

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Monster Propre

Un jeu ultra rythmé où il faut fouiller et accrocher rapidement les monstres sur le fil à linge pour 2 à 5 joueurs de 7 à 99 ans.

Auteur : Rémy Delivorias
Illustration : Gabriela Silveira
Durée du jeu : 15 minutes environ

Quelle activité dans la buanderie ! On frotte, on s'asperge et on patauge : que d'éclaboussures ! Pour se débarrasser de leur odeur de renfermé, les monstres ont prévu une grande journée de lessive. Ils passent tout à l'eau et c'est la pagaille ! Lancez-vous dans la mêlée et essayez de remettre de l'ordre !

En tant que corde à linge vivante, vous essayez de retrouver les monstres qu'il vous faut et de les accrocher à votre droite ou à votre gauche sur le fil à linge en fonction de certains critères. Le plus rapide d'entre vous remporte une pince à linge dorée. Le but du jeu est d'être le premier à récupérer trois de ces précieuses pinces à linge.

Contenu du jeu

48 cartes de monstres (8 monstres différents par couleur dont 4 avec des taches et 4 avec des étoiles),
40 pinces à linge (8 pinces de chaque couleur),
12 pinces à linge dorées, 1 fil à linge élastique,
1 règle du jeu



avec des étoiles



avec des taches



Avant le premier jeu

Nouez les deux bouts du fil à linge pour en faire un cercle

Préparation du jeu

Cherchez un endroit où vous aurez assez de place. Posez le fil à linge au sol en formant un cercle et positionnez-vous à égale distance les uns des autres autour du fil. Déposez une pince à linge dorée au milieu du cercle et répartissez tous les monstres autour (peu importe si les cartes sont toutes mélangées les unes aux autres ou à l'envers).

Gardez le reste des pinces à linge dorées en réserve. Chaque joueur prend huit pinces à linge d'une seule et même couleur. Les pinces en trop retournent dans la machine à laver. Passez maintenant à l'intérieur du cercle. Remontez le fil à linge au niveau de vos hanches puis lâchez-le.

Attention :

il faut que les joueurs se positionnent de manière à ce que le fil à linge reste tendu en permanence et ne tombe pas ! Si le cercle est trop grand, on peut faire un deuxième nœud ou faire deux tours.



« Il se peut que vous deviez remonter le fil à linge pendant la partie ! »

Déroulement du jeu

Tous les joueurs jouent en même temps pendant plusieurs tours (= cycles de lavage). Donnez ensemble le top départ en criant « Monster Propre ! ». Chaque joueur doit essayer de trouver **huit monstres** parmi les cartes au milieu du cercle et les accrocher sur le fil à linge.

Les différents cycles de lavage :

• 1er cycle :

Trouvez tous les monstres de la couleur de vos pinces à linge !



• 2e cycle :

Trouvez des monstres d'autres couleurs que celle de vos pinces à linge ! La couleur des monstres sur votre droite et sur votre gauche n'a pas le droit de se répéter.



Important :

au cours des cycles de lavage suivants, les règles des couleurs des deux premiers cycles s'alternent (= monstres de la même couleur/ monstres de couleurs différentes).

Règles importantes pour chercher et accrocher les cartes valables pour tous les cycles :

- Sur le fil à linge, vous devez accrocher **4 monstres à étoiles** sur votre **gauche** et **4 monstres à taches** sur votre **droite**.
- Chaque monstre doit être accroché avec **une pince à linge** et pas plus.
- Il est **interdit de faire une provision de monstres** : dès que vous avez un monstre dans la main, vous devez soit l'accrocher sur le fil à linge, soit le reposer au milieu.



Lorsqu'un des joueurs pense avoir bien accroché ses huit monstres, il s'empare le plus vite possible de la pince dorée au milieu du cercle et crie « Lessive terminée ! ».

Tous les joueurs arrêtent immédiatement de chercher leurs monstres.

« Attention ! Tous les monstres doivent rester accrochés au fil à linge ! »



FRANÇAIS Vérification en commun

Tous les monstres du joueur sont-ils bien accrochés ?

- **Oui.** Bien joué ! Tu peux accrocher ta pince à linge dorée à tes vêtements.
- **Non.** Dommage ! À titre de pénalité, tu dois remettre dans la réserve une des pinces à linge dorées que tu as gagnées précédemment. Si tu n'en as pas encore, tu ne peux pas en redonner. C'est le joueur qui a le plus de monstres correctement accrochés qui récupère la pince à linge dorée que tu avais récupérée. En cas d'égalité, chacun des meilleurs joueurs prend une pince à linge dorée de la réserve.

Attention :

On ne décroche pas les monstres tout de suite : ils restent accrochés pour le cycle suivant !

Mis en ligne par
didacto.com
Tous droits réservés et réservés à l'usage personnel

Nouveau cycle de lavage

Déposez une nouvelle pince à linge dorée de la réserve au milieu du cercle. Donnez ensemble le top départ. Avant de pouvoir accrocher vos monstres, vous devez commencer par décrocher tous les monstres du cycle de lavage précédent.

Fin du jeu

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur a remporté trois pinces dorées. C'est lui qui gagne le jeu et il est couronné « meilleur laveur de monstres » ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils :

- Vous pouvez jouer à **Monster Propre** assis en rond sur des chaises ou en plein air.
- Vous pouvez aussi essayer de coincer le fil à linge à un autre niveau du corps, par exemple sous les bras ou derrière les genoux !
- On peut simplifier le jeu en ne cherchant que les monstres de la même couleur que ses pinces à linge dans toutes les parties. Vous devez commencer par décrocher tous les monstres du cycle de lavage précédent.



Avec le fil élastique

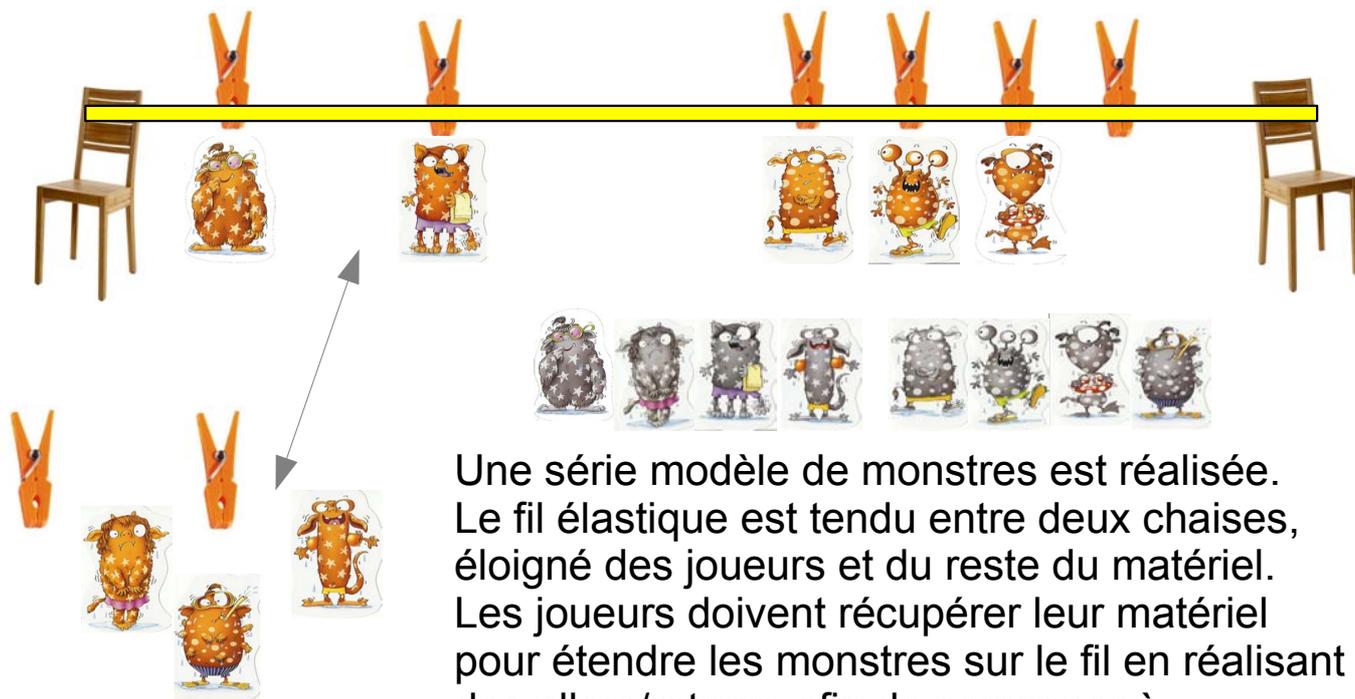
Variantes par Rémy Delivorias



Récupérer les épingles de sa couleur pour épingler les monstres de couleurs et de formes différentes. On peut prendre les monstres déjà étendus par les adversaires : attention ! ils doivent servir directement à l'étendage du joueur qui les prend.



Récupérer les pinces à linge de sa couleur pour épingler les monstres de la même couleur en les alternant dos/face ; étoiles/ronds avec toujours 4 monstres de part et d'autre de soi.



Une série modèle de monstres est réalisée. Le fil élastique est tendu entre deux chaises, éloigné des joueurs et du reste du matériel. Les joueurs doivent récupérer leur matériel pour étendre les monstres sur le fil en réalisant des allers/retours afin de composer à l'identique la série modèle de monstres.

Conseils d'utilisation :

- si un adulte joue contre un enfant, il commence après l'enfant, lorsqu'il a déjà étendu 2 ou 3 monstres.
- avec de jeunes enfants, les adultes leur servent de piliers et ils évoluent à l'intérieur du fil en étant aidé par les adultes pour épingler les monstres.
- on peut bloquer le fil sur ses habits avec une épingle d'or pour éviter qu'il ne remonte ou alors on le bloque avec l'un de ses bras.

Sans le fil élastique

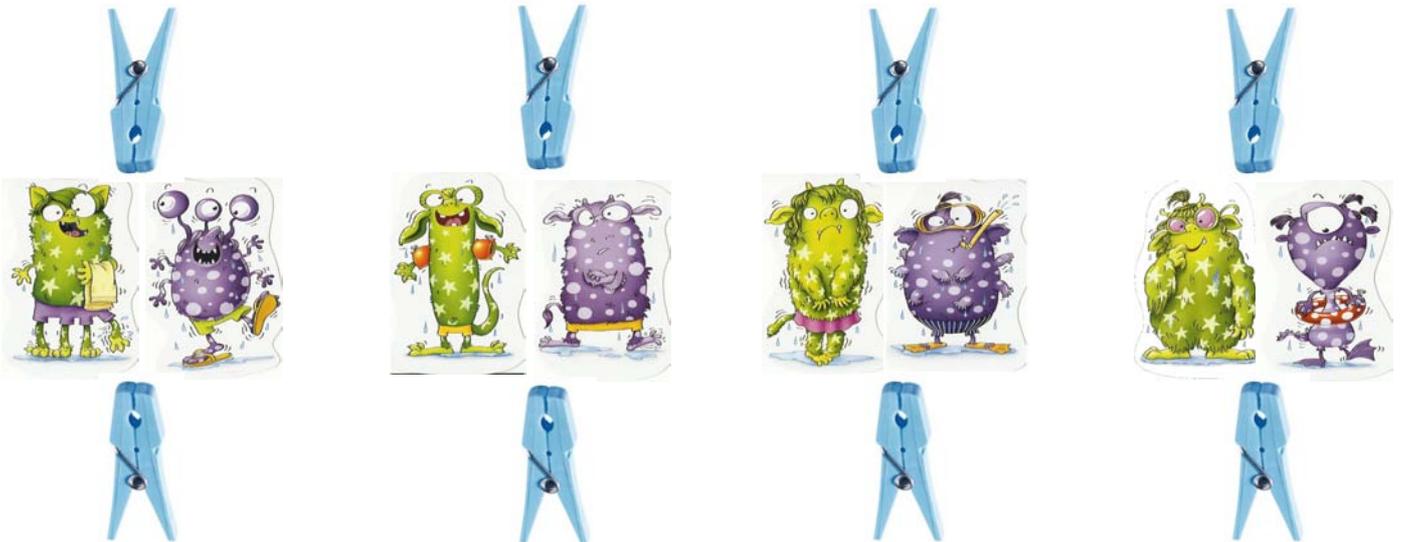
Variantes par Rémy Delivorias



Récupérer les épingles de sa couleur pour pincer les monstres de la même couleur.



Récupérer les épingles de sa couleur pour pincer les monstres de la même couleur en les alternant dos/face ; étoiles/rondeaux.



Selon le nombre de joueurs, récupérer les épingles d'une couleur pour pincer les monstres de couleur et de graphismes différents.



Choisir une couleur de monstres et les pincer de toutes les épingles de couleur.



Placer sur soi les monstres de sa couleur avec les épingles de sa couleur.

Retirer le premier les épingles des joueurs adverses pour faire tomber leurs monstres.