

MONSTRUYEUX

Apprenez les règles en 1 min
scorpionmasque.com

Un jeu de **Sébastien Decad**
Illustré par **Nikao**



MonstruYeux ne voit plus rien! Ses yeux sont encore tombés... Pour gagner, aide-le à les replacer correctement avant qu'un autre ne le fasse à ta place!

Dans **MonstruYeux**, un joueur lance les dés Yeux le plus vite possible pour retrouver les bons yeux et les remettre en place dans le visage du monstre. Pendant ce temps, les autres joueurs lancent le dé rouge à tour de rôle pour obtenir la Main, ce qui leur permet de prendre les dés Yeux, de compléter le visage et de marquer les points!

Matériel

- 1 feuille de règles
- 3 dés Yeux (verts)
- 1 dé rouge
- 46 cartes Yeux
- 10 cartes Action
- 1 boîte Monstre



But

Collecter 3 cartes Yeux. On acquiert une carte Yeux en plaçant le troisième œil du monstre. N'hésitez pas à augmenter ou à diminuer le nombre de cartes Yeux requis pour gagner selon votre envie!

Mise en place

Placez la partie inférieure de la boîte du jeu au centre de la table, à la portée de tous. Écartez le couvercle.

- Mélangez les cartes Yeux et placez-les en une pile face cachée près de la boîte.
- Le joueur aux plus beaux yeux prend les trois dés Yeux.
- Donnez le dé rouge au joueur à sa gauche.
- Si vous jouez avec la **variante MonstruYeuse** (voir plus loin), mélangez les cartes Action et placez-les en une pile face cachée près des cartes Yeux.



Jeu

Le jeu se déroule en une succession de manches. Au début de chaque manche, retournez la carte Yeux du dessus de la pile. Elle indique les yeux qu'il faut retrouver sur les dés pour secourir le monstre.

Tout le monde joue en même temps et le plus vite possible.

Au signal de départ, le joueur qui a les dés Yeux en lance **un seul**.

- Si le résultat du dé ne correspond à aucun des Yeux sur la carte, il se dépêche de le relancer.
- Si le résultat du dé correspond à un de ceux indiqués sur la carte Yeux, il le place rapidement dans la boîte à l'endroit approprié. Il lance ensuite un des dés restants aussi vite que possible.

Notez qu'un des «yeux» demandés est en fait un espace vide, qui se trouve aussi sur les dés.



Pendant ce temps, le joueur qui a le dé rouge le lance **UNE** fois.

- S'il n'obtient **PAS** la face Main, il passe le dé rouge au joueur à sa gauche, qui le lance à son tour selon les mêmes règles. Évidemment, dans une partie à 2 joueurs seulement, il n'a pas à passer le dé Main et peut le lancer plusieurs fois d'affilée.
- S'il obtient la main, il crie «**Stop!**» et le joueur à la gauche du joueur avec les dés Yeux prend alors tous les dés Yeux **qui ne sont pas placés dans la boîte** (même celui qui serait dans la main de celui qui les possède). Il commence à en lancer un dans le but d'obtenir un des yeux recherchés.
- Les autres joueurs continuent à lancer le dé rouge en suivant la règle décrite plus haut.

fin de manche

Quand le joueur avec les dés Yeux place le troisième œil, il doit crier «**MonstruYeux!**». Il gagne la carte Yeux et la place devant lui. On recommence une nouvelle manche. Le joueur qui démarre la nouvelle manche avec les dés Yeux est celui à la gauche de celui qui a remporté la manche précédente.

Précision : pour l'emporter, le joueur doit placer son dé dans la boîte avant qu'un autre joueur ne crie «**Stop!**». Sinon, il doit s'interrompre et passer le dé Yeux au joueur à sa gauche.

fin de partie

Quand un joueur gagne sa troisième carte Yeux (ou un nombre de cartes dont vous aurez convenu en début de partie), il gagne la partie et est proclamé Grand Œil!

Variante MonstruYeuse

Cette variante ralentit un peu le joueur avec les dés Yeux; elle permet de faire circuler davantage les dés Yeux tout en ajoutant un petit grain de folie!

Au début de chaque manche, on retourne la première carte Action de la pile et on s'assure que tous la comprennent bien.

Quand un joueur obtient la face «**!**» sur le dé rouge, il crie «**Action!**». Le joueur ayant les dés Yeux doit s'interrompre pour exécuter l'action indiquée sur la carte Action. Ensuite, il peut reprendre les dés Yeux et compléter le monstre. Pendant tout ce temps, les autres joueurs continuent de lancer le dé rouge à tour de rôle pour prendre les dés Yeux!

Les joueurs doivent collaborer avec le joueur qui accomplit une action. Par exemple, s'il doit taper dans la main de chacun, il faut bien sûr lui tendre la main... Nous sommes des monstres, mais ce n'est pas une raison pour tricher!

Voici la liste des 10 actions :



Touche ton nez avec ton pied !

lance un des dés Yeux et rattrape-Le.



Retire une de tes chaussettes.



lance les dés yeux avec les poignets jusqu'à la fin de la manche.



Passé sous la table.



Tape dans la main de tous les autres joueurs.



Tourne 5 fois sur toi-même.



Compte jusqu'à 20 à voix haute.



fais un tour complet autour de la table.



fais tenir un des dés Yeux sur ta tête 5 secondes.

scorpionmasque.com
scorpionmasque



un arbre coupé = un arbre planté

© 2017 Le Scorpion masqué inc.
L'utilisation des tuiles, des illustrations, du titre MonstruYeux, du nom Le Scorpion masqué et du logo Le Scorpion masqué est strictement interdite sans le consentement écrit de Le Scorpion masqué inc.

