



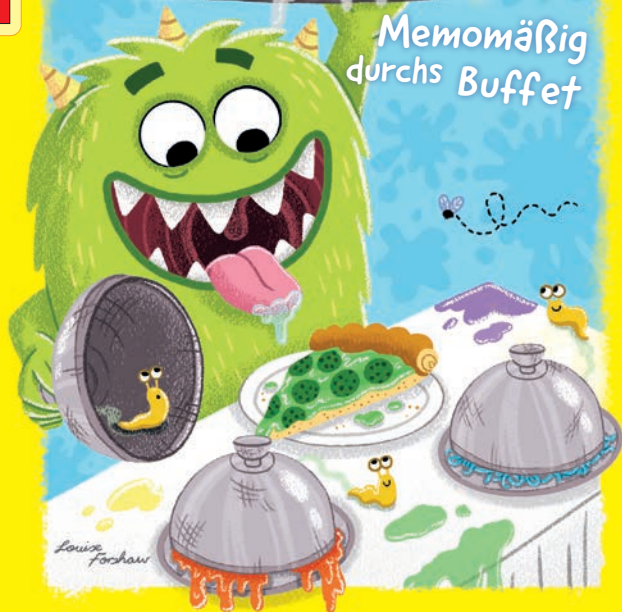
Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Marco Teubner

SCHLEMMER- MONSTER

Memomäßig
durchs Buffet



Monster Munch • Buffet des monstres • Hongerige monsters
La Comilona de los Monstruos • Mostri golosoni

Copyright

HABA

- Spiele Bad Rodach 2022

Schlemmermonster

Memomäßig durchs Buffet

Ein ungeheuer waghalsiges Memospiel für 2–4 Monster ab 5 Jahren.

Autor: Marco Teubner
Illustration: Louise Forshaw
Redaktion: Patrick Tonn
Spieldauer: 10-15 Minuten

Das Buffet ist eröffnet! Überall duftet, dampft, schimmert und glibbert es. Da können die größten Feinschmecker unter den Monstern einfach nicht widerstehen und laden sich die verrücktesten Leckereien auf ihre Teller.

Doch unter welcher Servierglocke versteckt sich welche Leckerei?
 Und um welche macht man besser einen großen Bogen?

Spielinhalt

4 Monster (Holzfiguren)
 24 Leckereien (Plättchen)
 1 Würfel
 1 Spielanleitung



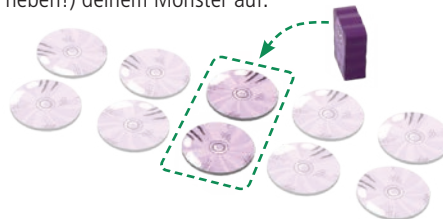
Spielaufbau

Verdeckt alle Leckereien und mischt sie. Legt sie dann paarweise zu einer großen Buffet-Tafel hintereinander aus. Alle nehmen sich eine Monsterfigur und stellen sie an den Anfang der Buffet-Tafel.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt etwas Grünes gegessen? Du darfst anfangen und würfeln. Die gewürfelte Farbe zeigt an, auf welche Leckerei dein Monster in diesem Zug **gar keinen Appetit** hat.

Decke eine der beiden verdeckten Leckereien aus der Reihe vor (nicht neben!) deinem Monster auf.



Immer, wenn du eine verdeckte Leckerei aufdeckst, überprüfe:

- **Ist es die gewürfelte Leckerei?**
 Alle sagen laut „Igitt!“ – So war das Menü aber nicht geplant! Drehe alle offenen Leckereien wieder um. Nun ist der/die Nächste an der Reihe und würfelt.
- **Ist es eine andere Leckerei?**
 Mmmh, lecker! Jetzt hast du die Wahl:
 - **Weitermachen:**
 Alle bisher aufgedeckten Leckereien bleiben offen liegen und dein Monster bleibt stehen. Decke eine weitere Leckerei aus der nächsten noch verdeckten Reihe auf und überprüfe sie.

oder

• Aufhören:

Bewege dein Monster neben die Reihe, in der du zuletzt eine Leckerei aufgedeckt hast. Drehe dann alle offenen Leckereien wieder um. Nun ist der/die Nächste an der Reihe und würfelt.



Achtung – Richtungswechsel:

Auf dem Hinweg rücken eure Monster immer auf der rechten Seite der Buffet-Tafel vor, auf dem Rückweg dann auf der linken.

Sobald ein Monster am Ende der Buffet-Tafel ankommt, hält es erst einmal an und macht sich für den Rückweg bereit.

Stelle dein Monster auf die andere Seite der Buffet-Tafel und drehe es so, dass es in Richtung Ziel schaut. Drehe dann alle offenen Leckereien wieder um. Nun ist der/die Nächste an der Reihe und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Monster am Ziel der Buffet-Tafel ankommt – also dort, wo ihr auch gestartet seid. Du hast deinem Monster ein furchtbar leckeres Menü zusammengestellt und gewonnen! Glückwunsch – und Guten Appetit!

Liebe Kinder, liebe Eltern, unter www.haba-play.com/ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Monster Munch

A yummy & yucky memory game

A monstrously daring memory game for 2-4 monsters ages 5 years and older.

Game Designer: Marco Teubner

Illustration: Louise Forshaw

Game Developer: Patrick Tonn

Playtime: 10-15 minutes

The buffet is open! The steaming food smells delicious and looks amazing. The hungriest monster foodies simply can't resist and load the craziest treats onto their plates.

But which treat is hidden under which serving dish? And which ones should you avoid?

Contents

4 monsters (wooden figures)

24 treats (plates)

1 die

1 rulebook



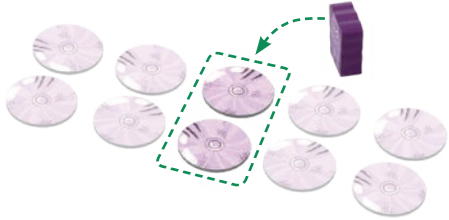
Game Setup

Shuffle all the treats face down. Then lay them out in pairs, one after the other, to form a long buffet table. Everyone takes a monster figure and places it at the beginning of the buffet table.

How to Play

Play in a clockwise direction. Who last ate something green? You may start and roll the die. The color rolled shows which treat your monster **doesn't want at all** during this turn.

Uncover one of the two face-down treats in the row in front of (not next to!) your monster.



Every time you uncover a face-down treat, check:

- **Is it the treat shown on the die?**

Everyone says “yucky!” – that wasn’t meant to be on the menu! Turn any face-up treats over again. Now it’s the next player’s turn to roll the die.

- **Is it a different treat?**

Mmmh, yummy! Now you have the choice:

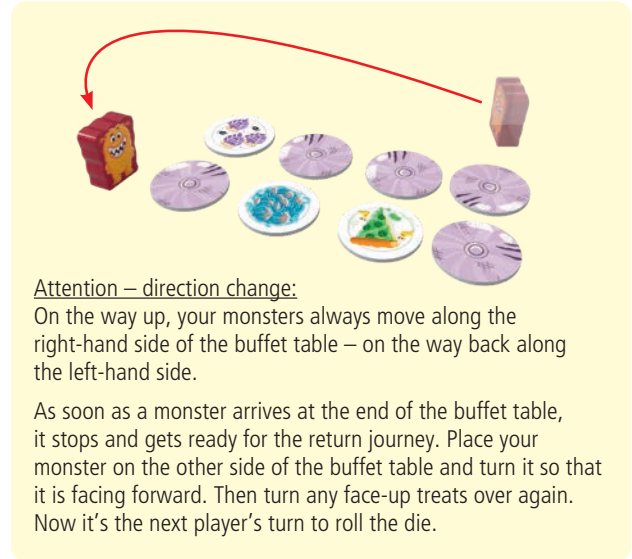
- **Continue:**

All the treats that have been revealed so far remain face-up and your monster stays where it is. Turn over another treat from the next face-down row and check it.

or

- **Stop:**

Move your monster and place it next to the last row where you uncovered a treat. Then turn any face-up treats over again. Now it’s the next player’s turn to roll the die.



Attention – direction change:

On the way up, your monsters always move along the right-hand side of the buffet table – on the way back along the left-hand side.

As soon as a monster arrives at the end of the buffet table, it stops and gets ready for the return journey. Place your monster on the other side of the buffet table and turn it so that it is facing forward. Then turn any face-up treats over again. Now it’s the next player’s turn to roll the die.

End of the Game

The game ends when a monster arrives at the end of the buffet table – i.e. where you started. You have arranged a monstrously delicious menu for your monster and won the game! Congratulations – and bon appétit!

Dear Children and Parents, At www.haba-play.com/ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Buffet des monstres



Un jeu de mémoire monstrueusement audacieux pour 2 à 4 monstres à partir de 5 ans.

Auteur : Marco Teubner
Illustration : Louise Forshaw
Rédaction : Patrick Tonn
Durée du jeu : 10 à 15 minutes

Le buffet est ouvert ! Tous les plats encore fumants dégagent une délicieuse odeur. Les monstres gourmets ne peuvent tout simplement pas résister et chargent leurs assiettes des mets les plus extravagants.

Mais sous quelle cloche se cachent les différents plats ?
Lesquels faut-il éviter à tout prix ?

Contenu du jeu

4 monstres (= figurines en bois)
24 plats (= tuiles)
1 dé
1 règle du jeu



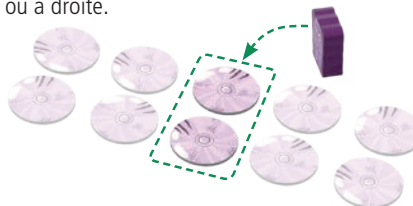
Préparation de la partie

Retournez faces cachées tous les plats et mélangez-les. Posez-les ensuite par paire pour former une longue table de buffet. Chacun prend une figurine de monstre et la place à l'extrémité de la table du buffet.

Déroulement du jeu

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a mangé des haricots verts en dernier commence la partie en lançant le dé. La couleur du dé indique le plat que ton monstre ne souhaite **pas du tout manger** pendant ce tour (=il ne faudra donc pas retourner ce plat).

Retourne un des deux plats faces cachées de la rangée devant ton monstre (pas à côté !). A chaque fois, tu peux retourner un plat à gauche ou à droite.



Effectue une vérification **à chaque fois** que tu retournes un plat face visible :

• Est-ce le plat indiqué par le dé ?

Tout le monde dit « beurk ! » Ce n'était pas le plat espéré !
Retourne tous les plats faces visibles. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

• Est-ce un autre plat ?

Mmmh, délicieux ! Tu as maintenant le choix :

• Poursuivre :

Tous les plats retournés jusqu'à présent restent visibles et ton monstre n'avance pas. Retourne un des plats de la ligne suivante et vérifie s'il s'agit du plat du dé ou non.

ou

• **Arrêter :**

Avance ton monstre à côté de la rangée où tu as retourné un plat pour la dernière fois. Ensuite, retourne faces cachées tous les plats qui étaient faces visibles. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.



Attention au changement de direction :

A l'**aller**, vos monstres avancent toujours sur le **côté droit** du buffet, puis sur le chemin du **retour** sur le **côté gauche**.

Dès qu'un monstre arrive à l'extrémité du buffet, il commence par s'arrêter pour se préparer au retour. Place ton monstre de l'autre côté de la table du buffet et positionne-le de façon à ce qu'il regarde l'arrivée. Ensuite, retourne faces cachées tous les plats qui étaient faces visibles. C'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un monstre atteint l'arrivée du buffet (= au point de départ). Tu as préparé un menu terriblement délicieux pour ton monstre et tu as gagné ! Félicitations et bon appétit !

Chers enfants, chers parents, si vous avez perdu ou abimé une pièce, vous pouvez la demander sur www.haba-play.com dans la partie Pièces détachées. Pièces détachées.

Hongerige monsters

een spannend lekker buffet



Een monsterachtig geheugenspel voor 2-4 monsters vanaf 5 jaar.

Auteur: Marco Teubner
Illustrator: Louise Forshaw
Redactie: Patrick Tonn
Duur van het spel: 10 - 15 minuten

Het buffet is geopend! Overall geurt, stoomt, glinstert en glibbert het. De grootste fijnproevers onder de monsters kunnen het gewoonweg niet laten en laden de gekste lekkernijen op hun bord.

Maar onder welke stolp is welke lekkernij verstopt?
En van welke blijf je best ver weg?

Inhoud van het spel

- 4 monsters (houten figuren)
- 24 lekkernijen (kaartjes)
- 1 dobbelsteen
- 1 handleiding



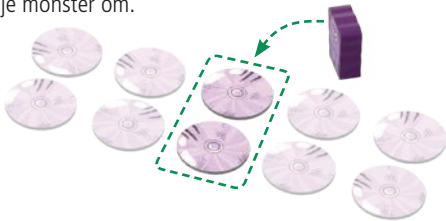
Opbouw van het spel

Leg alle lekkernijen neer met de afbeelding naar beneden en meng ze door elkaar. Leg ze vervolgens in paren op een grote buffettafel achter elkaar neer. Iedereen kiest een monster en zet dat aan het begin van de buffettafel.

Verloop van het spel

Jullie spelen om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Wie was de laatste die wat groens gegeten heeft? Jij mag beginnen. Gooi maar met de dobbelsteen. De gegooide kleur geeft aan in welke lekkernij je monster in deze beurt **totaal geen trek** heeft.

Draai een van de twee verdekte lekkernijen uit de rij voor (niet naast!) je monster om.



Telkens wanneer je een verdekte lekkernij omdraait, controleer je:

• Is het de gegooide lekkernij?

Dan zegt iedereen zo hard mogelijk „Bah!“ Dat stond echt niet op het menu! Draai alle open lekkernijen weer om. Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat met de dobbelsteen gooit.

• Is het een andere lekkernij?

Hmm, lekker! Nu kun je kiezen:

• Doorspelen:

Alle lekkernijen die tot nu toe zijn omgedraaid, blijven open liggen en je monster blijft staan. Draai nog een lekkernij om uit de volgende verdekte rij en controleer deze.

of

• Stoppen:

Zet je monster naast de rij waarin je als laatste een lekkernij hebt omgedraaid. Draai alle open lekkernijen weer om. Daarna mag het volgende kind dobbelen.



Let op - andere richting:

Op de heenweg gaan je monsters altijd aan de rechterkant van de buffettafel vooruit, en op de terugweg aan de linkerkant.

Zodra een monster aan het einde van de buffettafel arriveert, stopt het en maakt het zich klaar om terug te keren. Plaats je monster aan de andere kant van de buffettafel en draai het zodat het naar het doel kijkt. Draai alle open lekkernijen weer om. Daarna is het de beurt aan het volgende kind, dat met de dobbelsteen gooit.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een monster terug bij het begin van de buffettafel arriveert. Je hebt een verschrikkelijk lekker menu samengesteld voor je monster en je hebt gewonnen! Gefeliciteerd en eet smakelijk!

Geachte ouders, lieve kinderen via www.haba-play.com/ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

La Comilona de los Monstruos

Un delicioso Memo

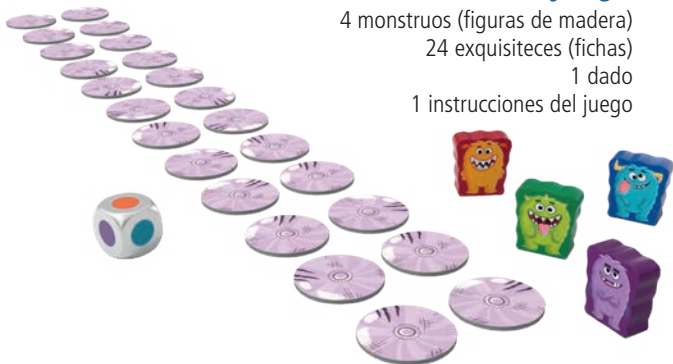
Un juego de memoria enormemente arriesgado para 2-4 monstruitos a partir de 5 años.

Autor: Marco Teubner
Ilustración: Louise Forshaw
Redacción: Patrick Tonn
Duración de la partida: 10 - 15 minutos

¡Se inaugura el bufé! El olor, el vapor y el brillo de las campanas lo inunda todo. Los monstruos más sibaritas no pueden resistirse y llenan sus platos con las exquisiteces más increíbles. Pero ¿qué plato se encuentra debajo de cada campana? ¿Y cuáles sería mejor evitar?

Contenido del juego

4 monstruos (figuras de madera)
24 exquisiteces (fichas)
1 dado
1 instrucciones del juego



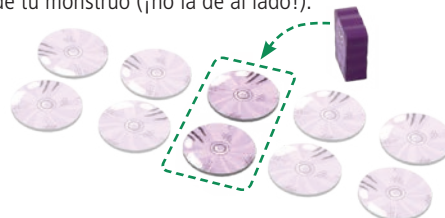
Preparación del juego

Colocad las exquisiteces boca abajo y mezcladlas. A continuación, colocadlas en fila de dos en dos, conformando una larga mesa de bufé. Cada uno de los jugadores/as coge un monstruo y lo coloca al principio del bufé.

Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. ¿Quién ha sido el último/a que ha comido algo verde? Tú empiezas lanzando el dado. El color que muestra el dado indica la comida que **no le apetece en absoluto** a tu monstruo.

Ahora, destapa uno de los dos platos que se encuentran en la fila delante de tu monstruo (¡no la de al lado!).



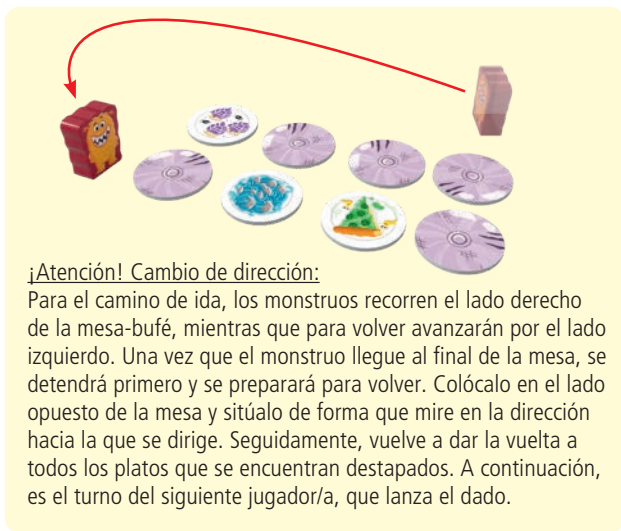
Cuando destapes un plato, comprueba **siempre** si:

- **¿Es la comida que muestra el dado?**
En ese caso, todos exclamarán en voz alta: «¡Arg! ¡Este no es el menú que esperábamos!» Vuelve a dar la vuelta a todas las fichas que se encuentren destapadas. A continuación, es el turno del siguiente jugador/a, que lanza el dado.
- **¿Es otra comida?**
¡Mmmm, qué rico! En este caso, tienes dos opciones:
 - **Continuar:**
Todos los platos destapados hasta ahora se quedan como están y tu monstruo no avanza. Destapas otro plato de la siguiente fila tapada y compruebas qué hay en él.

O bien.

• **Acabar:**

Mueve tu monstruo hasta la fila de la que has destapado el último plato. Seguidamente, vuelve a dar la vuelta a todos los platos que se encuentran destapados. A continuación, es el turno del siguiente jugador/a, que lanza el dado.



¡Atención! Cambio de dirección:

Para el camino de ida, los monstruos recorren el lado derecho de la mesa-bufé, mientras que para volver avanzarán por el lado izquierdo. Una vez que el monstruo llegue al final de la mesa, se detendrá primero y se preparará para volver. Colócalo en el lado opuesto de la mesa y sitúalo de forma que mire en la dirección hacia la que se dirige. Seguidamente, vuelve a dar la vuelta a todos los platos que se encuentran destapados. A continuación, es el turno del siguiente jugador/a, que lanza el dado.

Finalización del juego

La partida termina tan pronto como un monstruo haya recorrido el bufé completo; es decir, cuando se encuentre en el mismo extremo en el que habéis empezado. Entonces, le habrás preparado a tu monstruo un fantástico menú y habrás ganado. ¡Enhorabuena y que aproveche!

Mostri golosoni

Il buffet della memoria



Un audace gioco di memoria, per 2-4 mostri a partire da 5 anni.

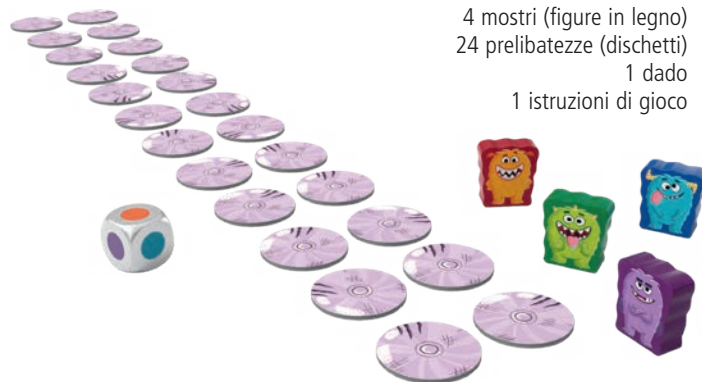
Autore: Marco Teubner
Illustrazioni: Louise Forshaw
Testo: Patrick Tonn
Durata del gioco: 10-15 minuti

Il buffet è aperto! Profumi e vapori si fondono in un mare di delizie sfavillanti. I mostri dal palato fine non riescono proprio a resistere e riempiono il piatto di ogni sorta di prelibatezza.

Ma sotto quale cloche si nasconde ciascuna prelibatezza? E da quali invece è meglio stare alla larga?

Disposizione del gioco

4 mostri (figure in legno)
24 prelibatezze (dischetti)
1 dado
1 istruzioni di gioco



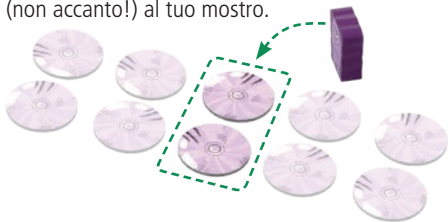
Disposizione del gioco

Coprite tutte le prelibatezze e mescolatele. Disponetele in coppie una dietro l'altra in modo da formare una grande tavola da buffet. Tutti prendono una figura dei mostri e la mettono all'inizio della tavola da buffet.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Chi ha mangiato più di recente qualcosa di verde inizia e tira il dado. Il colore uscito sul dado indica la prelibatezza che, in questo turno, il tuo mostro **vuole assolutamente evitare**.

Scopri una delle due prelibatezze coperte dalla fila che si trova davanti (non accanto!) al tuo mostro.



Ogni volta che scopri una prelibatezza coperta, controlla:

• Si tratta della prelibatezza uscita sul dado?

Tutti dicono „bleh“! Nel menu questo non c'era! Copri di nuovo tutte le prelibatezze scoperte. Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

• Si tratta di un'altra prelibatezza?

Mmm, che bontà! Ora puoi scegliere:

• Continuare:

tutte le prelibatezze scoperte finora rimangono in vista e il tuo mostro resta al suo posto. Scopri un'altra prelibatezza dalla fila più vicina ancora coperta e controlla.

oppure

• Fermarti:

sistema il tuo mostro accanto alla fila dove hai scoperto la tua ultima prelibatezza. Poi copri di nuovo tutte le prelibatezze scoperte. Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.



Attenzione - Cambio di direzione:

All'andata i mostri avanzano sempre sul lato destro della tavola da buffet, mentre al ritorno si spostano sul lato sinistro.

Non appena un mostro arriva alla fine della tavola da buffet, si ferma e si prepara per il ritorno. Metti il mostro sull'altro lato della tavola da buffet e giralo in modo che sia rivolto verso il traguardo. Poi copri di nuovo tutte le prelibatezze scoperte. Il turno passa quindi al giocatore successivo, che tira il dado.

Fine del gioco

Il gioco finisce non appena un mostro raggiunge il traguardo della tavola da buffet, quando torna cioè al punto di partenza. Hai creato un menu prelibatissimo per il tuo mostro e hai riportato la vittoria! Congratulazioni e buon appetito!

Cari bambini e cari genitori, sul sito www.haba-play.com/ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

It's
playtime!



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

HABA