

Design et Illustrations: Marcel-André Casasola Merkle  
Traduction française: LudiGaume (<http://www.ludigaume.net>)  
Un jeu de cartes pour 2 à 5 joueurs âgés de 8 ans ou plus

# Julchen und die Monster

JULIETTE ET LES MONSTRES

## AVANT VOTRE PREMIÈRE PARTIE

Découpez les 34 cartes et l'une des 2 pistes disponibles sur la planche à découper. Le jeu nécessite une seule carte Juliette (valeur 8). La seconde carte Juliette peut être gardée comme réserve ou être collée sur votre réfrigérateur afin de distraire les monstres terrifiants la nuit.

## CONTENU

- 33 cartes : 4 monstres avec les valeurs de 0 à 5, 4 Armes (valeur 6), 4 Orages (valeur 7) et 1 carte Juliette (valeur 8).
- 1 piste



## L'HISTOIRE

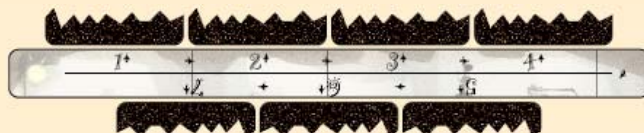
Quand Juliette est seule à la maison, les monstres se réveillent et rampent sous les gardes-robes et les lits. Ils n'ont qu'une seule envie : un savoureux snack de minuit. À l'aide d'une lampe de poche et une tapette à mouche Juliette tente de se défendre. Résistera-t-elle jusqu'à l'aube ?

## BUT DU JEU

Il y a deux manières de gagner : **Sauver Juliette** ou **la manger** !

## MISE EN PLACE

Placez **la piste** au centre de la table. Mélangez **les cartes de valeurs 0 à 7** et placez 7 cartes faces cachées en sens horaire le long de la piste près des flèches.



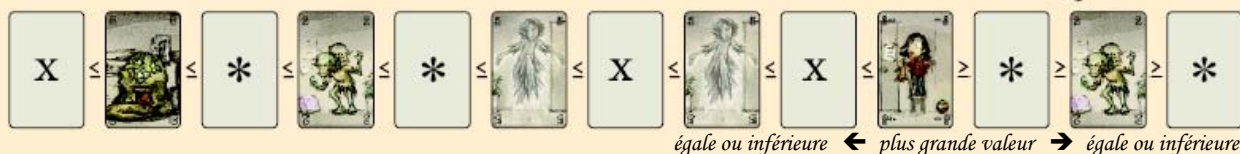
Mélangez **la carte Juliette** laissée sur le côté à la pile et formez **une nouvelle pioche** avec les 26 cartes restantes. Chaque joueur prend en main 2 cartes de la pile et le jeu peut commencer.

## LA MAIN DU JOUEUR

Quand vous prenez une carte pour l'ajouter à votre main, vous devez prendre en compte **la règle de placement** suivante : dépendant de la carte **avec la plus grande valeur**, la valeur des cartes de votre main, que ce soit à gauche ou à droite, doivent toujours être **les mêmes** ou **inférieures**.

Exemple:

Vous avez dans votre main les cartes 0, 2, 5, 5, 8 et 2 (dans cet ordre) et vous tirez un 2 :



Vous êtes autorisés à classer votre carte 2 dans l'un des espaces marqués par une \* et pas dans les espaces marqués d'un X.

Vous êtes seulement **autorisés à changer l'ordre des cartes de votre main** uniquement quand les règles du jeu vous disent de le faire.

## DÉBUT DE LA PARTIE :

Le joueur qui a célébré en dernier son anniversaire, débute la partie. Les autres joueurs jouent dans le sens horaire.

## QUAND VIENT VOTRE TOUR, VOUS AVEZ 3 POSSIBILITÉS POUR JOUER :

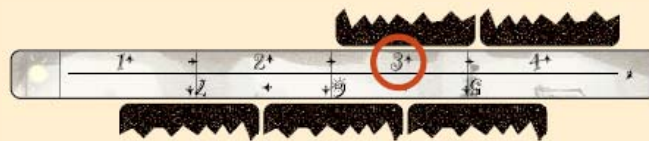
- Tirer une carte de la pioche
  - Tirer une carte chez un adversaire
  - Démarrer une attaque pour dévorer
- Tirez **la première carte de la pioche** et ajoutez-la à votre main. Quand la pile est vide, vous prenez les cartes placées autour de la piste en sens horaire.
  - Choisissez un adversaire, **prenez une carte de sa main** et classez là dans votre main. Si vous tirez Juliette (valeur 8) ou un Orage (valeur 7), vous informez vos adversaires que vous devez reclasser vos cartes. Vous pouvez ranger les cartes de votre main dans n'importe quel ordre, mais toujours en tenant compte la règle de placement des cartes. Faites attention car vos adversaires peuvent voir ce que vous êtes en train de faire !
  - Attaquer pour dévorer !** Placez deux monstres avec la même valeur devant vous, faces visibles sur la table. Ensuite, choisissez l'adversaire qui est attaqué par les monstres. Votre adversaire peut se défendre en posant une Arme (valeur 6) face visible devant lui. Cette action termine votre attaque ainsi que votre tour. Si votre adversaire ne peut ou ne veut se défendre, vous devez tirer une carte de sa main. Si vous tirez Juliette, vous gagnez immédiatement. Si c'est une autre carte qui est tirée, vous l'ajoutez à votre main. Une carte Orage, cependant, vous oblige à reclasser vos cartes comme décrit en b).

## FIN DE LA PARTIE ET VAINQUEUR:

La partie se termine immédiatement :

- quand **la pioche est vide** et que le joueur, qui cache Juliette a au maximum autant de cartes dans sa main tel qu'indiqué sur la piste à la fin de son tour.

Exemple:



La piste montre que le joueur qui cache Juliette à la fin de son tour, gagnera si il a au maximum 3 cartes dans sa main (inclus Juliette).

- quand **la dernière carte a été prise de la table**. L'aube apparaît et le joueur qui cache Juliette dans sa main gagne.
- quand **Juliette est victime d'une attaque et est dévorée**. L'attaquant remporte la partie.

## CONSEILS TACTIQUES:

- Afin de trouver Juliette vous devez être attentif où vos adversaires rangent leurs cartes dans leur main.
- Tirez des cartes de la main de vos adversaires pour découvrir comment leurs cartes sont distribuées.
- Si un joueur doit reclasser ses cartes, il doit avoir tiré Juliette ou un Orage.
- Commencer une attaque quand vous pensez avoir trouvé où Juliette se cache.

Pour Julia. Merci à tous les testeurs et Mr. X!

© 2006 par Marcel-André Casasola Merkle  
spiele@casasola.de - www.casasola.de

