

Règles du jeu

Un jeu de Roberto Fraga, illustré par Ian Fortin
Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 5 ans



Retrouvez une explication vidéo sur scorpionmasque.com ou directement avec ce code QR.

Vous êtes un gentil monstre avec un énorme appétit pour les desserts! À chaque service, on ne peut en manger qu'un, et le bon. Repérez ce dessert avant les autres pour l'engloutir!

Matériel

34 cartes Jeu : 17 faciles (lignes blanches) - recommandées pour les débutants - et 17 difficiles (lignes rouges et étoile rouge au verso)
5 cartes Monstre
6 pièces de bois Dessert et 6 autocollants
1 dé
1 feuille de règles

But

Être le premier monstre à avoir mangé 5 desserts.

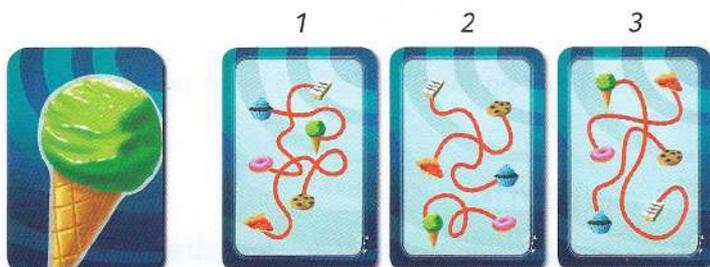
Mise en place

Avant votre première partie, placez les autocollants sur les pièces en bois correspondantes.



Chaque joueur choisit le monstre qu'il incarne en plaçant devant lui la carte de ce monstre.

Mélangez les cartes Jeu du niveau de difficulté désiré (avec ou sans étoile rouge), placez-les en une pile face cachée au centre de la table. Tirez les trois premières en les plaçant en ligne et placez les 6 pièces Dessert à la portée de chacun.



1 = Carte de départ

Le jeu

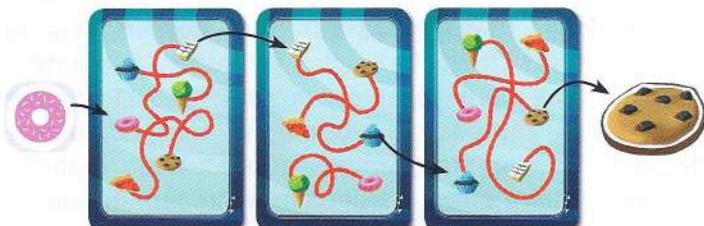
Une partie se joue en plusieurs services. À chaque service, les monstres ne peuvent manger qu'un et un seul dessert! Pour cela, il faut le repérer avant les autres. Comment faire?

Tous jouent en même temps. Un monstre déterminé au hasard lance le dé. Le dé indique quel dessert est au début de la chaîne alimentaire. Repérez vite ce dessert sur la carte de départ, la plus proche de la pile.

Suivez le bout de réglisse jusqu'à l'autre dessert qui lui est relié. Sautez à la deuxième carte en repartant avec ce dernier dessert; repérez à quel dessert il est relié.

Répétez la même opération pour la troisième carte. Le dessert qu'il faut manger est celui au bout de la troisième carte de jeu.

Le premier monstre à saisir le jeton en bois représentant ce dessert gagne la manche.



Le gagnant prend la carte d'arrivée (la plus à droite), la retourne à l'envers (on y voit maintenant un dessert très appétissant!) et la pose sous sa carte monstre. Il vient de manger son dessert!

ATTENTION! On ne peut se saisir que d'un seul dessert à la fois. Si on se trompe, c'est tant pis!

Une fois le service résolu, remettez les desserts au centre de la table.

Nouvelle manche

Décalez les cartes vers la droite et tirez-en une nouvelle pour en avoir trois. Le jeu se poursuit de la même façon.

Fin de partie

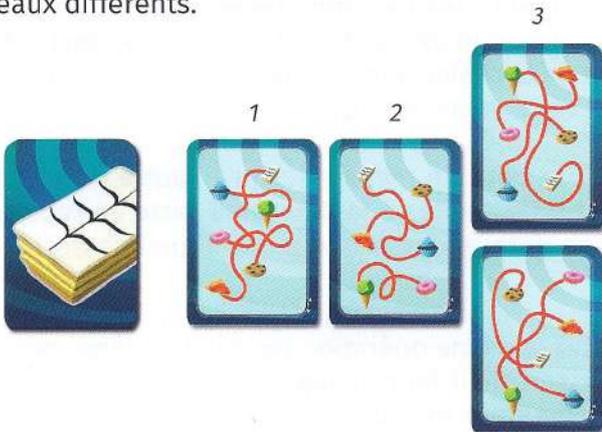
La partie se termine quand un monstre mange son cinquième dessert.

Variations de parcours

Vous pouvez mélanger des cartes de niveaux différents. Vous pouvez allonger le parcours en mettant plus de 3 cartes.

Variante coup double (pour 3 joueurs et plus)

Permet à deux monstres de manger un dessert chaque manche. Placez deux cartes une au-dessus de l'autre (au lieu d'une seule) à l'arrivée. Ces deux cartes peuvent être du même niveau de difficulté ou de niveaux différents.



Votre monstre peut choisir de terminer son parcours sur une ou l'autre de ces cartes. Il y aura donc 2 solutions, 2 desserts à manger dans la PLUPART des manches (dans 1 cas sur 6, le dessert sera le même). ATTENTION! La règle demeure la même : un joueur ne peut saisir qu'un seul dessert chaque manche. Si 2 monstres obtiennent leur cinquième dessert en même temps, jouez une manche supplémentaire entre ces deux monstres uniquement.

Si vous avez aimé ce jeu, n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à nos autres titres sur : scorpionmasque.com

 facebook.com/scorpionmasque

 [@scorpionmasque](https://twitter.com/scorpionmasque)

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre À la bouffe!, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

Merci à Martin Boisselle, Olivier Ménard, Alexis Anne, Mike Hezard, Jean-Michel Auzias, François Gérard, Maxime Mougin et Yvon.

© 2015 Le Scorpion masqué inc.



Nous finançons le remplacement de chaque arbre coupé pour produire ce jeu.