

# 8 - La chasse aux monstres

Catégorie ESAR : 401 - jeu d'association

Catégorie ludo : édition originale.

Editeur jeu original : Scorpion masqué.

Accessibilité : jeu contrasté MV

A partir de 3 ans, pour 1 à 6 joueurs.

Présentation :

On dit que tous les monstres sous ton lit ont peur de certains jouets.

Alors brandis ton canard, ton avion ou ton ourson et crie bien fort :

Au placard les monstres !

## **MATERIEL**

20 cartes monstres rectangulaires  
10 tuiles jouet carrées  
2 tuiles expertes carrées  
1 placard  
1 lit avec 1 dormeur dedans  
1 support aimanté avec dessus 1  
monstre rose et 3 pions bleus tous  
aimantés

## **PREPARATION**

- Mélanger les cartes monstre et formez une pile, avec le côté titre « la chasse aux monstres » visible (côté monstre caché). Employez 10 cartes pour une partie courte (pour les plus jeunes), 15 cartes pour une partie moyenne et les 20 cartes pour une partie longue.
- Sans les regarder, placez les 10 tuiles jouet face cachée sur la table en laissant un espace autour du lit.
- Placez le monstre rose sur le support aimanté

- Placez le placard près du lit.
- Retournez une carte monstre et placez-la au-dessus du lit (position : à midi).

## **DEROULEMENT D'UNE PARTIE**

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

Les joueurs essaient de retrouver un jouet qui effraiera le ou les monstres autour du lit. Chaque monstre a peur d'un seul jouet, contenu dans une bulle visible sur le haut de la carte.

A son tour, un joueur retourne une tuile jouet. Il peut se passer deux choses :

**1 – Si le jouet correspond à un de ceux qui effraient un monstre qui est autour du lit :**

- Le joueur dit très fort « Au placard les monstres ! » et il place le monstre dans le placard.

- Si le joueur se débarrasse du dernier monstre autour du lit, un nouveau monstre sort ! On retourne une carte de la pile et on la place à côté du lit.
- On retourne le jouet face cachée et le tour du joueur se termine.

## **2 – Si le jouet n’effraie aucun monstre (il n’apparaît sur aucune carte monstre en jeu) :**

- On place UN des trois pions de progression des monstres sur la plaque aimantée.

A la première faute, on place un pion près du monstre. Avec d’autres erreurs, on placera le deuxième pion puis le troisième et dernier pion.

Après trois tentatives manquées, un nouveau monstre s’ajoute autour du lit. Retournez une carte de la pile de monstres et placez-la dans un endroit LIBRE autour du lit : position : à midi, 3h, 6h, 9h. On retire de la plaque aimantée les 3 pions de progression.

- On retourne le jouet face cachée et le tour du joueur se termine.

## **FIN DU JEU**

Les joueurs gagnent la partie s'ils réussissent à envoyer au placard tous les monstres du jeu !

Le jeu gagne si les 4 espaces autour du lit (position : à midi, 3h, 6h, 9h) sont occupés par des monstres.

Le jeu gagne également si on doit retourner un nouveau monstre (parce que les 3 pions progression atteignent le monstre figurine) et qu'il n'y en a plus dans la pile.

Si le jeu gagne, la meilleure chose à faire est sans doute de prendre votre revanche !

## **VARIANTES**

Voici des ajustements pour adapter le jeu au joueur en augmentant ( + ) ou en diminuant ( - ) la difficulté.

## **( + ) Pour les chasseurs experts.**

En début de partie, placez les cartes expertes avec les autres tuiles sans les regarder.

En cours de partie, la première fois que vous en retournez une, elle ne produit aucun effet. On la replace face cachée sans placer un pion de progression des monstres, pour cette fois. La prochaine fois que vous retournerez une des tuiles spéciales (celle que vous avez vue ou l'autre), appliquez l'effet approprié.

La lampe n'effraie aucun monstre!  
Remplacez-la face cachée et changez-la de place avec une autre tuile face cachée. Puis, comme d'habitude, placez un pion près du monstre figurine.

Si tous les pions des monstres nécessaires pour faire apparaître un nouveau monstre sont avancés, un

monstre sort de sous le lit immédiatement.

### **( + ) Monstres en meute.**

Plus il y a de monstres, plus ils sont difficiles à effrayer ! S'il y a plusieurs monstres autour du lit, il faut tous les éliminer d'un coup.

Lorsque l'on retourne une tuile qui effraie un monstre, on la laisse ouverte et il faut retrouver tous les jouets nécessaires pour chasser les autres monstres présents autour du lit.

S'il y a une seule erreur, on replace les jouets face cachée, aucun monstre ne va au placard et comme d'habitude on place un pion de progression près du monstre figurine.

## **( + ) Monstres rapides.**

Avant le premier tour de jeu, on place les 10 jouets face visible et les joueurs disposent de 15 secondes pour les voir. Ensuite, on remet les jouets face cachée.

On ne joue plus qu'avec 2 pions de progression à la place de 3.

Maintenant, un nouveau monstre apparaît après 2 erreurs au lieu de 3 !

## **( - ) Jeu facile pour les plus jeunes.**

On joue avec les mêmes règles mais on laisse de côté les pions de progression.

Ainsi, il n'y a qu'un seul monstre en jeu à la fois. On ne peut pas perdre ! On retourne un nouveau monstre seulement quand on en envoie un dans le placard.