

Si tu me vois,
Attrape moi !

Chass' Monstres




Schmidt

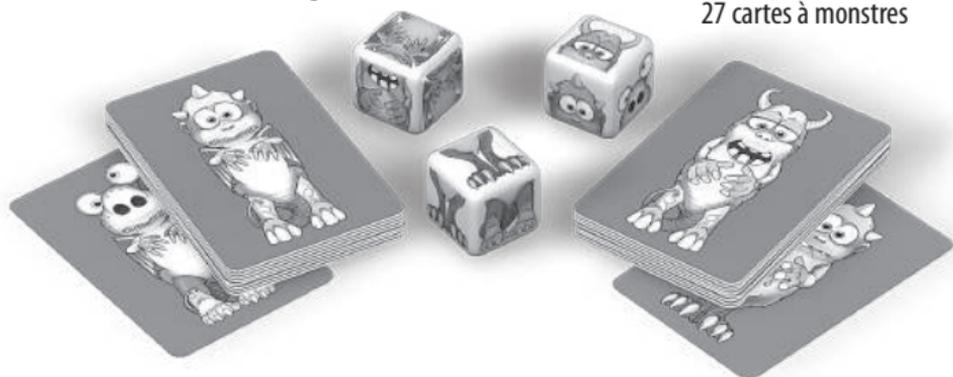
Chass'Monstres

Attention, les monstres sont lâchés ! Surtout ne laissez pas s'échapper ! Lancez le dé et regroupez les monstres. Celui qui trouve le monstre indiqué sur le dé, pose vite la main dessus. Mais regardez précisément, car les petites bêtes se ressemblent beaucoup ! Le premier qui a attrapé 5 monstres gagne cette chasse aux monstres amusante.

Contenu du jeu

3 dés

27 cartes à monstres



But du jeu

Le but du jeu est de trouver rapidement les cartes à monstres indiqués par le dé et d'être le premier à capturer 5 cartes à monstres.

Préparation du jeu

Répartissez les cartes à monstres sur la table face vers le ciel, afin que tous les monstres soient bien visibles. Préparez le dé et c'est parti.



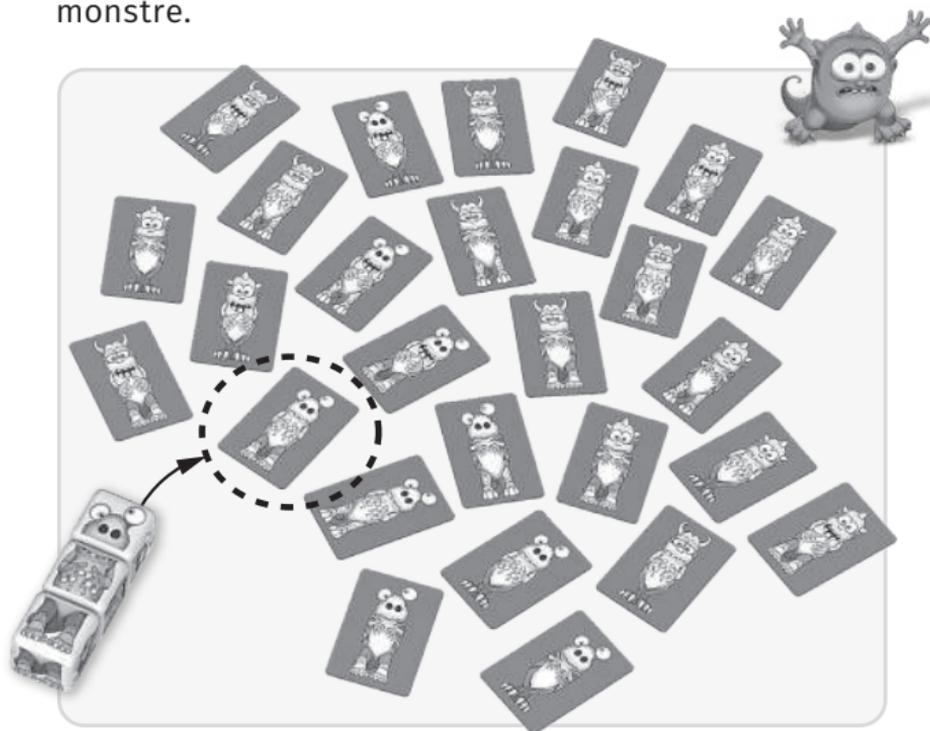
Comment jouer

Exemple :

Le plus jeune joueur commence et la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est ton tour, lance les trois dés en même temps. Après les avoir lancés, rassemble les trois dés de manière à ce qu'on puisse reconnaître un monstre avec une tête, un ventre et des jambes.



Maintenant, vous essayez tous ensemble de trouver le monstre indiqué par le dé, parmi les cartes posées sur la table. Le premier qui le trouve pose vite la main dessus. Vérifiez que la carte corresponde bien au monstre affiché sur le dé. Si ce n'est pas le cas, laissez-la posée et continuez de chercher le bon monstre.



Quand l'un d'entre vous a trouvé la bonne carte à monstre, il crie « Monstre capturé ! ». Il peut alors maintenant poser la carte devant lui. La manche est ainsi terminée. C'est le tour du joueur suivant.

Attention ! Si vous frappez en même temps une carte avec votre main, c'est le joueur dont la main est située sous l'autre qui la remporte. Si vous n'êtes pas d'accord, on recommence la manche.

Interdit de cacher les cartes !

Alignez les cartes à monstres que vous attrapez devant vous pour que tout le monde les voit bien. Si les dés indiquent un monstre que l'un d'entre vous a déjà attrapé une fois, vous pouvez essayer de le voler au joueur devant lequel la carte à monstre correspondante se trouve. Il peut cependant s'assurer de garder la carte en posant la main dessus en premier.

Fin de la partie

On joue jusqu'à ce qu'un des joueurs ait 5 cartes à monstres devant lui. Ce joueur est le gagnant de la chasse aux monstres !



Art.-Nr.: 88523

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

