

La Chasse aux Monstres

C'est l'heure de se mettre au lit mais la chambre est encore remplie de gentils monstres qu'il va falloir renvoyer au placard.

Comment faire pour les y renvoyer tous et passer enfin une nuit tranquille ? C'est simple, il faut trouver le jouet qui correspond au monstre et lui dire "Au placard le monstre!". Par contre, si on se trompe trop souvent, d'autres monstres vont arriver dans ta chambre et tu ne trouveras jamais le sommeil, les monstres auront gagné!

Allez! Oust! On va tous vous renvoyer au placard !



Mise en place

On mélange les cartes "Monstre" et on les place face cachée (côté enfant visible) au centre de la table, c'est le lit. En fonction de l'âge des enfants, on utilisera 10 cartes pour une partie plus courte, 15 cartes pour une partie moyenne et 20 cartes pour une partie plus longue. Les cartes inutilisées retournent dans la boîte. Les tuiles "Jouet" sont mélangées secrètement et placées face cachée sur la table. On assemble le monstre de couleur bleue qui est composé de trois tuiles. Ce sont les tuiles de progression des monstres. On place la carte "Placard" à environ 15 cm du lit. Pour finir, on révèle la première carte "Monstre" que l'on place au nord du lit.



Le joueur qui a le moins peur des monstres commence la partie, ensuite c'est au tour du joueur suivant dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

A son tour, le joueur révèle une tuile "Jouet". Il y a deux possibilités :

Le jouet correspond

Le jouet correspond à un de ceux qui effraient un ou plusieurs monstres présents autour du lit. Le joueur dit très fort "Au placard, les monstres!" et il place les cartes "Monstre" sous la carte "Placard".

Si c'est le dernier monstre autour du lit, on révèle immédiatement un nouveau monstre que l'on place autour du lit.

On retourne la tuile "Jouet" face cachée et le tour se termine. C'est au joueur suivant de révéler une tuile "Jouet".



Le jouet ne correspond pas

Le jouet ne correspond pas, c'est-à-dire qu'il n'effraie aucun monstre présent autour du lit, on retourne une des trois tuiles de progression des monstres. A la première erreur, on retourne la tuile de gauche. Ensuite, lors de la seconde erreur, on retournera celle du centre et enfin, à la troisième erreur celle de droite. La couleur du monstre a maintenant changé de couleur. Il est passé du bleu au rouge! Aïe ! Un nouveau monstre apparaît autour du lit! On révèle une

nouvelle carte "Monstre" que l'on place sur l'un des quatre emplacements libres autour du lit : nord, sud, est et ouest.

On retourne la tuile "Jouet" face cachée et le tour se termine. C'est au joueur suivant de révéler une tuile "Jouet".

Les joueurs remportent tous la partie s'ils parviennent à renvoyer tous les monstres du jeu au placard!

Les monstres remportent la partie quand ils occupent les 4 emplacements autour du lit ou si la pile est vide et qu'un nouveau monstre doit apparaître !

Voici plusieurs variantes avec des niveaux de difficulté adaptés :

■ **Niveau 1 - On gagne à tous les coups !** : Les règles restent identiques mais on ne joue pas avec les tuiles de progression des monstres. Il n'y a plus qu'un seul monstre en jeu à la fois. Une fois le monstre au placard, on en révèle un nouveau. On peut également ajouter un peu de compétitivité à cette variante : quand un joueur trouve le bon jouet, il garde la carte monstre devant lui au lieu de la placer sous la carte "Placard". Celui qui en a le plus à la fin de la partie est déclaré vainqueur !

■ **Niveau 2 - Pour les petits un peu plus grands** : avant de débiter le premier tour, on révèle les 10 tuiles "Jouet". Les joueurs ont 20 secondes pour les mémoriser. Ensuite on les retourne face cachée. On retire la tuile centrale de progression des monstres. On joue seulement avec les deux autres. Maintenant, un monstre apparaîtra après deux erreurs seulement au lieu de trois habituellement !

■ **Niveau 3 - Pour les "Killers" de monstre !** : On supprime les tuiles de progression des monstres. Comme au niveau 2, mais maintenant un monstre apparaît à chaque erreur ! Ca va être terrrrrrrible!



L'avis du Petit LudiGaume



La Chasse aux Monstres est un jeu à la fois coopératif et de mémoire pour les petits à partir de 3 ans. Il faut unir ses forces pour envoyer tous les monstres au placard en retrouvant le jouet qui les effraie et permettre ainsi aux petits enfants de faire de jolis rêves.

Le jeu est une bonne alternative au traditionnel "Le Verger" de Haba. Il offre en plus la possibilité d'adapter la durée de la partie pour les plus petits en retirant des cartes pour des parties plus rapides. De plus, les différentes variantes permettent de personnaliser la partie en fonction de l'humeur ou de l'âge de nos petites têtes blondes. C'est vraiment un jeu dit "évolutif", ce qui permet de diversifier les parties et d'évoluer en douceur dans les différents niveaux de difficulté.

Un jeu comme ont les aime : de jolies cartes superbement illustrées et des règles bien adaptées à chaque âge. De plus le format permet de l'emporter partout, que demander de plus, sinon un "Super" pour Mon Petit LudiGaume.