



MONSTER MENU



HABA®

Monstermenü

Ein monsterstarkes Kartenspiel für 2 - 4 Spieler
von 6 - 99 Jahren.

Autor: Benjamin Schwer
Illustration: Sascha Morawetz
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten



Schmackofatz!!! Heute sind unsere beiden Monster mal wieder besonders hungrig! Wer schafft es, die beiden verwöhnten Vielfraße richtig zu füttern? Aber Achtung! Ihr müsst von jedem Futter ein Pärchen haben, damit ihr beiden Monstern gleichzeitig dasselbe Futter geben könnt. Sonst werden sie eifersüchtig und beginnen zu streiten. Außerdem sind sie sehr verwöhnt und fressen jedes Futter nur einmal. Am besten macht ihr euch gleich auf und stellt ein schmackofatziges 10-Gänge-Menü zusammen, denn nur so bekommt ihr die beiden richtig satt!



Futterkarten



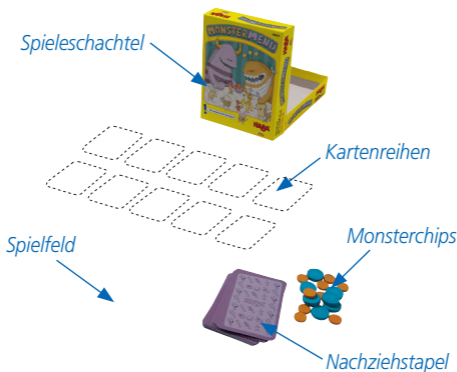
Schmackofatzkarten

Spielinhalt

48 Futterkarten (jedes Monsterfutter 4 Mal), 12 Schmackofatzkarten, 10 orangefarbene Monsterchips (1 Punkt), 10 türkisfarbene Monsterchips (3 Punkte)

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten. Jeder Spieler erhält verdeckt drei Karten und nimmt sie geheim auf die Hand. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit. Neben dem Nachziehstapel ist das Spielfeld. Über dem Spielfeld braucht ihr noch etwas Platz für zwei Kartenreihen, mit denen die Monster später gefüttert werden. Wenn ihr wollt, könnt ihr die Spieleschachtel wie abgebildet hinter die beiden Kartenreihen stellen – so habt ihr die beiden hungrigen Vielfraße immer im Blick. Haltet die Monsterchips bereit.



Spielablauf

Wer am schnellsten sein Lieblingsessen nennen kann, beginnt. Ein Spielzug besteht aus zwei Phasen: Karten verteilen und anschließend, wenn möglich, Monster füttern.

Karten verteilen:

Ziehe – jeweils einzeln und nacheinander! – drei Karten vom Nachziehstapel. Schau dir jede Karte geheim an. Nachdem du eine Karte gezogen hast, musst du entscheiden, was du mit dieser Karte machst:

Eine Karte darfst du behalten.

Eine Karte musst du verdeckt deinem linken Nachbarn geben.

Eine musst du offen auf dem Spielfeld ablegen.

Wichtig: Welche Karte du behältst, weitergibst oder offen auf dem Spielfeld ablegst, darfst du frei entscheiden – allerdings musst du dich entscheiden, **bevor** du die nächste Karte ziehst! Außerdem darfst du jede Aktion **nur einmal** ausführen!

Tipp: Am besten sagt ihr immer laut, welche Aktion ihr gerade durchführt, damit ihr nicht durcheinanderkommt.

Monster füttern:

Nachdem du drei Karten gezogen und entsprechend der Regeln verteilt hast, darfst du so viele Pärchen wie möglich bilden und an die Monster verfüttern.

Wichtig: Verfüttern bedeutet, dass du ein Pärchen in die Kartenreihe vor der Spieleschachtel legst:

- Liegen durch das Kartenverteilen zufällig zwei gleiche Karten auf dem Spielfeld, dann musst du diese sofort an die Monster verfüttern. Dafür bekommst du keine Punkte!
- Wenn du zwei gleiche Futterkarten auf deiner Hand hast, kannst du sie als Pärchen an die Monster verfüttern.

Dafür bekommst du einen türkisfarbenen Monsterchip (3 Punkte).

- Kannst du ein Pärchen aus einer Karte von deiner Hand und einer auf dem Spielfeld ausliegenden Karte bilden und an die Monster verfüttern, bekommst du dafür einen orangefarbenen Monsterchip (1 Punkt).

Beispiel:

Max hatte zwei Eis- und eine Erbsenkarte auf der Hand. Mit einer auf dem Spielfeld ausliegenden Erbsenkarte kann er somit insgesamt zwei Pärchen verfüttern. Er bekommt dafür einen türkisfarbenen und einen orangefarbenen Monsterchip.



Wichtige Monsterfütterregeln:

- Legt die verfütterten Pärchen in einem Raster von 5 x 2 vor den Monstern ab.
- Von jeder Essensorte darf immer nur *EIN* Pärchen verfüttert werden – die Monster sind sehr wählerisch und wollen nicht nochmal das Gleiche essen. Alle Karten mit Sachen, die bereits verfüttert wurden, sind somit wertlos.

Schmackofatzkarte:

Auch die Schmackofatzkarten kannst du behalten, weitergeben oder offen auf das Spielfeld legen. Schmackofatzkarten, die du am Ende des Spiels auf der Hand hast, geben zwei Extra-Punkte. Wenn du eine Schmackofatzkarte beim Kartenverteilen auf das Spielfeld ablegst, bekommst du keine Extra-Punkte. Schmackofatzkarten werden nicht verfüttert.



Spielende

Sobald 10 Kartenpärchen vor den Monstern liegen sind sie satt und das Spiel endet sofort. Zählt eure Punkte anhand der Monsterchips und Schmackofatzkarten zusammen.



Orangefarbene Monsterchips zählen 1 Punkt

Türkisfarbene Monsterchips zählen 3 Punkte

Schmackofatzkarten auf der Hand zählen 2 Punkte

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das monsterschmatzstarke Monstermenü!

Tipp:

Damit eure Kartenhand und das Spielfeld übersichtlicher bleiben, könnt ihr Karten, die nicht mehr verfüttert werden dürfen, sowie Schmackofatzkarten vom Spielfeld offen auf einen Ablagestapel neben dem Nachziehstapel legen.

Monster Menu

A monster card game for 2 to 4 players between 6 and 99 years old.

Author: Benjamin Schwer
Illustrator: Sascha Morawetz
Length of the game: approx. 10-15 minutes



Time for a feast! Our two monsters are particularly hungry today. Who will manage to satisfy the hunger of both the spoiled gluttons? But be careful, players must feed the monsters the same food at the same time (so you need matching pairs of food) otherwise the monsters will get jealous and argue. What's more, they are very spoiled and these foodie monsters will only eat each food pair only once. You are challenged to create a 10-course feast menu together, so that you can fill both of their hungry stomachs!



food cards



feasting cards

Contents

48 food cards (each monster can eat 4 times), 12 feasting cards, 10 orange monster chips (1 point), 10 turquoise monster chips (3 points)

Preparation

Shuffle all the cards. Each player receives three cards, dealt face down, which make up his hand. Place the remaining cards face down in a pile. The game area should be next to the deck. You'll need space to create two rows of cards in the game area; this will be the food used to feed the monsters later. If you want, you can stand the game box up as shown behind the two rows of cards, so you can always keep an eye on the two hungry gluttons. Get the monster chips ready.



How to play

The fastest player to call out their favorite food starts. A player's turn consists of two phases: Distribute the cards

and then, if a matching pair is made, feed the monsters.

Deal the cards:

During one turn, a player draws a total of three cards, one at a time, from the deck. Player should look privately at each card drawn and then decide what to do with the card. There are three choices of what to do with the cards; each action can only be performed once:

Keep the card

Pass the card to the player on your left, face down

Place the card face up in the game area.

Important: You can decide however you like which card to keep, which one to give away, and which one to place in the game area, but you have to make a decision, **before** you draw the next card! In addition, you can only perform each action **only once**!

Tip: It's best to always say out loud which action you're performing so you don't get confused.

Feed the monsters:

Once you have drawn three cards and distributed them according to the rules, you may make as many pairs as possible and feed them to the monster.

Important! Feeding means that you place a pair of cards down in the row of cards in front of the game box:

- If when you distribute the cards, two matching cards are placed next to each other, then you have to feed these to the monster straight away. Unfortunately you don't earn any points for this!
- If you have two identical food cards in your hand, you can feed this pair to the monster.

This move earns you a turquoise monster chip (3 points).

- If you can create a pair from a card in your hand and a card in the game area and you can feed this pair to the monster, you earn an orange monster chip (1 point).

Example:

Max had two ice cream cards and one peas card in his hand. He can use the peas card in the game area to make another pair and feed two pairs in total to the monster. He is rewarded with a turquoise and an orange monster chip.



Important monster feeding rules:

- Place the food pairs in a 5x2 grid in front of the monsters.
- You can only feed the monsters with *ONE* pair of each type of food - the monsters are very picky and do not want to eat the same thing twice. All cards with items that the monsters have already eaten, are thus worthless.

Feasting cards:

The feasting cards are valuable! You can keep the feasting cards, give them away or place them in the game area. Any feasting cards that you have in your hand at the end of the game will earn you two extra points. If you place a feasting card in the game area, you won't get any extra points. The monsters don't eat the feasting cards.



End of the game

Once 10 pairs of cards have been laid down, the monsters will be full and the game ends immediately. Add your points up using the monster chips and feasting cards.



Orange monster chips are worth 1 point

Turquoise monster chips are worth 3 points

Feasting cards in your hand are worth 2 points

Whoever has the most points wins the monsterlicious monster menu!

Tip:

In order to keep your hand and the game area tidy, you can place cards that can't be used anymore, as well as feasting cards in the game area, in a discard pile next to the deck.

Monster Menu



Un jeu de cartes de monstres gourmands pour 2 à 4 joueurs de 6 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer
Illustration : Sascha Morawetz
Durée du jeu : env. 10 à 15 minutes



FRANÇAIS

Quel menu allez-vous préparer pour ces deux monstres à l'appétit féroce ? Qui parviendra à nourrir ces deux gloutons capricieux ? Mais attention ! Vous devez avoir une paire de chaque aliment pour pouvoir servir la même nourriture aux deux monstres en même temps. Sinon, ils deviennent jaloux et commencent à se disputer. En plus, ils sont très capricieux et ne veulent jamais manger deux fois la même chose. Mieux vaut vous préparer et concocter rapidement un délicieux menu composé de 10 plats pour assouvir leur appétit vorace !



cartes aliment



cartes regal

Contenu du jeu

48 cartes aliment (4 de chaque Monster-aliment), 12 cartes régal, 10 Monster-jetons orange (1 point), 10 Monster-jetons turquoise (3 points)

Préparation du jeu

Mélangez toutes les cartes. Chaque joueur prend trois cartes, faces cachées, et les met dans sa main en les cachant de la vue des autres. Placez le reste des cartes, faces cachées, pour former la pile de pioche. L'action du jeu se déroule à côté de la pioche. Au-dessus de l'espace de jeu, il faut laisser encore un peu de place pour placer deux rangées de cartes, qui serviront ensuite à nourrir les monstres. Si vous le souhaitez, vous pouvez placer la boîte de jeu comme sur l'illustration ci-dessous, derrière les deux rangées de cartes : comme ça, vous avez toujours un œil sur les deux monstres gourmands. Préparez les jetons.



Déroulement du jeu

Celui qui dit quel est son aliment préféré en premier commence. Un tour comporte deux étapes : distribuer les cartes, puis, si possible, nourrir les monstres.

Distribuer les cartes :

Tire (une seule carte une seule carte à la fois et les unes après les autres !) trois cartes de la pile de pioche. Regarde tes cartes sans les montrer aux autres joueurs. Une fois que tu as tiré une carte, tu dois choisir ce que tu vas en faire :

tu peux garder une carte.

tu dois donner une carte face cachée à ton voisin de gauche.

tu dois en poser une face visible sur l'espace de jeu.

Important : c'est toi qui choisis la carte que tu gardes, celle que tu donnes et celle que tu poses sur l'espace de jeu, par contre tu dois faire ton choix, **avant** de tirer la carte suivante ! De plus, tu ne peux exécuter chaque action **qu'une fois** !

Astuce : mieux vaut annoncer à voix haute l'action que vous effectuez pour ne pas vous tromper.

Nourrir les monstres :

Une fois que tu as tiré tes trois cartes et que tu les as réparties selon la règle, tu peux former autant de paires que possible et les donner à manger aux monstres.

Important : donner à manger signifie que tu places une paire dans la rangée de cartes devant la boîte du jeu :

- Si deux cartes identiques se trouvent sur l'espace de jeu une fois les cartes réparties, tu dois les donner à manger aux monstres aussitôt. Mais tu n'obtiens aucun point dans ce cas !
- Si tu as deux cartes d'aliments identiques dans ta main, tu

peux donner la paire à manger aux monstres.
Tu reçois un monster-jeton turquoise (3 points) en échange.

- Si tu peux former une paire avec une carte de ta main et une carte posée dans l'espace de jeu pour la donner à manger aux monstres. Tu reçois en échange un monster-jeton orange (1 point).

Exemple :

Maxime a deux cartes de glace et une de petits pois en main. À l'aide d'une carte de petits pois posée dans l'espace de jeu, il peut ainsi donner à manger deux paires d'aliments. En échange, il obtient un monster-jeton turquoise et un orange.



Règles importantes pour nourrir les monstres :

- Pose les paires d'aliments en formant deux rangées de 5 x 2 devant les monstres.
- On ne peut donner qu'une fois *UNE* paire d'un aliment aux monstres : ils sont très sélectifs et ne veulent pas manger deux fois la même chose. C'est pourquoi toutes les cartes d'aliments déjà consommés n'ont plus de valeur.

Carte régal :

Tu peux aussi conserver, donner ou poser sur l'espace de jeu les cartes régal. Les cartes régal que tu as en main à la fin du jeu te rapportent deux points supplémentaires. Si tu poses une carte régal dans l'espace de jeu lors de ta répartition des cartes, tu n'obtiens pas de points supplémentaires. Les cartes régal ne se mangent pas.



Fin de la partie

Dès qu'il y a 10 paires de cartes devant les monstres, ils sont rassasiés et le jeu s'achève aussitôt. Comptez vos points à l'aide des monster-jetons et des cartes régal.



Les monster-jetons orange valent 1 point

Les monster-jetons turquoise valent 3 points

Les cartes régal en main valent 2 points

Le joueur qui a le plus grand nombre de points est le gagnant et peut partager le menu de ces monstres gourmands !

Astuce :

Pour y voir plus clair (sur l'espace de jeu et dans votre main), déposez les cartes qui ne peuvent plus servir à nourrir les monstres et les cartes régal posées sur l'espace de jeu sur une pile de défausse à côté de la pile de pioche.

Monstermenu

Een monsterlijk kaartspel voor 2 tot 4 spelers van 6 tot 99 jaar.

Auteur: Benjamin Schwer
Illustraties: Sascha Morawetz
Duur van het spel: ca. 10 - 15 minuten



Smikkel, smakkel!! Vandaag hebben onze twee monsters weer eens erg veel honger! Wie slaagt erin beide verwendende veelvratens juist te voederen? Maar let op! Van elk voedsel heb je een paar nodig, zodat je beide monsters tegelijk hetzelfde eten kunt voorschotelen. Anders worden ze immers jaloers en gaan ze ruzie maken. Bovendien zijn ze rotverwend en eten ze elk gerecht maar eenmaal. Zet jullie maar beter meteen schrap en stel een smakelijk tiengangenmenu samen. Alleen zo lukt het om de buik van beide monsters gevuld te krijgen!



voederkaarten



smikkelkaarten

Inhoud van het spel

48 voederkaarten (elk monstervoedsel viermaal),
12 smikkelkaarten, 10 oranjekleurige monsterchips (1 punt),
10 turkooiskleurige monsterchips (3 punten)

Vorbereiding van het spel

Schud alle kaarten. Elke speler krijgt verdekt drie kaarten en neemt ze ongezien in de hand. De overige kaarten leg je, met verdeckte afbeelding, klaar als afneemstapel. Naast de afneemstapel is het speelveld. Ernaast heb je nog wat plaats nodig voor twee rijen kaarten, waarmee de monsters later gevoed worden. Als je wil, kun je de doos van het spel achter beide rijen kaarten zetten (zie afbeelding). Zo verlies je de twee hongerige veelvraten nooit uit het oog! Houd de monsterchips bij de hand.



Verloop van het spel

Wie het snelste zijn lievelingsgerecht kan noemen, mag beginnen. Elke beurt bestaat uit twee fases: de kaarten verdelen en daarna, indien mogelijk, monsters voederen.

Kaarten verdelen

Neem één voor één en na elkaar drie kaarten van de afneemstapel. Bekijk elke kaart in het geheim. Als je een kaart genomen hebt, moet je beslissen wat je ermee gaat doen:

*één kaart mag je houden,
één kaart moet je met de afbeelding naar beneden aan je linker medespeler geven,
één kaart moet je open op het speelveld leggen.*

Belangrijk: Je mag zelf kiezen welke kaart je neerlegt, doorgeeft of open op het speelveld legt. Je moet echter telkens beslissen **voor** je de volgende kaart neemt! Bovendien mag je elke handeling **slechts eenmaal** uitvoeren!

Tip: Je kunt luidop zeggen welke handeling je uitvoert, zodat je niet in de war raakt.

Monsters voederen

Als je drie kaarten genomen en volgens de regels verdeeld hebt, mag je zoveel paren vormen als je kan en de monsters voederen.

Belangrijk: voederen betekent dat je een paar in de rij kaarten voor de doos van het spel legt.

- Als er door het verdelen van de kaarten toevallig twee dezelfde kaarten op het speelveld liggen, moet je hiermee meteen de monsters voederen. Hiervoor krijg je geen punten!
- Als je twee dezelfde voederkaarten in je hand hebt, mag je met dit paar de monsters voederen. Hiervoor krijg je een turkooiskleurige monsterchip (3 punten).

- Als je een paar kan vormen met een kaart uit je hand en een kaart van het speelveld, mag je hiermee de monsters voederen en krijg je een oranjekleurige monsterchip (1 punt).

Voorbeeld:

Max heeft twee ijskaarten en een erwtenkaart in zijn hand. Samen met de erwtenkaart op het speelveld kan hij de monsters twee paren voederen. Hij krijgt daarvoor een turkoois kleurige en een oranjekleurige monsterchip.



Belangrijke regels bij het voederen van de monsters:

- Leg de gevoederde paren in een rooster van 5 x 2 voor de monsters.
- Van elk soort eten mag slechts *ÉÉN* paar als voeder gebruikt worden – de monsters zijn heel kieskeurig en willen niet tweemaal hetzelfde eten. Alle kaarten met voeder dat al eens gegeven werd, zijn dus waardeloos.

Smikkelkaart

Ook de smikkelkaarten kun je houden, doorgeven of open op het speelveld leggen. Voor smikkelkaarten die je op het einde van het spel nog in je hand hebt, krijg je twee extra punten. Als je bij het verdelen van de kaarten een smikkelkaart op het speelveld legt, krijg je geen extra punten. Smikkelkaarten dienen niet als voeder.



Einde van het spel

Van zodra 10 paar kaarten voor de monsters liggen, zijn ze voldaan en is het spel afgelopen. Tel jullie punten van de monsterchips en de smikkelkaarten op.



*Oranjekleurige monsterchips zijn 1 punt waard.
Turkooiskleurige monsterchips zijn 3 punten waard.
Smikkelkaarten in je hand zijn goed voor 2 punten.
Wie de meeste punten heeft, wint het monsterlijke monstermenu!*

Tip:

Om de kaarten in je hand en op het speelveld overzichtelijker te houden, kun je kaarten die niet meer als voeder gebruikt mogen worden, evenals smikkelkaarten uit het speelveld open op een stapel naast de afneemstapel leggen.

Menú Monster

Un monstruoso juego de cartas y glotonería para 2 - 4 jugadores, con edades entre los 6 y 99 años.

Autor: Benjamin Schwer
Ilustraciones: Sascha Morawetz
Duración del juego: aprox. 10 - 15 minutos



¡Delicatessen! Hoy nuestros dos monstruos están especialmente hambrientos de nuevo. ¿Quién conseguirá alimentar bien a estos dos glotones consentidos? Pero... ¡atención! Debéis tener una parejita de cada comida para poder dar a vuestros dos monstruos el mismo alimento al mismo tiempo, de lo contrario se ponen celosos y comienzan a discutir. Además, y como están muy mimados, no repiten comida. Lo mejor es que os pongáis ya manos a la obra y conforméis un sabroso menú de 10 platos, ya que solo así podréis saciarlos de verdad.



glotocartas



delicartas

Contenido del juego

48 glotocartas (4 de cada glotomonstruo), 12 delicartas,
10 fichas naranjas (1 punto), 10 fichas turquesa (3 puntos)

Preparación del juego

Barajad las cartas. Cada jugador recibe tres cartas boca abajo y las mantiene en la mano sin que nadie se las vea. Dejad el resto de cartas en una pila para robar, al lado de la cual se encontrará la zona de juego. Encima de esta zona de juego necesitaréis algo más de espacio para dos filas de cartas con las que alimentaréis a los monstruos más tarde. Si queréis, podéis situar la caja del juego detrás de las dos filas de cartas tal y como se muestra en la ilustración; de esta forma, siempre tendréis presentes a los dos glotoncillos hambrientos. Preparad las fichas con monstruos.



Desarrollo del juego

Empieza el que antes mencione su comida favorita. Cada turno consta de dos fases: repartir las cartas y, a continuación y si es posible, alimentar a los monstruos.

Repartir las cartas:

Coged tres cartas, de una en una y uno detrás de otro. Mirad las cartas sin que los demás jugadores la vean. Tras coger la carta, debes decidir qué hacer con ella, y al final:

Te habrás quedado una carta.

Habrás dado una carta boca abajo al jugador de la izquierda.

Habrás situado una carta boca arriba en la zona de juego.

Importante: puedes decidir libremente qué carta quieres quedarte, cuál quieres dar a tu vecino y cuál situarás encima de la mesa. No obstante, tienes que tomar la decisión **antes** de coger la próxima carta. Además, podrás realizar cada acción **con una sola carta**.

Nota: para evitar confusiones, se recomienda que digáis en voz alta la acción que habéis decidido realizar.

Alimentar a los monstruos:

una vez hayas retirado las tres cartas y las hayas clasificado conforme a las reglas, puedes conformar tantas parejitas como sea posible para alimentar a los monstruos.

Importante: alimentar significa poner una parejita en la fila de cartas delante de la caja del juego:

- Si al repartir las cartas sobre la zona de juego se ha conformado una pareja de cartas por casualidad, deberás alimentar con ellas a los monstruos de inmediato; esto no te sumará ningún punto.
- Si tienes en la mano dos glotocartas iguales, puedes dárselas en pareja al monstruo y recibes por ello una ficha turquesa (3 puntos).

- Si puedes formar una parejita con una de tus cartas y una carta de la zona de juego y se la das de comer al monstruo, recibes por ello una ficha naranja (1 punto).

Ejemplo:

Max tiene en la mano dos cartas de helado y una de guisantes. En la zona de juego se encuentra otra carta de guisantes, con la que conforma en total dos parejitas y las da de comer al monstruo. Por esto, Max recibe una ficha naranja y otra turquesa.



Reglas importantes:

- Situar las parejitas que han servido de comida delante del monstruo, conformando una cuadrícula de 5 x 2.
- De cada tipo de comida puede conformarse sólo *UNA* parejita con la que dar de comer a los monstruos, ya que estos son muy exigentes y no quieren tomar dos veces la misma comida. Por esto, las cartas con alimentos que ya han servido de comida son inválidas.

Delicarta:

las delicartas también podrás quedártelas, dárselas al jugador de la izquierda o situarlas sobre la zona de juego. Al final del juego, podrás sumar dos puntos extras por las delicartas que tengas en la mano. Si al repartir las cartas sitúas en la zona de juego una delicarta, no recibirás ningún punto. Las delicartas no sirven de alimento para los monstruos.



Finalización del juego

Tan pronto como haya 10 parejitas de cartas delante de los monstruos, estos se encontrarán saciados y el juego terminará de inmediato. Contad y sumad los puntos acumulados con las fichas y las delicartas.



Las fichas de color naranja suman 1 punto.

Las fichas de color turquesa suman 3 puntos.

Las delicartas que se posean suman 2 puntos.

Aquel que más puntos obtenga, ¡ganará el delicioso menú monstruo!

Nota:

Para que podáis tener una visión clara de la zona de juego y las cartas que tenéis en la mano, podéis amontonar las delicartas y las cartas que ya no sirven de alimento en una pila aparte.

Il menù dei mostri

Un gioco di carte mostruosamente goloso, per 2-4 giocatori dai 6 ai 99 anni.

Autore: Benjamin Schwer
Illustrazioni: Sascha Morawetz
Durata del gioco: circa 10-15 minuti



Che ghiottoneria!!! Oggi i mostri hanno di nuovo una gran fame! Chi riuscirà a saziare questi due mangioni viziati? Ma attenzione! Per ogni cibo dovete avere una coppia di carte, così potrete nutrire i due mostri contemporaneamente. Altrimenti si ingelosiscono e iniziano a bisticciare. E poi sono molto viziati e mangiano ogni vivanda una volta sola. Iniziate subito a comporre un delizioso menù da 10 portate, perché solo così riuscirete a saziare i mostri!



carte dei cibi



carte ghiottoneria

Dotazione del gioco

48 carte dei cibi (4 per ogni tipo di cibo), 12 carte ghiottoneria, 10 gettoni dei mostri arancioni (1 punto), 10 gettoni dei mostri turchese (3 punti)

Preparazione del gioco

Mescolate tutte le carte. Ogni giocatore riceve tre carte coperte, che prende in mano senza far vedere agli altri. Posizionate accanto a voi le carte restanti, sempre coperte, che costituiranno il mazzo da cui pescare le carte successive. Di fianco al mazzo di pesca si trova il campo di gioco, dove dovrete lasciare lo spazio necessario per le due file di carte con cui verranno poi nutriti i mostri. Se volete, potete posizionare la scatola del gioco dietro alle due file di carte, proprio come nella figura: così potrete tenere sempre d'occhio questi due mangioni affamati. Tenete pronti i gettoni dei mostri.



Svolgimento del gioco

Inizia il più veloce a nominare il suo piatto preferito. Ogni turno di gioco si svolge in due fasi: prima si distribuiscono le carte e poi, se possibile, si dà da mangiare ai mostri.

Distribuire le carte:

Pesca, una alla volta, tre carte dal mazzo. Guarda ogni carta senza farla vedere agli altri. Dopo aver pescato ogni carta, devi decidere subito cosa vuoi farne:

Una carta puoi tenerla.

Una carta devi passarla, coperta, al giocatore alla tua sinistra.

Una carta devi deporla, scoperta, sul campo di gioco.

Importante: puoi scegliere liberamente quale carta tenere, passare e mettere sul campo di gioco, ma devi deciderlo **prima** di pescare la carta successiva! Inoltre, puoi eseguire ciascuna di queste tre azioni **soltanto una volta!**

Consiglio: per non confonderti, annunciate sempre ad alta voce cosa state facendo.

Dar da mangiare ai mostri:

dopo che hai pescato le tre carte e, seguendo le regole, le hai distribuite, puoi formare tutte le coppie che vuoi e darle da mangiare ai mostri.

Importante: per dar da mangiare ai mostri devi posizionare una coppia di carte sulle file davanti alla scatola del gioco.

- Se, dopo la distribuzione, sono presenti due carte uguali sul campo di gioco, allora devi darle subito da mangiare ai mostri. Ma non guadagnerai nessun punto!
- Se hai in mano due carte dei cibi uguali, puoi dar da mangiare la coppia di carte ai mostri. Guadagnerai così un gettone dei mostri turchese (3 punti).

- Se riesci a formare una coppia con una delle carte che hai in mano e una di quelle che si trovano sul campo di gioco e a darla da mangiare ai mostri, guadagnerai un gettone dei mostri arancione (1 punto).

Esempio:

Max ha in mano due carte gelato e una carta piselli. Prendendo una carta piselli dal campo di gioco, può dar da mangiare ai mostri due coppie. Otterrà quindi un gettone dei mostri turchese e uno arancione.



Regole importanti per dar da mangiare ai mostri:

- Disponete la coppia date da mangiare ai mostri davanti a essi, in due file da 5.
- Può essere data in pasto ai mostri soltanto *UNA* coppia di ogni tipo di cibo: i mostri sono molto schizzinosi e non vogliono mangiare due volte la stessa cosa. Tutte le carte che presentano cibi già mangiati non hanno quindi più alcun valore.

Carta ghiottoneria:

anche queste carte puoi tenerle, passarle o metterle sul campo di gioco scoperte. Le carte ghiottoneria che restano in mano alla fine del gioco valgono due punti extra. Se durante la distribuzione deponi una carta ghiottoneria sul campo di gioco, non otterrai punti extra. Le carte ghiottoneria non vengono date in pasto ai mostri.



Fine del gioco

Non appena vengono posizionate 10 coppie di carte davanti ai mostri, questi saranno sazi e il gioco terminerà. Contate i vostri punti sommando i punti dei gettoni dei mostri a quelli delle carte ghiottoneria.



I gettoni arancioni valgono 1 punto

I gettoni turchese valgono 3 punti

Le carte ghiottoneria rimaste in mano valgono 2 punti

Chi ha più punti vince il ghiotto menù dei mostri!

Consiglio:

per tenere in ordine le carte che avete in mano e quelle sul campo di gioco, potete formare con le carte che non possono più essere date in pasto ai mostri e le carte ghiottoneria scoperte sul campo di gioco, un mazzo degli scarti, che metterete accanto al mazzo di pesca.

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de



WARNING:
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for
children under 3 years.