10 min

1-4

6+



Un jeu de
Romain Caterdjian

Illustré par
Marie Cardouat





BOX MONSTER



Il y a un monstre à la maison ! Il n'est pas méchant, et il pourrait facilement devenir ton meilleur ami. Seulement, il ne peut pas s'empêcher de manger tout ce qui traîne : le portable de ma maman, les jouets de ma sœur, et même notre petite pieuvre ! Alors, forcément, il a mal au ventre... Aidez-moi à retrouver ce qu'il a mangé !

But du jeu

Box Monster est un jeu **coopératif**. Les joueurs jouent simultanément, en temps limité, pour retrouver les objets avalés par le monstre. Pour cela, ils utilisent uniquement leurs mains en cherchant à reconnaître au toucher les objets représentés sur chaque carte Radio. Quand 3 cartes ont été résolues, la partie est terminée.

Matériel

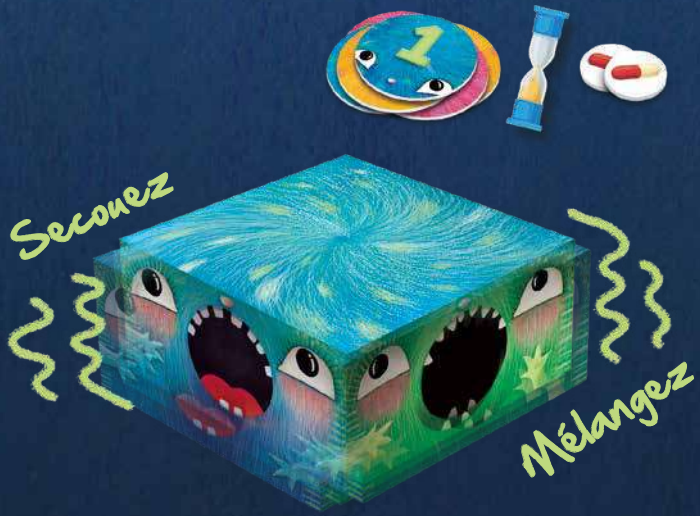
- **1 monstre** (la boîte du jeu)
- **1 étui** (la maison du monstre quand le jeu est terminé)
- **42 tuiles Objet** (3 x 14 formes différentes)
- **2 jetons Médicament** (pour soulager les maux de ventre du monstre)
- **1 sablier** (90 secondes)
- **27 cartes rondes Radio** (9 de chaque couleur)

Mise en place

1. Retirez les **cartes**, le **sablier** et les **jetons Médicament** de la boîte.

2. Secouez la boîte pour mélanger les **42 tuiles Objet** qui s'y trouvent*. Placez la boîte au milieu de la table, face bleue visible.

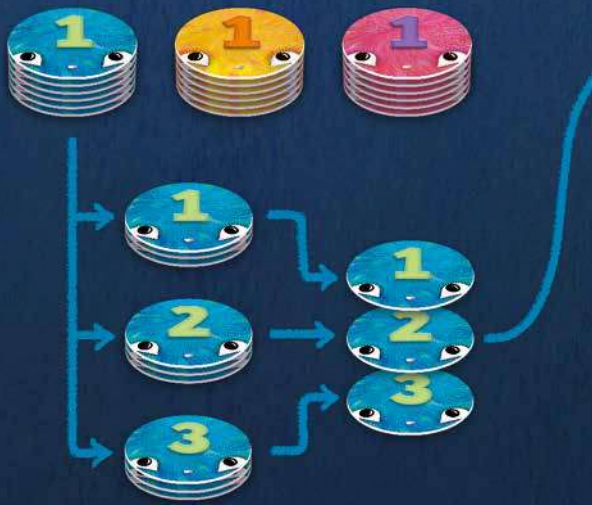
*Prenez le temps de regarder les différentes tuiles Objet avant votre première partie !



3. Triez les **cartes Radio** par couleur, puis placez-les à proximité de la boîte.

4. Le joueur le plus âgé choisit une couleur de cartes Radio pour la manche*. Pour chaque couleur, il existe 3 niveaux de difficulté (notés de 1 à 3 au dos de chaque carte). Prenez une carte n° 3 au hasard, puis une n° 2 et enfin une n° 1. Placez-les face cachée pour former une pile sur la boîte, carte n° 1 au sommet. Mettez de côté les cartes restantes.

* Nous vous recommandons de jouer avec les cartes bleues pour la première partie.



5. Placez le sablier **sur** la boîte.

6. Placez les 2 jetons Médicament près de la boîte.

7. Chaque joueur place une main dans la bouche du monstre face à lui. À 2 joueurs, chacun joue avec ses deux mains : tournez légèrement la boîte sur le côté et mettez une main dans chaque bouche. À 3 joueurs, un joueur joue avec ses deux mains, les autres avec une seule.

Vous êtes prêts à soigner votre petit monstre !



Comment jouer

Vous devez identifier, au toucher, les objets représentés sur les cartes Radio et les sortir de la boîte en annonçant ce que vous avez trouvé. Lorsque tout le monde est prêt, lancez la partie et suivez ces étapes :

1. Le joueur le plus âgé retourne la carte n° 1 (au sommet de la pile) et lance le sablier (à 2 joueurs, dépêchez-vous de remettre votre main dans la boîte après cette étape).



2. La carte affiche un ou plusieurs objets en fonction de sa couleur et de son niveau de difficulté (voir « Les cartes Radio » plus loin).

Tous les joueurs doivent essayer de trouver ces objets dans la boîte en tâtonnant avec leur(s) main(s) pour reconnaître leur forme. Vous n'avez pas le droit de regarder dans la bouche du monstre ni de sortir un objet pour l'examiner.

3. Vous pouvez (et devriez) parler librement des objets que vous cherchez et de ceux que vous avez déjà identifiés, sauf si la carte Radio affiche l'icône **Muet** ci-contre, qui vous interdit de parler.



4. Dès que **2 joueurs** pensent avoir trouvé le même Objet parmi ceux représentés sur la carte Radio, ils doivent l'annoncer à voix haute et sortir cet objet de la boîte **en même temps** (en d'autres termes, chacun des 2 joueurs doit retirer de la boîte un exemplaire de l'Objet en question pour former une paire). Si les Objets correspondent bien à celui annoncé, placez la paire d'Objets retirée près de la boîte, puis passez à l'Objet suivant. Sinon, remettez les objets dans la boîte et continuez. Un même joueur ne peut pas sortir plusieurs objets à la fois (sauf quand un joueur utilise ses deux mains, il peut sortir un Objet par main).



5. Dès que vous avez trouvé tous les Objets représentés sur une carte, révélez la carte suivante (n° 2, puis n° 3) jusqu'à avoir résolu toutes les cartes.

Si le sablier se termine avant que vous n'ayez pu résoudre toutes les cartes, ajoutez 1 jeton Médicament dans la bouche du monstre et retournez le sablier. Vous n'avez que 2 jetons Médicament à disposition pour toute la partie !



Fin de partie

Vous gagnez la partie si vous parvenez à résoudre toutes les cartes avant que le temps ne soit épuisé.



Si vous avez encore les 2 jetons Médicament, bravo ! Vous êtes une fine équipe de chirurgiens.



S'il vous reste 1 jeton Médicament, bon travail ! Le monstre va mieux.



Si vous avez utilisé les 2 jetons Médicament, c'était juste, mais vous avez sauvé le monstre.

Vous perdez la partie si le sablier s'épuise pour la troisième fois (vous avez donc utilisé les 2 jetons Médicament et épuisé le dernier sablier). Rejouez !



Les cartes Radio

Il existe 3 couleurs de cartes Radio (bleu, jaune et rose). Elles vous montrent ce qui a été avalé par le monstre. Les cartes bleues se jouent exactement comme indiqué auparavant, mais les jaunes et les roses proposent quelques variations.

Cartes bleues



Les cartes bleues se jouent exactement comme indiqué dans la règle. Pour résoudre la carte du pistolet, 2 joueurs doivent trouver un pistolet chacun et les sortir simultanément pour former une paire. Pour résoudre la carte de l'étoile et de la sucette, les joueurs doivent trouver une paire d'étoiles et une paire de sucettes, dans n'importe quel ordre.

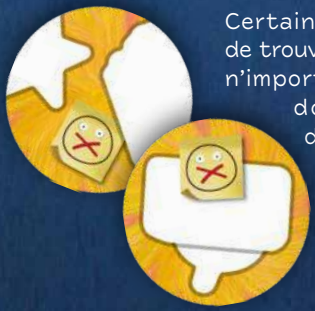


Si une carte affiche une icône à **4 mains**, vous devez retirer **tous les objets** représentés **en même temps**. Ici, les joueurs doivent d'abord trouver une paire de yoyos et une paire de pieuvres à l'intérieur de la boîte, et seulement ensuite retirer tous ces objets de la boîte.

Cartes jaunes



Les cartes jaunes affichent une icône **Muet** qui vous interdit de parler. De plus, elles n'indiquent que la forme de l'objet, et non l'objet en lui-même. Ici, 2 joueurs doivent trouver une paire de robots, mais sans parler.



Certaines cartes vous demandent de trouver deux paires d'objets, dans n'importe quel ordre. Ici, 2 joueurs doivent trouver une paire d'étoiles et de tablettes de chocolat, ou une paire de téléphones et de sucettes, mais sans parler.

Cartes roses



Les cartes roses affichent une séquence que vous devez suivre. Cependant, il suffit de trouver **un exemplaire** de chaque objet représenté (au lieu d'une paire pour les cartes bleues et jaunes). Ici, vous devez trouver 1 couche, 1 étoile, 1 sucette, 1 pizza, 1 tablette de chocolat, 1 robot, 1 yoyo, 1 téléphone et 1 réveil pour résoudre la carte.

Variante solo

Joue comme expliqué précédemment. Tu peux mettre tes deux mains dans la boîte et tenter de récupérer les Objets le plus vite possible. Attention, tu dois toujours sortir les paires en même temps . Cependant, lorsque les icônes Muet et à 4 mains apparaîssent, ignore-les. Tu peux également te chronométrer et noter ton temps pour garder une trace de tes scores.

Tu as réussi à résoudre les 3 cartes Radio avant la fin du sablier ? Bravo, tu es le meilleur chirurgien que notre petit monstre ait connu !

Crédits



Auteur : Romain Caterdjian
Illustrations : Marie Cardouat
Direction artistique & conception graphique : Agsty Im
Édition : Evan Song
Traduction : Antoine Prono (Transludis)
Producteur : Kevin Kichan Kim
Cheffe de projet français : Chloé Dussutour
Graphisme français : Lise Mougel
Relecture française : Maëva Debieu, Pierre-François Llorente

© 2020 Mandoo Games
www.mandoogames.com
© 2021 LOKI pour l'édition française