



RULEBOOK



RÈGLES DU JEU

MONSTER FREEZE



1-4



7+



5+min.



kriss



ann&seb



ENGLISH

It's cold, and the Monsters need to warm up! They must stick to each other to share their warmth.

However, the yellow Monsters find that the hair of the blue ones scratches them. The greens feel that the reds are not warm enough and the purples have a greasy coat. Long story short, for this to work, Monsters can only warm up when next to others of the same color!

GOAL

The first player to take **1 trick of each color** (which are yellow, green, red, blue and purple) **wins**. To successfully take a trick, just line up **3 creatures of the same color with your 3 punched cards!**

If the deck is empty before anyone manages to take 1 trick of each color, please refer to the «End of the game» section.



SETUP



Deal 3 cards to each player, place the draw pile within reach of all players and place a single card next to it (ideally near the youngest or least experienced player).

GAME FLOW

The players try simultaneously to **overlap their 3 cards** in order to form a trick, that is to say an alignment of three creatures of identical color in **a row, column or diagonal**.

Cards can be stacked in any order, rotated and flipped on their back. Each card must completely cover the previous one, so as to maintain a square of 3x3 circles. When they take a trick, players place the 3 cards in front of them and draw 3 new cards. At any time, a player may replace



one of their cards with the single card next to the draw pile.

END OF THE GAME

The first player to take 1 trick of each color wins the game (or the round if you are playing in several rounds). It is advisable to play in 2 winning rounds for a longer gaming experience. If the deck is empty before anyone manages to take 1 trick of each color, the player who took the most tricks of the same color (regardless of the total number of tricks) wins. In the event of any tie, the tied player with the most tricks of the same color wins following this color priority : most red tricks, then blue, green, yellow and then purple.



SINGLE PLAYER MODE

In single player mode, the player uses a 2 minute hour-glass and can adjust the playing time according to their experience.





FRANÇAIS

Il fait froid et les monstres ont besoin de se réchauffer ! Ils doivent se coller les uns aux autres pour partager leur chaleur. Mais les monstres jaunes trouvent que le poil des bleus les gratte. Les verts estiment que les rouges ne sont pas assez chauds et les violets ont le pelage gras. Bref, pour que cela fonctionne au mieux, ils ne peuvent se coller qu'aux monstres de la même couleur qu'eux !

BUT DU JEU

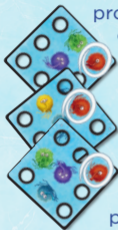
Le premier joueur à avoir posé **1 pli de chaque couleur** (à savoir jaune, vert, rouge, bleu et violet) l'emporte. Pour réussir un pli, il suffit d'aligner **3 créatures de même couleur avec vos 3 cartes perforées** !

Si la pioche est épuisée avant qu'il y ait un vainqueur, reportez-vous au paragraphe « Fin de partie ».



MISE EN PLACE

Distribuez 3 cartes à chaque joueur, placez une carte à égale distance de tous les joueurs (idéalement, à proximité du joueur le plus jeune ou le moins expérimenté) et le reste de la pioche à côté.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs tentent, simultanément, de superposer leurs 3 cartes afin de former un pli, c'est-à-dire un alignement de 3 créatures de couleur identique en **ligne**, **colonne** ou en **diagonale**. Les cartes peuvent se superposer dans n'importe quel

ordre, pivoter et être retournées sur leur verso. Chaque carte doit **recouvrir intégralement la précédente**, de façon à toujours former un carré de 3 ronds par 3 ronds. Lorsqu'il réalise un pli, le joueur le place devant lui et pioche 3 nouvelles cartes.



À n'importe quel moment, un joueur peut échanger une de ses cartes avec la carte au centre.



FIN DE PARTIE

Le premier joueur à avoir posé 1 pli de chaque couleur remporte la partie (ou la manche si vous jouez en plusieurs manches). Il est conseillé de jouer en 2 manches gagnantes pour une expérience de jeu plus longue.

Dans le cas où la pioche est épuisée avant qu'il y ait un vainqueur, c'est le joueur ayant réalisé le plus de plis de même couleur (peu importe le nombre de plis total) qui l'emporte.

En cas d'égalité(s), le joueur ex aequo possédant le plus de plis de même couleur l'emporte selon l'ordre suivant : le plus de plis rouges, puis bleus, verts, jaunes et enfin violets.

VARIANTE SOLO

En mode solo, le joueur utilise un sablier de 2 minutes et peut ajuster le temps de jeu selon son expérience.



REMERCIEMENTS

Merci à tous ceux et celles qui ont testé les protos et apporté leur contribution à ce petit jeu de Morpion réutilisable : mon Lapin, mon chat, le Gros Corbeau, les collègues d'INSERT'R, les auteurs bienveillants du Ludendrôme et tous les abonnés aux comptoirs qui ne s'attendaient pas à prendre plaisir à un jeu jusque si tard dans la nuit. Des bisous !



Un jeu de kriss
illustré par ann&seb

Président : Cedric Littardi **Maquette** : Apolline Cartier

Directeur éditorial : Sébastien Rost **Correction** : Mélissa Veludo

Chef de projet : Paul Malairan **Fabrication** : Nicolas Aubry 



dontpanicgames @DontPanicGames1 @dontpanicgames @DontPanicGames

www.dontpanicgames.com