

# MONSTER CUBE



## Monster Cube

**Age suggéré : à partir de 7 ans et plus**

**Nombre de joueurs : 1 à 6**

**Durée : 15 à 30 min**

Les monstres sont en ville ! Pourrez-vous les arrêter avant qu'ils ne sèment la pagaille dans la ville de Mons-Cube ? Essayez de réorganiser vos Monster Cubes pour qu'ils correspondent au code numérique désigné, et ainsi vous vaincrez ces monstres ! Avec l'aide d'un petit peu de mathématiques, sauver la ville sera encore plus amusant !

### Contenu

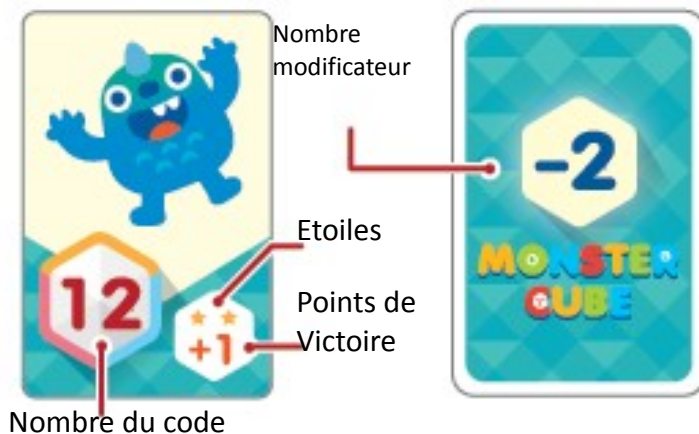
- Ce livret de règles.
- 36 tuiles Monster Cube (9 tuiles par série, 4 séries au total).

Chaque Monster Cube est composé de trois couleurs différentes, avec le jaune en haut, le rouge sur la gauche et le bleu sur la droite. Un côté de la tuile montre les nombres de 1 à 9, et l'autre côté montre des dés de 1 à 6 points.



- 56 Cartes de Monstre (14 sortes de monstres, 4 monstres par sorte).

Le recto de chaque carte de monstre indique un nombre qui est le code du monstre (de 1 à 56), différents nombres d'étoiles (de 1 à 3), et des points de victoire pour avoir vaincu le monstre (+1, +2, +3, +4, x2). Le verso des cartes révèle un nombre modificateur (-3, -2, -1, +1, +2, +3), qui sera utilisé dans les règles du jeu #2.



## Idée du jeu

Dans Monster cube, les joueurs essaient de résoudre l'énigme en trouvant les combinaisons autorisées de trois monster cubes qui correspondent aux nombres du code monstre qui sont sur les cartes de monstres. Le joueur qui trouve la combinaison correcte bat le monstre et marque les points de victoire inscrits sur la carte du monstre. Celui qui aura le plus de points de victoire à la fin de la partie deviendra le héros de la ville Mons-Cube !

Il y a quatre séries de règles pour jouer à Monster Cube. Les règles #1 et #2 sont des jeux de rapidité dans lesquels les joueurs jouent simultanément pour trouver les combinaisons correspondantes. Pour les règles #3 et #4 les joueurs jouent chacun leur tour pour résoudre les énigmes dans un temps limité. Choisissez les règles qui vous conviennent le plus et amusez vous à vaincre tous ces MONSTRES !

## Règles #1: Code du Monstre

Age : 8ans et +

Joueurs : 1 à 4

Durée : 15 à 30 min

### Mise en place



1. Préparer les Monster Cubes : Triez une série de 9 Monster Cubes et placez-les au hasard en trois rangées au centre de la zone de jeu, avec les côté jaune en haut comme indiqué ci-dessus. Cela forme la zone des Monster Cubes. Rangez les Monster Cubes restants dans la boîte de jeu. Ils ne seront pas utilisés lors de cette partie.
2. Révéler des cartes de Monstre : Mélangez bien les cartes de monstre et placez-les, face cachée, pour former une pioche à côté des Monster Cubes. Piochez trois cartes de monstre et alignez-les à côté de la pioche comme indiqué ci-dessus.

Cela forme la zone des Monstres. La Pioche, la Zone des Monstres, la Zone des Monster Cubes.

## Tour de jeu

Dans le mode du code du monstre (règles #1), tous les joueurs essayent simultanément de trouver la combinaison autorisée de trois Monster Cubes, qui correspond au nombre du code du monstre, pour marquer des points. Les trois nombres (a, b, et c, par exemple) sur les trois Monster Cubes doivent être calculés selon les formules suivantes :  $(a \times b + c)$ , ou  $(a \times b - c)$ .



Par exemple, pour la carte de monstre avec un code du monstre de 12,

vous pouvez trouver les Monster Cubes avec 4, 5, et 8, et vous pouvez utiliser la formule  $4 \times 5 - 8 = 12$ , pour battre ce monstre.

## Combinaisons autorisées

Il y a trois combinaisons autorisées pour le choix des Monster Cubes :

1. **Les trois mêmes côtés de Monster Cubes sont reliés sur une même ligne :** trois faces jaunes, trois faces rouges ou trois faces bleues.



Les faces jaunes :  $5 \times 4 - 8 = 12$



Les faces rouges :  $2 \times 3 + 6 = 12$



Les faces bleues :  $8 \times 2 - 4 = 12$

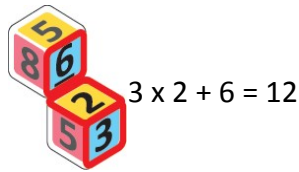
(Remarque que l'ordre de ces trois chiffres dans la formule peut être mis au hasard).

### Exemple de combinaison interdite :



Ces trois cubes ne sont pas reliés sur la même ligne.

2. **Trois côtés directement adjacents, sur la même ligne :** deux faces d'une couleur, et une face d'une autre couleur.



(Remarquez que l'ordre de ces trois chiffres dans la formule peut être mis au hasard).

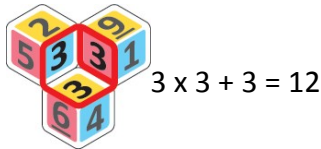
**Exemple de combinaison interdite :**



Ces trois chiffres sont directement adjacents mais ils ne sont pas alignés.

**3. Trois faces différentes de trois Monster Cubes différents et qui forment un cube :**

Une face de chaque, jaune, rouge et bleue venant de trois Monster Cubes différents.



**Exemple de combinaison interdite :**



Ces trois chiffres ne viennent pas de trois Monster Cubes

“différents”.

**Déplacer un Monster Cube**

Lorsque vous cherchez les combinaisons, les joueurs sont autorisés à déplacer un seul Monster Cube vers un nouvel emplacement, pour pouvoir correspondre au nombre du code du monstre désigné. Mais le Monster Cube déplacé doit respecter les restrictions suivantes :

1. La face jaune est toujours sur le dessus pour que tous Monster Cubes gardent la même orientation.
2. Après le déplacement, tous les Monster Cubes doivent rester reliés à au moins un autre Monster Cube.



3. Le cube déplacé doit être utilisé dans la formule.



### Vaincre le monstre, ou pas

Si un joueur pense qu'il a trouvé la combinaison autorisée qui correspond à un des nombres du code du monstre, il crie « Monstre ! » et il montre ensuite la combinaison en question.

Après ceci, il peut y avoir deux conséquences possibles :

1. La combinaison de ce joueur est **CORRECTE** :

- (1) Il prend la carte de monstre correspondante et la place devant lui, face cachée. Cela représente ses points de victoire.
- (2) Il place les cartes de monstre restantes dans la défausse, et il remet trois nouvelles cartes de monstre dans la zone des monstres.
- (3) La partie continue.

**Remarque : une seule carte monstre peut être résolue à chaque fois.**

2. Malheureusement, la combinaison du joueur est **INCORRECTE** :

- (1) Il remet une de ses cartes monstre précédemment gagnée (s'il en a), face cachée, sous la pioche.
- (2) Il met les trois cartes de monstre dans la défausse et il remet trois nouvelles cartes de monstre dans la zone des monstres.
- (3) La partie continue.

**Remarque : s'il n'y a pas assez de cartes pour en remettre dans la zone des monstres, mélangez simplement la défausse pour former une nouvelle pioche.**

### Pas de correspondance possible

Si tous les joueurs sont d'accord pour dire qu'il n'y a pas de combinaison autorisée possible pour une correspondance avec le code d'un monstre dans la zone des monstres, alors retirez les trois cartes de monstre et placez-les, faces cachées, sous la pioche. Remettez trois nouvelles cartes de monstre et la partie peut continuer.

Dans le cas, très rare, où il n'y aurait pas de combinaison autorisée qui corresponde aux codes des monstres, réorganisez les Monster Cubes, en les remettant tous dans leur position de départ, avec trois Monster Cubes dans chaque rangée. Remettez trois nouvelles cartes de monstre dans la zone des monstres.

### Fin de la partie

La partie atteint la dernière manche lorsque la pioche est épuisée pour la deuxième fois (on ne peut plus remettre 3 cartes). Après cette manche la

partie est terminée. Les joueurs comptent les points de victoire des cartes de monstre qu'ils ont gagnées. Le joueur qui a le plus de point de victoire remporte la partie. S'il y a égalité, le joueur qui a le plus de cartes de monstre (parmi les joueurs à égalité) l'emporte. S'il y a toujours égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

## Calcul des Scores

Les cartes de monstre qui ont +1, +2, +3 and +4 rapportent, respectivement, 1, 2, 3 et 4 points de victoire. Les cartes de monstre qui ont "x2" rapportent des points de victoire pour toutes les cartes "+1" que le joueur a récupérées. Par exemple, un joueur a récupéré 5 cartes "+1" et 2 cartes "x2." Il marque 5 PV pour 5 "+1," et 5 PV pour chacune des ses deux cartes "x2", pour un total de 15 PV.

## Règles #2: Monster Code règles avancées

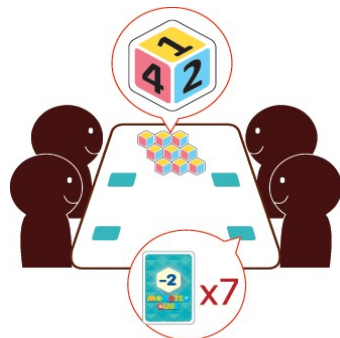
**Age : 7 ans et +**

**Joueurs : 1 à 4**

**Durée : 15 à 30 min**

Toutes les règles sont les mêmes que pour les règles #1, sauf pour les modifications suivantes :

### Mise en place



Mélangez toutes les cartes de monstre et distribuez-en 7, face cachée, devant chaque joueur pour qu'elles forment leur pioche personnelle. Remettez les cartes restantes dans la boîte de jeu. Elles ne seront plus utilisées pour cette partie.

### Tour de jeu

1. Chaque joueur prend trois cartes de monstre, dans sa pioche personnelle.
2. Au lieu de trouver des combinaisons autorisées qui correspondent aux cartes de la zone des monstres, les joueurs essaient maintenant que ces combinaisons correspondent aux cartes qu'ils ont en main.

**Remarque : vous pouvez déplacer UN Monster Cube pour créer une correspondance.**

3. Si un joueur pense qu'il a trouvé la combinaison autorisée qui corresponde à un code d'une carte de monstre qu'il a en main, il crie "Monstre!" et il joue la carte face visible devant lui. Ensuite il montre la combinaison en question.
4. Si la combinaison est **CORRECTE** :



Il met la carte de monstre, face cachée, devant un autre joueur (révélant ainsi un chiffre modificateur), et il reprend en main une carte, venant de sa pioche, et la partie continue.

5. Si la combinaison est **INCORRECTE** : Il reprend la carte de monstre en main, et la partie continue.

### **Mettre des cartes de monstre, face cachée, devant les autres joueurs**

1. Il peut y avoir au mieux trois cartes de monstre, face cachée, devant un joueur. Si vous voulez placer une quatrième carte, vous devez remplacer une des cartes déjà présentes devant un joueur.
2. La somme des chiffres modificateurs sur les cartes faces cachées feront baisser ou augmenter les codes des cartes de monstre, dans les mains du joueur. Par exemple ; si un joueur a un nombre total de modificateur de +3 devant lui, tous les codes du monstre dans sa main (10, 15, 37) seront augmenté de 3 (13, 18, 40), ce qui rendra l'énigme plus difficile à résoudre.
3. Lorsqu'un joueur réussit à faire correspondre un code du monstre, il ne place pas seulement une carte devant un autre joueur, mais il retire aussi TOUTES les cartes de monstre, face cachée, devant lui.

## **Fin de la partie**

Le premier joueur qui réussit à se séparer de toutes les cartes de monstre qu'il a en main, remporte la partie.

---

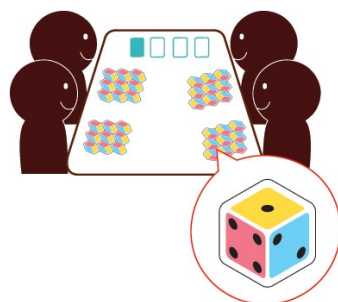
## **Règles #3: Monster Dice**

Age : 7ans et +

Joueurs : 1 à 4

Durée : 15 à 30 min

## Mise en place

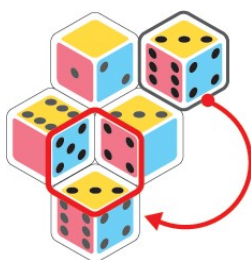


1. Mélangez les cartes de monstre numérotées de 1 à 18, et placez-les, face cachée, pour former une pioche. Remettez les cartes restantes dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées dans cette partie. Prenez trois cartes de monstre et placez-les, face visible, à côté de la pioche.
2. Chaque joueur prend une série de Monster Cubes (numérotés de 1 à 9). Retournez les Monster Cubes sur la face montrant des dés, et organisez-les au hasard en 3 rangées, la face jaune en haut comme indiqué sur le schéma. Cela forme leur zone personnelle de Monster Cube.

## Tour de jeu

Dans le mode Monster Dice (règles #3), les joueurs jouent chacun leur tour pour déplacer leurs Monster Cubes personnels, au lieu de jouer simultanément sur la zone des Monster Cubes commune. Le joueur le plus jeune débute la partie, et tous les joueurs joueront ensuite dans le sens horaire.

1. A votre tour, vous DEVEZ déplacer UN de vos Monster Cubes.  
Les règles de déplacement sont les mêmes que dans les règles #1.



2. Après avoir déplacé le Monster Cube, utilisez les trois chiffres adjacents venant de trois Monster Cubes DIFFERENTS pour qu'ils correspondent à un code du monstre.
3. Vous ne pouvez utiliser que plus (+) et moins (-) dans la formule pour trouver quelque chose qui corresponde. Par exemple pour que cela corresponde à un code du monstre de 6, vous pouvez utiliser 3, 4, 5 pour avoir " $4 + 5 - 3 = 6$ ".



4. Lorsque vous trouvez la correspondance, vous devez spécifiquement montrer la combinaison. Si c'est **CORRECT**, vous prenez la carte de monstre correspondante et vous la placez devant vous, elle représente votre score. Ensuite vous révélez une nouvelle carte de monstre. Si c'est **INCORRECT**, votre tour est simplement terminé.

Remarque : Chaque joueur a seulement 10 secondes pour trouver une correspondance pendant leur tour. Vous pouvez utiliser un sablier ou une montre pour compter ce temps. Bien sûr, vous pouvez librement ajuster la limite de temps, si un handicap est nécessaire pour un joueur.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les cartes de monstre ont été marquées. Le joueur qui a le plus d'icônes étoile sur les cartes qu'il a marquées, remporte la partie. S'il y a égalité, le joueur qui a le plus de cartes de monstre remporte la partie.

## Règles #4: Monster Dice : chiffres

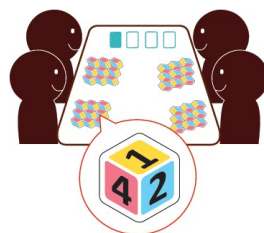
Age : 9 ans et +

Joueurs : 1 à 4

Durée : 15 à 30 min

Toutes les règles sont les mêmes que pour les règles #3, sauf pour les modifications suivantes :

### Mise en place



1. Utilisez les 56 cartes de monstre.
2. Jouez avec le côté des nombres sur les cartes de monstre.

### Tour de jeu

1. Les trois nombres (a, b, et c, dans l'exemple) sur les trois Monster Cubes doivent être calculé selon les formules suivantes :  $(a \times b + c)$ , ou  $(a \times b - c)$ . Par exemple, pour le code du monstre 12, vous pouvez trouver les Monster Cubes qui ont 2, 3, et 6, et utiliser la formule  $2 \times 3 + 6 = 12$ , pour vaincre ce monstre.
2. Cela n'a pas d'importance de savoir si un joueur trouve une correspondance correcte ou pas, il doit retirer les cartes de monstre restantes pour les placer

dans la défausse et il en remplace trois nouvelles. S'il n'y a pas assez de cartes pour en remettre dans la zone des cartes de monstre, mélangez simplement les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

**Remarque :** Chaque joueur a seulement 10 secondes pour trouver une correspondance pendant leur tour. Vous pouvez utiliser un sablier ou une montre pour compter ce temps. Bien sûr, vous pouvez librement ajuster la limite de temps, si un handicap est nécessaire pour un joueur.

## **Fin de la partie (la même que dans les règle #1)**

La partie atteint la dernière manche lorsque la pioche est épuisée pour la deuxième fois (on ne peut plus remettre 3 cartes). Après cette manche la partie est terminée. Les joueurs comptent les points de victoire des cartes de monstre qu'ils ont gagnées. Le joueur qui a le plus de point de victoire remporte la partie. S'il y a égalité, le joueur qui a le plus de cartes de monstre (parmi les joueurs à égalité) l'emporte. S'il y a toujours égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

## **Calcul des Scores (le même que dans les règle #1)**

Les cartes de monstre qui ont +1, +2, +3 and +4 rapportent, respectivement, 1, 2, 3 et 4 points de victoire. Les cartes de monstre qui ont "x2" rapportent des points de victoire pour toutes les cartes "+1" que le joueur a récupérées. Par exemple, un joueur a récupéré 5 cartes "+1" et 2 cartes "x2." Il marque 5 PV pour 5 "+1," et 5 PV pour chacune des ses deux cartes "x2", pour un total de 15 PV.

---

## **Règles spéciales**

Lorsque les joueurs se sont habitués au concept de Monster Cube, vous pouvez ajouter les règles spéciales suivantes pour rendre les parties plus tendues.

### **1. Bonus supplémentaire :**

#### **(1) Le roi des chasseurs de monstre**

Si un joueur marque le plus de cartes de monstre avec des nombres qui se suivent, il obtient des PV supplémentaires, comme suit :

.2 nombres consécutifs – 3 PV supplémentaires (par exemple 11 et 12)

.3 nombres consécutifs – 6 PV supplémentaires (par exemple 11, 12 et 13)

.4 nombres consécutifs – 10 PV supplémentaires (par exemple 11, 12, 13 et 14).

**(2) Famille de monstre :**

Si un joueur marque les quatre cartes de monstre du même type, il marquera 5 PV supplémentaires (par exemple, 1, 2, 3, and 4).

**3. Monstres de niveaux supérieurs :**

Triez les cartes de monstres selon leur nombre. Formez trois piles et mélangez-les séparément, vous formerez ainsi trois pioches. Jouez toutes les pioches, les unes après les autres, en commençant par la pioche 1.

-Pioche 1: nombres de 1 à 18 (Chiffres modificateurs: +2 ou -2)

-Pioche 2: nombres de 19 à 48 (Chiffres modificateurs: +1 ou -1)

-Pioche 3: nombres de 49 à 56 (Chiffres modificateurs: +3 ou -3)