

UNE PAUSE CAFÉ PROPOSÉE PAR ROMAIN CATERDJIAN ET THÉO RIVIÈRE, ILLUSTRÉE PAR GREG BALDWIN



Livret de Règles

Le *Monster Café* a ouvert ses portes dans un lieu reculé tenu secret !

Cet établissement unique, interdit aux humains, sert, dit-on, les meilleurs cafés de la forêt comme le *Grungy Divinato*, le *Rexpresso*, l'*Apocalypso Vanillé* ou encore le *Bliblopino* !

Une partie de *Monster Café* se déroule en 2 manches. Les joueurs envoient les *Monstres* au centre de la table dans le *Monster Café*, afin qu'ils leur rapportent des (jetons) Cafés.

Le joueur ayant récupéré le plus de Cafés à l'issue de ces 2 manches l'emporte.



Mise en place

MISE EN PLACE À CHAQUE PARTIE

Choisissez les 5 Familles de *Monstres* avec lesquelles vous allez jouer pour cette partie. Vous trouverez des suggestions dans le **Menu** joint. Remplacez les autres Familles de *Monstres* dans la boîte du jeu, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

- 1 Placez les jetons *Café* à la portée de tous les joueurs.
- 2 Certains *Monstres* utilisent des jetons spécifiques, placez les jetons utilisés pour cette partie à la portée de tous les joueurs. (voir la *Carte des Monstres*)
- 3 Laissez de la place au centre de la table pour accueillir des cartes *Monstre*.

MISE EN PLACE AVANT CHAQUE MANCHE

Mélangez toutes les cartes *Monstre* et constituez une pioche. Placez cette pioche à la portée de tous les joueurs.

Chaque joueur pioche 10 cartes *Monstre* (12 cartes *Monstre* à deux joueurs). Les cartes *Monstre* restantes de la pioche sont mises de côté et ne seront pas utilisées pour cette manche.

- a Chaque joueur choisit 3 cartes *Monstre* qu'il place face cachée devant lui, formant sa *Ligne Arrière*. Un joueur pourra toujours regarder les cartes *Monstre* de sa *Ligne Arrière* durant la partie.
- b Puis, simultanément, les joueurs révèlent leurs cartes *Monstre* restantes et les placent, face visible devant eux, au dessus de leur *Ligne Arrière*, formant ainsi leur *Ligne Avant*.

Le joueur qui possède le moins de jetons *Café* commence la manche. En cas d'égalité ou pour choisir le premier joueur, le dernier à avoir vu un film de *Star Wars** commence.

Latte Newbie →



Le LATTE NEWBIE est la combinaison de Monstres idéale pour découvrir le jeu.

Nous vous conseillons ce café, parfait pour les 2/3 premières parties ! Vous pourrez ensuite vous diriger vers le **Menu** contenant 18 nouveaux cafés inédits classés par *Intensité* ! →



CI-DESSOUS, UN EXEMPLE DE MISE EN PLACE POUR 3 JOUEURS AVEC LE LATTE NEWBIE.

Ils récupèrent donc les jetons *Cookie* (Gatosaure) et les jetons *Chantilly* (Snorkel) pour la partie.





But du jeu

Une partie de *Monster Café* se déroule en **deux manches**. Les joueurs tentent d'utiliser les différents *Monstres* à leur avantage pour gagner le plus de jetons *Café*. À l'issue de ces deux manches, le joueur avec le plus de jetons *Café* gagne la partie !

UNE MANCHE

Au début de chacune des deux manches, procédez à la mise en place tel qu'expliqué en Pages 2 et 3.



Tour de jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour en commençant par le premier joueur.

Durant son tour, un joueur doit effectuer les actions suivantes :

- 1 - Il choisit une carte *Monstre* dans une Ligne Avant qui possède plus de 3 cartes *Monstre*. Dans la sienne ou celle d'un autre joueur.
- 2 - Il déplace cette carte *Monstre* au centre de la table.
- 3 - Il déclenche le pouvoir de cette carte *Monstre*.

⇒ C'est ensuite au tour de son voisin de gauche.

Notes

NOTE 0 : un joueur ne peut jamais avoir moins de 3 cartes Monstre dans sa Ligne Avant et moins de 3 cartes Monstre dans sa Ligne Arrière.

NOTE 1 : certaines familles de Monstres ne déclenchent pas de pouvoir

NOTE 2 : certains monstres utilisent des jetons. Parfois (rarement), il peut manquer... et c'est normal : ils ne sont pas illimités. Alors attention, si un pouvoir (et le jeton correspondant) vous intéresse, ne laissez pas passer votre chance.

NOTE 3 (pour celui qui lira les règles, ne pas le dire aux autres) : il peut très bien y avoir deux jetons différents sur un Monstre d'une ligne avant...

NOTE 4 : Il se peut que vous soyez obligé de jouer un Monstre (fin de manche par exemple) et que son pouvoir ne soit pas réalisable. C'est exceptionnel, mais ça arrive, et c'est bien joué de la part de votre adversaire. Dans un tel cas, ne réalisez pas le pouvoir !



Là, c'est Priss...



...et là,
c'est son Pouvoir !





Fin de manche



Une manche prend fin dès que chaque joueur n'a plus que 3 cartes *Monstre 1* dans sa *Ligne Avant*. Il est temps de distribuer les jetons *Café*. Chaque joueur dévoile les cartes *Monstre* de sa *Ligne Arrière 2* (en les laissant à part de ses autres cartes... bien à l'arrière).

NOTE : certains pouvoirs révèlent des cartes Monstre des Lignes Arrières des joueurs, durant la manche.

Pour chaque Famille de *Monstres* présente au centre de la table **3**, vérifiez quel joueur possède le plus de cartes *Monstre* de cette Famille dans son jeu (*Ligne avant + Ligne Arrière*).

Attention, les cartes *Monstre* des Lignes Arrières comptent double !!

Ce joueur gagne autant de jetons *Café* que de cartes *Monstre* de cette Famille au centre de la table. En cas d'égalité, personne ne gagne de jeton *Café* pour cette Famille de *Monstres*.

Une fois tous les jetons *Café* distribués, une nouvelle manche commence.



Fin de partie

Le jeu se termine à la fin de la deuxième manche.

Le joueur avec le plus de jetons *Café* gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a gagné le plus de jetons *Café* lors de la dernière manche gagne la partie (hors jetons *Cookie* et jetons *Mummy*). Et si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire...

*...ou vous pouvez faire un 421, un combat de pouces, ou encore un shi-fu-mi (notre favori).
Notez que celui qui a un papa gendarme remporte les égalités à tous les coups !*

Joueur 3



Pas d'bol...

Egalité entre le JOUEUR 1 et le JOUEUR 3. Ces 4 jetons Café ne vont à personne.

Joueur 2



Exemple de décompte pour le Monstre REX

Le JOUEUR 2 a deux cartes REX. Aucune sur sa Ligne Avant, et 2 sur sa Ligne Arrière. Les REXs sur sa Ligne Arrière valent double. Il compte donc 4 cartes REX dans son jeu.

Le JOUEUR 3 possède 2 cartes REX également. Une sur sa Ligne Avant et une sur sa Ligne Arrière qui compte double. Il dénombre donc 3 REXs dans son jeu.

C'est le JOUEUR 2 qui remporte les 2 jetons Café correspondant aux deux cartes REX au centre de la table.



Un jeu de **Romain Caterdjan & Théo Rivière** - Illustration de **Greg Baldwin** (Jonathan Aucomte pour les "à côté" - Olivier Derouetteau pour le Logo)

