



 **RULEBOOK**
 **RÈGLES DU JEU**

MONSTER FREEZE



1-4



7+



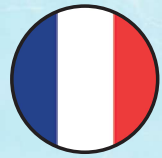
5+ min.



kriss



ann&seb



FRANÇAIS

I l fait froid et les monstres ont besoin de se réchauffer ! Ils doivent se coller les uns aux autres pour partager leur chaleur. Mais les monstres jaunes trouvent que le poil des bleus les gratte. Les verts estiment que les rouges ne sont pas assez chauds et les violets ont le pelage grasseux. Bref, pour que cela fonctionne au mieux, ils ne peuvent se coller qu'aux monstres de la même couleur qu'eux !

BUT DU JEU

Le premier joueur à avoir posé **1 pli de chaque couleur** (à savoir jaune, vert, rouge, bleu et violet) l'emporte. Pour réussir un pli, il suffit d'aligner **3 créatures de même couleur avec vos 3 cartes perforées !**

Si la pioche est épuisée avant qu'il y ait un vainqueur, reportez-vous au paragraphe « Fin de partie ».



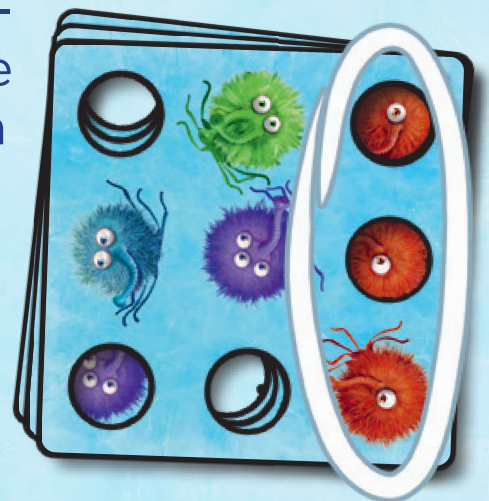
MISE EN PLACE

Distribuez 3 cartes à chaque joueur, placez une carte à égale distance de tous les joueurs (idéalement, à proximité du joueur le plus jeune ou le moins expérimenté) et le reste de la pioche à côté.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs tentent, simultanément, de superposer leurs 3 cartes afin de former un pli, c'est-à-dire un alignement de 3 créatures de couleur identique en **ligne**, **colonne** ou en **diagonale**. Les cartes peuvent se superposer dans n'importe quel ordre, pivoter et être retournées sur leur verso. Chaque carte doit **recouvrir intégralement la précédente**, de façon à toujours former un carré de 3 ronds par 3 ronds. Lorsqu'il réalise un pli, le joueur le place devant lui et pioche 3 nouvelles cartes.



À n'importe quel moment, un joueur peut échanger une de ses cartes avec la carte au centre.



FIN DE PARTIE

Le premier joueur à avoir posé 1 pli de chaque couleur remporte la partie (ou la manche si vous jouez en plusieurs manches). Il est conseillé de jouer en 2 manches gagnantes pour une expérience de jeu plus longue.

Dans le cas où la pioche est épuisée avant qu'il y ait un vainqueur, c'est le joueur ayant réalisé le plus de plis de même couleur (peu importe le nombre de plis total) qui l'emporte.

En cas d'égalité(s), le joueur ex aequo possédant le plus de plis de même couleur l'emporte selon l'ordre suivant : le plus de plis rouges, puis bleus, verts, jaunes et enfin violets.

VARIANTE SOLO

En mode solo, le joueur utilise un sablier de 2 minutes et peut ajuster le temps de jeu selon son expérience.

