



Un jeu d'Antoine Bauza
Pour 1 à 5 joueurs, à partir de 3 ans

But

À l'aide des bons jouets, chasser les monstres dans le placard.

La chasse aux monstres est un jeu coopératif. Cela signifie que les joueurs, au lieu de s'affronter, unissent leurs forces pour vaincre le jeu, représenté par les monstres. Les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Matériel

- 20 cartes monstre
(avec un enfant dans son lit au verso)
- 1 carte placard
- 10 tuiles jouet
- 3 tuiles de progression des monstres
(avec un côté rouge et un côté bleu)
- 1 livret de règles

Préparation

- 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 lors d'une partie courte ou moyenne 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 tuiles 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 ». Voir Figure 1.

Le jeu

*Les règles suivantes présentent le jeu de base. Vous trouverez, à la fin, des ajustements pour adapter le jeu à l'enfant en augmentant ou en diminuant la difficulté.

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, c'est-à-dire s'il n'apparaît sur aucune carte monstre en jeu, on retourne UNE des trois tuiles de progression des monstres, celles

qui sont rouges ou bleues. À la première faute, on tourne la tuile de gauche. Avec d'autres erreurs, on retournera la tuile 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 tuile de progression. Après 3 tentatives manquées, chaque fois que les 3 tuiles 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 tuiles 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

Jeu facile, pour les plus jeunes :

Niveau 1

On joue avec les mêmes règles, mais on laisse de côté les tuiles 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 !

Pour rendre le jeu plus difficile, une fois que l'on maîtrise bien le jeu de base :

Niveau 2

Pour les petits un peu plus grands

Avant le premier tour de jeu, on place les 10 jouets face visible et les joueurs disposent de 20 secondes pour les voir. Ensuite, on remet les jouets face cachée. On retire une tuile de progression (au milieu) et on ne joue qu'avec les deux autres. Maintenant, un nouveau monstre apparaît après 2 erreurs seulement (au lieu de 3) !

Niveau 3

Pour ceux qui n'ont peur de rien !

On fait exactement comme dans le niveau 2, mais on ne joue plus avec les tuiles de progression. Maintenant, un nouveau monstre apparaît à chaque erreur ! Attention !

Pour de plus amples informations sur les jeux du Scorpion masqué : www.scorpionmasque.com

L'auteur tient à remercier les maîtresses d'école qui ont testé ce jeu en classe avec leurs bambins, ainsi que ses parents pour les innombrables lectures de *Il y a un cauchemar dans mon placard* (Mercer Mayer).

L'utilisation des cartes, des illustrations, du titre *La chasse aux monstres*, du nom Le Scorpion masqué, du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

© 2009 Le Scorpion masqué inc.

Figure 1

