Pit pour détourner son attention. C'est le seul moyen de continuer à chercher des monstres. Range la tuile « os » dans le couvercle de la boîte.

Remarque : la partie devient de plus en plus palpitante au fur à et mesure que vous nourrissez les monstres gloutons. Ils sont toujours plus nombreux à avoir mangé au moins une fois et à vous effrayer de nouveau en vous faisant courir vers la sortie. Celui qui arrive à se souvenir de l'emplacement des éventuels monstres encore affamés (= avec le moins de casse-croûtes) est clairement avantagé !

Fin de la partie

Le joueur qui passe devant le chien de garde pour la seconde fois ne peut pas lui échapper. Il est alors éliminé et quitte le grenier.
Les autres jouent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur dans le grenier. Ce dernier remporte la partie et devient le « plus courageux des soigneurs de monstres de tous les temps » aux yeux de tous. Félicitations !

- Vous voulez vérifier s'il reste vraiment des monstres affamés dans le grenier à la fin de la partie ? Il suffit de retirer toutes les tuiles du plateau de jeu « monstres ». Il arrive parfois qu'il reste des gueules de monstres vides, que personne n'a découvertes. Incroyable, non ?

ASTUCE :
Si vous n'avez plus de feuilles blanches, vous pouvez vous servir de papier A4 standard. Il suffit de le découper en carré.

