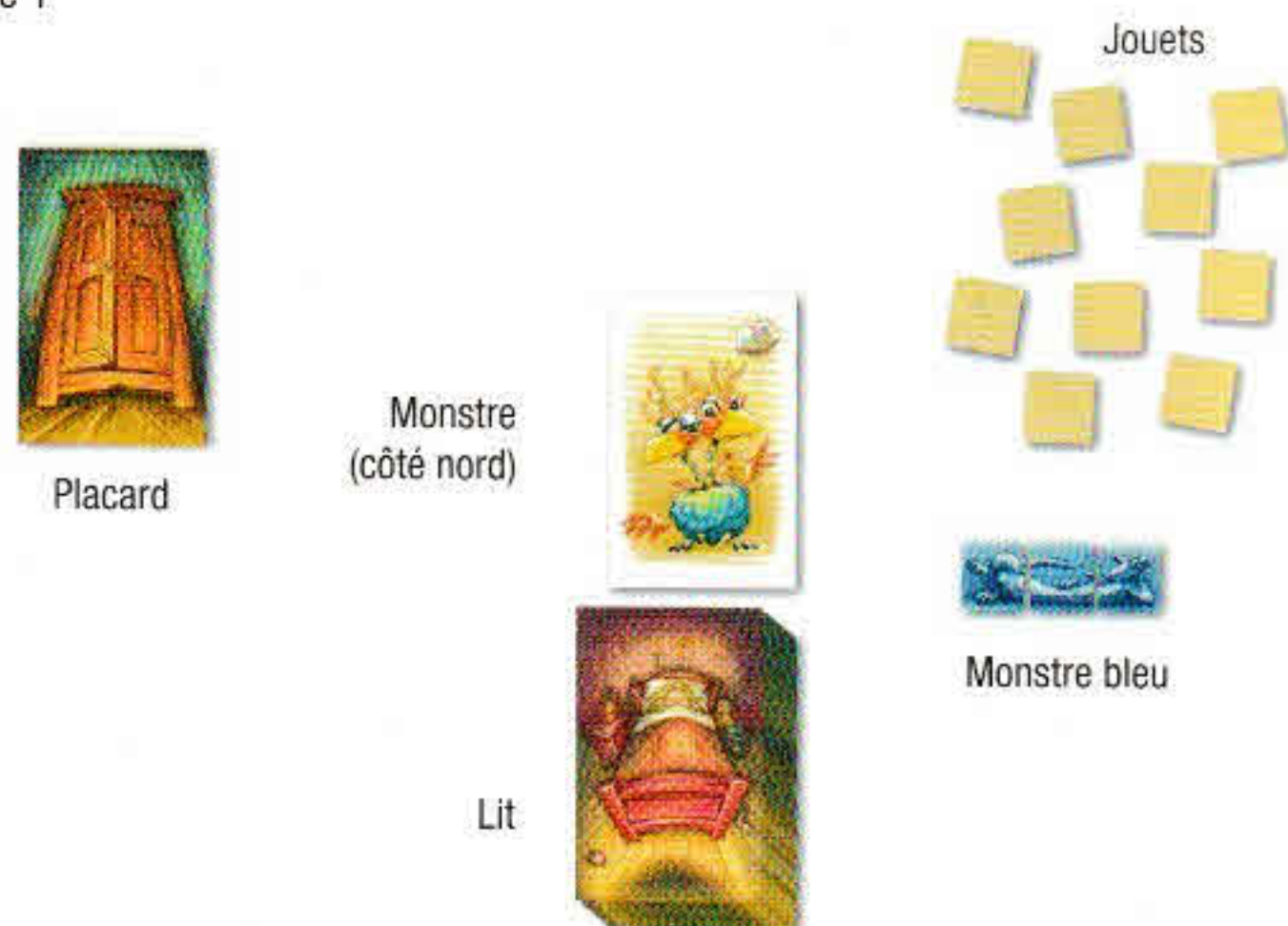


Préparation (voir figure 1)

- Mélangez les cartes monstre et formez une pile, avec le côté enfant sur le dessus (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. Les cartes inutilisées sont replacées dans la boîte.
- Sans les regarder, placez les 10 tuiles jouet face cachée sur la table en laissant un espace autour du lit.
- Assemblez le monstre de couleur bleue avec les 3 cartes de progression des monstres.
- Placez la carte placard à environ 15 cm du lit.
- Retournez une carte monstre et placez-la au-dessus du lit, « au nord ».

Figure 1



Le jeu de base

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, indiqué dans le coin supérieur de sa carte.

Tour de jeu

À son tour, un joueur retourne une tuile jouet. Deux cas surviennent :

- 1) Si le jouet correspond à un de ceux qui effraient un monstre qui est autour du lit (dans le coin de la carte monstre)
 - Le joueur dit très fort « Au placard, les monstres ! » et il place le monstre sous la carte 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 retourne UNE des trois cartes de progression des monstres, celles qui sont rouges ou bleues. À la première faute, on tourne la carte de gauche. Avec d'autres erreurs, on retournera la carte du centre puis celle de droite. 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 : au nord, au sud, à l'est ou à l'ouest.
 - On retourne le jouet face cachée et le tour du joueur se termine.

Bref, chaque fois que l'on se trompe, on retourne UNE carte de progression. Après 3 tentatives manquées, chaque fois que les 3 cartes de progression sont de la même couleur (complètement rouges ou complètement bleues), on ajoute un monstre autour du lit.

Gagner...

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 (nord, sud, est, ouest) sont occupés par des monstres.

Le jeu gagne également si on doit retourner un nouveau monstre (parce que les 3 cartes de progression sont de la même couleur) 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 à l'enfant en augmentant ou en diminuant la difficulté.

Jeu plus facile

On joue avec les mêmes règles, mais on laisse de côté les cartes 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.

Cette variante se prête également au jeu compétitif. Quand un joueur retourne le bon jouet, il garde la carte monstre pour lui au lieu de l'envoyer dans le placard. À la fin de la partie, celui qui a le plus de cartes monstre gagne !

Jeu plus difficile

Toutes les options suivantes renforcent le camp des monstres. Intégrez-les progressivement.

Monstres en meute

Les monstres forment une 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 retourne une carte de progression des monstres.

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 retire la carte de progression des monstres du milieu et on ne joue qu'avec les deux autres. Maintenant, un nouveau monstre apparaît après 2 erreurs au lieu de 3 !

Chasseurs experts

Les tuiles pour chasseur expert sont colorées en bleu. En début de partie, placez-les 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 retourner une carte 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.

1) Le bas

Le bas n'effraie aucun monstre et crée du désordre dans la chambre ! Replacez-le face cachée et changez-le de place avec une autre tuile face cachée. Puis, comme d'habitude, retournez une carte de progression des monstres.

2) Le monstre caché sous une couverture

Toutes les cartes de progression des monstres nécessaires pour faire apparaître un nouveau monstre sont retournées et un monstre sort de sous le lit immédiatement.