

# TrioMONSTERS



Âges : 6-99 ans



Nb de joueurs : 2-5



Nb de cartes : 60 cartes



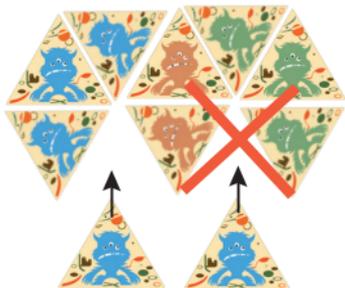
But du jeu : gagner le plus de cartes.

**Préparation du jeu :** les cartes sont mélangées. Chaque joueur reçoit 3 cartes faces cachées. Le reste des cartes constitue la pioche. On retourne la première carte de la pioche et la place au centre de la table.



**Déroulement du jeu :** on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence. Chacun leur tour, les joueurs posent 1, 2 ou 3 cartes en les mettant en contact par l'un des 3 cotés avec une ou plusieurs cartes déjà posée(s). À la fin de son tour, le joueur pioche des cartes afin d'en avoir à nouveau 3 en main. Puis c'est au joueur suivant de jouer.

**Règle de pose monstre :** le joueur peut jouer n'importe quelle couleur de monstre mais si un(des) monstre(s) de la même couleur que celui qu'il veut poser est(sont) déjà présent(s) sur la table, le joueur a l'obligation de poser ce monstre contre un monstre de la même couleur.

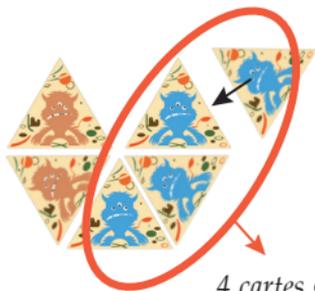


*Le monstre bleu  
peut être posé  
n'importe où*

**N.B.1 :** dans le cas particulier où le(les) monstre(s) de cette même couleur présent(s) sur la table est(sont) déjà entouré(s) par 3 cartes, le joueur peut poser sa carte où il le désire.

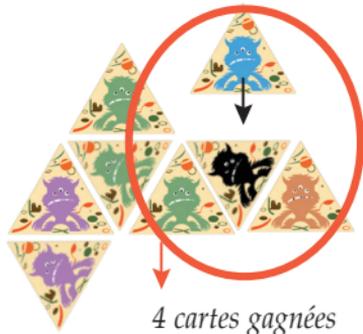
### Règle de prise monstre :

lorsqu'un joueur place un monstre en contact avec 3 autres de même couleur, il gagne ces 4 monstres (les 3 déjà présents sur la table + celui qu'il vient de poser). Il les place devant lui comme gain.



4 cartes gagnées

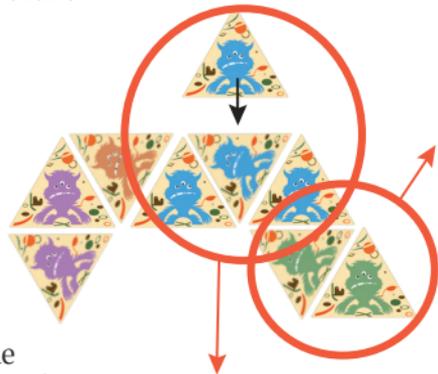
**N.B.2 :** si la pose d'un monstre crée une chaîne de monstres de couleurs identiques supérieure à 4 cartes, le joueur gagne toute la chaîne.



4 cartes gagnées

### Les monstres noirs :

ils ne se remportent pas en chaîne de 4, mais lorsqu'un monstre noir est encadré par 3 monstres de 3 couleurs différentes. Le joueur remporte alors le monstre noir et les 3 monstres l'encadrant.



4 cartes gagnées +  
2 cartes remises en jeu  
car "décrochées" du jeu

**Attention :** lors d'une prise, si une ou plusieurs cartes n'est (ne sont) plus rattachée(s) aux autres (même plus par un angle), alors elle(s) est (sont) remise(s) à la fin de la pioche.

**Fin de la partie :** lorsque la pioche est épuisée et toutes les cartes en mains jouées, celui qui a gagné le plus grand nombre de cartes, gagne la partie.

Un jeu de Jean-Jacques Derghazarian.