

5+

2-4

20'

ENFANTS



LE GRAND MÉCHANT MONSTRE

Dessine ton monstre

Stratégie légère

Trouillomètre

C'est la rentrée à l'école des Monstres!

Les élèves sont tous prêts à se mettre au travail pour dessiner le monstre le plus effrayant de l'école et devenir le grand méchant monstre !



COMMENT JOUER ?

Le premier joueur lance tous les dés au centre de la table.
Il choisit 1 des dés qu'il place devant lui.
Il coche la case correspondant à la face du dé choisi en haut de sa feuille.
Il peut décider, en plus, de récupérer un jeton Peur ou un jeton Décor si les

conditions le lui permettent.
Il dessine alors cet attribut sur son monstre.
Pendant ce temps, son voisin de gauche choisit un des dés restants qu'il place devant lui. Il coche et dessine, lui aussi, l'attribut choisi.

Tous les joueurs font de même, l'un à la suite de l'autre.

Lorsqu'un joueur prend un jeton Peur :

- Il ne pourra désormais plus jamais cocher ni récupérer les autres jetons Peur de cet attribut.
- Il barre l'attribut correspondant sur sa

feuille.

- Il glisse son jeton Peur dans sa colonne du Trouillomètre.

À la fin d'un tour, si les jetons Peur (et Décor) d'un joueur dépassent du Trouillomètre, il gagne la partie.

POINTS FORTS

- Création de monstres originaux
- Stop ou Encore accessible
- Pas de points à compter, condition de victoire visuelle

CONTENU

- 1 Trouillomètre
- 5 dés spéciaux
- 1 bloc de 50 feuilles (100 dessins)
- 4 tuiles joueur
- 1 plateau de jetons
- 18 jetons Peur
- 10 jetons Décor
- 5 caryons

Auteurs

Joan Dufour,
Benoit Turpin

Illustrateur

Remi Leblond



INFORMATIONS TECHNIQUES

Règles en français

Date de sortie : 10/03/2023

Prix boutiques : 20.83€ HT (Tva 20%)

Dimensions : 220x220x40mm

Poids : 600g

Colisage : 6 jeux par carton

EAN : 3770001874142

Code interne : BAN010GR

Made in China

