

Un jeu de Richard Garfield

Monströlicious



Menu

Dans Monströlicious, mêlez prise de risque et stratégie pour asseoir vos Monstres devant les desserts les plus appétissants du buffet.

Si deux Monstres convoitent le même dessert, seul le plus fort garde sa place... jusqu'à ce qu'il soit peut-être délogé à son tour !

*À la fin de la partie, les Monstres se régalaient enfin !
Gagnez des points pour chaque dessert dévoré par vos Monstres.*



*Dégustez les règles
en vidéo !*

Mise en place

- Placez le plateau horizontalement entre votre adversaire et vous-même.
- Triez les tuiles selon leur dos pour créer deux familles de Monstres : les poilus et les écailleux. Prenez chacun toutes les tuiles d'une même famille, puis mélangez-les et formez une pile, face cachée, devant vous.
- Laissez un espace libre à côté du plateau pour créer votre défausse personnelle. Vous y placerez toutes vos tuiles défaussées pendant la partie.



Défausse
de votre
adversaire

Espace de jeu adverse



Votre
défausse

Votre espace de jeu

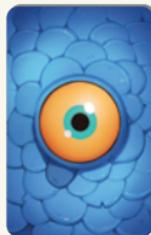


Points
de victoire
du dessert



Buffet
de desserts

Chaque famille se compose de 13 tuiles :
12 Monstres de valeur 1 à 12 et 1 Piège.



Écailleux



Monstres



Piège



Poilus



Monstres



Piège

Déroulement de la partie

Désignez, au hasard, qui jouera son tour en premier, puis alternez les tours jusqu'à ce que toutes les tuiles aient été jouées.

À votre tour, regardez secrètement la première tuile de votre pile et placez-la, face cachée, devant un des desserts du buffet. Vous devez toujours placer votre tuile **sur une place libre** (qui ne contient donc aucune tuile) de votre espace de jeu.

Vérifiez ensuite ce qui se trouve devant ce dessert, **du côté adverse** :

- **Si la place est vide :**
vous contrôlez ce dessert et c'est la fin de votre tour.



- **Si une tuile adverse s'y trouve déjà :**
vous devez résoudre une Bataille (voir page 5) pour déterminer qui contrôle ce dessert, puis c'est la fin de votre tour.



Vous pouvez, à tout moment, regarder les tuiles que vous avez placées dans votre espace de jeu et dans votre défausse.

Résoudre une Bataille

Lorsque vous placez une tuile devant un dessert où se trouve déjà une tuile adverse, vous déclenchez une Bataille que vous devez résoudre comme suit :

- Si la tuile adverse est face cachée, votre adversaire la retourne.
- Ensuite, trois cas sont possibles :

- **Les deux tuiles sont des Monstres**

Sans révéler votre tuile et sans mentir, annoncez quel Monstre est le vainqueur de la Bataille. **Votre Monstre est vainqueur** s'il a une valeur **égale ou supérieure** à celle du Monstre adverse. Dans ce cas, vous contrôlez ce dessert. Votre Monstre reste en place, **face cachée**, et celui de votre adversaire est défaussé.

Sinon, c'est votre adversaire qui contrôle ce dessert. Son Monstre reste en place, **face visible**, et le vôtre est défaussé.

- **Une des deux tuiles est un Piège**

Le Piège est révélé et défaussé avec le Monstre opposé. Personne ne contrôle ce dessert.

- **Les deux tuiles sont des Pièges**

Les deux Pièges sont révélés et défaussés. Personne ne contrôle ce dessert.



Vos tuiles défaussées sont toujours placées dans votre défausse personnelle. Elles restent face cachée ou face visible, telles qu'elles étaient dans votre espace de jeu.

Desserts spéciaux

Il existe 4 desserts spéciaux sur la table du buffet:



⚡ *La Sucette*

Tant que vous contrôlez la Sucette, vous remportez les égalités lors de toutes les Batailles (y compris pour la Sucette).



👁️ *Les Donuts*

Si vous contrôlez les Donuts grâce à la tuile que vous venez de poser **lors de ce tour**, retournez une tuile adverse, de votre choix, face visible.



*Un Piège retourné grâce aux Donuts ne se déclenche pas.
Seule une Bataille peut le déclencher.*



+3★ *La Fontaine de chocolat et le Plateau de fruits*

À la fin de la partie, si vous contrôlez ces deux desserts, vous gagnez 3 points supplémentaires (donc 19 points au lieu de 16).

Exemple d'un tour de jeu



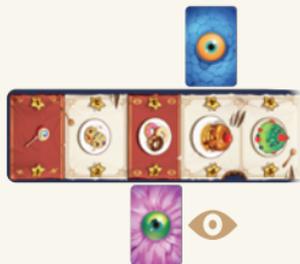
Au début de mon tour, je pioche une tuile et c'est mon Monstre 7.



Mon Monstre 7 a une valeur égale à celle du Monstre adverse. Mon Monstre est donc vainqueur de cette Bataille; il reste en place, face cachée, et celui de mon adversaire est défaussé.



Je décide de poser ma tuile en face des Donuts; je déclenche donc une Bataille avec mon adversaire.



À la fin de mon tour, je contrôle les Donuts grâce au Monstre que je viens de placer. Je peux donc retourner une tuile adverse, face visible.



Mon adversaire retourne sa tuile et révèle son Monstre 7.



Je choisis de retourner la tuile qui se trouve en face des Pancakes et révèle ainsi le Monstre 5 de mon adversaire. Mon tour est terminé.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque toutes les tuiles ont été jouées.
Révélez toutes les tuiles du buffet et défaussez les Pièges encore en jeu.
Les Monstres dévorent enfin les desserts que vous contrôlez!
Additionnez les points ★ de tous les desserts dévorés par vos Monstres pour connaître votre score.
Vous remportez la partie si vous obtenez le score le plus élevé.
En cas d'égalité, savourez la victoire ensemble...
ou faites une nouvelle partie pour vous départager !



Contenu : 1 plateau • 13 tuiles Poilus • 13 tuiles Écailleux • Ce livret de règles

Auteur : **Richard Garfield**

Illustrateur : **Paul Mafayon**

Crédits et remerciements : www.rprod.com/fr/monstrolicious/credits

Suivez-nous :   @ReposProduction



© REPOS PRODUCTION 2024. TOUTS DROITS RÉSERVÉS

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles – Belgique

www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE
+ NOTICE



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr