

**ILS EN ONT MARRE !**

Marre d'être insultés par les mauvais perdants !

Marre d'être secoués, malmenés par les joueurs acharnés !

Marre d'être embrassés, léchouillés par les mamies moustachues accros aux casinos !

**CELA N'A QUE TROP DURÉ !!**

Dés de tous poils, dés de toutes nations... **RÉVEILLEZ-VOUS !**

Sortez vos crocs, huilez vos tentacules, affûtez vos griffes,

**L'HEURE DE LA VENGEANCE**

**A SONNÉ !**

**DENTS MONSTRO-DÉS  
TA FACE !**

**DENTS MONSTRO-DÉS  
TA FACE !**

**Un jeu créé par Matou  
Pour 4 Joueurs - à partir de 10 ans**

Retrouvez le jeu de 40 cartes Monstro-dés, les règles et les dés sur notre site :  
<http://www.maow-miniatures.fr/>



**Maow**  
miniatures

# MONSTRO-DÉS DENTS TA FACE!

Un jeu pour 4 joueurs, à partir de 10 ans

## But du jeu :

Le but du jeu est de comptabiliser le plus de points à la fin de la partie.

## Déroulement du jeu :

- 1- Chaque joueur dispose, au début de la partie, de ses 6 monstro-dés et de 2 cartes qu'il aura prises dans la pioche.
- 2- Les joueurs lancent tour à tour leurs dés et déterminent les effets éventuels (effets qui peuvent être annulés grâce aux cartes spéciales).
- 3- Avant de lancer ses dés, le joueur doit toujours prendre une carte dans la pioche.

## Qui commence le tour?

Avant de débiter la partie, les joueurs lancent leurs dés et additionnent le résultat. Celui qui obtient la somme la plus importante jouera en premier (la face sculptée compte pour 1). Le second joueur à lancer ses dés sera son voisin de gauche (on tourne donc dans le sens des aiguilles d'une montre).

Une fois cet ordre déterminé, la partie peut commencer et les joueurs relancent leurs dés tour à tour.

## Les dés :

Lorsque c'est à son tour de jouer, le joueur lance ses dés et les dispose devant lui, en veillant à ce que les faces sorties lors du tour restent bien visibles. Il est néanmoins possible d'orienter les dés (afin que les faces spéciales qui ne seraient pas sorties ne soient pas visibles et ne fassent alors des cibles trop tentantes pour les dés-dents et araignées des adversaires). **Attention, il sera impossible d'y toucher jusqu'au prochain tour ! (cette règle est aussi valable pour le lancé de dés qui détermine l'ordre de jeu)**

## S'il obtient une ou plusieurs face(s) spéciale(s) il applique les effets suivants :

### 1 face dé-dent

permet de croquer un dé à un adversaire.



### 1 face pouipe

permet de prendre une carte à un adversaire (face cachée)



### 1 face noël

permet de regarder les cartes d'un joueur adverse.



### 1 face araignée

permet de capturer un dé à un adversaire et de l'ajouter à votre jeu



### 1 face diable

permet de relancer un ou plusieurs de vos dés (même pour le jet de dés qui détermine l'ordre de jeu)



### 1 face neuneu

cette face-là n'est malheureusement pas bon signe, en effet elle oblige le joueur à récupérer la carte neuneu dans son jeu si celle-ci n'est plus dans la pioche.



## Il y a également plusieurs combinaisons possibles :

Si dans votre tirage se trouvent :

### 1 face noël et 1 face diable

le joueur peut regarder les cartes de deux joueurs adverses.



### 1 face dents et 1 face diable

le joueur peut croquer deux dés à un adversaire, ou un seul dé à deux adversaires.



### 1 face neuneu et 1 face diable

le joueur récupère la carte neuneu et l'offre à l'adversaire de son choix.



### 1 face pouipe et 1 face diable

le joueur peut récupérer une carte spéciale qui aura été préalablement défaussée par un adversaire et l'ajouter à son jeu.



### 2 faces diables

(possible si on récupère un dé-diable dans le jeu d'un adversaire) le joueur gagne une immunité totale pour le tour en cours. Il ne peut donc pas faire l'objet d'attaques ou de contres de ses adversaires.



## Matos nécessaire pour 4 joueurs :

- ▶ 6 monstro-dés chacun (1 dé-dents, 1 dé-pouipe, 1 dé-diable, 1 dé-araignée, 1 dé-neuneu et un dé-noël)
- ▶ Le jeu de 40 cartes Monstro-dés (en téléchargement libre sur notre site)



## Règle du dé-dents :

Lorsque vous croquez le dé d'un adversaire, le pauvre (le dé, pas l'adversaire) aura besoin d'un petit séjour à l'infirmerie pour se refaire une santé (concrètement, ce dé sera mis de côté).

Pour le récupérer son propriétaire devra réaliser un triple tour de ses prochains jets de dés (triple en points ou en faces spéciales).

Les dés qui sont à « l'infirmerie » ne sont pas concernés par les effets de la carte surprise.

## Les cartes :

Les cartes du « Monstro-dés dents ta face ! » sont en téléchargement libre sur le site Maow miniatures.

Ce jeu se compose de 26 cartes points et 14 cartes spéciales :

### Surprise

permet à son possesseur de changer tous ses dés avec ceux d'un adversaire – Possibilité de jouer cette carte à tout moment.



### Nœud de pouipe

permet à son possesseur de contrer une attaque de dé-pouipe.



### Myopie

permet à son possesseur d'empêcher un adversaire d'utiliser un dé-noël pour venir espionner son jeu.



### Pan dans les dents

permet à son possesseur de contrer une attaque de dé-dents.



### Pschiiiiit

permet à son possesseur de contrer une attaque de dé-araignée.



### Neuneu

c'est la seule carte qu'il vaut mieux ne pas posséder ! En effet le joueur qui possède cette carte dans son jeu à la fin de la partie se verra retrancher 15 points de son décompte final.



**Important :** lorsqu'une carte spéciale a été jouée elle est défaussée et placée devant le joueur qui l'a utilisée. Elle lui rapportera 2 points lors du décompte final.

## The end :

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche et que le tour de jeu est terminé, chaque joueur compte le nombre de points qu'il a en main et sur la table (les dés ne comptent pas dans ce décompte)...celui qui en comptabilise le plus est dé-claré winner !!



## Règle spéciale dé-molition :

Pour pimenter un peu plus le cours du jeu ! Si lors de votre jet, tous vos dés sortent une face monstro-dé, vous pourrez regarder les cartes de tous vos adversaires et choisir une carte dans chaque jeu. Ce cas se présentant très rarement, réfléchissez bien aux cartes que vous allez pouvoir dérober.

## Récapitulons :

- On commence la partie avec 2 cartes et 6 monstro-dés.
- Avant de commencer à jouer, on jette les dés une première fois pour déterminer l'ordre de jeu. Le plus gros score commence et on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre (attention, les dés doivent rester devant vous et vous ne devez plus les manipuler jusqu'à votre prochain jet de dés).
- Quand c'est à son tour de jouer, on prend une carte dans la pioche et on jette les dés pour croquer, capturer, zieuter, envoûter ou ventouser les dés et cartes de ses adversaires (attention, là aussi les dés que vous venez de lancer doivent rester devant vous et vous ne devez plus les manipuler jusqu'au tour suivant).
- Quand il n'y a plus de carte dans la pioche, c'est l'heure d'additionner les points des cartes. Petit rappel : les cartes spéciales qui n'ont pas été jouées ne valent rien, celles qui ont été jouées et donc défaussées valent quant à elles 2 points. Le plus gros score remporte la partie !