

Si tu me vois,
Attrape moi !

Chass'Monstres

**Un jeu de réaction amusant
pour 2 à 4 joueurs à partir
de 5 ans**

1 mixeur à monstres

Attention ! Les monstres sont lâchés !
Surtout, ne les laissez pas s'échapper !

Celui qui voit un monstre doit rapidement
utiliser sa tapette à monstres. Mais regardez
précisément ce qu'affiche le mixeur à monstres,
car ces petites bêtes se ressemblent beaucoup.

Lorsque vous avez attrapé un monstre,
veillez à ce que les autres joueurs ne vous
reprennent pas la carte à monstre que vous
avez dégottée.

Le premier qui a attrapé 5 monstres gagne cette
chasse aux monstres amusante.

27 cartes à monstres

**4 tapettes à monstres
avec des ventouses**

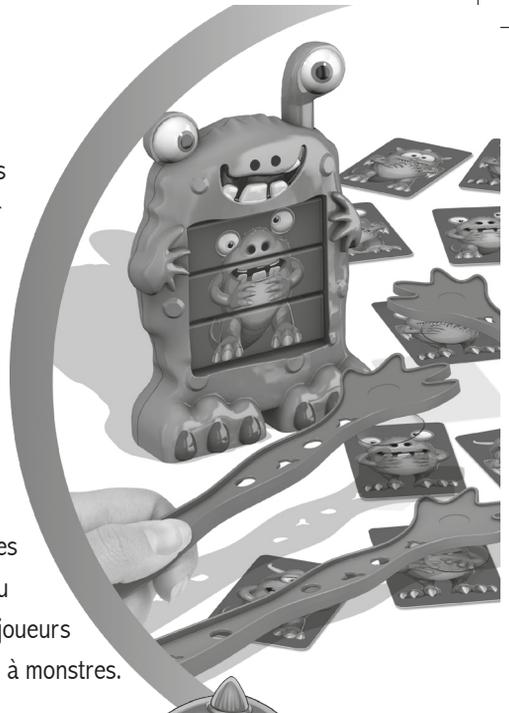


But du jeu :

Ce jeu a pour but de trouver rapidement les monstres affichés par le mixeur à monstres et d'être le premier à s'emparer de 5 cartes à monstres au moyen de la tapette à monstres.

Préparation du jeu :

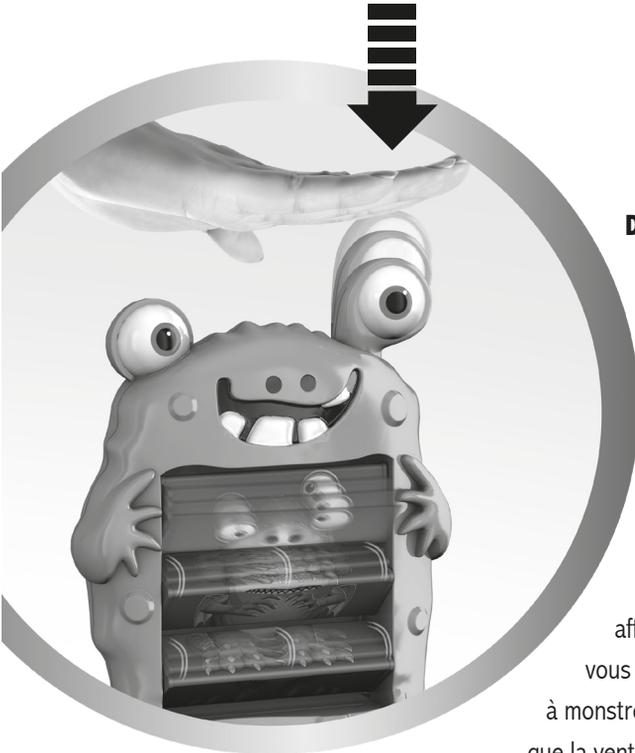
Le plus jeune joueur commence et il positionne le mixeur à monstres de telle manière que tous les autres joueurs puissent bien voir le monstre affiché. Chaque joueur reçoit une tapette à monstre. Placez les cartes à monstres avec les monstres sur le dessus au centre de la table, de façon à ce que tous les autres joueurs puissent bien atteindre les cartes avec leurs tapettes à monstres. C'est alors qu'on dit : à vos monstres, prêts, partez !



Déroulement du jeu :

Le joueur qui commence appuie sur l'œil du monstre du mixeur à monstres. Les rouleaux se mettent alors à tourner et un monstre apparaît. Tous les joueurs, y compris le joueur qui commence, doivent bien regarder ce monstre.

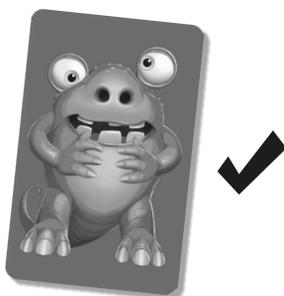
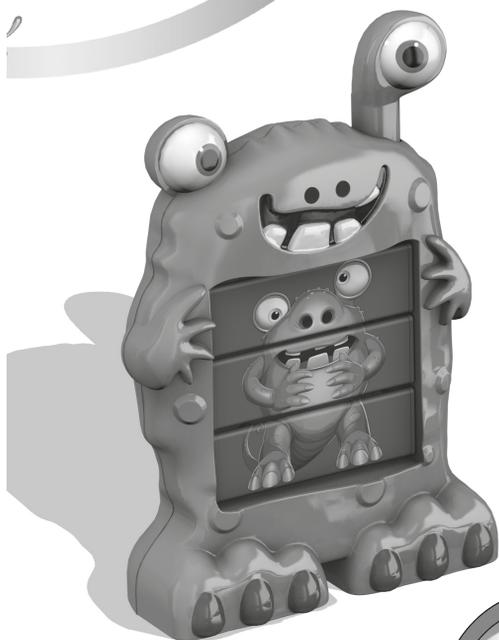
Essayez maintenant tous en même temps de trouver parmi les cartes étalées le monstre affiché par le mixeur à monstres. Dès que vous l'avez trouvé, tapez vite avec votre tapette à monstre sur la carte correspondante, de façon à ce que la ventouse soulève la carte.





Regardez si la carte dont vous vous êtes emparée est bien celle qui correspond au monstre affiché sur le mixeur à monstres. Si ce n'est pas la bonne carte, remettez-la en place et continuez à chercher le monstre approprié.

Si un joueur a attrapé la bonne carte à monstre, il s'exclame « monstre attrapé! ». Il peut alors déposer la carte à monstre devant lui. Ainsi, la manche est terminée. C'est au joueur suivant de se saisir du mixeur à monstres. Ainsi, chaque joueur a l'opportunité d'appuyer sur l'œil du monstre et de démarrer une manche.



**Monstre
attrapé !**



Remarques :

Attention !

Si vous tapez en même temps sur la même carte à monstre avec vos tapettes à monstres, c'est le joueur dont la tapette à monstre est située tout en bas qui obtient la carte. Si les tapettes sont situées côte à côte, il faut recommencer la manche.



Fin du jeu :

Vous jouez jusqu'à ce qu'un joueur se retrouve avec 5 cartes à monstres placées devant lui.

Le premier joueur qui réussit ça est le gagnant de la chasse aux monstres !

Le gagnant de la chasse aux monstres !



Il est interdit de se cacher !

Placez devant vous sur une rangée, de manière bien visible pour tout le monde, les cartes à monstres que vous avez attrapées.

Car si le mixeur à monstres affiche un monstre qui a déjà été attrapé par l'un d'entre vous, vous pouvez essayer de le chiper au joueur, devant lequel se trouve la carte à monstre. Il peut protéger sa carte en tapant dessus le premier avec sa tapette à monstre.

GAMEPLAY
VIDEO



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21,
12055 Berlin, Deutschland
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

