

# RÈGLES DU JEU :

MON P'TIT  
HEMMX

LE P'TIT MONSTRE DES

# BÊTISES

UN JEU DE  
GAËL BRENNENRAEDTS



3+

1-4  
JOUEURS

20'

## CONTENU

- UN PLATEAU "MAISON"
- 4 PIONS "ANIMAL"
- 1 PION "P'TIT MONSTRE"
- 30 CARTES "MIME" (DOS BLEU)
- 20 CARTES "P'TIT MONSTRE" (DOS JAUNE)
- 12 JETONS "BÊTISE"
- 1 PUZZLE DE 9 PIÈCES
- 1 RÈGLE DU JEU
- 1 DÉ

## MISE EN PLACE

1. PLACEZ LE PLATEAU MAISON AU CENTRE DE LA TABLE ACCESSIBLE À TOUS LES JOUEURS
2. FORMEZ DEUX PILES DE CARTES : MIME ET P'TIT MONSTRE (DOS DIFFÉRENTS) À CÔTÉ DE LA MAISON
3. PRÉPAREZ LES JETONS BÊTISES ET LE DÉ À PORTÉE DE MAIN
4. CHAQUE JOUEUR CHOISI UN ANIMAL ET LE PLACE DANS LA PIÈCE QUI LUI EST ATTRIBUÉ
5. PLACEZ LE P'TIT MONSTRE DANS LE JARDIN
6. PLACEZ LES PREMIÈRES BÊTISES :
  - ▶ A 1 OU 2 JOUEUR(S), PLACEZ UN JETON DANS LA CUISINE ET UN JETON DANS LE SALON.
  - ▶ A 3 OU 4 JOUEURS, AJOUTEZ AUSSI UN JETON DANS LA SALLE DE JEUX ET UN JETON DANS LE JARDIN.

## TOUR DES JOUEURS

CHACUN À LEUR TOUR, LES JOUEURS VONT LANCER LE DÉ POUR DÉPLACER LEUR ANIMAL DANS LA MAISON AFIN DE RÉPARER LES BÊTISES DU P'TIT MONSTRE. CHAQUE PIÈCE COMPTE COMME UNE CASE. L'ANIMAL PEUT DONC SE DÉPLACER DANS LES PIÈCES EN PASSANT PAR LES PORTES. LE JOUEUR DOIT UTILISER TOUS LES POINTS DE DÉPLACEMENT DE SON DÉ.

ON VÉRIFIE ENSUITE LE CONTENU DE LA PIÈCE D'ARRIVÉE :

- ▶ PAS DE BÊTISE DANS LA PIÈCE ! SI LA PIÈCE SUR LAQUELLE L'ANIMAL TERMINE SA COURSE EST VIDE, IL NE SE PASSE RIEN.

## BUT DU JEU :

TOUS ENSEMBLE POUR  
RÉCUPÉRER LES 9 PIÈCES DU PUZZLE  
EN RÉPARANT LES BÊTISES  
DU P'TIT MONSTRE !



▶ **TOURNEZ LA PAGE**

► **UNE BÊTISE DANS LA PIÈCE !** SI UNE BÊTISE SE TROUVE DANS LA PIÈCE OÙ ARRIVE LE JOUEUR, IL PIOCHE UNE CARTE "MIME" (DOS BLEU), LA REGARDE SECRÈTEMENT ET MIME CE QU'IL Y VOIT. LES AUTRES JOUEURS ESSAIENT DE DEVINER. S'ILS TROUVENT, ON RETIRE LE JETON «BÊTISE» DE LA PIÈCE ET L'ÉQUIPE REÇOIT UNE PIÈCE DU PUZZLE ET LA POSE À CÔTÉ DE LA MAISON DE FAÇON À CE QUE TOUT LE MONDE LA VOIT. SINON, LE JETON «BÊTISE» RESTE EN PLACE.

CHAQUE JOUEUR JOUE UNE FOIS, ENSUITE, C'EST AU TOUR DU P'TIT MONSTRE.

### TOUR DU P'TIT MONSTRE

LORSQUE TOUS LES JOUEURS ONT JOUÉ, ON PASSE AU TOUR DU P'TIT MONSTRE.

LES JOUEURS RÉVÈLENT LA PREMIÈRE CARTE DE LA PILE «P'TIT MONSTRE» (DOS JAUNE) ET IMITENT LE P'TIT MONSTRE TOUS ENSEMBLE !

ON PLACE ENSUITE UN JETON «BÊTISE» SUR TOUTES LES PIÈCES DE LA MAISON NE CONTENANT PAS DE BÊTISE, QUE LA CARTE «P'TIT MONSTRE» INDIQUE (IMAGE D'UNE FACE DE DÉ).

ENFIN, LES JOUEURS DÉPLACENT LE PION DU P'TIT MONSTRE SUR UNE CASE CONTENANT UNE BÊTISE. ATTENTION : IL NE PEUT PAS Y AVOIR PLUSIEURS BÊTISES DANS UNE MÊME PIÈCE !

### ON RECOMMENCE ENSUITE UN NOUVEAU TOUR DES JOUEURS.

### FIN DE LA PARTIE

► SI LORS DE SON TOUR, UN JOUEUR RÉCUPÈRE LA DERNIÈRE PIÈCE DE PUZZLE, LES JOUEURS RECOMPOSENT CELUI-CI ET GAGNENT LA PARTIE.

► SI AU TOUR DU P'TIT MONSTRE, TOUTES LES PIÈCES DE LA MAISON CONTIENNENT UN JETON BÊTISE, LE P'TIT MONSTRE GAGNE !

ATTENTION : LES ANIMAUX N'ONT PAS LE DROIT DE S'ARRÊTER OU DE TRAVERSER LA PIÈCE OÙ SE TROUVE LE P'TIT MONSTRE !

### VARIANTE : TAPE M'EN 5 (2 JOUEURS OU +)

POUR RETIRER UNE BÊTISE, IL DOIT Y AVOIR DEUX ANIMAUX DANS LA PIÈCE DE LA BÊTISE.

LES DEUX JOUEURS SE TAPENT DANS LA MAIN ET LE DERNIER ARRIVÉ PREND UNE CARTE «MIME» COMME DANS LES RÈGLES NORMALES.

ILLUSTRATIONS  
DE GAROTTE ET COMPAGNIE

