



COSTU' MONSTERS™

Règles



Thomas Favrelière
Alexandre Roux



Zut ! C'est aujourd'hui qu'a lieu le concours de déguisements. Vos monstres ne sont pas du tout prêts. Vous filez dans la chambre et ouvrez la malle à accessoires.

Et c'est parti ! Vêtements, chaussures, chapeaux, lunettes... vous sortez tout de la malle pour habiller vos amis et les transformer en vraie stars de défilé !

MATÉRIEL DE JEU

30 cartes
Déguisements



4 monstres



Touffux



Gelito



Cornak



Norguz

39 accessoires



BUT DU JEU

En duel ou en équipe, transformez-vous en costumier de monstres et habillez-les le plus rapidement possible.

Collectez 5 cartes pour gagner la partie !



MISE EN PLACE

1 Placez les 4 monstres, au centre de la table, à la portée de tous les joueurs.

2 Éparpillez les accessoires sur la table de façon à ce qu'ils soient accessibles par tous les joueurs.

3 Mélangez les cartes Déguisements et formez une pile, face cachée, que vous posez à côté des monstres.



• Si vous jouez à plus de 2 joueurs, formez 2 équipes, une équipe bleue et une équipe jaune, avec un même nombre de joueurs dans chaque équipe.

• Si vous êtes en nombre impair, aucun souci, une équipe peut avoir un joueur de plus que l'autre.

• Pour plus de confort de jeu, placez les joueurs d'une même équipe du même côté de la table.

✦ La partie peut commencer !



TOUR DE JEU



L'un des joueurs pioche la première carte Déguisements de la pile et la révèle, face visible, à côté de celle-ci, de façon à ce que tous les joueurs puissent la voir.
À partir de cet instant, tous les joueurs jouent simultanément en suivant, dans l'ordre, les 2 étapes suivantes :

Récupérer les 2 monstres de son équipe

Parmi les 4 monstres présents au centre de la table, l'équipe bleue doit récupérer les 2 monstres qui sont représentés dans le cadre bleu de la carte révélée, et de la même façon, l'équipe jaune doit récupérer les 2 monstres qui sont représentés dans le cadre jaune de la carte.



Sur cette carte l'équipe bleue doit récupérer Norguz et Gelito et l'équipe jaune doit récupérer Cornak et Touffux.

Habiller les 2 monstres de son équipe

Chaque équipe doit ensuite récupérer tous les accessoires nécessaires pour déguiser leurs 2 monstres de la même façon qu'ils sont représentés sur la carte Déguisements.



Attention: vous ne pouvez récupérer que les accessoires dont vous avez besoin pour habiller vos monstres. Les autres accessoires doivent rester disponibles au centre de la table pour l'équipe adverse.

Chaque équipe s'occupe de ses propres monstres et ne doit jamais s'occuper des monstres de l'équipe adverse. Les accessoires doivent être correctement placés sur les monstres, exactement comme indiqué sur la carte, même si parfois l'emplacement semble un peu farfelu !



L'équipe jaune doit déguiser Cornak avec le chapeau de pirate sur la tête. Elle doit également habiller Touffux avec le casque viking et un très joli nœud papillon.

FIN DU TOUR

Dès qu'une équipe a fini de déguiser ses 2 monstres, elle doit vite taper sur la carte Déguisements en criant : « **Déguisés !** ». Le tour de jeu s'arrête.

Les monstres de cette équipe sont vérifiés avec la plus grande attention :

- si tous les accessoires sont présents et bien placés, alors l'équipe correspondante gagne le tour de jeu et remporte la carte révélée.
- si au moins 1 accessoire manque ou est mal placé, alors c'est une erreur de déguisement : l'équipe perd le tour de jeu et doit donner la carte révélée à l'équipe adverse.



FIN DU JEU

La partie s'arrête dès qu'une équipe remporte sa 5^{ème} carte Déguisements : cette équipe gagne la partie et ses membres sont sacrés Meilleurs Costumiers de Monstres !