

Attrape Monstres



Un jeu de Justin de Witt

CONTENU



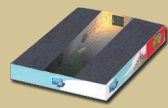
1 Plateau de jeu



26 Cartes
Château



4 Cartes
Aide de jeu



1 Donjon des monstres
(intérieur de la boîte)

1 Château (1 partie centrale
et 2 montants latéraux)



1 Mur (1 partie centrale
et 2 montants latéraux)




16 Jetons
Monstre

Attrape Monstres

Règles du jeu

PRÉPARATION

1. Placez le château sur la case *Château* du plateau, et le mur sur la case *Mur* située devant le château.
2. Trouvez les 3 jetons *Monstre* porteurs d'une **ÉTOILE** ★ et placez-les sur les trois premières cases du plateau, en commençant par la case **DÉPART** .
3. Mélangez le reste des jetons *Monstre* et placez-les face cachée à côté du plateau.
4. Gardez la boîte de jeu à portée de la main (elle représente le donjon des monstres).
5. Mélangez les cartes *Château* et distribuez-en 1 face visible à chaque joueur. Placez les autres à côté du plateau face cachée, de manière à constituer une pioche.

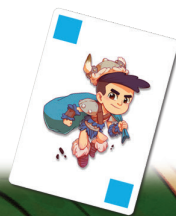
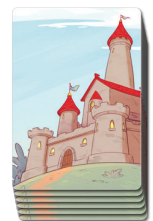
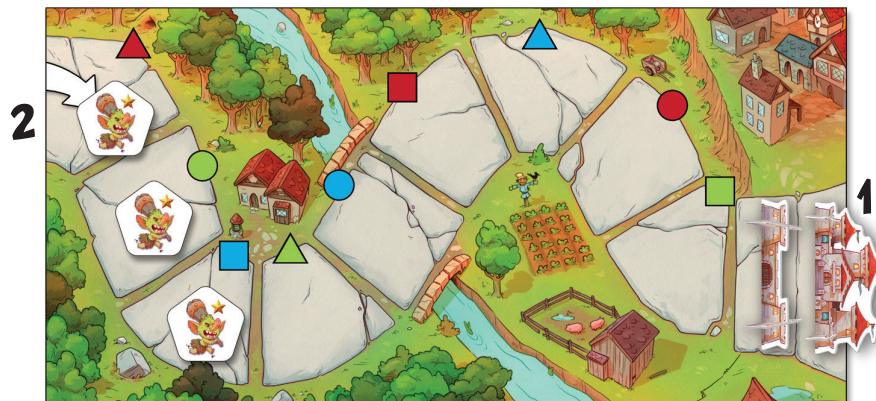
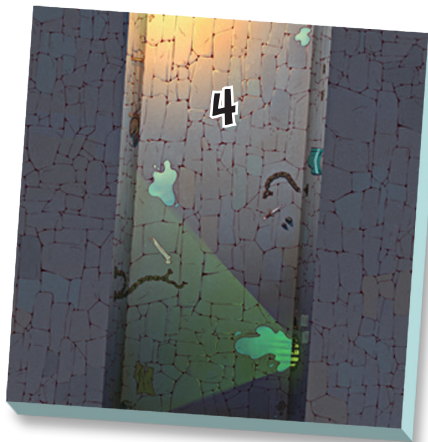
Le joueur le plus jeune commence, et la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

BUT DU JEU

Des monstres sortent de leur donjon et se précipitent vers votre château ! Pourrez-vous les attraper à temps et les renvoyer dans leur tanière ?

Si les joueurs attrapent tous les monstres, ils gagnent. Mais si les monstres détruisent le château, les joueurs perdent la partie.

Attrape Monstres est un jeu coopératif. Vous pouvez vous montrer vos cartes et discuter de la meilleure manière d'attraper les monstres. Travaillez ensemble si vous voulez gagner !



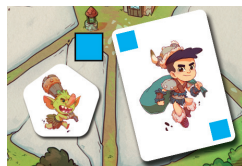
COMMENT JOUER ?

Le tour de chaque joueur consiste en 4 étapes à accomplir dans l'ordre suivant :

1. **TIRER** 1 carte de la pioche
2. **JOUER** 1 carte
OU
DEMANDER L'AIDE d'un autre joueur
3. **DÉPLACER** les jetons *Monstre*
4. **TIRER** 1 jeton *Monstre*

1. Tirer 1 carte - Prenez la carte *Château* sur le dessus de la pioche et posez-la devant vous face visible. Si la pioche est vide, remélangez les cartes défaussées pour la reconstituer. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir devant vous.

2. Jouer 1 carte - Pour attraper un monstre, vous devez jouer l'une de vos cartes indiquant à la fois **la couleur ET la forme** présentes sur la case où se trouve le monstre.



Les cartes **Multiformes** peuvent attraper un monstre sur n'importe quelle **forme** de la couleur qu'elles indiquent.



Les cartes **Multicolores** peuvent attraper un monstre sur n'importe quelle **couleur** de la forme qu'elles indiquent.

Placez tous les jetons attrapés dans le donjon des monstres.



Placez la carte qui vient d'être jouée pour attraper le monstre face visible à côté de la pioche, ce qui constituera la défausse.

Demander de l'aide - Si un autre joueur a devant lui une carte qui correspond à un monstre, vous pouvez lui demander de la jouer à votre place (il est possible de demander de l'aide même quand on a soi-même une carte utilisable).

Si aucun joueur n'a de carte utilisable (y compris vous), passez à l'étape suivante.

N'oubliez pas que vous ne pouvez jouer qu'une seule carte à votre tour, que ce soit l'une des vôtres ou en demandant de l'aide. Alors réfléchissez bien !

CARTES SPÉCIALES



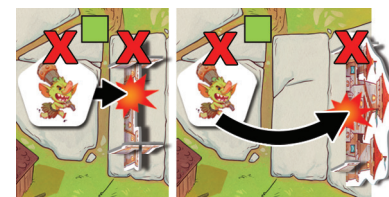
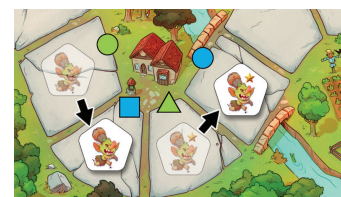
La carte **Mur** reconstruit le mur si celui-ci a été démoli par un monstre.

La carte **Coup de Botte** vous permet de choisir n'importe quel monstre présent sur le plateau et de le réexpédier sans ménagement dans la pile de monstres (pas dans le donjon des monstres).




3. Déplacer les jetons Monstre - L'étape suivante consiste à **AVANCER** tous les monstres d'une case vers le château.

Si un monstre atteint le mur, ils s'effondrent tous les deux sous le choc. Placez le monstre dans le donjon des monstres et enlevez le mur du plateau. Si un monstre atteint le château, tous deux s'effondrent sous le choc. Les monstres ont détruit le château, les joueurs ont perdu, et la partie est finie !

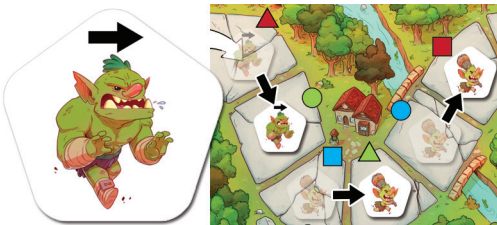


NOTE : les monstres ne s'arrêtent jamais sur une case Mur vide !



4. Tirer un jeton Monstre - La dernière étape de chaque tour est de tirer un jeton *Monstre* de la pile de monstres et de le placer sur le plateau. Ce nouveau monstre arrive toujours sur la case **DÉPART** . Si la pile de jetons *Monstre* est vide, sautez cette étape. Il y a 4 types de monstres dans le jeu ; les monstres de base, bien sûr, mais aussi 3 autres un peu spéciaux :

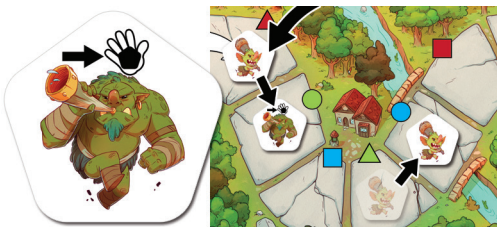
- **Pousseur** : après avoir placé le Pousseur en jeu sur la case **DÉPART**, avancez tous les jetons *Monstre* (y compris le Pousseur) d'une case vers le château.



- **Coureur** : ce monstre-ci est pressé ! Au lieu de le placer sur la case **DÉPART**, placez-le sur la case devant le monstre le plus proche du château. Si le monstre le plus proche est juste devant le mur ou le château, alors le Coureur atteint le mur ou le château !



- **Chef** : après avoir placé le chef sur la case **DÉPART**, avancez tous les jetons *Monstre* (y compris le Chef) d'une case vers le château, puis tirez un nouveau jeton *Monstre* et placez-le sur la case **DÉPART** du plateau. Si vous tirez un autre monstre spécial, suivez aussi les règles pour ce monstre-là !



NOTE : ces monstres n'appliquent leurs capacités spéciales que quand ils arrivent en jeu. Après ça, ils se déplacent comme des monstres normaux.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu peut se terminer de deux manières. Si le château est détruit, les monstres entrent chez vous, la partie s'arrête et les joueurs perdent. Si les joueurs attrapent tous les monstres et que leur château est toujours debout, les joueurs ont sauvé le château et gagnent !

VARIANTES

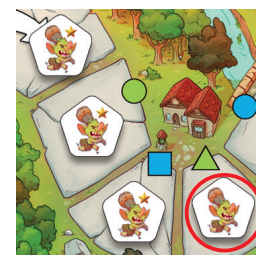
En solo

Pour jouer tout seul, les règles sont les mêmes à deux exceptions près : démarrez la partie avec 2 cartes face visible devant vous et il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez jouer.

Toujours plus balèze

Vous aimez le challenge ? Essayez une de ces variantes - ou les deux.

- **La Horde** - démarrez le jeu avec un 4^e monstre (identique aux trois premiers) sur la case triangle vert.
- **Sans défense** - démarrez sans le mur.



Toujours plus fastoche

Pour rendre le jeu accessible aux très jeunes, essayez les variantes ci-dessous :

- **Pas de pouvoirs** - ignorez les capacités spéciales des monstres qui en possèdent.
- **Attrapez-les tous!** - les cartes Multiformes et Multicolores attrapent TOUS les monstres concernés.



COCOW VOUS DIT MEUHRICI !

Cocow remercie « vachement » tous les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu !

© 2021 Space Cow - Asmodee Group. Tous droits réservés.
Retrouvez toute l'actualité Space Cow sur :



Attrape Monstres (My First Castle Panic) est un jeu de la gamme **Castle Panic** édité par Fireside Games.
© 2019 Fireside Games

