

# TrioMONSTERS

1847

🕒 Ages : 6-99 ans

👤 Nb de joueurs : 2-5

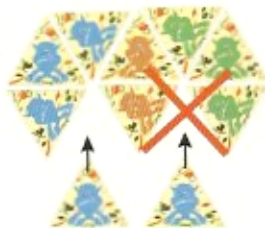
🃏 Nb de cartes : 60 cartes

🎯 But du jeu : gagner le plus de cartes.

**Préparation du jeu :** les cartes sont mélangées. Chaque joueur reçoit 3 cartes faces cachées. Le reste des cartes constitue la pioche. On retourne la première carte de la pioche et la place au centre de la table.

🎮 **Déroulement du jeu :** on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Chacun leur tour, les joueurs posent 1, 2 ou 3 cartes en les mettant en contact par l'un des 3 cotés avec une ou plusieurs cartes déjà posée(s). À la fin de son tour, le joueur pioche des cartes afin d'en avoir à nouveau 3 en main. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

**Règle de pose monstre :** le joueur peut jouer n'importe quelle couleur de monstre mais si un(des) monstre(s) de la même couleur que celui qu'il veut poser est(sont) déjà présent(s) sur la table, le joueur a l'obligation de poser ce monstre contre un monstre de la même couleur.



*Le monstre bleu  
peut être posé  
n'importe où*

**N.B.1 :** dans le cas particulier où le(les) monstre(s) de cette même couleur présent(s) sur la table est(sont) déjà entouré(s) par 3 cartes, le joueur peut poser sa carte où il le désire.

**Règle de prise monstre :**  
lorsqu'un joueur place un monstre en contact avec 3 autres de même couleur, il gagne ces 4 monstres (les 3 déjà présents sur la table + celui qu'il vient de poser). Il les place devant lui comme gain.

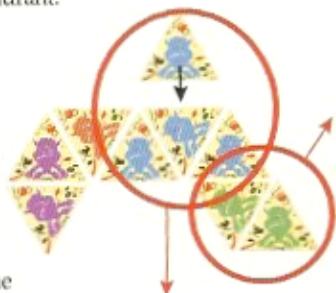


**N.B.2 :** si la pose d'un monstre crée une chaîne de monstres de couleurs identiques supérieure à 4 cartes, le joueur gagne toute la chaîne.



**Les monstres noirs :**  
ils ne se remportent pas en chaîne de 4, mais lorsqu'un monstre noir est encadré par 3 monstres de 3 couleurs différentes. Le joueur remporte alors le monstre noir et les 3 monstres l'encadrant.

**Attention :** lors d'une prise, si une ou plusieurs cartes n'est (ne sont) plus rattachée(s) aux autres (même plus par un angle), alors elle(s) est(sont) remise(s) à la fin de la pioche.



**Fin de la partie :** lorsque la pioche est épuisée et toutes les cartes en mains jouées, celui qui a gagné le plus grand nombre de cartes, gagne la partie.

4 cartes gagnées +  
2 cartes remises en jeu  
car "décrochées" du jeu


Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian.


**DJECO**

# Triomonsters


 Leeftijd: 6-99 jaar

 Aantal spelers: 2 - 5

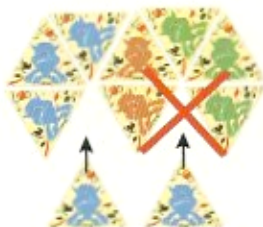
 Inhoud: 60 kaarten

 Doel van het spel: zo veel mogelijk kaarten winnen.

**Vorbereiding van het spel:** De kaarten worden geschud. Elke speler krijgt 3 kaarten, met de afbeelding onzichtbaar. De rest van de kaarten vormt de pot. De eerste kaart van de pot wordt omgedraaid en midden op tafel gelegd.

 **Verloop van het spel:** Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint. De spelers leggen om de beurt 1, 2 of 3 kaarten neer met een van de 3 kanten tegen een of meerdere al neergelegde kaarten. Aan het einde van zijn beurt pakt de speler kaarten uit de pot om er weer 3 te hebben. Dan gaat de beurt naar de volgende speler.

**Regel voor het neerleggen van een monster:** de speler mag elke kleur monster spelen, maar als er al een of meerdere monsters van de kleur die hij wil spelen op tafel liggen, moet de speler zijn monster tegen een monster van dezelfde kleur leggen.



*Het blauwe monster  
kan overal worden  
neergelegd*

**Let op 1:** indien het monster (de monsters) van dezelfde kleur op tafel al omringd is (zijn) door 3 kaarten, mag de speler zijn kaart neerleggen waar hij wil.

**Regel voor het winnen van een monster:** Als een speler een monster tegen drie andere monsters van dezelfde kleur legt, wint hij de 4 monsters (de 3 die al op tafel liggen en het monster dat hij net heeft neergelegd). Hij legt ze voor zich als gewonnen kaarten.



4 kaarten gewonnen

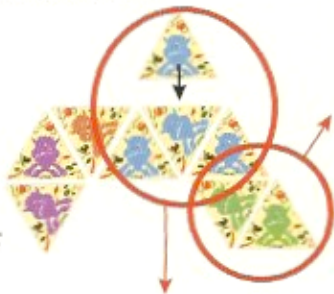
**Let op 2:** als door het neerleggen van een monster een keten van meer dan 4 monsters van dezelfde kleur ontstaat, wint de speler de hele keten.



4 kaarten gewonnen

**Zwarte monsters:** Deze worden niet gewonnen in een keten van 4, maar wanneer een zwart monster wordt omringd door 3 monsters van 3 verschillende kleuren. De speler wint dan het zwarte monster en de 3 monsters eromheen.

**Let op:** als een speler kaarten wint en hierdoor een of meerdere kaarten niet meer aan andere kaarten liggen (zelfs niet in een hoek) worden de losse kaarten weer aan de pot toegevoegd door ze onder het stapeltje te leggen.



4 gewonnen kaarten  
+ 2 'losse' kaarten die aan de pot worden toegevoegd.

*Een spel van Jean-Jacques Derglazzarin.*

**DJECO**