

Ouste les Monstres



illustrations: Maciej Szymanowicz

MATÉRIEL

4 chambres (de 4 couleurs différentes)



16 objets (de 4 couleurs différentes)

4 lits



4 tableaux



4 lampes



4 doudous



8 monstres



1 sac en tissu



BUT DU JEU

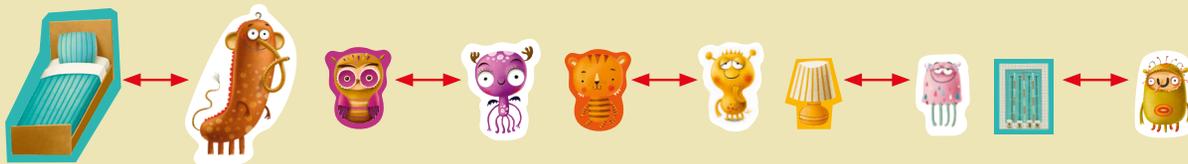
Ouste le Monstre est un jeu coopératif. Dans chaque chambre, des monstres tentent de prendre la place des objets et il faut les en empêcher! Pour cela, vous devez placer 4 objets dans chaque chambre : un lit, un tableau, une lampe et un doudou. Essayez de reconnaître les objets se trouvant dans le sac simplement en les touchant. Mais attention car certains monstres ont des formes similaires aux objets!

MISE EN PLACE

- Placez les 4 chambres au centre de la table
- Placez dans le sac tous les objets ainsi que tous les monstres et mélangez bien.

Note pour les parents

Avant de commencer à jouer, placez tous les objets et monstres sur la table afin que les enfants puissent les regarder. Notez que certains monstres ont des formes similaires aux objets à placer dans les chambres. N'hésitez pas à installer les 4 objets dans la chambre de la même couleur, afin que les plus petits fixent l'apparence, la forme et la couleur de chaque objet.

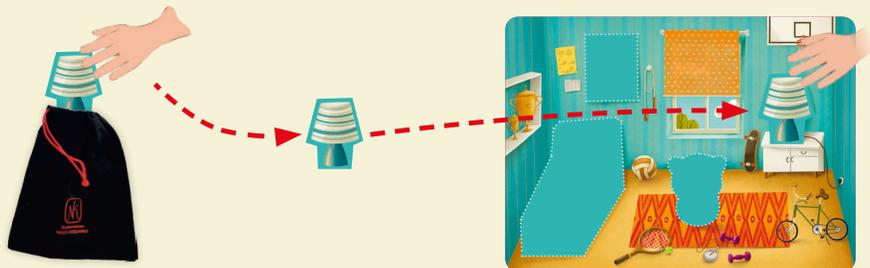


DÉROULEMENT DU JEU

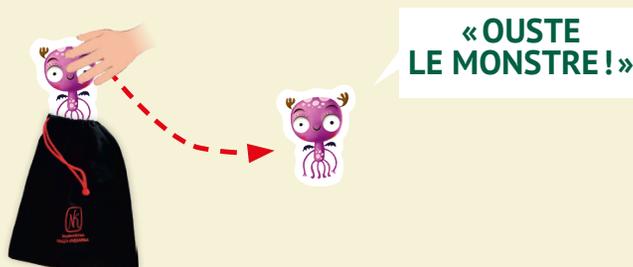
Celui ou celle qui dort le plus débute la partie et joue son tour. Le jeu se poursuit ensuite en sens horaire.

A ton tour :

1. Prend le sac, met ta main à l'intérieur, et, **sans regarder**, essaie de trouver un objet pour une chambre : un lit, un tableau, une lampe ou une peluche. **Attention, tu ne peux sortir qu'un seul élément du sac.**
2. Puis, regarde ce que tu as attrapé dans le sac. Si c'est un objet, **BRAVO**, place le dans la chambre de la même couleur.



Si c'est un monstre, jette-le aussi loin que possible et crie « OUSTE LE MONSTRE ! ».



3. Ton tour est maintenant terminé et tu passes le sac à la personne à ta gauche.

FIN DU JEU

Le jeu se termine dès que toutes les chambres ont un lit, un tableau, une lampe et un doudou. Vide le sac et demande à papa ou maman de t'aider à compter les monstres qui s'y trouvaient. Selon le nombre de monstres, regarde si ce sont les monstres qui ont gagné ou si c'est votre équipe.

S'il reste 0 monstre : Les vilains monstres vous ont joué des tours, la prochaine fois, essayez de ne pas vous faire avoir !

S'il reste 1, 2 ou 3 monstres : les monstres ont presque gagné, mais bravo, vous avez su déjouer leurs plans !

S'il reste 4, 5 ou 6 monstres : Les monstres n'ont presque plus de secret pour vous et vous méritez un grand bravo !

S'il reste 7 ou 8 monstres : Vous êtes formidables ! Pour le plaisir, on crie ensemble : « Ouste les Monstres !!!! »

VARIANTE – MODE COMPÉTITIF

Cette édition francophone comprend le mode coopératif ainsi que le mode compétitif. Contrairement, à l'édition classique du jeu, nous avons souhaité proposer une version coopérative afin d'appréhender le jeu en équipe. Mais, savoir perdre est une notion importante pour le développement de l'enfant. C'est pourquoi, vous pouvez jouer avec ce mode de jeu après quelques parties en mode coopératif.



BUT DU JEU

Pour gagner, tu devras marquer le plus de points.

MISE EN PLACE

- Prenez toutes et tous une chambre de la couleur de votre choix et placez la devant vous. Si vous jouez à moins de 4, remettez les plateaux restants dans la boîte car ils ne seront pas utilisés.
- Retirez également les objets correspondant aux couleurs des plateaux inutilisés
- Placez dans le sac les objets restants ainsi que tous les monstres et mélangez bien

DÉROULEMENT DU JEU

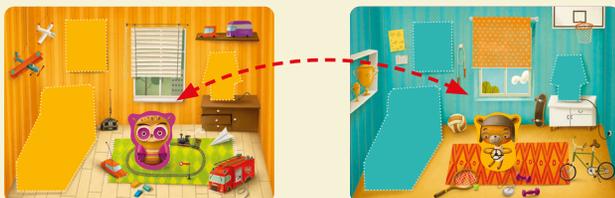
A ton tour, joue l'une des actions suivantes :

1. Prends un élément du sac : Si c'est un objet, place le dans ta chambre, peu importe la couleur. Si c'est un monstre, jette-le en criant « Ouste le Monstre ! »

OU

2. Échange un des objets de ta chambre contre un objet du même type dans une autre chambre

Attention: Dans ce mode de jeu, si tu prends un objet que tu as déjà, tu dois le remettre dans le sac.



Exemple :

Sophia possède la chambre **orange**. Elle échange le doudou **violet** dans sa chambre contre le doudou **orange** de la chambre **bleue**. De cette façon, elle a obtenu un doudou assorti à la couleur de sa chambre.

Le jeu se termine dès qu'une personne a rempli sa chambre avec les 4 objets (pas nécessairement de la même couleur). Il est temps de compter vos points :

- Chaque objet placé dans la chambre rapporte **1 point** quelle que soit sa couleur.
- Chaque objet correspondant à la couleur de la pièce rapporte **2 points**. Celle ou celui avec le plus de points remporte la partie et crie « **Ouste les Monstres !** »



Un jeu de ©2018 Gamewright
vendu sous licence avec la permission de Gamewright,
une division de Ceaco, Inc.



©2021 Wydawnictwo NASZA KSIEGARNIA.
Tous droits réservés

©2021 Illustrations par
Wydawnictwo NASZA KSIEGARNIA
www.nk.com.pl

©2023 MJ Games pour l'édition francophone
www.mjgames.ca