

MONSTER RUSH!

THEO K. MAVRAGANIS

D'adorables monstres sont apparus dans tout le Royaume. Les victimes se multiplient parmi les villageois, hypnotisés par le charme extraordinaire de ces créatures.

Tandis que l'armée concentre le gros de ses troupes dans le Nord pour repousser les envahisseurs, le Roi fait appel à des Chasseurs de primes (vous !) pour mettre fin à cette nouvelle menace des plus étranges.

Capturez ces adorables monstres et le Roi saura vous récompenser comme vous le méritez. Mais attention, chaque monstre nécessite une combinaison spéciale d'armes et de sorts pour être capturé. La vitesse sera votre meilleure alliée.

Qui sera le plus rapide ?

Dans **Monster Rush**, vous endossez le rôle de Chasseurs de Primes et vous vous lancez dans la chasse aux monstres. Un monstre peut être capturé quand les cartes Armes et Sorts révélées par les joueurs correspondent aux symboles présents sur la carte Monstre.

Le joueur qui comptabilise le plus de points grâce aux monstres qu'il a capturés sera déclaré vainqueur !

CONTENU

- 1 plateau
- 36 cartes Monstre



- 108 cartes Armes et Sorts

84 cartes
Armes et Sorts
normales



9 cartes Combo



12 cartes
Attaque Ratée



3 cartes Bâton de Sorcier



Mise en place

Pour les parties à moins de 5 joueurs, retirez du paquet les cartes Monstre avec l'indication 5+ en bas à droite de la carte.

Pour les parties à seulement 2 joueurs, retirez aussi les cartes Monstre avec l'indication 3+.



Placez le plateau au centre de la table entre les joueurs. Mélangez les cartes Monstre puis répartissez-les en trois piles égales, face cachée, autour du plateau. Retournez ensuite la première carte de chaque pile sur l'emplacement dédié du plateau, comme sur l'illustration ci-dessous.



Mélangez les cartes Armes et Sorts et divisez-les en autant de tas qu'il y a de joueurs. Inutile de compter : il n'est pas nécessaire que tous aient le même nombre de cartes. Chaque joueur reçoit un tas qu'il garde face cachée devant lui.

Le joueur le plus jeune commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, les joueurs retournent la première carte de leur tas Armes et Sorts et la placent devant eux. Une fois un tour complet effectué, les joueurs retournent une autre carte, les uns après les autres, et la placent à côté de la première. **Il ne faut surtout pas empiler les cartes : elles doivent toutes rester visibles pour l'ensemble des joueurs.**



La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un monstre soit capturé. Lorsque tous les symboles présents sur une carte Monstre ont été révélés grâce aux cartes Armes et Sorts (peu importe par qui), les joueurs doivent immédiatement placer leur main sur le monstre pour le capturer. Le joueur le plus rapide remporte la carte et la place à côté de lui, **face visible**. À la fin de la partie, les joueurs devront additionner les valeurs indiquées en haut à gauche des cartes Monstre qu'ils auront récupérées.

Si un joueur se trompe et touche une carte Monstre sans que tous les symboles aient été révélés, il récupère la carte concernée mais la place à côté de lui **face cachée**. Elle comptera comme un point négatif (-1) à la fin de la partie.

Lorsqu'une carte Monstre est récupérée par un joueur (parce qu'il a capturé le monstre ou parce qu'il s'est trompé), piochez une nouvelle carte Monstre de la pile correspondante et placez-la sur l'emplacement du plateau face visible. De plus, chaque joueur remet ses cartes Armes et Sorts en dessous de son tas, face cachée. Le joueur qui a capturé le monstre lance le nouveau tour et la partie continue.

Lorsque plusieurs joueurs tentent d'attraper des monstres différents, seul le joueur le plus rapide remporte sa carte. S'il n'est pas possible de les départager, regardez le chiffre en bas à gauche de chaque carte : l'avantage est donné au joueur ayant touché la carte avec la valeur la plus haute. Que le joueur se soit trompé ou non n'a pas d'importance. On prend en compte la tentative de capture sur la carte de plus haute valeur et on vérifie ensuite si le joueur ne s'est pas trompé.

Si plusieurs joueurs essaient d'attraper le même monstre, c'est le plus rapide qui l'emporte, c'est-à-dire celui dont la main se trouve en dessous des autres. En cas de doute (par exemple si les mains ne se touchent pas), c'est le joueur dont la main couvre la plus grande surface de la carte qui l'emporte.

Fin De partie

La partie s'achève lorsque le dernier monstre d'une des trois piles est capturé. Chaque joueur additionne alors les points de ses cartes Monstre face visible et soustrait un point par carte Monstre face cachée. Le joueur qui comptabilise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant capturé le plus de monstres à 5 points qui gagne. Si l'égalité persiste, faites de même avec les monstres à 4 points, puis à 3 points. Dans le cas (rare) où les joueurs à égalité ont capturé exactement le même type de monstres, ils partagent la victoire.

IMPORTANT

- Chaque joueur n'utilise qu'une seule main tout au long de la partie, que ce soit pour retourner les cartes Armes et Sorts ou pour capturer les monstres. Pour s'en rappeler, gardez votre pile dans une main et utilisez l'autre pour retourner et toucher les cartes.
- Lorsque ce n'est pas votre tour de jouer, gardez bien vos mains derrière la zone où vous avez retourné vos cartes Armes et Sorts.



CARTES SPÉCIALES

Cartes Combo

Une carte Combo compte pour les deux symboles Armes et Sorts représentés.



Exemple de carte
Combo

Cartes Attaque Ratée

Certaines cartes Armes et Sorts ont des croix dans chaque coin à la place du symbole habituel et sont représentées cassées. Soyez vigilants : ces cartes ne comptent pas comme les Armes et Sorts qu'elles illustrent. Ce sont des attaques ratées qui servent à vous induire en erreur.



Exemple de carte
Attaque Ratée

A noter : Vous pouvez mettre de côté les cartes Attaque Ratée pour les premières parties avec des jeunes enfants. Il est conseillé de les rajouter lorsqu'ils se seront familiarisés avec le jeu.

Cartes Bâton de Sorcier

Le Bâton de Sorcier est une carte joker qui compte comme n'importe quelle carte Armes et Sorts de votre choix.



Exemple de carte
Bâton de Sorcier

Crédits

Auteur : Theo K. Mavraganis
Développement : Vangelis Bagiartakis
Konstantinos Kokkinis
Illustrations : Tomasz Larek
Graphisme : Konstantinos Kokkinis
Édition française : Funnyfox
Chef de projet : Marine Nouvel

Testeurs

Nikos Chondropoulos, Yiannis Thomopoulos, Dimitris Siakambenis, Alexandros Kouris, Spyros Koronis, John Vidalis, Vangelis Velles, Orestis Leontaritis, George Manios, Michael Georgiou, Dionisis Poriotis, Akis Tsakliotis, Konstantinos Anastasopoulos, Akakia Apergi, Danae Mavragani, Alexandros Mavraganis, Theodora Papanikolaou, Stathis Poulakis, George Sarakatsianos, Fotini Stathi, Nikos Bagiartakis



Funnyfox

21 rue du Montparnasse
75006, Paris,
France



© 2017 Artipia Games

© 2019 Funnyfox pour l'édition française
Tous droits réservés.

