



LE JEU D'HALLOWEEN

LES BONBONS DE MONSTREVILLE

LE PRINCIPE DU JEU :

Les joueurs doivent aider de petits êtres affamés à chipper des bonbons qui se baladent à Monstreville.

MATÉRIEL :

24 cartes rectangulaires

12 cartes carrées

Au moins 4 bonbons (servant de pion aux joueurs) mais c'est encore mieux si vous en avez plus !

PRÉPARATION :

Imprimez les 24 + 12 cartes des pages suivantes (sur du papier épais c'est mieux), puis découpez les cartes soigneusement.

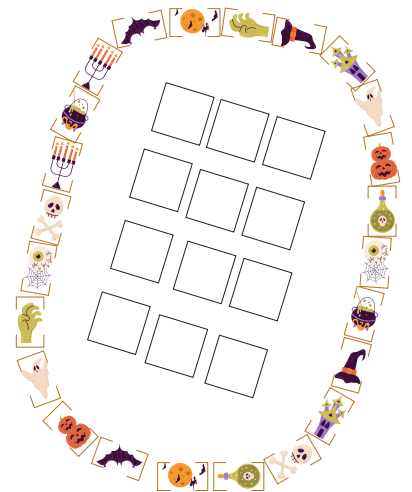
Mélangez bien les cartes rectangulaires et disposez-les, faces visibles, sur la table, en formant un parcours fermé.

Mélangez également les cartes carrées et placez-les, faces cachées, au centre du parcours (comme dans l'exemple de droite).

Chaque joueur reçoit un bonbon de départ, qu'il doit placer sur l'une des cartes.

Au début de la partie, les bonbons doivent être disposés de telle manière qu'un nombre égal de cartes rectangulaires les sépare.

Par exemple, si vous jouez à 4 joueurs, assurez-vous qu'il y ait exactement 5 cartes rectangulaires entre chaque bonbon.



DÉROULEMENT DU JEU :

Déplacement :

Les bonbons progressent le long du parcours en suivant le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le joueur qui fait la grimace la plus amusante commence la partie. Il choisit une carte carrée du centre du parcours, la regarde, puis la montre à tous les joueurs. Si la carte correspond à l'illustration de la carte rectangulaire située devant son bonbon, il peut avancer son bonbon et le placer sur cette carte. Ensuite, la carte carrée est remise face cachée à sa place d'origine. Tant que le joueur retourne des cartes carrées identiques à celles des cartes rectangulaires devant son bonbon, il peut continuer à avancer.

Déplacement (suite) :

Si la carte ne correspond pas, c'est alors au tour du joueur à sa droite de jouer. Les bonbons avancent ainsi de carte rectangulaire en carte rectangulaire, toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Chipper un bonbon :

Lorsqu'un joueur se retrouve derrière un autre joueur, il peut tenter de lui voler son bonbon. Pour ce faire, il doit choisir une carte carrée correspondant à la carte rectangulaire placée devant le bonbon à chipper. S'il y parvient, il vole le bonbon et le déguste!

Si un joueur a plusieurs bonbons devant lui (qui ne sont pas séparés par des cartes vides), il cherche la carte carrée correspondant à l'illustration de la carte rectangulaire située devant le bonbon le plus éloigné de lui. S'il y parvient, il peut déguster tous les bonbons qui se trouvent sur son chemin!

Le joueur peut ensuite continuer à avancer pour essayer de voler d'autres bonbons.

Lorsqu'un bonbon est volé, il peut être remplacé par un autre, car après tout, c'est Halloween et que (normalement) vous n'êtes pas de vrais monstres!

Amusez vous bien !



