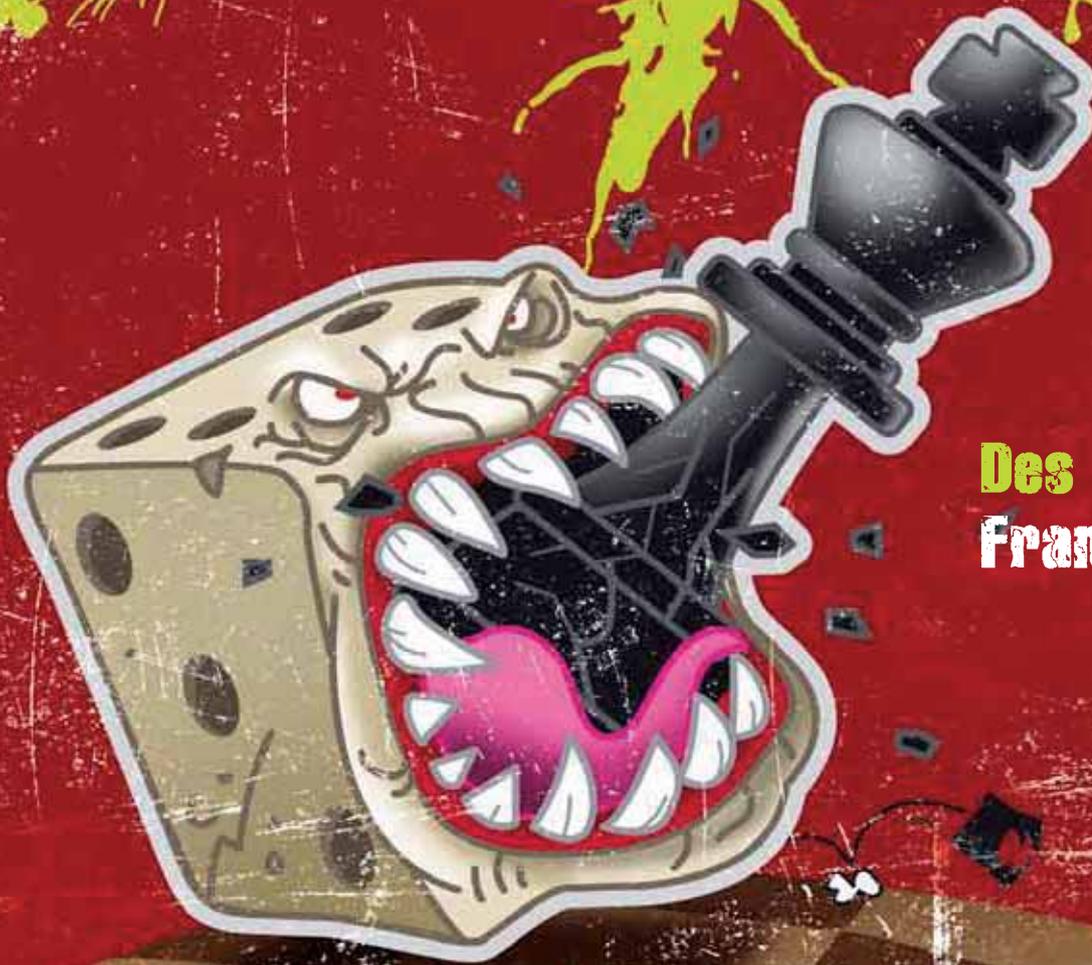


# MONSTRODÉCHECS

Des règles de  
Franck Genet



**Maow**  
miniatures

## Matériel

- ▶ Un plateau carré de 8 cases de côté (un échiquier par exemple)
- ▶ 8 Monstrodés par joueur si vous jouez à 2
- ▶ 6 monstrodés par joueur si vous jouez à 4 (essayez de faire en sorte qu'il y ait un point commun facilement reconnaissable sur les dés d'une même équipe, par exemple des couleurs proches)

*Note : à quatre joueurs, vous pouvez jouer tous indépendamment, ou par équipes de deux ; dans ce cas, les alliés sont sur des côtés opposés.*

Qu'il y ait deux ou quatre joueurs, les dés sont placés avec la face "monstre" (appelée monstroface dans la suite) sur le dessus, et la face 1 (ou 2 si ce n'est pas possible) vers vous.

## Détermination du premier joueur

Chaque joueur lance un de ses monstrodés. Le plus grand jouera en premier, puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. La monstroface surpasse toute autre face. En cas d'égalité, relancez.

## Déroulement du jeu

À chacun de ses tours, chaque joueur déplace un dé, puis effectue une attaque avec le dé qu'il vient de déplacer. Un dé touché est un dé joué : si vous manipulez un dé - pour regarder les autres faces par exemple - vous devez le jouer.

### 1- Déplacement

Le nombre maximum de cases dont vous pouvez déplacer un dé est égal à la valeur de la face du dessus de ce dé.

Lorsque la face du dessus du dé est la monstroface, le nombre maximum de case dont vous pouvez vous déplacer est égal à la valeur de la face du côté tourné vers vous (donc en début de partie, 1 ou 2).

Vous pouvez déplacer un dé comme vous le voulez, sachant qu'un déplacement d'une case se fait vers une case adjacente libre (non occupée par un dé) horizontalement ou verticalement, pas en diagonale.

**Vous devez déplacer le dé d'au moins une case.**

Pour déplacer un dé, vous le faites rouler vers la case suivante. Par exemple, si vous déplacez un dé vers la case directement vers le bord opposé du plateau, la face qui est sur le côté vers vous deviendra la nouvelle face du dessus, et la face du dessous deviendra la face de côté vous faisant face (voir figure 2).

Voici ci-dessous un exemple de déplacement d'un dé dont la monstroface est à l'opposé du 6, pour un joueur à gauche du plateau. Le dé se déplace d'abord vers la case d'en face, puis à gauche, en face et finalement à droite.

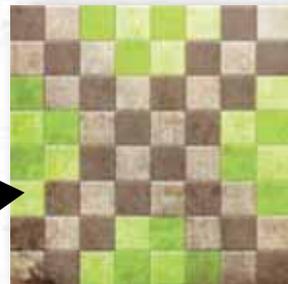
## Placement

**A deux joueurs** Chaque joueur place ses monstrodés sur la ligne du plateau la plus proche de lui, un dé par case. Les deux joueurs sont face à face, sur des côtés opposés du plateau.

**A quatre joueurs** Chaque joueur choisit une face du plateau de jeu. Il place 4 dés sur les 4 cases du milieu de la ligne la plus proche de lui, puis 2 dés au milieu de la deuxième ligne (voir figures ci-dessous).



Placement initial des monstrodés à deux joueurs



Placement initial des monstrodés à quatre joueurs

1



2



3



4



5



## 2-Attaque

Selon la valeur de la face du dessus du dé au moment de déclencher l'attaque, celle-ci aura un effet différent :

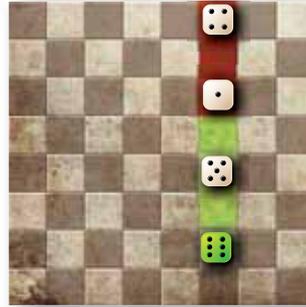
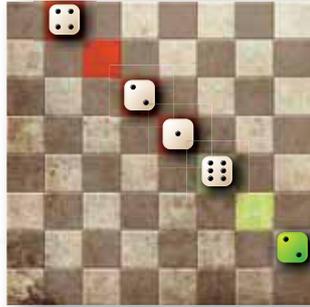
### Face 1

La face 1 est particulière : elle ne permet pas d'effectuer d'attaque, mais immunise le dé contre toute attaque tant que cette face est sur le dessus, sauf si c'est une attaque par une monstroface. Un dé avec la face 1 sur le dessus protège en outre les dés derrière lui sur la ligne ou colonne lors d'une attaque affectant toute une ligne ou colonne.

**Exemples :** Un dé dont la face du dessus est la face 1 est immunisé aux attaques et immunise les dés derrière lui.

Ici le dé montrant un 6 sera retiré du jeu, mais pas les dés montrant un 2 et un 4.

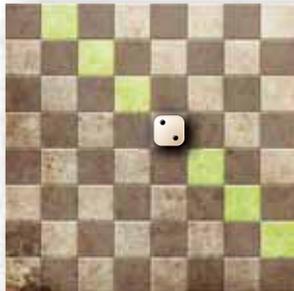
Le dé montrant un 1 non plus, c'est lui qui protège le 2 et le 4



Ici le 5 sera retourné à cause de l'attaque du 6, mais pas le 1 ni le 4.

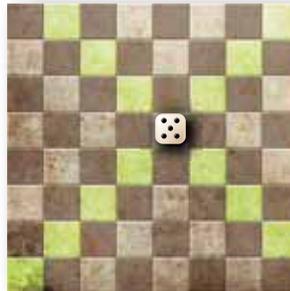
⚪ Défenseur  
⚫ Attaquant

### Face 2



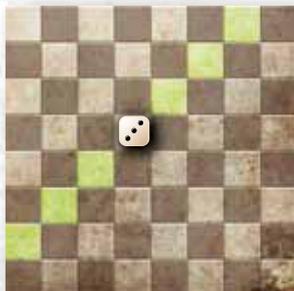
Retirez du jeu tous les dés sur la diagonale du plateau alignée avec les deux points de la face et où se trouve votre dé.

### Face 5



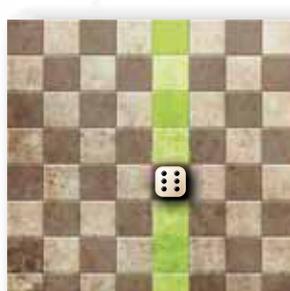
Le premier dé (le plus proche du votre) de chaque côté sur chaque diagonale où se trouve votre dé est retourné : mettez sa face du dessous au dessus ; le joueur auquel ce dé appartient choisit comment orienter les faces de côté.

### Face 3



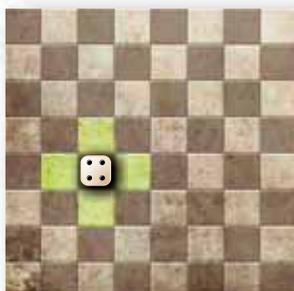
Retirez du jeu le premier dé (le plus proche du votre) de chaque côté sur la diagonale du plateau alignée avec les trois points de la face et où se trouve votre dé.

### Face 6



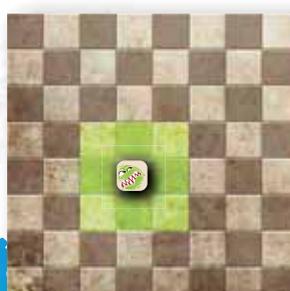
Tous les dés sur la ligne où se trouve le votre et dans l'alignement des deux séries de trois points sur la face du dessus du dé sont retournés : mettez sa face du dessous au dessus ; le joueur auquel ce dé appartient choisit comment orienter les faces de côté.

### Face 4



Retirez du jeu tous les dés sur une case horizontalement ou verticalement adjacente à votre dé.

### Monstroface



Retirez du jeu tous les dés sur des cases adjacentes, y compris en diagonale. Les "1" sont aussi retirés du jeu. Chaque dé adverse que vous retirez de la partie vous donnera une case de mouvement en plus à votre prochain tour (quel que soit le dé que vous utiliserez, ce n'est pas obligé d'être le même).

Les cases vertes indiquent les cases affectées par l'attaques du dé représenté sur chaque échiquier. Rappelez-vous cependant que le 3 et le 5 n'affectent que les dés les plus proches d'eux sur la (les) diagonale(s), et que si un 1 est présent, il se protège, ainsi que les dés derrière lui - sauf si c'est une monstroface qui attaque.

**Attention : Les attaques touchent tous les dés, les vôtres comme ceux des adversaires. Soyez donc prudents lors de vos déplacements !**

## Fin de Partie

Le dernier joueur à qui il reste encore au moins un dé sur le plateau de jeu gagne la partie.

## Partie en plusieurs manches

Vous pouvez décider de jouer en plusieurs manches, dont le nombre est fixé par avance. Dans ce cas, à la fin de chaque manche chaque joueur gagne autant de points qu'il a éliminé de dés adverses ; le vainqueur d'une manche gagne 5 points supplémentaires.

## VARIANTES



### Diabléchecs

Dans cette variante, le placement se déroule exactement comme dans les règles de base, que ça soit à deux ou quatre joueurs, sauf que chaque joueur remplace l'un de ses dés par un des monstrodés avec une tête de diable à la place du 6. Ce diable-dé peut être placé où le souhaite chaque joueur sur sa ligne de départ, et est placé avec la face 1 au dessus.

Le vainqueur de la partie est le dernier joueur dont le diable-dé est encore en jeu.

### 4 coins

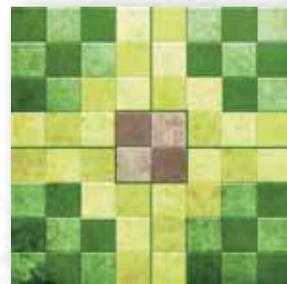
Cette variante se joue à quatre uniquement. Chaque joueur démarre avec 8 monstrodés placés tels que sur la figure ci-contre. Chaque joueur commence donc dans un angle, mais choisit un côté du plateau ; pour le déplacement des monstrodés dont la monstroface est visible, c'est la face qui est vers ce côté du plateau qui compte. Comme pour le jeu à 4 normal, le vainqueur est le dernier joueur qui a encore un monstrodé en jeu.



Placement initial des monstrodés pour la variante "4 coins".

### Carnage

Cette variante se joue à quatre uniquement (c'est en fait une progression sur la variante "4 coins"). Chaque joueur démarre avec 8 monstrodés et 7 dés normaux (avec des points pour indiquer les valeurs des faces) placés tels que sur la figure ci-contre, les monstrodés sur la zone la plus proche de l'angle (vert foncé) et les dés normaux autour (vert clair). Comme pour "4 coins", chaque joueur commence dans un angle et choisit un côté du plateau : pour le déplacement des monstrodés dont la monstroface est visible, c'est la face qui est vers ce côté du plateau qui compte. Les dés normaux sont placés avec leur face 1 au dessus.



Placement initial des monstrodés (vert foncé) et dés normaux (vert clair) pour la variante "Carnage".

Les dés normaux se jouent exactement de la même façon que les monstrodés (à part qu'ils n'ont bien sûr pas de monstroface).

Le but du jeu est de gagner le plus de points. Chaque monstrodé adverse éliminé rapporte 1 point. Les dés normaux éliminés ne rapportent rien. Le dernier joueur à avoir un dé en jeu gagne des points supplémentaires : si ce dé est un dé normal, il gagne 3 points. Si ce dé est un monstrodé, il gagne 5 points.



Retrouvez le jeu Monstrodéchecs, le plateau et les dés sur notre site :

<http://www.maow-miniatures.fr/>