

À VOUS
*qui venez
d'acheter un
Monstropot[®],*

*voici les règles
de plusieurs
petits jeux
qui vous
permettront
de passer un
moment sympa
à l'heure de
l'apéro ou entre
deux séances de
peinture.*



**MONSTROPOT
ME**



Matériel requis :

Un plateau de 8 cases par 8 (un plateau de jeu d'échec conviendra parfaitement), un Monstropot par joueur, 12 pots de peinture (vous pouvez les remplacer par des pions si vous n'en avez pas assez) et enfin un dé à 6 faces.

Pour jouer avec un maximum de confort, mettez un bon CD dans votre chaîne, préparez vous un petit apéro, quelques toasts, de bêtes cacahuètes si vous êtes flemmard et une boisson rafraîchissante (mangez 5 fruits et légumes par jour !)



REGLES GENERIQUES :

BUT DU JEU :

Nourrir votre Monstropot ! Le pauvre a été injustement mis à la diète par son médecin.

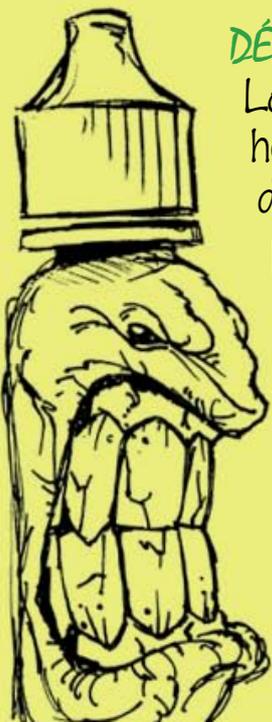
Il est nécessaire de bien différencier vos pots de ceux de votre ou vos adversaire(s). Soit vous utilisez des pots différents : PA®/GW®/Rackam® ou pot GWencres®/fondation® etc... Soit vous ne disposez que d'une seule sorte de pot, dans ce cas vous pourrez les différencier en mettant un petit coup de couleur sur le bouchon, ou plus simplement un petit bout de patafix®.

La partie prend fin lorsqu'il n'y a plus de pots ennemis à dévorer.

DÉPLACEMENT DES MONSTROPOTS :

Le Monstropot a un déplacement de base d'1 case (verticalement, horizontalement ou en diagonale). Pour chaque pot qu'il dévore, son déplacement augmente d'une case pour le tour suivant. Pour manger un pot de peinture votre Monstropot doit se retrouver sur la case du pot.

Par exemple, si au tour précédent le Monstropot a dévoré deux pots, son déplacement au tour suivant sera de 3 cases (déplacement de base d'1 case + 2 cases de bonus pour les deux pots engloutis). Ce déplacement est libre, vous pouvez donc vous déplacer verticalement, horizontalement ou en diagonale...ou combiner ces types de déplacement (exemple : une fois verticalement puis deux fois en diagonale).



PLACEMENT DES POTS :

Choisissez d'abord un coin de l'échiquier, placez-y votre Monstropot et placez chacun votre tour un pot de peinture jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

Si vous êtes deux joueurs :
placez 12 pots chacun.

Si vous êtes quatre joueurs :
placez 6 pots chacun.

Attention quand même à ne pas les positionner de sorte qu'ils gênent votre progression. Vous ne devez manger que les pots de votre (vos) adversaire(s)...et non les vôtres. Vous pourrez toutefois manger un de vos pots s'il se trouve sur votre chemin mais attention ! Ce pot ne vous rapportera pas de bonus de déplacement supplémentaire et plus grave, il sera comptabilisé dans le tableau de chasse de votre (vos) adversaire(s).

De plus si vous mangez un de vos propres pots surprises, les conséquences seront bien moins sympathiques, votre Monstropot risque fort une indigestion...en effet, lorsque vous jetterez votre dé pour déterminer les effets de ce bonus, retirez 2 au résultat !

LES POTS SURPRISES :

Chaque joueur pourra cacher dans ses pots 3 surprises (2 pour 4 joueurs)

Ces surprises seront bonnes ou mauvaises...voire très mauvaises.

Pour ce faire, avez-vous des gommettes chez vous ? (allez vite dans la chambre de vos enfants ou de votre petit(e) frère (sœur)) si c'est le cas marquez vos pots surprises en collant des gommettes sur leur fondement. Dans le cas contraire, remplacer ces gommettes en écrivant un S sous le cul de chacun de vos pots surprises.

Lorsqu'un joueur découvre que son Monstropot vient de dévorer un pot surprise, il doit déterminer les effets de cette surprise en lançant 1 D6 et se référer au tableau suivant :



1-Cargouillis:

Quelque chose ne passe pas...votre Monstropot est indisposé ! Votre tour s'arrête là et vous perdez tous vos bonus pour le tour suivant. Vous devrez de plus relancer le dé, si vous faites à nouveau ! votre pot est victime d'une grosse indigestion...il devra rester sur place le prochain tour.

2-Coup d'froid : Le Monstropot ne pourra pas se déplacer en diagonale le tour prochain. Attention, si vous attrapez un second coup d'froid...cette interdiction de se déplacer en diagonale sera effective pour le reste de la partie.

3-Hypnose: Votre adversaire peut déplacer votre Monstropot d'une case. Il pourra bien sûr lui faire manger un de vos propres pots. (qu'il comptabilisera dans son tableau de chasse). Dans le cas d'une partie à 4, c'est l'adversaire dont vous avez dévoré le pot surprise, qui pourra bouger votre pot...juste retour des choses !

4-Burp! Juste un petit renvoi...désolé !

5-Vitamine: Vous gagnez une case de déplacement...bon appétit

6-Festin: Déplacez le Monstropot adverse d'une case. Vous pourrez bien sûr lui (ou leur) faire manger un de ses propres pots. Dans le cas d'une partie à 4, vous pourrez déplacer les Monstropots de tous vos adversaires...la belle affaire !

Attention ! Si, par exemple, vous avez un mouvement de 3 cases (grâce à l'absorption de deux pots au tour précédent) et que grâce à ce mouvement vous dévorez plus d'un pot...si le premier pot est un pot surprise, appliquez les effets de cette surprise avant de manger le(s) autre(s) pot(s).



C'est fini!

Votre Monstropot est celui qui a mangé le plus de pots ? Bravo vous êtes le gagnant de la partie. Plusieurs choix s'offrent maintenant à vous : soit proposer la revanche à votre ou vos adversaire(s), soit tenter un petit digestif ou enfin...profiter d'une bonne sieste !