

# PUSH-a-MONSTER

Un jeu de bousculade monstrueux  
par Wolfgang Dirscherl et Manfred Reindl  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

*Les monstres sont lâchés dans l'arène !*

*Ils ont enfin l'occasion de se tarabuster entre eux, et tous les coups sont permis. Ils se poussent, se pincet, jouent des coudes et se bagarrent même un peu avec leurs doigts crochus.*

*Mais attention, malgré tout ce tohu-bohu, ils n'ont pas le droit de pousser les autres hors de l'arène !*

## BUT DU JEU

À chaque tour, les joueurs lancent un dé puis poussent le monstre affiché dans l'arène. Ils ne doivent pas déloger les autres monstres qui s'y trouvent. Ce n'est pas aussi facile qu'il y paraît, car on ne doit pas pousser le monstre à la main : il faut utiliser les perches à monstres spéciales.

Si vous faites tomber un ou plusieurs monstres, vos adversaires seront ravis, parce qu'ils recevront un pion par monstre renversé. En fin de partie, le joueur qui peut former la plus longue file avec ses pions remporte ce jeu de bousculade monstrueuse !

## MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

### • 27 monstres en bois

Avant la première partie, collez chaque autocollant sur la face de la silhouette de monstre correspondante.



### • 1 dé

Collez un autocollant de symbole rond sur chaque face du dé.



### • 1 monster arena

Placez l'arène des monstres au centre de la zone de jeu.



### • 2 perches à monstres

Posez-les à portée des joueurs.



### • 81 pions Monstre

Triez ces pions par taille en 6 piles et posez-les à portée des joueurs.



### • 1 livret de règles

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

Avant de commencer à jouer, placez les sept monstres suivants dans l'arène :

- les deux monstres violets ;
- un monstre de chacun des autres types.

Disposez les monstres comme vous voulez, du moment que leurs autocollants soient visibles (pour que chacun voie de quel type de monstres il s'agit) et qu'ils ne dépassent pas du bord de l'arène.





## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a vu un monstre le plus récemment joue en premier. Si vous n'arrivez pas à désigner le premier joueur, c'est le plus jeune qui commence. Au début de chaque tour, le joueur actif lance le dé.

### Quel symbole avez-vous obtenu ?

#### Un monstre



Posez la grande perche à monstres devant vous. Prenez le monstre affiché par le dé dans la réserve générale et posez-le sur la marque claire de la perche. Saisissez la perche où est posé le monstre, puis prenez la plus petite perche à monstres de l'autre main.

Maintenant, poussez le monstre dans l'arène en ne vous servant que des deux perches, mais sans faire tomber les autres monstres de l'arène !

#### Le point d'interrogation



Comptez les monstres de chaque type dans la réserve générale, puis prenez un monstre du type qui en compte le plus. Placez-le sur la grande perche à monstres et essayez de le pousser dans l'arène avec la petite perche.

*Note : s'il y a égalité entre plusieurs types de monstres, choisissez-en un parmi ceux-ci.*



#### Règles importantes dans l'arène :

- *Après avoir placé le monstre sur la grande perche, vous n'avez plus le droit de le toucher avec les mains ou autre chose que la petite perche.*
- *Si le monstre tombe de la grande perche, vous avez tout de même le droit de l'y replacer pour essayer de nouveau de le pousser dans l'arène.*
- *Vous avez le droit de faire tourner soigneusement l'arène pour accéder aux zones les plus dégagées. Attention cependant à ne pas toucher les monstres. Si l'un d'entre eux tombe, tant pis pour vous !*
- *Vous devez pousser entièrement le monstre dans l'arène. Aucune partie du monstre ne doit dépasser de l'arène, et bien entendu, les monstres ne peuvent pas être posés les uns sur les autres ! Votre tour s'achève quand le monstre est entièrement placé dans l'arène.*

#### Et si un monstre tombe de l'arène ?

Si un monstre tombe de l'arène pendant le tour du joueur actif, chacun des autres joueurs prend un pion Monstre correspondant dans la réserve générale et le pose devant lui. Si plusieurs monstres tombent en même temps, chaque joueur adverse reçoit 1 pion correspondant à chacun d'entre eux. Ensuite, le monstre qui est tombé est retiré du jeu. Si un monstre tombe pour une autre raison (par exemple quand votre chat saute sur la table !), il est simplement retiré du jeu.

Une fois que le joueur actif a terminé son tour, c'est au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de lancer le dé et de jouer.

## FIN DE PARTIE

Dès que le dé affiche un monstre qui n'est plus disponible dans la réserve générale, la partie est terminée.

Tous les joueurs alignent les pions Monstre qu'ils ont reçus. Celui qui a la plus longue ligne remporte la victoire !

En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

