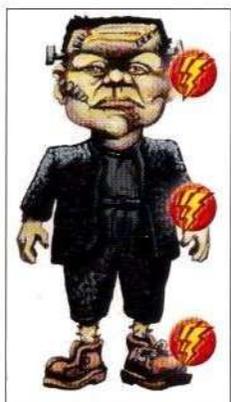


PREPARATION DU JEU

Chaque joueur, en commençant par le plus jeune, choisit un pion et le place sur le plateau, sur une des six cases avec une étoile.

Chaque joueur choisit un déguisement parmi les 42 cartes et pose les trois cartes devant lui.

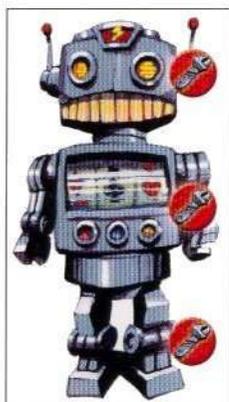
Voici les 7 déguisements du jeu, et dans le petit cercle rouge, la chose que chacun déteste le plus et qui indique les cases du plateau où il n'a pas le droit d'aller.



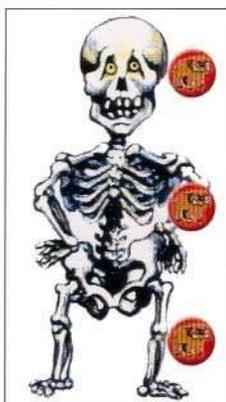
Frankenstein
Il déteste l'éclair.



La Momie
Elle déteste les ciseaux.



Le Robot
Il déteste la clef à molette.



Le Squelette
Il déteste le chien.



Le Vampire
Il déteste l'ail.



La Sorcière
Elle déteste la flamme.



L'Épouvantail
Il déteste le corbeau.

- La carte remplacée est placée sur une pile de défausse. Le joueur prend ensuite la carte supérieure de la pioche et la pose sur le plateau à l'emplacement de la carte qu'il vient de prendre.

- Lorsque la pioche est épuisée, on en forme une nouvelle en mélangeant soigneusement les cartes de la défausse.

FIN DU JEU

Le premier joueur qui récupère 8 bonbons différents gagne la partie.

RACCOURCIR LA DUREE DU JEU

Pour des parties plus courtes ou avec des joueurs plus jeunes supprimez une ou plusieurs sortes de bonbons. Certaines maisons restent donc vides.

UNE BONNE IDEE

Lors d'une fête ou pour rendre le jeu encore plus excitant, les papas et les mamans les plus malins remplaceront les bonbons en carton par de vrais bonbons !

Les
MONSTRES FARCEURS
est un jeu créé par Dominique Ehrhard.
Sous licence de Week End Games.
Distribué en France et en Europe par Hasbro
International Inc.

- Il peut arriver qu'un joueur soit bloqué et qu'il ne puisse se rendre sur aucune des cases qui l'entoure. Dans ce cas il ne se déplace pas et devra attendre d'avoir un déguisement qui lui permette de quitter cette case.

Le dé non utilisé est perdu pour ce tour de jeu.

- Si à la fin de son déplacement ou en cours de déplacement un joueur passe ou se trouve sur une case bonbon devant une maison, il ramasse un des bonbons qui se trouvent sur cette maison et le pose devant lui.

S'il lui reste des points il peut continuer son déplacement et même ramasser un nouveau bonbon s'il parvient à une nouvelle maison.

- Un joueur **ne peut pas ramasser** un bonbon qu'il possède déjà, même s'il repasse une deuxième fois par cette case.

FAIRE UNE FARCE

Avant ou après s'être déplacé, le joueur peut faire une farce :

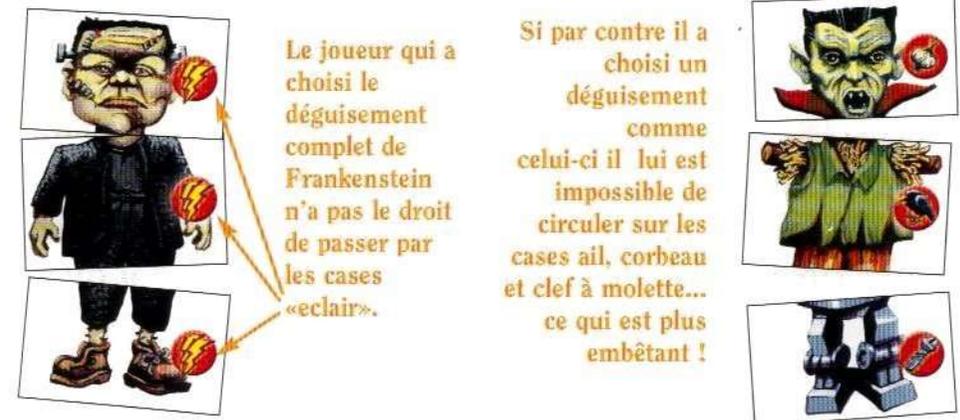
- Il prend la carte posée face au dé portant le même chiffre que le résultat du dé qu'il a choisi pour faire une farce. Il la pose à la place d'une des trois cartes déguisement d'un autre joueur. Il peut également choisir de garder la carte pour modifier son propre déguisement.
- La nouvelle carte doit être de même nature que la carte qu'elle remplace (tête à la place d'une tête, corps à la place d'un corps, les jambes à la place des jambes).

- Les cartes personnages sont divisées en trois parties : la tête, le corps et les jambes. Les joueurs peuvent choisir n'importe quel déguisement à condition qu'il soit constitué d'une carte tête, d'une carte corps et d'une carte jambes.

- Plusieurs joueurs peuvent choisir le même déguisement.

- Un joueur peut choisir trois cartes portant le même symbole. En fait c'est même recommandé!

Évitez de choisir vous même un déguisement qui ne vous permettrait pas de vous rendre sur les cases les plus proches.



- Les cartes restantes sont soigneusement mélangées puis placées en piles, face cachée, pour former une pioche.

- Placez ensuite sur le plateau, face visible, les six premières cartes de la pioche sur les 6 emplacements en face des dés.

- Posez 6 bonbons identiques sur chaque maison ou faites des piles de bonbons identiques que vous placerez à côté du plateau de jeu.



DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence à jouer. Chacun joue ensuite à tour de rôle en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur lance les deux dés, il choisit ensuite le résultat d'un des deux dés pour se déplacer et l'autre résultat pour faire une farce à ses amis. Il peut choisir de se déplacer d'abord puis de faire une farce, ou l'inverse.



SE DEPLACER

Le joueur peut déplacer son pion d'un nombre de cases égal ou inférieur au résultat du dé choisi pour le déplacement.

Le déplacement du pion se fait toujours horizontalement ou verticalement, jamais en diagonale.

- Un joueur ne peut **jamais** déplacer son pion sur les cases portant le **même symbole** que ceux qui figurent sur ses cartes.

Exemple : un joueur dont le déguisement est composé de trois cartes vampire ne peut pas se rendre sur l'ail. Un joueur avec une carte squelette et deux cartes vampire ne peut se rendre ni sur les cases ail, ni sur les cases chien. Un joueur avec un déguisement composé d'un squelette, d'un vampire et d'un épouvantail ne peut se rendre ni sur les cases chien, ni sur les cases ail, ni sur les cases corbeau.

- Un joueur n'est **jamais obligé** de se déplacer de la totalité des points indiqués par le dé qu'il a choisi.
- **Plusieurs** joueurs peuvent se trouver sur la **même case**.
- Le joueur peut **toujours** passer ou s'arrêter sur une case **étoile** ou une case **bonbon** quel que soit son déguisement.
- Les joueurs ne peuvent **jamais** passer ou s'arrêter sur une case **maison**.