JEU COOPERATIF : Prout le monstre

DESCRIPTION DU MATERIEL :

1 dé à 12 faces (3 par couleur noire, orange, violet et vert).

1 pion bleu pour "Prout le monstre" et 1 pion rouge pour les "Anti-Prout".

36 tuiles en carton : - 21 tuiles de 3 couleurs : orange, violet et vert dont 6 tuiles illustrées,
- 2 tuiles "transprouteur",
- 3 tuiles "mur",
- 2 tuiles "départ-arrivée" : une pour Prout et une pour les Anti-Prout.
- 8 tuiles "puzzle" : 4 tuiles "porte" et 4 tuiles "Prout".

NOMBRE DE JOUEURS : 4 joueurs : Prout le monstre et 3 Anti-Prout mais il est possible de jouer à 2 ou à plus de 4 joueurs en faisant 2 équipes.

OBJECTIF : Coopérer et faire preuve de tactique pour récupérer les 4 tuiles "Porte" ou "Prout le monstre" et revenir sur sa tuile "départ" avant l'adversaire.

BUT : Reconstituer le puzzle de 4 tuiles "porte" ou "Prout le monstre" et revenir sur sa tuile "départ".

REGLE DU JEU :

Installation du jeu : Les joueurs réalisent un plateau de jeu carré de 6 x 6 tuiles posées au hasard et faces visibles sur la table. Ils choisissent qui est "Prout le Monstre" et qui sont les Anti-Prout" puis placent les pions sur les cases "départ" respectives, rouge pour les anti-Prout et bleu pour Prout.

Seuls les joueurs "Anti-Prout" lancent le dé à tour de rôle, quand le dé tombe sur une face **noire** c'est à **Prout** de se déplacer sur n'importe quelle tuile du plateau, sur les **autres couleurs** ce sont les **Anti-Prout** qui se déplacent sur une tuile, de la **couleur de la face du dé,** mitoyenne de la case départ ou de celles sur laquelle se trouve le pion. (côté ou angle)

Chaque fois qu'un pion se pose sur une tuile de couleur avec une illustration, le joueur pourra prendre cette tuile en repartant le tour suivant. Lorsqu'on a récupéré 3 tuiles illustrées, on peut prendre une tuile Prout ou Anti-Prout déjà gagnée par l'adversaire que l'on replace aussitôt où l'on veut sur le plateau… et l'on donne les trois tuiles à l'adversaire qui pourra (avant de jouer) les poser où bon lui semble sur le plateau de jeu.

Les tuiles avec un mur empêchent le passage en ligne droite d'une tuile à l'autre.

Quand on se pose sur une tuile "Transprouteur", on passe directement sur la seconde. N'importe quelle couleur du dé le permet à partir du moment où on se trouve à côté.

Attention : - 2 pions ne peuvent se poser sur une même tuile,
- le pion rouge "Prout" ne peut se poser sur une tuile à fond bleu,
- le pion bleu "Anti-Prout" ne peut se poser sur une tuile à fond rouge.
- les pions ne peuvent pas se poser sur la tuile "départ" adverse.
- pour des raisons tactiques, il n'est pas obligatoire de prendre immédiatement la tuile que l'on quitte.