Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Une pause café proposée par Romain Caterdjian et Théo Rivière, illustrée par Greg Baldwin

Le ***Monster Café*** a ouvert ses portes dans un lieu reculé tenu secret !

Cet établissement unique, interdit aux humains, sert, dit-on, les meilleurs cafés de la forêt comme le *Grungy Divinato*, le *Rexpresso*, *l'Apocalypso Vanillé* ou encore le *Bliblopino* !

Une partie de *Monster Café* se déroule en 2 manches. Les joueurs envoient les *Monstres* au centre de la table dans le *Monster Café*, afin qu'ils leur rapportent des (jetons) Cafés.

Le joueur ayant récupéré le plus de *Cafés* à l'issue de ces 2 manches l'emporte.

Livret de Règles

Mise en place

Mise en place à chaque Partie

Choisissez les 5 Familles de *Monstres* avec lesquelles vous allez jouer pour cette partie. Vous trouverez des suggestions dans le ***Menu*** joint. Replacez les autres Familles de *Monstres* dans la boîte du jeu, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

1. Placez les jetons *Café* à la portée de tous les joueurs.
2. Certains Monstres utilisent des jetons spécifiques, placez les jetons utilisés pour cette partie à la portée de tous les joueurs. (voir la *Carte des Monstres*)
3. Laissez de la place au centre de la table pour accueillir des cartes *Monstre*.

Mise en place avant chaque Manche

Mélangez toutes les cartes *Monstre* et constituez une pioche. Placez cette pioche à la portée de tous les joueurs.

Chaque joueur pioche 10 cartes *Monstre* (12 cartes *Monstre* à deux joueurs). Les cartes *Monstre* restantes de la pioche sont mises de côté et ne seront pas utilisées pour cette manche.

a. Chaque joueur choisit 3 cartes *Monstre* qu'il place face cachée devant lui, formant sa *Ligne Arrière*. *Un joueur pourra toujours regarder les cartes Monstre de sa Ligne Arrière durant la partie.*

b. Puis, simultanément, les joueurs révèlent leurs cartes *Monstre* restantes et les placent, face visible devant eux, au dessus de leur *Ligne Arrière*, formant ainsi leur *Ligne Avant*.

Le joueur qui possède le moins de jetons *Café* commence la manche. En cas d'égalité ou pour choisir le premier joueur, le dernier à avoir vu un film de Star Wars* commence.

*Préparer une partie de *Monster Café* en ayant regardé un (bon !) Star Wars au préalable peut être une bonne idée !

Latte Newbie →

Le LATTE NEWBIE est la combinaison de Monstres idéale pour découvrir le jeu.

Nous vous conseillons ce café, parfait pour les 2/3 premières parties ! Vous pourrez ensuite vous diriger vers le ***Menu*** contenant 18 nouveaux cafés inédits classés par *Intensité* !

Ci-dessous, un exemple de mise en place pour 3 joueurs avec le Latte Newbie.

Ils récupèrent donc les jetons ***Cookie*** *(Gatosaure)* et les jetons ***Chantilly*** *(Snorkel)* pour la partie.

But du jeu

Une partie de ***Monster Café*** se déroule en **deux manches**. Les joueurs tentent d'utiliser les différents *Monstres* à leur avantage pour gagner le plus de jetons *Café*. À l'issue de ces deux manches, le joueur avec le plus de jetons *Café* gagne la partie !

Une Manche

Au début de chacune des deux manches, procédez à la mise en place tel qu'expliqué en Pages 2 et 3.

Tour de jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour en commençant par le premier joueur.

Durant son tour, un joueur doit effectuer les actions suivantes :

1 - Il choisit une carte *Monstre* dans une *Ligne Avant* qui possède plus de 3 cartes *Monstre*. Dans la sienne ou celle d'un autre joueur.

2 - Il déplace cette carte *Monstre* au centre de la table.

3 - Il déclenche le pouvoir de cette carte *Monstre*.

⇨ **C'est ensuite au tour de son voisin de gauche.**

Notes

Note 0 : un joueur ne peut jamais avoir moins de 3 cartes Monstre dans sa Ligne Avant et moins de 3 cartes Monstre dans sa Ligne Arrière.

Note 1 : *certaines familles de Monstres ne déclenchent pas de pouvoir*

Note 2 : *certains monstres utilisent des jetons. Parfois (rarement), il peut manquer... et c'est normal : ils ne sont pas illimités. Alors attention, si un pouvoir (et le jeton correspondant) vous intéresse, ne laissez pas passer votre chance.*

Note 3 *(pour celui qui lira les règles, ne pas le dire aux autres)* : *il peut très bien y avoir deux jetons différents sur un Monstre d'une ligne avant...*

Note 4 : *Il se peut que vous soyez obligé de jouer un Monstre (fin de manche par exemple) et que son pouvoir ne soit pas réalisable. C'est exceptionnel, mais ça arrive, et c'est bien joué de la part de votre adversaire. Dans un tel cas, ne réalisez pas le pouvoir !*

Là, c'est Príss...

...et là, c'est son Pouvoir !

Fin de manche

Une manche prend fin dès que chaque joueur n'a plus que 3 cartes *Monstre* **1** dans sa *Ligne Avant*.

Il est temps de distribuer les jetons *Café*. Chaque joueur dévoile les cartes *Monstre* de sa *Ligne Arrière* **2** (en les laissant à part de ses autres cartes... bien à l'arrière).

*Note : **certains pouvoirs révèlent des cartes Monstre des Lignes Arrières des joueurs, durant la manche.***

Pour chaque Famille de *Monstres* présente au centre de la table **3** , vérifiez quel joueur possède le plus de cartes *Monstre* de cette Famille dans son jeu (*Ligne avant* **+** *Ligne Arrière*).

Attention, les cartes *Monstre* des Lignes Arrières comptent <u>double</u> !!

Ce joueur gagne autant de jetons *Café* que de cartes *Monstre* de cette Famille au centre de la table. En cas d'égalité, personne ne gagne de jeton *Café* pour cette Famille de *Monstres*.

Une fois tous les jetons *Café* distribués, une nouvelle manche commence.

Fin de partie

Le jeu se termine à la fin de la deuxième manche.

Le joueur avec le plus de jetons *Café* gagne la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a gagné le plus de jetons *Café* lors de la dernière manche gagne la partie (hors jetons *Cookie* et jetons *Mummy*). Et si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire...

...ou vous pouvez faire un 421, un combat de pouces, ou encore un shi-fu-mi (notre favori). Notez que celui qui a un papa gendarme remporte les égalités à tous les coups !

Pas d'bol...

Egalité entre le **Joueur 1** et le **Joueur 3**. Ces 4 jetons *Café* ne vont à personne.

Exemple de décompte pour le Monstre REX

Le **Joueur 2** a deux cartes REX. Aucune sur sa *Ligne Avant*, et 2 sur sa *Ligne Arrière*. Les REXs sur sa *Ligne Arrière* valent double. Il compte donc 4 cartes REX dans son jeu.

Le **Joueur 3** possède 2 cartes REX également. Une sur sa *Ligne Avant* et une sur sa *Ligne Arrière* qui compte double. Il dénombre donc 3 REXs dans son jeu.

C'est le **Joueur 2** qui remporte les 2 jetons *Café* correspondant aux deux cartes REX au centre de la table.

Un jeu de **Romain Caterdjian & Théo Rivière** - Illustration de **Greg Baldwin** (Jonathan Aucomte pour les "à côté" - Olivier Derouetteau pour le Logo)

Credits

Le Lumberjacks [Studio] remercie la Vie de nous procurer l'occasion d'éditer de super jeux avec de super persônnes.

MERCI ROMAIN, MERCI THÉO ET MERCI GREG !
Merci à vous trois de nous avoir fait confiance...

...on s'est bien lâchés sur celui-là !

Monstro Merci à tous les testeurs des soirées Chez Gégé : Protos, Binouzzz et Sauciflar !!

Merci caféiné à vous, qui nous suivez depuis le début et acceptez, parfois, quelques coquilles de bûcherons. Hum... que vous pouvez, d'ailleurs, nous envoyer à cette adresse : *sav@lumberjacks-studio.com*

UNE PAUSE CAFÉ PROPOSÉE PAR LES BÛCHERONS DANS LA GAMME COFFEE BREAK

Un café pour les artisans du Monster Café : Antoine, Théo et Greg. Un café pour les participants des playtests à Taiwan (TBD, Soso, Mezo, Kaohsiung, Taichung...). Un café pour les compagnons de tablée Kaishin, Joris, Zorba et Lyn.

Et un café pour les lier tous, et repousser les Ombres du Thé.

Romain

Je remercie Antoine pour avoir créé une belle rencontre. Romain pour sa confiance. Élodie parce qu'elle déchire.

Antoine (une deuxième fois !) et Lucie pour leur monstrueuse hospitalité. Et évitez le café en capsule, ça bousille la planète...

Théo

Carte des Monstres

Pouvoirs des monstres

SNORKEL : Gagnez 1 jeton *Chantilly*. En cas d'égalité (par exemple : lors de la distribution des jetons *Café* en fin de manche), le joueur avec le plus de jetons *Chantilly* l'emporte. Les jetons *Chantilly* sont défaussés à la fin d'une manche.

« Les Snorkels remontent de plus en plus la rivière pour se prendre en selfie avec un café chantilly, et le mettre en ligne sur Monstergram. Suivez-les avec le hashtag #ChantillyBadass ! »

REX : Échangez une carte *Monstre* de votre *Ligne Arrière* avec une carte *Monstre* de votre *Ligne Avant*. Les 2 cartes *Monstre* sont révélées.

« Plus proche du St Bernard que d'un Tyrannosaure... Un dino en surpoids accro aux cafés ! »

GATOSAURE : Gagnez 1 jeton *Cookie*. Les jetons *Cookie* se gardent d'une manche à l'autre. À la fin de la partie, le joueur qui a le plus de jetons *Cookie* gagne 5 jetons *Café*.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de jetons *Chantilly* obtenus en deuxième manche gagne les 5 jetons *Café*. Si l'égalité persiste, personne ne gagne les jetons.

SKEETER : Gagnez 1 jeton *Café*.

« Très présents dans les milieux humides,
les Skeeters pourraient bien venir vous pomper le café ! »

GRUNGE : Demandez à un joueur s'il a, dans sa *Ligne Arrière*, une carte *Monstre* d'une Famille spécifique. *Exemple : « As-tu un Rex dans ta Ligne Arrière !? »*

Si oui, il le révèle et vous gagnez 2 jetons *Café*. Si non, il gagne 2 jetons *Café*.

Note : Si un joueur possède, dans sa Ligne Arrière, plus d'une Carte Monstre dans la Famille de Monstre demandée, il n'en révèle qu'une seule.

POOPY : Placez 1 jeton *P'tite Crotte* sur une carte de n'importe quelle Ligne Avant. Elle ne peut plus être déplacée (même par un pouvoir spécial). Un joueur ne peut pas avoir plus de 3 jetons *P'tite Crotte* dans sa Ligne Avant. Les jetons *P'tite Crotte* sont défaussés à la fin d'une manche.

*« Tombés dedans quand ils étaient petits, les Poopy... * »*

SNOUT : Placez un jeton *Café* sur n'importe quelle carte d'une *Ligne Avant*.

Lorsqu'un joueur déplacera cette carte *Monstre* (même grâce à un pouvoir spécial), il prendra le jeton *Café*. Si le jeton *Café* est toujours dans la *Ligne Avant* d'un joueur à la fin d'une manche, ce joueur gagne le jeton *Café*.

Note : Si une carte Monstre avec un jeton Café est déplacée ou recouverte grâce à un autre pouvoir, le joueur qui a déclenché ce pouvoir gagne le jeton Café.

BLIBLOP : Cette famille rapporte deux jetons *Café* (à la place d'1 jeton *Café* normalement appliqué) par carte *Bliblop* présente au centre de la table à la fin de la manche.

Note : cette famille ne déclenche pas d'effet quand déplacée.

**...vous tenez vraiment à connaître toute l'histoire ?*

Pouvoirs de monstres super chauds

SKYZO'CLOP : En fin de manche, le joueur remportant ces Monstres gagne ou perd le nombre de jetons *Café* indiqué sur les cartes de *Skyzo'Clop* présentes au centre de la table. Le gain de base d'un jeton *Café* par carte ne s'applique pas.

Note : cette famille ne déclenche pas d'effet quand déplacée.

KANDHIII : En fin de manche, le joueur remportant ces Monstres gagne un nombre de jetons *Café* dépendant des différentes icônes indiquées sur les cartes de *Kandhiii* présentes au centre de la table. La règle de base d'un jeton *Café* par carte ne s'applique pas. À la place, le joueur gagne 1/3/6/10 jetons *Café* pour respectivement 1/2/3/4 icônes différentes.

Note : cette famille ne déclenche pas d'effet quand déplacée.

PRISS : Échangez une carte de votre Ligne Avant avec une carte du centre.

« Méfiez-vous !!
Il n'est pas rare que l'on ne revoie jamais les galants venus s'assoir à la table des Priss. »

Mummy n'est pas compliquée , elle est juste un peu fourbe, bavarde ...et elle écrit petit !

MISE EN PLACE : Disposez face cachée les jetons Mummy en début de partie (du côté de la Tasse de Mummy).

MUMMY : Prenez deux jetons *Mummy* au hasard. Choisissez un des deux jetons et placez-le, face cachée, sur n'importe quelle carte *Monstre* d'une *Ligne Avant*. Conservez l'autre sans le dévoiler. Lorsqu'un joueur choisira cette carte *Monstre*, il récupérera le jeton *Mummy* sans le dévoiler (vous avez le droit de les regarder pendant la partie). Les jetons *Mummy* se conservent d'une manche à une autre secrètement.

En fin de partie, révélez vos jetons *Mummy*. Les Cafés sont ajoutés ...aux jetons *Café*. De plus, vous gagnez ou perdez des points en fonction du nombre d'Os : vous perdez 3 jetons *Café* si le nombre d'Os est impair ; vous gagnez un nombre de jetons *Café* égal au nombre d'Os si leur nombre est pair.

Menu

Intensité du Café

Difficulté du Jeu... Compter une quinzaine de parties entre chaque niveau !

Longueur du Café

Café Court pour 2-3 Joueurs

Café Long pour 4-5 Joueurs

Ce Menu vous est proposé par les Maitres Cafetiers du légendaire **Monster Café**. *Suite à de nombreux tests, nous garantissons un goût juste pour tous types de joueurs, du plus sensible jusqu'aux plus dépendant à la caféine (les animaux ont bien entendu étaient épargnés, les Monstres en revanche...)*

Vous avez tous les ingrédients en main pour tenter de créer vos propres moutures. Attention, un mauvais mélange vous donnera soit un café... insipide, soit un café bien trop **fort**. *Nous nous dégageons de toutes responsabilités quant aux risques d'indigestion.*

L'équipe du **Monster Café**

Grungy Divinato

Pour les non-habitués du ***Monster Café*** souhaitant s'initier à de nouvelles saveurs. Parfait pour les premières parties.

Exxxpresso

Servi avec sa *P'tite Crotte* du jour... Quantité limitée ! Nous sommes malheureusement dépendants des arrivages.

Macchiato

Servi dans sa tasse à trous ! Cette très ancienne tradition du ***Monster Café*** remonte en ces temps barbares de guerres opposant monstres et humains. Le ***Monster Café*** servait alors uniquement des cafés dans des tasses à trous afin d'obliger les monstres à les boire très rapidement et ne pas se la couler douce loin des champs de bataille.

Le Special

Un Café qui ne sent pas la rose du matin...
Un café léger en goût mais dégageant une forte odeur... Trop forte, diraient même certains humains trop sensibles...

Bliblopino

"blib blib blop blib blop blib blib": c'est ce qu'un monstre de la famille des *Bliblop* aurait crié lorsqu'il aurait par erreur inventé ce café. Cela se traduirait en langage humain par « Ceci est mon âme, ceci est mon corps, ceci est mon café ! ».

Snorkcha

Avec supplément chantilly 2 couleurs ! Un jeu classique pour les clients s'aventurant pour la première fois au ***Monster Café*** consiste à leur faire fermer les yeux avant de boire leur café et leur faire deviner de quelle chantilly il s'agit.

Le Pressieux *Sans Sucre*

Il est dit qu'un jour, celui qui boira ce café contrôlera tous les cafés. Cette croyance est très ancrée dans la Famille Priss qui enchaîne les *Pressieux* à longueur de journée en espérant boire l'Unique.

Cappucino *Saveur Changeante*

Un café des plus sensibles réagissant à vos émotions. Donnez-lui de la joie, il sera léger et revigorant. Mais donnez-lui un air maussade, il deviendra écœurant et pâteux !

Café Noir *du Roi-sans-le-Sou*

Café issu de l'ancienne tradition de la confrérie des monstres mendiants, ce café doit être offert à un autre monstre. Il est dit qu'une terrible pluie de Thé à la camomille s'abattrait sur celui qui ne suivrait pas cette règle.

Rex-presso *à l'eau*

Le summum de la culture des Rex, fruit d'une centaine d'années de recherches scientifiques *Rex*. Prendre de l'eau, prendre un café, les mélanger. Vous l'avez compris, les *Rex* ne sont pas au sommet de la chaine intellectuelle.

Double Monstro

Servi avec son Cake Maison : La parfaite combinaison d'un café et d'un gâteau. Attention, commander ce menu le jour anniversaire du ***Monster Café*** peut vous transformer en *Gatosaure*. Parfait pour les fugitifs ou maris volages souhaitant changer d'identité.

Profond *à la Crème*

Issu de sources souterraines cachées dans les profondeurs du ***Monster Café***, ce breuvage saura réveiller vos souvenirs les plus lointains, comme votre premier biberon de café, ou vos premières peurs instinctives du Thé.

Les Cafés Intenses

Affogato *Bombonné*

Le processus de bombonnage perfectionné par les monstres *Khandiii* est une opération très délicate. Le barista doit plonger le bon mélange de bonbons à un rythme et selon un angle extrêmement précis afin que les bonbons se gorgent de café tout en continuant de flotter.

Latte 800 *ans d'age*

Pour les amateurs d'expériences extrêmes. Le ***Monster Café*** ne se porte en aucun cas garant de la survie du client.

Apocalypso *Vanillé*

À l'origine, ce café était l'un des liquides de destruction massive utilisés dans les guerres opposant monstres et humains. Après le traité de paix, *Johr-aux-7-Barbichettes* racheta le peu de stock inutilisé et y ajouta une petite touche de vanille. Attention : Café rare !

Desherboss Intense

Recommandé pour nettoyer votre faune et flore intestinales, votre jardin ou encore des voisins bruyants.

Prissato

Regarder les feuilles tomber et l'herbe pousser en buvant un Prissato est le summum de l'élégance du ***Monster Café***. Mais bien peu de monstres ont eu la chance de tremper leurs lèvres ou tentacules dans ce Saint Café.

Grando Monstro

Café infusé dans la tradition des Grandes Caries : Notre bouche peut être un incubateur de choix pour la naissance de monstres prenant possession de nos caries. Ce café favorisera leur natalité et vous aurez à chaque gorgée la satisfaction d'avoir donné la vie.