



Comment jouer ?

Contient :

60 cartes monstres
2 dés à symboles et chiffres

Installation :

- 1) mélanger toutes les cartes "monstres".
- 2) distribuer 5 cartes à chaque joueur et les placer devant soi (ligne de cartes des joueurs).
- 3) Faire 2 tas avec les cartes restantes et les placer au milieu de la zone de jeu.
- 4) Préparer les dés

Objectifs :

Trouver la bonne carte ou combiner 2 cartes pour réaliser le bon symbole demandé par les dés.

Comment jouer :



Le joueur le plus jeune lance le dé.

Attention aux chiffres et symboles.



Face joker : le joueur peut choisir le symbole qu'il veut.

Tous les joueurs jouent simultanément :

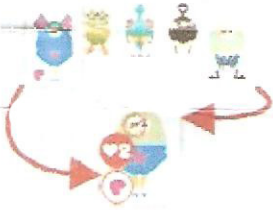
Chercher la(les) carte(s) pour avoir la somme des symboles donnée par le lancement du dé.



Avec leur propre carte

(1 à 5 cartes devant eux)
ou

En combinant 2 cartes à eux pour voir le bon nombre de symboles.

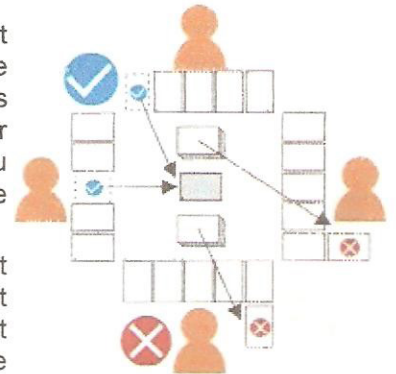


ou

les joueurs peuvent prendre 1 carte sur le tas du milieu



Les joueurs qui arrivent à faire correspondre leurs cartes avec les dés peuvent placer sa/ses carte(s) au milieu de la table (entre les tas)



Les joueurs qui n'ont pas réussi prennent une carte de leur tas et l'ajoutent à leur ligne de jeu.



Le jeu reprend pour le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le jeu s'arrête lorsque 1 ou des joueurs n'ont plus de carte.



Le premier joueur qui a vidé sa ligne de carte est le gagnant.

Mode Panique

Objectifs :

Combiner 2 cartes monstres pour avoir le bon nombre et symboles montrés par les dés.

Installation :

Même installation des cartes sauf 4 cartes au lieu de 5 cartes.

Comment jouer ?



Le premier joueur (le plus jeune) lance le dé.



Attention aux nombres et symboles montrés par les dés.

Tous les joueurs jouent en même temps aussi vite que possible.

Chercher et combiner 2 cartes pour faire correspondre par rapport aux monstres et symboles sur les dés.

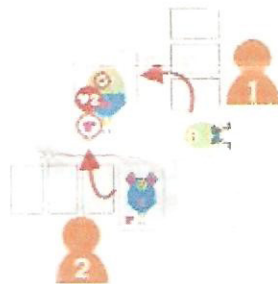
Les joueurs doivent combiner 2 cartes pour compléter les symboles (utiliser seulement 1 carte n'est pas possible dans le mode panique).

Les joueurs tentent de faire le plus de combinaisons possibles. (plus de carte combinées = plus de points).

Les joueurs peuvent combiner des cartes :



ou
1 de leur ligne et 1 carte d'un autre joueur



ou
1 de leur ligne et 1 carte du milieu de la table



Chaque combinaison réussie fait gagner 1 point (à placer sur le côté du joueur)



Quand il n'y a plus de combinaison possible, les joueurs peuvent piocher des cartes sur la pioche du milieu pour revenir à 4 cartes.

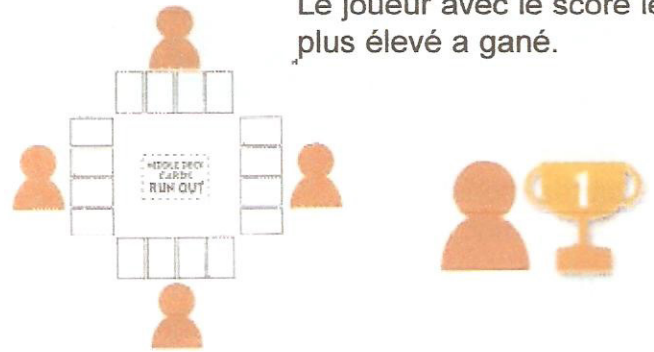
Le joueur suivant lance les dés dans le sens des aiguilles d'une montre.



Le jeu est fini quand le tas du milieu est terminé.

(ou les joueurs ne peuvent plus prendre de cartes dans le tas pour remplacer leurs lignes).

Le joueur avec le score le plus élevé a gagné.



Règle additionnelle :

Si un joueur touche ou prend une carte monstre mais ne peut pas la combiner, il doit la garder sur le côté. À la fin du jeu, cette carte comptera pour -1 point.



Game Designer: Kanty Kusmayanty & Brendan Satria

DEVELOPMENT :

Kummara team (Eko Nugroho, Brendan Satria, Rio Fredericco, Adieb A. Haryadi, André Dubart, Isa R Akbar, Rezza Rainaldy, Septian Pamungkas)

Art Director & Layouting: Rio Fredericco

Copywriting: Kanty Kusmayanty

MONSTER ILLUSTRATIONS

Rio Fredericco, Brendan Satria, Rezza Rainaldy, Windy Anandiha, Agung Nugroho, Derri Abraham, Girri Hardipratomo, Nadia Mahatmi, Herdiyanto, RGB team, Monoponik team

PLAYTESTER: Kummara team, Alva, Rizky, Rafi, Rasya, Fajar, Nawla, Arya, Rizal, Ome, Windy

2014 © PT Arka Buana Kummara