

Kaiju

A partir de 4 ans et plus
Nombre de joueurs : 3 à 8
Durée : 10 à 15 minutes

Après des désastres nucléaires, de l'eau contaminée s'est déversée dans l'océan. Les eaux irradiées ont réveillé plusieurs monstres qui vivaient au plus profond des océans. Ils ont commencé à se mettre en marche vers le continent, mettant à sac toutes les villes de la côte. Les humains ont essayé de vaincre ces monstres, mais même avec l'aide des toutes dernières technologies et des dernières armes, rien n'a pu y faire. Au moment où la civilisation humaine était presque détruite par ces monstres, ils ont commencé à se battre les uns contre les autres, vient alors de commencer une formidable guerre entre ces monstres, Rarr !

But du Jeu

Mettez KO les autres monstres et devenez le roi des monstres.

Contenu

Dé de Monstre x1 Dé Cochon x1
Aide de jeu x 8 Tour à dés en forme de Monstre x1
Livret de règles x1 Un crayon Body-painting x1
Jetons de Monstre x8

Préparation

1. Donnez à chaque joueur 1 jeton de monstre et 1 aide de jeu. Chaque joueur doit placer le jeton de monstre reçu devant lui pour que les autres joueurs puissent l'atteindre.
2. Placez la tour à dés et le crayon de Body-painting dans la zone de jeu.
- 3 Placez le dé de monstre au centre de la table.
4. La partie commence par le joueur le plus jeune.

Tour de Jeu

Pendant son tour, le joueur lance le dé et ensuite tous les joueurs doivent réaliser la même action que celle obtenue par le jet de dé. Le joueur qui a fait une mauvaise action ou qui a été le plus lent devra être marqué par le crayon de body-painting.

Rarr ! Tous les joueurs doivent écartier leurs bras et crier « Rarr ! ». Le joueur qui a lancé le dé prend le crayon de Body-painting et fait une croix sur la main du joueur le plus lent (cela ressemble ainsi à une marque de blessure). Si le joueur qui a lancé le dé est aussi le plus lent, il se doit faire une marque sur sa propre main.

Remarque : Le joueur qui n'a pas fait l'action correcte ou qui n'a pas crié « Rarr ! » doit aussi recevoir une croix.

Rayon Gamma : Les joueurs utilisent une main pour toucher les jetons de monstre (monster icon token) des autres joueurs qui sont devant eux. Le joueur le plus lent recevra une croix de celui qui a lancé le dé. Si le joueur qui a lancé le dé est aussi le plus lent, il doit se faire une marque sur sa propre main.

Remarque : Un joueur ne peut pas toucher son propre jeton, ni utiliser une autre main pour interférer avec les autres joueurs. Si quelqu'un fait ceci, il reçoit une croix comme pénalité.

Coup de Queue : Les joueurs lancent en l'air leur jeton de monstre. Les joueurs dont les jetons sont tombés sur le même côté que celui qui a lancé le dé seront considérés comme subissant une attaque. Celui qui a lancé le dé pourra alors leur faire une croix sur la main.

Exemple : Les joueurs B et C ont lancé leur jeton et ils ont obtenu le même symbole que le joueur A (celui qui a lancé le dé). Ils recevront une croix sur la main.

Boom ! : Lorsque le dé montre le symbole « Boom ! », chaque joueur doit trouver un autre joueur pour qu'ils se tapent dans les mains (comme indiqué sur le dessin ci-dessous) et qu'ils crient en même temps « Boom ! ».

- Lors des parties à 2, 4, 6 et 8 joueurs, l'équipe la plus lente reçoit une croix.
- Lors des parties à 3, 5, et 7 joueurs, le joueur qui a été le plus lent reçoit une croix.
- Si celui qui a lancé le dé est le plus lent, il se dessine une croix sur la main.

Remarque : le joueur qui n'a pas fait la bonne action doit aussi recevoir une croix.

Attaque Nucléaire : Chacun leur tour, les joueurs lancent leur jeton de monstre vers la tour de dé du monstre.

- Le joueur dont le jeton est le plus près de la tour peut faire une croix sur la main du joueur qui est le plus loin de la tour.

Écraser : Les joueurs doivent toucher le dé le plus vite possible, empilant ainsi leur main sur le dé. Le joueur le plus lent recevra une croix sur la main.

Fin de la Partie

Lorsqu'un joueur a 6 croix de dessinées sur la main, la partie se termine immédiatement. Le joueur qui a reçu le moins de croix remporte la partie, et il devient le roi des monstres.

Tour à Dés du Monstre

Comment la Construire

Ouvrez la bouche ① et la queue du monstre ②, tirez la glissière entre les jambes ③ et vous êtes prêt à jouer ④.

Les dés qui conviennent le mieux sont de la taille suivante : 1 – 2,5 cm.

Auteur / Artiste : Aza Chen

Traduction anglaise : Zhong-Yue Liu

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises : Natacha Athimon-Constant

Le Crayon de Couleur

Conseil d'utilisation : Appliquez directement sur la peau.

Conseil de nettoyage : Lavez avec de l'eau savonneuse.

Date limite d'utilisation : Septembre 2016.

Gardez à température ambiante. Ne pas avaler.

L'extension du Petit Cochon

Tout à coup, un groupe de cochon traverse la ville en courant. Les monstres s'écrient : « Ces petits cochons ont l'air très appétissant ! ». Ils se lancent alors à leur poursuite dans toute la ville.

Mise en Place

1. Mettez le Dé Cochon et la tour à dés au centre de la table.
2. Chaque joueur reçoit son jeton de monstre.

Tour de Jeu

1. Chacun leur tour les joueurs lanceront le dé petit cochon grâce à la tour de dé et ils mettront leur jeton de monstre devant la face du cochon.
Lorsque la face du cochon est visible ou cachée, le joueur doit mettre son jeton sous le dé.
2. Les joueurs peuvent relancer le dé UNE FOIS, et ils décident s'ils veulent changer leur jeton de position. Après ceci, on passe le dé au joueur suivant.
3. Après que chaque joueur ait lancé le dé et placé son jeton, le tour est terminé. Le joueur dont le jeton est le plus proche de la tour à dés sera attaqué par le monstre. Le joueur en tête (celui qui est le plus loin de la tour à dé) peut marquer une croix sur la main du joueur le plus prêt de la tour.

Exemple : Le jeton bleu est le plus loin, ce qui fait que ce joueur est le plus loin de la tour, et rouge est le dernier. Bleu peut donc dessiner une croix sur la main de Rouge.

Fin de la Partie

Lorsqu'un joueur a 6 croix de dessinées sur la main, la partie se termine immédiatement. Le petit cochon du joueur est épuisé, il n'a plus la force de courir, et il devient le festin des monstres. Le joueur qui a reçu le moins de croix remporte la partie il a brillamment réussi à échapper aux attaques des monstres.