

Jeu de coopération



5-99 ans



2 - 4



15 min

Contenu du jeu

- 4 monstres
- 4 pinces
- 48 cordelettes « objets »
- 32 cartes (16 par niveau)
- 1 dé



Vous êtes de petits monstres gloutons dont la principale occupation est de dévorer tout ce qui traîne dans la chambre ! Il faudra être rapide et observateur pour être le premier à engloutir les bons objets !

But du jeu

Gagner un maximum de cartes « objectif ».

Préparation du jeu

Étalez en vrac les cordelettes au centre de la table de façon à ce qu'elles soient accessibles à tous les joueurs.

Posez les cartes en pioche, faces cachées, à côté des cordelettes.

Le dé est posé à côté. Chaque joueur prend un monstre et une pince qu'il pose devant lui.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs prennent leur pince en main. Un joueur retourne une carte.

Tous en même temps, les joueurs doivent attraper, avec leur pince, les objets indiqués sur la carte et les glisser dans la bouche de leur monstre. Dès qu'un joueur pense avoir terminé il crie « Glouton » et le jeu s'arrête. On vérifie s'il n'a pas fait d'erreur en soulevant son monstre :

- Si c'est correct : le joueur gagne la carte et la pose devant lui.
- S'il a fait une erreur : le tour de jeu s'arrête pour lui et la partie reprend pour les autres joueurs jusqu'à ce qu'un autre joueur crie « Glouton »...

NB1 : si tous les joueurs commettent des erreurs, la carte est remise en jeu sous le tas de la pioche.

NB2 : si plusieurs joueurs sont ex aequo : personne ne remporte de carte et elle est remise sous la pioche.

Manger des objets

- Un objet s'attrape et se glisse dans la bouche de son monstre **avec la pince**.
- Pour être « avalé », un objet doit être intégralement passé dans le monstre : **rien ne doit dépasser**.
- Il est interdit de s'aider de ses doigts.
- Plusieurs objets peuvent être attrapés en même temps.
- On peut prendre les objets, les poser devant soi puis les donner à manger à son monstre, mais tant qu'ils ne sont pas avalés, les autres joueurs peuvent les voler !

Concordances objets / cordelettes

Il existe 8 types de cordelettes (2 tailles et 4 couleurs) qui représentent les objets des cartes.

Les cordelettes bleues correspondent aux jouets :



Les cordelettes rouges correspondent aux affaires d'école :



Les cordelettes jaunes correspondent aux habits :



Les cordelettes vertes correspondent aux bonbons :



Les grandes cordelettes correspondent aux grands objets :

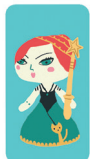


Les petites cordelettes correspondent aux petits objets :



Exemple :

Pour manger cet objet :



il faut attraper une **grande** cordelette **bleue**.

Pour manger celui-ci :



il faut attraper une **petite** cordelette **verte**.

F Règles du jeu

Lorsqu'il y a un gagnant ou que tous les joueurs se sont trompés: toutes les cordelettes sont remises en vrac au centre de la table. Les joueurs se tiennent prêts pour un nouveau tour de jeu et le joueur suivant tire une nouvelle carte.

Les erreurs à ne pas faire:

- Manger des cordelettes de la mauvaise couleur
- Manger des cordelettes de la mauvaise taille
- Manger trop ou pas assez de cordelettes

Fin du jeu:

Lorsque toutes les cartes ont été attribuées, les joueurs comptent combien ils en ont gagnées. **Le vainqueur est celui qui en a le plus.**

En cas d'égalité: les joueurs concernés font un nouveau tour de jeu pour se départager.

Les différents niveaux:



Les cartes de niveau 1
comportent 4 objets,



celles de niveau 2
comportent 5 objets.

De plus, Glouton peut se jouer à différents niveaux.

Niveau 1: Seules les cartes 1 sont utilisées et on joue seulement avec les couleurs des objets.

Niveau 2: Les cartes de niveau 1 et 2 sont mélangées en une seule pioche et on joue avec les couleurs et les tailles.

Niveau 3: Les cartes des niveaux 1 et 2 sont séparées en 2 pioches. À chaque tour de jeu, on pioche une carte de chaque niveau: il y a donc beaucoup plus d'objets à dévorer. On joue avec les couleurs et la taille. Le gagnant remporte les 2 cartes retournées.

Niveau 4: On joue comme au niveau 3 mais avant chaque tour de jeu, on lance le dé et on applique son effet:

- 1: on ne mange que les objets de la carte de niveau 1
- 2: on ne mange que les objets de la carte de niveau 2
- + : on ne mange que les grands objets
- : on ne mange que les petits objets

Main: Exceptionnellement on a le droit de manger avec les doigts

Pince: On mange avec la pince mais en utilisant sa mauvaise main
Le gagnant remporte les 2 cartes retournées.