Gioca lo scherzetto

1. Prendi una carta mostro nella casella dado con il numero che corrisponde al numero del dado scherzetto.
2. Cambia questa carta mostro con un'altra carta delle tue o **una dei tuoi avversari**. Devi cambiare la stessa parte del corpo, ad esempio puoi cambiare una testa solo con un'altra testa. Metti la vecchia carta mostro rivolta verso l'alto nel mazzo a fianco a quello del tabellone.
3. Prendi la prima carta dal mazzo e mettila rivolta verso l'alto nello spazio dado vuoto.
4. Se finisci le carte, mescola quelle dei mostri scartate e girale verso il basso creando un nuovo mazzo.

IL VINCITORE

Il giocatore che collezionerà un dolcetto da ciascun vicino sarà il vincitore!

GIOCO BREVE

Se vuoi fare una partita più corta togli una o più serie di carte dolcetto dello stesso colore. In questo modo avrai meno case da visitare e meno dolcetti da collezionare!

UN VERO DOLCETTO

Per una partita davvero speciale, chiedi ad un adulto di poter sostituire le carte dolcetto con dei dolcetti veri. Magnifica idea per una festa!

Dolcetti o scherzetti è un gioco creato da Dominique Ehrhard. Su licenza della Week End Games.
© 2002 Hasbro International Inc. Tutti i diritti riservati.
Prodotto importato da Hasbro S.A., Route de Courroux 6, 2800 Delemont (Svizzera). Distribuito in Italia da Hasbro Italy S.r.l., Strada 7, Palazzo R1, 20089 Rozzano (MI).
Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Numero Verde
800-827156

Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni, a causa di piccoli pezzi che potrebbero essere ingeriti.
I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

MB GIOCHI

Les monstres se déchaînent !

Une fête se prépare et tu as choisi ton déguisement de monstre le plus horrible pour t'y rendre. Mais les monstres ne peuvent pas arriver à la fête les mains vides, il leur faudra collecter des bonbons en chemin, en allant d'une maison à l'autre.

Attention, les monstres ne peuvent pas tout faire : il y a des objets qu'ils détestent et qui les empêchent d'avancer ! Par exemple, le vampire déteste l'ail et la momie ne supporte pas les ciseaux ! Le premier joueur qui collecte 8 bonbons différents gagne la partie.

CONTENU

Plateau de jeu, 42 cartes déguisements (comprenant 14 têtes, 14 corps et 14 paires de jambes), 48 cartes bonbons (avec 8 sortes de bonbons différents), 6 pions, 2 dés.

BUT DU JEU

Etre le premier à collecter 8 bonbons différents.

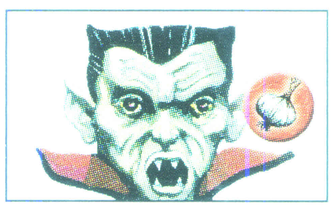
CARTES DEGUISEMENT

Pour te déguiser, tu as le choix entre 7 monstres (divisés en trois parties) :

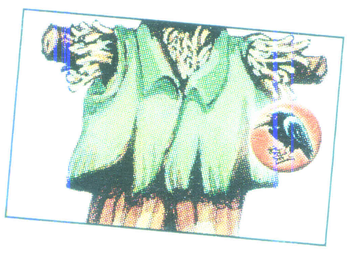
- Frankenstein
- L'Epouvantail
- Le Squelette
- Le Robot
- La Momie
- Le Vampire
- La Sorcière.

Chaque monstre a peur de quelque chose. Cette chose est indiquée sur la carte du monstre, dans un cercle rouge. Exemple : le Vampire a peur de l'ail.

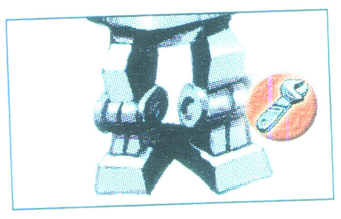
Le monstre ne peut pas aller sur les cases du plateau qui représentent ce dont il a peur. Par exemple, le Vampire ne peut pas aller sur la case "ail".



Si un adversaire change une partie de ton déguisement, tu ne pourras plus te rendre sur les cases correspondant aux symboles de tes cartes.

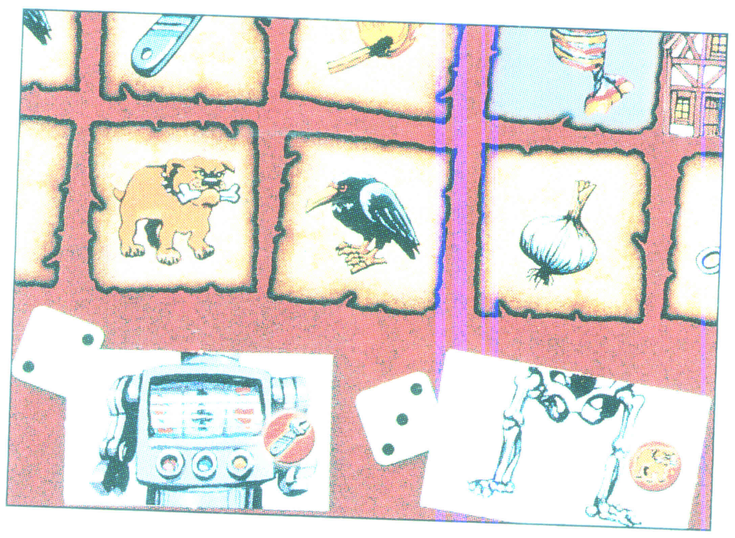


Par exemple :
Ce monstre ne peut pas aller sur les cases "ail", "corbeau" ou "clef à mollette".



PREPARATION DU JEU

1. Chaque joueur choisit un pion et le place sur le plateau, sur une des six cases avec une étoile.
2. Chaque joueur choisit un déguisement. Evite de choisir un déguisement dont le symbole se trouve près de ta case de départ. Par exemple, le Squelette a le symbole "chien" – si ta case de départ est située près de la case "chien", évite de choisir ce déguisement. Assemble ton déguisement en utilisant une carte tête, une carte corps et une carte jambes du même personnage, puis place-le devant toi.
3. Mélange les cartes déguisement restantes et place-les en pile, faces cachées, pour former une pioche.
4. Prends les 6 premières cartes de la pioche et place-les sur le plateau, face visible, sur les 6 emplacements à côté des dés.



5. Divise les cartes bonbons en 8 piles différentes (une pile par couleur de bonbon) et place chaque pile de bonbon sur la maison dont la case bonbon correspondante est la plus proche.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence à jouer. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lancer le dé

Le premier joueur lance les deux dés et choisit le résultat d'un des deux dés pour se déplacer et l'autre résultat pour jeter un sort à un autre joueur. Il peut choisir de se déplacer d'abord puis de jeter un sort ou l'inverse.

Se déplacer

1. Tu peux déplacer ton pion d'un nombre de cases égal ou inférieur au résultat du dé choisi pour le déplacement. Le déplacement du pion se fait toujours horizontalement ou verticalement, mais JAMAIS en diagonale.
2. Si au cours de ton déplacement ou à la fin de ton déplacement, tu passes ou tu te trouves sur une case bonbon devant une maison, ramasse un des bonbons de la pile qui se trouve sur cette maison et pose ta carte devant toi. Tu ne peux pas récolter une carte bonbon que tu possèdes déjà, même si tu repasses une deuxième fois par cette case.

3. Tu ne peux pas te déplacer sur une case maison ou sur une case portant le même symbole que celui qui figure sur tes cartes déguisement.
4. Plusieurs joueurs peuvent se trouver sur la même case.
5. Si tu ne veux pas te déplacer, tu peux tout de même jeter un sort.
6. Si tu ne peux pas te déplacer car tu es entouré de cases interdites, tu peux jeter un sort à tes adversaires. Mais tu devras attendre qu'un autre joueur change une partie de ton déguisement pour repartir.

Jeter un sort

1. Prends la carte posée sur le plateau, à côté du dé portant le même chiffre que le résultat du dé que tu as choisi pour faire une farce.
2. Tu peux échanger cette carte avec l'une des trois cartes déguisement du joueur de ton choix. Attention ! La carte que tu échanges doit être de même nature que la carte qu'elle remplace. Par exemple, tu ne pourras remplacer une carte tête qu'avec une autre carte tête, une carte corps qu'avec une autre carte corps… La carte remplacée est placée sur une pile de défausse. Tu peux également choisir de garder la carte pour modifier ton propre déguisement.
3. Prends ensuite la première carte de la pioche et pose-la sur le plateau à l'emplacement vide à côté du dé.
4. Lorsque la pioche est épuisée, mélange la pile de défausse et forme une nouvelle pioche, faces cachées.

LE GAGNANT

Le premier joueur qui réussit à collecter 8 bonbons différents gagne la partie !

RACCOURCIR LA DUREE DU JEU

Pour des parties plus courtes ou avec des joueurs plus jeunes, supprimez une ou plusieurs sortes de bonbons (certaines maisons resteront vides). Il y aura moins de maisons à visiter et de bonbons à collecter !

UNE BONNE IDEE !

Lors d'une fête ou pour rendre le jeu encore plus attrayant, les mamans et les papas remplaceront les bonbons en carton par de vrais bonbons !

Monster Party est un jeu crée par Dominique Ehrhard, sous licence Week End Games.
© 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.