

SWEET MONSTER

Guillaume Desportes
Philip Giordano



ans years
años Jahre

4-99

Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria



SWEET MONSTER



F

Règle du jeu

SWEET MONSTER



Âge : 4-99 ans



Nombre de joueurs : 2-5 joueurs



Contenu : 12 tuiles recto verso toutes différentes (1 recto monstre, 1 verso friandise ou poisson pourri), 21 jetons friandise, 2 dés (1 dé monstre, 1 dé friandise).



Principe : Sweet Monster est un jeu de mémoire et de déduction avec des tuiles double face. Chaque lancer des deux dés donne une combinaison monstre/friandise qui correspond à une des tuiles. L'objectif est de la retrouver.



Mise en place du jeu :

Placer les 12 tuiles au centre de la table, en formant un rectangle de 4 cartes sur 3. Les cartes doivent toutes être posées face monstre visible. Les joueurs ne doivent pas connaître le verso des tuiles.



Les deux dés sont donnés au plus jeune joueur.
Les jetons friandise sont posés à proximité.

Déroulement du jeu :

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence et lance les deux dés. Ceux-ci indiquent un monstre et une friandise. Le joueur doit alors retrouver la tuile qui correspond à cette combinaison ; c'est-à-dire qui présente sur une face le monstre du dé et sur l'autre la friandise de l'autre dé. Il choisit une tuile parmi les 12 et la retourne.

NB: par déduction, il choisit donc de retourner une des quatre tuiles qui présentent le monstre du dé.

- **Si le joueur retourne la bonne tuile:**

il prend un jeton friandise. La tuile retournée est laissée sur cette nouvelle face et c'est au joueur suivant de lancer les dés.

- **Si le joueur ne retourne pas la bonne tuile:**

rien ne se passe. La tuile retournée est laissée sur cette nouvelle face et c'est au joueur suivant de lancer les dés.

- **Si le joueur retourne une tuile et découvre un poisson pourri:**



il perd immédiatement un jeton friandise précédemment gagné (s'il en a). Il retourne la tuile poisson pourri face monstre et peut échanger 2 tuiles de place. Puis c'est au joueur suivant de lancer les dés.

NB: sauf si un poisson pourri est découvert, les tuiles retournées restent à leur place et sur leur nouvelle face. Il faudra donc user de mémoire pour se souvenir de l'autre face.

Attention également à bien se rappeler où sont les poissons pourris afin de ne plus retourner ces tuiles !

Fin du jeu: Dès qu'un joueur gagne son 5^e jeton friandise, la partie s'arrête et il remporte le jeu.