



Spielanleitung · Instructions · Règle du jeu · Spelregels · Instrucciones · Istruzioni



Hungry Attic Monsters · Attention ! Monstres gloutons !
Niet voeren! · ¡Atención! Monstruos glotones · Non gli date da mangiare!

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2018



Bitte nicht füttern!



Ein Monsterfüttern voller Überraschungen für 2 - 4 mutige Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Heinz Meister

Illustration: Maximilian Meinzold

Spieldauer: ca. 15 Minuten

„BITTE NICHT FÜTTERN“ steht in großen Lettern auf dem Schild. Doch warum? Auf dem Dachboden scheint sich etwas Geheimnisvolles und vor allem Lebendiges zu verbergen. Mutig begeben ihr euch auf den Dachboden, um herauszufinden, was es damit auf sich hat. Unerschrocken schiebt ihr den alten Krempel beiseite. Aber was ist das? Plötzlich blinzeln euch neugierige Augen an. Unter all dem Gerümpel haben sich doch tatsächlich verrückte Monster versteckt. Und sie sehen sehr hungrig aus. Ob ihr es wagen sollt, sie zu füttern? Am besten ist es, nur die hungrigsten Monster zu füttern, denn haben sie schon etwas bekommen, rülpfen sie so laut, dass ihr vor lauter Schreck Richtung Ausgang lauft. Und da sitzt Omas Wachhund Pit ...

Nur wer den Überblick bewahrt, sich gut merkt, wo die hungrigen Monster versteckt sind und den Wachhund mit einem Knochen ablenken kann, darf weiter ungestört Monster füttern! Wer ist wohl der Mutigste von euch?

Spielinhalt

1 Dachboden bestehend aus:

- Schachtelboden Einleger
- Steckkreuz aus 4 Teilen
- 1 Boden-Spielplan
- 1 Monster-Spielplan
- 24 Gegenstands-Plättchen

10 weiße Blätter

4 Spielfiguren

4 Buntstifte

4 Knochen-Plättchen

1 Spielanleitung



Vor dem ersten Spiel

Drückt die Pappteile vorsichtig aus den Platten. Die Platten könnt ihr entsorgen.

Spielvorbereitung

Baut zunächst den Dachboden zusammen: Nehmt das gesamte Spielmaterial bis auf den Einleger aus der Schachtel. Der Einleger sollte passend im Schachtelboden liegen (das Bild von Wachhund Pit sollte innen dort sein, wo auch außen der Hund abgebildet ist).

Legt den Schachtelboden in die Tischmitte (1).

Steckt das Steckkreuz wie abgebildet im Schachtelboden zusammen (2) und legt den Boden-Spielplan darauf (3).

Legt nun eines der weißen Blätter auf den Spielplan (4).

Darauf platziert ihr den Monsterspielplan in beliebiger Ausrichtung mit der Monsterseite nach oben (5).

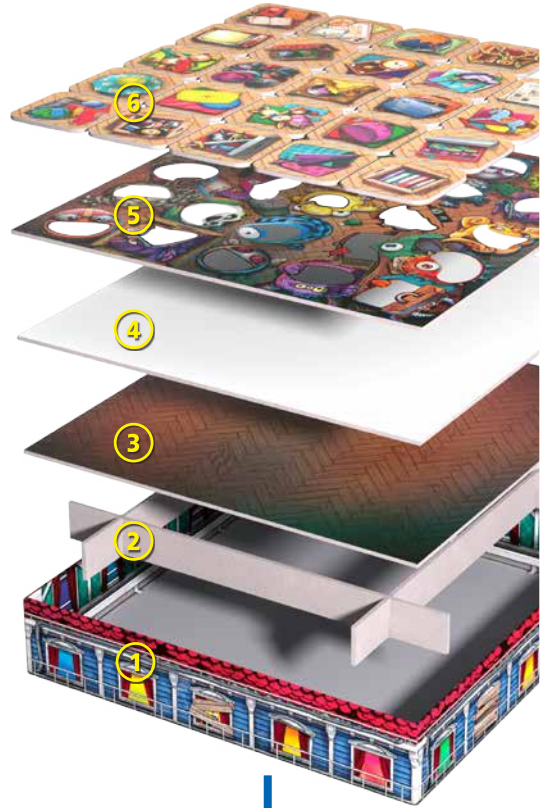
Darauf legt ihr in beliebiger Verteilung die 24 Gegenstands-Plättchen mit der Bildseite nach oben (6). Ein beliebiges Monsterfeld bleibt dabei offen.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und nimmt sich den farblich passenden Stift dazu. Die Spielfigur steckt jeder auf das Startfeld (siehe Pfeil) am Rand des Schachtelbodens. Jeder Spieler bekommt ein Knochen-Plättchen (7).

Überzählige weiße Blätter, Spielfiguren, Stifte und Knochen-Plättchen kommen zurück in den Schachteldeckel und werden nicht benötigt.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der am wenigsten Angst vor Monstern hat, beginnt.



1. Starte mit der Monstersuche: Du verschiebst einmalig vorsichtig mit deinem Finger senkrecht oder waagrecht ein bis vier Gegenstandsplättchen in einer Reihe. Es wird ein neues hungriges Monster unter dem Gerümpel sichtbar.

Wichtig: Mehrere Plättchen dürfen nur zusammen im Block verschoben werden, also nicht nacheinander und einzeln!

2. Sei mutig und schau in das offene Monstermaul:

Ist noch kein Snack im
Monstermaul zu sehen?
Großes Monsterglück!

Sind schon ein oder mehrere Snacks
im Monstermaul zu sehen?

Oh nein, jetzt kommt ein riesiger Monsterrülpser! Hier war schon jemand zum Füttern da: Du ziehst mit deiner Spielfigur auf der Laufleiste am Schachtelboden im Uhrzeigersinn so viele Felder weiter, wie du Monstersnacks im Monstermaul zählst. Ein Feld entspricht dabei einem Fenster. Es dürfen mehrere Figuren auf einem Feld sein.

3. Jetzt geht es ans Monsterfüttern: Male mit deinem Stift einen kleinen Monstersnack (einen kleinen Kringel, Kreis oder ein Kreuzchen o.Ä.) in das offene Monstermaul.

Beispiele:



Leo ist an der Reihe und verschiebt 3 Plättchen. Er hat Glück und das nun sichtbare Monster wurde noch



nicht gefüttert. Er malt mit seinem grünen Stift einen Snack in das Monstermaul.



Nun ist Sina dran und verschiebt das Plättchen mit dem Globus.



Schade, das nun sichtbare Monster wurde schon zweimal zuvor gefüttert. Sina läuft mit ihrer Spielfigur am Schachtelrand 2 Felder vor.



Dann malt sie mit ihrem Stift einen neuen Monstersnack in das Monstermaul.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und beginnt mit der Monstersuche.



Ziehst du während deines Zugs zum ersten Mal mit deiner Spielfigur über oder auf das Feld, auf dem Wachhund Pit sitzt (letztes Feld vor dem Startfeld), musst du deinen Knochen abgeben, um an Pit vorbeizukommen. Nur so kannst du weiter auf Monstersuche gehen. Lege das Knochen-Plättchen in den Schachteldeckel.

Hinweis: Zum Ende des Spiels wird es immer spannender, da ihr schon viele Monster mindestens einmal gefüttert habt und ihr euch jedes Mal aufs Neue erschreckt und Richtung Ausgang lauft, wenn die rülpsenden und schmatzenden Monster zum Vorschein kommen. Wer sich also merkt, wo eventuell noch Monster mit Hunger (also wenigen Snacks im Maul) sind, ist klar im Vorteil!

Spielende

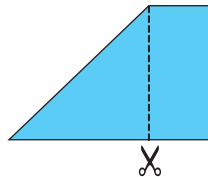
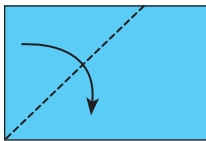
Wer zum zweiten Mal am Wachhund vorbeikommt, kann ihn nicht mehr ablenken. Der Spieler scheidet aus und muss den Dachboden verlassen.

Die übrigen Abenteuerer spielen so lange weiter, bis nur noch ein Spieler auf dem Dachboden übrig bleibt. Dieser gewinnt das Spiel und darf sich „Mutigster Monsterfütterer aller Zeiten“ nennen. Herzlichen Glückwunsch!

- Ihr wollt wissen, ob es nach dem Spielende auf dem Dachboden tatsächlich noch hungrige Monster gibt? Dann nehmt ihr einfach alle Plättchen vom Monster-Spielplan herunter. Manchmal kommen hier noch Monstermäuler zum Vorschein, die scheinbar unentdeckt geblieben sind. Kaum zu glauben ...

TIP:

Sollten die weißen Blätter aufgebraucht sein, kann handelsübliches A4-Papier genommen werden. Schneidet es dafür quadratisch zu.



Hungry Attic Monsters



A monster feeding game that's full of surprises, for 2 to 4 brave players ages 5 to 99 years.

Author: Heinz Meister
Illustrator: Maximilian Meinzold
Length of the game: approx. 15 minutes

ENGLISH

A sign in the attic says "Please Don't Feed!" But why not? Something mysterious and alive seems to be hiding in the messy attic. Players bravely enter the attic to find out what's going on; they fearlessly slide aside the old junk. But what's hiding underneath? Suddenly there's a pair of curious eyes looking up at you. Crazy monsters have hidden themselves away under all the junk. And wow do they look hungry. Will you be brave enough to feed them? It's best to only feed the hungriest of the monsters, because after they've had something to eat they burp so loudly that you get scared and run toward the exit. And grandma's guard dog, Pit, is sitting there ...

Only players who keep an overview, keep track of where the hungriest monsters are hidden and can distract the guard dog with a bone, can continue to feed the monsters undisturbed! Who is the bravest?

Contents

1 attic consists of:

- box base
- insert
- grid made up of 4 pieces
- 1 attic floor board
- 1 monster game board
- 24 tiles showing attic junk

10 white sheets of paper

4 play figures

4 colored pencils

4 bone tiles

1 set of instructions



Before the first game

Carefully press the cardboard pieces out of the tableaux and discard the tableaux.

Preparation

First assemble the Attic:

Take all of the game material out of the box. The insert should be placed back in the bottom of the box and arranged to match the box base (the picture of Pit the guard dog inside should be positioned in the same place as the picture on the outside).

Place the box base in the center of the table (1).

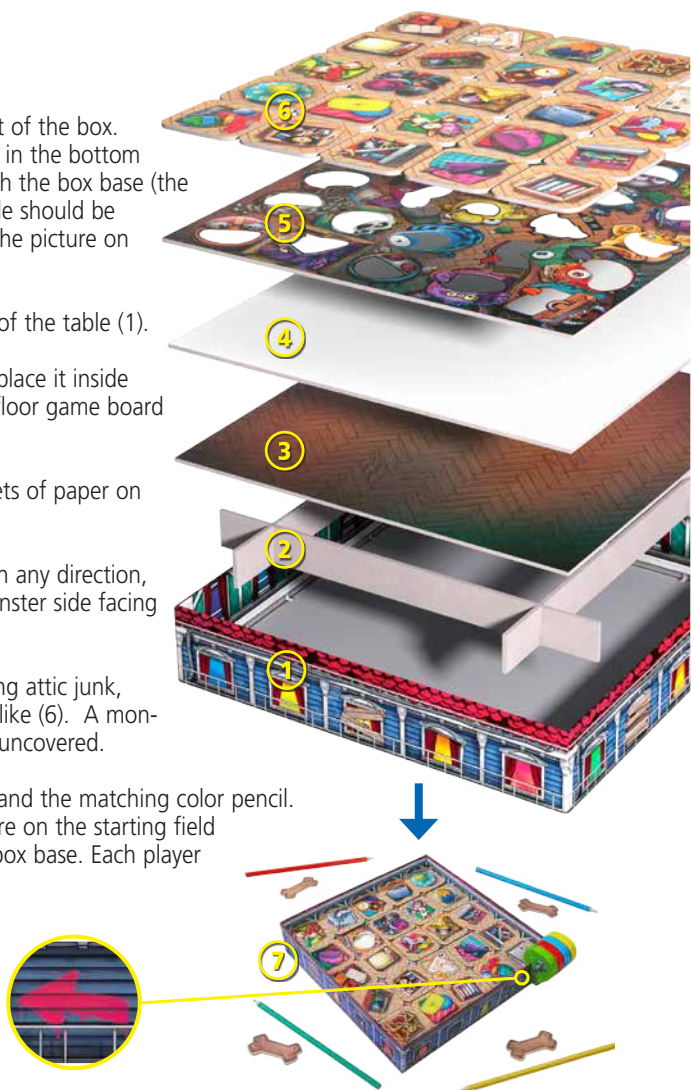
Assemble the grid as illustrated, place it inside the box base (2), place the attic floor game board on top of it (3).

Now place one of the white sheets of paper on the game board (4).

Place the monster game board, in any direction, on top of the paper with the monster side facing up (5).

Then arrange the 24 tiles featuring attic junk, face-up in any arrangement you like (6). A monster field of your choice remains uncovered.

Each player takes a game figure and the matching color pencil. Each player places their play figure on the starting field (see arrow), on the edge of the box base. Each player receives one bone tile (7).



Excess white sheets of paper, play figures, pencils and bone tiles are placed into the box lid as they are not needed.

How to play

Take turns playing in a clockwise direction. The player who is the least afraid of monsters begins first.

1. Begin the monster search by carefully using your finger to slide one, two, three or four junk tiles in a row, either horizontally or vertically. After you slide, a new hungry monster appears under the junk.

Important! Multiple tiles can only be slid together as a block, not individually or one after another!

2. Be brave and look into the monster's open mouth:

Is there no snack in the monster's mouth?
What monstrous luck!

Are there already one or more snacks in the monster's mouth?

Oh no, here comes a big monster burp! Someone has already fed this monster; you move your game figure along the edge of the box base in a clockwise direction by as many fields as there are snacks in the monster's mouth. One field is one window. Multiple figures can stop on the same field.

3. Now it's time to feed the monster; use your pencil to draw a little monster snack (a small curl, circle, cross etc.) in the open monster's mouth. A monster revealed is always fed each time, regardless of how many times it has already been fed.

Examples:



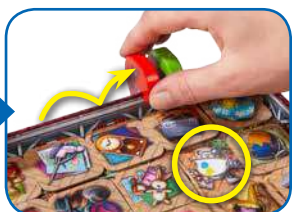
It's Leo's turn, and he slides 3 tiles. He's lucky; the monster he uncovered hasn't been fed yet.



He draws a snack in the monster's mouth with his green pencil.



Now it's Sina's turn; she slides the tile with the globe.



What a pity, the monster she uncovered has already been fed twice. Sina moves her play figure two fields forward along the box edge.



She uses her pencil to draw a new monster snack in the monster's mouth.

Then it's the next player's turn to move the tiles to search for monsters.



When a player lands on or passes over the field with Pit the guard dog (the last field before the starting field) for the first time, the player needs to hand over his bone to get past Pit. Place the bone back into the box lid and continue the monster search.

ENGLISH

Note: Towards the end of the game it becomes more and more exciting, as you've already fed a lot of the monsters at least once. This means that you get frightened and run toward the exit whenever you uncover a monster that's burping and smacking its lips. Players who can remember where the hungry monsters are (those with few snacks in their mouths), have a clear advantage!

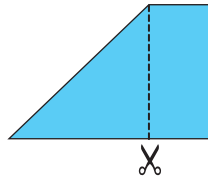
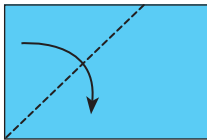
End of the Game

When a player reaches the guard dog for the second time they have no way of distracting him. This player leaves the attic and the game. The remaining adventurers continue playing until only one player is left in the attic. This player wins the game, and may call themselves "The bravest monster feeder of all time". Congratulations!

- Do you want to know whether there are still hungry monsters in the attic after the game is over? Simply take all the tiles off the monster game board. Sometimes you'll find monster mouths that seem to be completely undiscovered. Hard to believe ...

TIP:

If all the white sheets of paper have been used up, you can use standard A4 or Letter paper. Simply cut it into a square.



Attention ! Monstres gloutons !

Un jeu plein de surprises et de monstres affamés pour 2 à 4 joueurs courageux de 5 à 99 ans.

Auteur : Heinz Meister

Illustration : Maximilian Meinzold

Durée du jeu : env. 15 minutes

Pourquoi la pancarte indique-t-elle en majuscule : « ATTENTION ! MONSTRES GLOUTONS ! » ? Des bruits mystérieux nous proviennent du grenier, comme si une créature s'y cachait. Vous décidez courageusement d'aller inspecter le grenier pour voir ce qui fait ce raffut. Avec assurance, vous déplacez tout le vieux bric-à-brac... Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Soudain, des yeux écarquillés se braquent sur vous. Sous tous ces vieux objets sont cachés des monstres un peu fous qui sont toujours affamés. Osez-vous leur donner à manger ? Mieux vaut nourrir les plus affamés en premier, car une fois repus, les monstres rotent si fort qu'ils vous font fuir vers la sortie tellement vous avez peur. C'est là que Pit, le chien de mamie, monte la garde.

Celui qui garde une vue d'ensemble, mémorise bien l'emplacement des monstres affamés et détourne l'attention du chien de garde avec un os peut continuer à nourrir les monstres en toute tranquillité ! Qui est le plus courageux d'entre vous ?

FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 grenier composé de :

- partie inférieure de la boîte
- insert
- croix enfichable en 4 parties
- 1 plateau de jeu « plancher »
- 1 plateau de jeu « monstres »
- 24 tuiles « objet »

10 feuilles blanches

4 pions

4 crayons de couleur

4 tuiles « os »

1 règle du jeu



Avant la première partie

Détachez délicatement les pièces cartonnées de leur cadre. Vous pouvez jeter les cadres.

Préparation du jeu

Commencez par assembler le grenier : Retirez tout le matériel de jeu de la boîte, excepté l'insert. La position de l'insert doit correspondre à celle de la partie inférieure de la boîte (Pit, le chien de garde, doit se trouver au même endroit à l'intérieur et à l'extérieur).

Déposez la partie inférieure de la boîte au milieu de la table (1).

Assemblez la croix enfichable dans la partie inférieure de la boîte comme dans l'illustration (2) et posez le plateau de jeu « plancher » par-dessus (3).

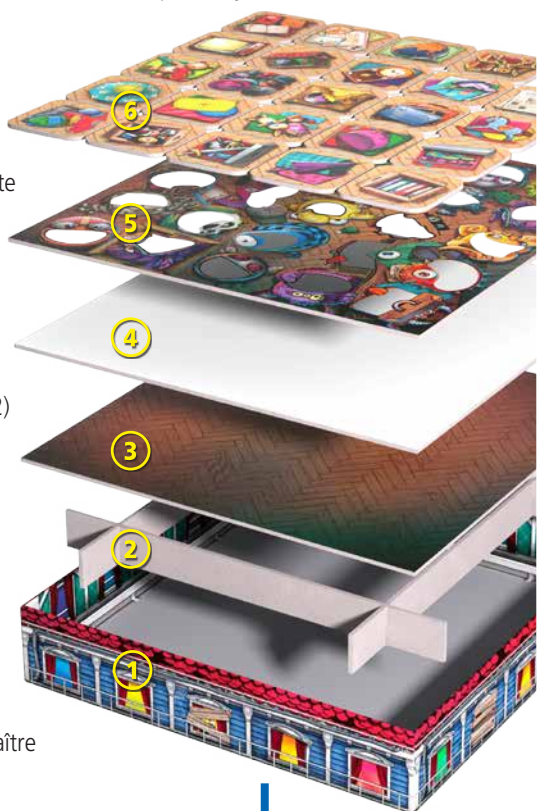
Couvrez ensuite le plateau de jeu avec l'une des feuilles blanches (4).

Posez dessus le plateau de jeu « monstres » face « monstres » vers le haut en l'orientant comme vous le souhaitez (5).

Éparpillez de manière aléatoire les 24 tuiles « objet » faces visibles (6) tout en laissant apparaître une case « monstre » de votre choix.

Chaque joueur sélectionne un pion et un crayon de la même couleur. Enfichez vos pions au niveau de la case départ (cf. flèche) sur le rebord de la boîte. Chaque joueur reçoit une tuile « os » (7).

Rangez dans le couvercle de la boîte les feuilles blanches, pions, crayons et tuiles « os » dont vous ne vous servez pas.



Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a le moins peur des monstres commence.

1. Chercher d'abord un monstre : avec ton doigt, déplace délicatement une rangée verticale ou horizontale d'une à quatre tuiles « objets » en une seule fois. Un nouveau monstre glouton apparaît sous le bric-à-brac.

Attention : lorsqu'il y a plusieurs tuiles, elles doivent coulisser ensemble tout d'un bloc, et non pas les unes après les autres !

2. Maintenant, courage : tu dois regarder ce qui se trouve dans la gueule ouverte du monstre :

Il n'y a pas encore de casse-croûte dans la gueule du monstre : quelle chance monstrueuse !

Il y a déjà un ou plusieurs casse-croûtes dessinés dans la gueule du monstre :

Mince alors ! Le monstre s'apprête à faire un gros rot ! Quelqu'un l'a déjà nourri : sur la barre de progression de la partie inférieure de la boîte, avance ton pion dans le sens des aiguilles d'une montre du nombre de cases correspondant au nombre de casse-croûtes présents dans la gueule du monstre. Chaque fenêtre correspond à une case. Plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.

3. Maintenant, il est temps de nourrir le monstre : dessine un petit casse-croûte avec ton crayon (un petit rond, un cercle, une croix...) dans la gueule béante du monstre.

Exemples :



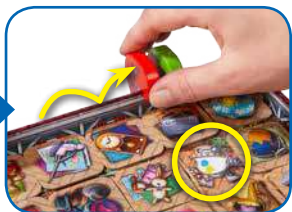
C'est au tour de Léo. Il décale 3 tuiles. Il a de la chance, car le monstre qui apparaît n'a pas encore



mangé. Il dessine un casse-croûte dans la gueule du monstre avec son crayon vert.



C'est ensuite au tour de Lina. Elle fait coulisser la tuile avec le globe.



Domage, car le monstre qui apparaît a déjà mangé deux fois. Lina avance son pion de 2 cases sur le bord de la boîte.



Avec son crayon, elle dessine ensuite un casse-croûte supplémentaire dans la gueule du monstre.

C'est au tour du joueur suivant de se lancer dans la recherche de monstre.



Pendant ton tour, si ton pion passe ou s'arrête pour la première fois sur la case de Pit, le chien de garde (dernière case avant la case départ), tu dois donner ton os à Pit pour détourner son attention. C'est le seul moyen de continuer à chercher des monstres. Range la tuile « os » dans le couvercle de la boîte.

Remarque : la partie devient de plus en plus palpitante au fur à et mesure que vous nourrissez les monstres gloutons. Ils sont toujours plus nombreux à avoir mangé au moins une fois et à vous effrayer de nouveau en vous faisant courir vers la sortie. Celui qui arrive à se souvenir de l'emplacement des éventuels monstres encore affamés (= avec le moins de casse-croûtes) est clairement avantage !

FRANÇAIS

Fin de la partie

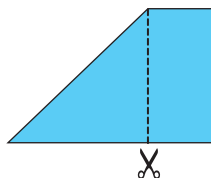
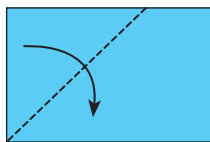
Le joueur qui passe devant le chien de garde pour la seconde fois ne peut pas lui échapper. Il est alors éliminé et quitte le grenier.

Les autres jouent jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur dans le grenier. Ce dernier remporte la partie et devient le « plus courageux des soigneurs de monstres de tous les temps » aux yeux de tous. Félicitations !

- Vous voulez vérifier s'il reste vraiment des monstres affamés dans le grenier à la fin de la partie ? Il suffit de retirer toutes les tuiles du plateau de jeu « monstres ». Il arrive parfois qu'il reste des gueules de monstres vides, que personne n'a découvertes. Incroyable, non ?

ASTUCE :

Si vous n'avez plus de feuilles blanches, vous pouvez vous servir de papier A4 standard. Il suffit de le découper en carré.



Niet voeren!



Monsters voeren vol verrassingen, voor 2 tot 4 moedige spelers van 5 tot 99 jaar.

Auteur: Heinz Meister

Illustraties: Maximilian Meinzold

Speelduur: ca. 15 minuten

„NIET VOEREN!“ staat in grote letters op het bord. Maar waarom niet? Op de rommelzolder verbergt zich blijkbaar iets geheimzinnigs en vooral – iets levends. Moedig wagen jullie je aan de klim naar de zolder om uit te zoeken wat er aan de hand is. Onverschrokken schuiven jullie de oude grendel opzij. Maar wat is dat? Plotseling staren nieuwsgierige ogen jullie aan. Onder alle rommel zitten warempel echt gekke monsters verstopt. En het ziet ernaar uit dat ze een reuzenhonger hebben. Durven jullie ze te voeren? Misschien kunnen jullie best enkel de hongerigste monsters voeren, dan hebben zij al iets in hun maag. Ze boeren echter zo luid, dat jullie van schrik naar de uitgang lopen. En daar zit oma's waakhond, Pitt ... Enkel wie het overzicht bewaart, goed onthoudt waar de hongerige monsters verstopt zijn en de waakhond met een bot kan afleiden, kan ongestoord monsters voeren. Wie van jullie is de moedigste?

Spelinhoud

1 zolder bestaande uit:

- bodem van de doos
- inlegstuk
- in elkaar te steken kruis uit 4 delen
- 1 spelbord vloer
- 1 spelbord met monsters
- 24 voorwerpkaartjes

10 witte bladen

4 spelfiguren

4 kleurpotloden

4 botkaartjes

1 handleiding



Vóór het eerste spel

Druk alle kartonnen onderdelen voorzichtig uit het bord. De rest van het bord mogen jullie weggooien.

Spelvoorbereiding

Zet eerst de zolder in elkaar.

Neem alle spelmateriaal, behalve het inlegstuk, uit de doos. Het inlegstuk moet juist in de bodem van de doos liggen (de afbeelding van waakhond Pitt moet binnenin op dezelfde plaats liggen als waar de hond aan de buitenkant is afgebeeld).

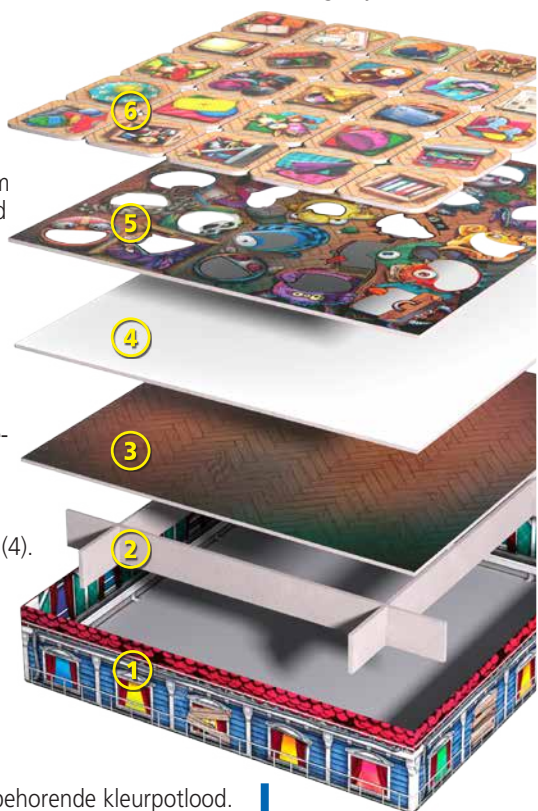
Leg de bodem van de doos in het midden van de tafel (1).

Steek het kruis in de doos in elkaar zoals weergegeven (2) en leg het spelbord van de vloer erop (3).

Leg nu een van de witte bladen op het spelbord (4). Leg daarop het spelbord met monsters in gelijk welke positie, maar met de monsters naar boven (5).

Verdeel daarover willekeurig de 24 voorwerpkaartjes met de afbeelding naar boven (6). Eén willekeurig monsterveld blijft leeg.

Elke speler kiest een spelfiguur en neemt het bijbehorende kleurpotlood. Ieder steekt zijn spelfiguur op het startveld (zie pijl) aan de rand van de doos. Elke speler krijgt een botkaartje (7).



Overtollige witte bladen, spelfiguren, potloden en botkaartjes leggen jullie weer in het deksel van de doos; deze zijn niet nodig.

Verloop van het spel

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die het minst schrik heeft van monsters, begint.

1. Start van de monsterzoektocht: Je verschuift eenmalig voorzichtig met je vinger horizontaal of verticaal één tot vier voorwerпкаartjes in een rij. Onder de rommel wordt een nieuw, hongerig monster zichtbaar.

Belangrijk: meerdere kaartjes mogen enkel samen verschoven worden, dus niet afzonderlijk en na elkaar!

2. Wees moedig en kijk in de opengesperde bek van het monster:

Is er nog geen snack in de bek te zien? Groot monstergeluk!

Zijn er al één of meer snacks in de bek van het monster?

O nee! Nu laat het monster een reusachtige boer! Iemand heeft hem al gevoerd: met je spelfiguur ga je langs de rand van de doos kloksgewijs zoveel velden verder als er snacks in de bek van het monster zijn. Eén veld komt overeen met één venster. Er mogen meerdere spelfiguren op één veld staan.

3. Nu is het tijd om het monster te voeren: teken met je potlood een kleine monstersnack (een kringetje, kruisje e.d.) in de opengesperde bek.

Voorbeelden:



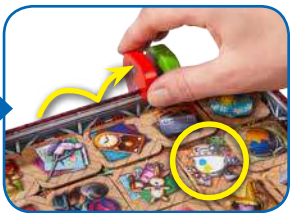
Leo is aan de beurt en verschuift 3 kaartjes. Hij heeft geluk: het zichtbare monster werd nog niet gevoerd.



Met zijn groene potlood tekent hij een snack in de bek van het monster.



Nu is Sina aan de beurt, ze verschuift het kaartje met de wereldbol.



Pech: het zichtbare monster werd voordien al tweemaal gevoerd. Sina zet haar spelfiguur 2 velden verder op de rand van de doos.



Dan tekent ze met haar potlood een nieuwe monstersnack in de bek.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler en herbegint de monsterzoektocht.



Als je tijdens je beurt voor het eerst met je spelfiguur op of voorbij het veld komt waarop waakhond Pitt zit (laatste veld voor het startveld), moet je je bot afgeven zodat Pitt je laat langsgaan. Enkel zo kun je de monsterzoektocht voortzetten. Leg het botkaartje in het deksel van de doos.

Opmerking: Op het einde van het spel wordt het altijd spannender, omdat jullie vele monsters al eens gevoerd hebben. Als de boerende en smakkende monsters tevoorschijn komen, lopen jullie steeds verschrikt naar de uitgang. Wie onthoudt waar zich eventueel nog monsters met honger verbergen (zij hebben dus minder snacks in hun bek), heeft duidelijk een voordeel.

Einde van het spel

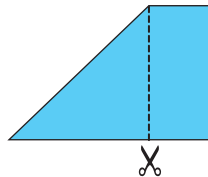
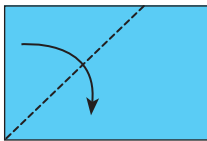
Wie voor de tweede keer voorbij de waakhond komt, kan hem niet meer afleiden. Die speler doet niet meer mee en moet de zolder verlaten.

De overige avonturiers spelen verder tot er nog één speler op de zolder overblijft. Die wint het spel en mag zich 'Moedigste monsterverzorger aller tijden' noemen. Gefeliciteerd!

- Willen jullie weten of er zich op het einde van het spel nog hongerige monsters op zolder verstoppen? Neem dan alle voorwerpkaartjes van het spelbord met de monsters. Soms verschijnen hier nog opengesperde bekken, die blijkbaar niet ontdekt werden. Nauwelijks te geloven ...

TIP:

Als de witte bladen op zijn, kun je gewoon een vel A4-papier nemen. Knip er eerste een vierkant van.



¡Atención! Monstruos glotones



Un juego cargado de sorpresas para 2 – 4 valientes jugadores, con edades comprendidas entre los 5 y 99 años.

Autor: Heinz Meister
Ilustraciones: Maximilian Meinzold
Duración del juego: aprox. 15 minutos

«PROHIBIDO ALIMENTAR A LOS MONSTRUOS» aparece en mayúsculas en el cartel. Pero, ¿por qué? En el destartalado desván parece esconderse una criatura misteriosa llena de vida. Armados de valor, os dirigís allí para averiguar de qué se trata. Sin miedo, apartáis todos los trastos viejos y... ¿Qué es eso? De repente, veis un par de ojos curiosos que os miran. Debajo de todos los trastos, se han escondido monstruos locos. Y parecen hambrientos. ¿Os arriesgáis a alimentarlos? Lo mejor es alimentar únicamente a los que tengan hambre, porque si ya han comido algo, eructarán tan fuerte que te asustarás y saldrás corriendo hacia la salida y Pit, el perro guardián de la abuela, está sentado allí... Únicamente aquél que se mantenga alerta, recuerde dónde se encuentran los monstruos hambrientos y distraiga con un hueso al perro guardián, podrá seguir alimentando a los monstruos tranquilamente. ¿Quién será el más valiente de todos?

Contenido del juego

1 desván compuesto por:

- base de la caja
- lámina
- cuadro de 4 piezas
- 1 tablero-suelo
- 1 tablero con monstruos
- 24 fichas de objetos

10 hojas blancas

4 piezas de juego

4 lápices

4 huesos

1 instrucciones del juego



Antes de jugar por primera vez

Extraed con cuidado las piezas de cartón. El cartón sobrante podréis tirarlo.

Preparación del juego

En primer lugar, montad el desván.

Para ello, coged todo el material de la caja, excepto la lámina. La lámina debe colocarse correctamente en la base de la caja; el dibujo del perro guardián Pit debe quedar por dentro en el mismo lugar que la imagen de la parte exterior.

Situad la base de la caja en el centro de la mesa (1).

Introducid el cuadro como se muestra en la imagen (2) y colocad encima el suelo (3).

A continuación, situad una de las hojas blancas (4).

Y, sobre ella, colocáis el tablero de los monstruos, orientado como preferáis y con los monstruos hacia arriba (5).

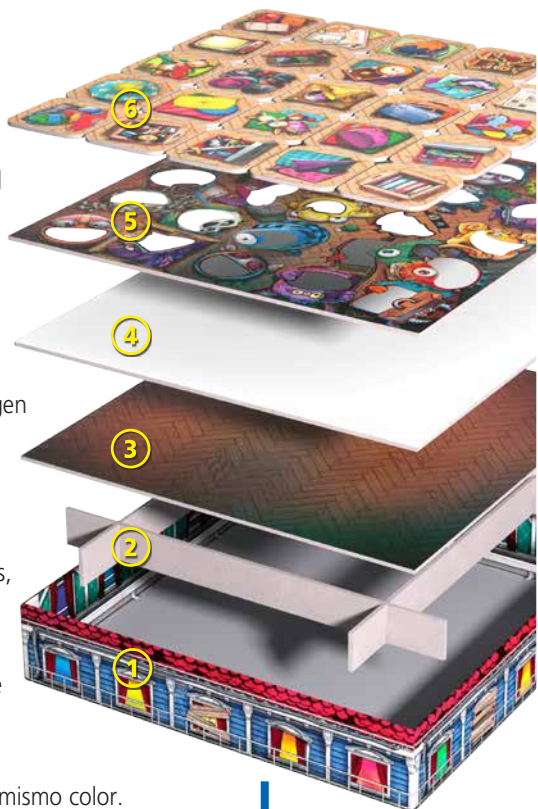
Seguidamente, repartís los 24 objetos libremente y con la ilustración hacia arriba (6). Una de las casillas quedará libre.

Cada jugador elige una pieza y coge el lápiz del mismo color. Colocáis vuestra pieza en la casilla de salida (atención a la flecha), en el borde de la caja. Cada uno de los jugadores recibe un hueso (7).

El resto de las hojas, las piezas de juego, los lápices y los huesos que no utilizéis se depositan de nuevo en la tapa de la caja y no se necesitarán para jugar.

Desarrollo del juego

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que tiene menos miedo a los monstruos.



1. Comienza con la búsqueda de los monstruos: Con delicadeza, usa un dedo para deslizar de una a cuatro fichas de objetos en una fila, ya sea horizontal o verticalmente. Un nuevo monstruo hambriento aparece debajo de los trastos.

Importante: Cuando desplacéis varios objetos, deberán moverse todos a la vez y en bloque; es decir, no puedes deslizarlos uno detrás de otro ni de forma individual.

2. Sé valiente y mira en la boca del monstruo:

¿No tiene aperitivos?
¡Tienes una suerte monstruosa!

¿Tiene uno o varios aperitivos?

¡Oh, oh, ahora viene un monstruoso eructo! Por aquí ya ha pasado alguien para alimentarlo: mueves tu pieza por el borde de la caja en el sentido de las agujas del reloj tantas casillas como aperitivos veas en la boca del monstruo. Las casillas son cada una de las ventanas. En una casilla puede haber varios jugadores.

3. Ahora, a alimentar al monstruo: con ayuda de tu lápiz, dibuja un aperitivo (una pequeña rosquilla, un círculo o una cruz) en la boca abierta del monstruo.

Ejemplos:



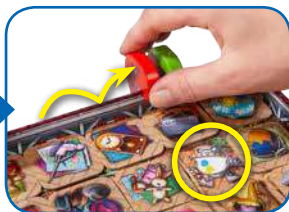
Es el turno de Leo, que desplaza 3 objetos. Tiene suerte, porque el monstruo que queda al descubierto



aún no ha sido alimentado. Con su lápiz verde, dibuja un aperitivo en la boca del monstruo.



A continuación, le toca a Fina, que desplaza la ficha del globo.



Qué pena, el monstruo que se ve ya ha comido dos veces.



Fina mueve su ficha dos casillas y dibuja con su lápiz otro aperitivo en la boca del monstruo.

Ahora, es el turno del siguiente jugador, que comienza con la búsqueda de los monstruos.



Si pasas por la casilla en la que se encuentra el perro guardián (la última casilla antes de la salida), tendrás que entregar tu hueso para poder avanzar. Sólo de esta forma podrás continuar buscando monstruos. Deja el hueso en la tapa de la caja.

Nota: A medida que el juego avanza, aumenta la emoción porque la mayoría de los monstruos ya habrán sido alimentados al menos una vez y os asustaréis y correréis en dirección a la salida una y otra vez cuando éstos aparezcan comiendo y eructando. El que logre memorizar dónde podría esconderse un monstruo con hambre (es decir, sin aperitivos en la boca), tendrá una clara ventaja.

Final del juego

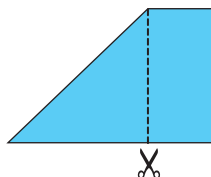
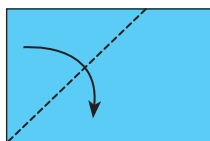
El jugador que pase por segunda vez por el perro guardián, no podrá distraerlo de nuevo. Quedará eliminado y deberá abandonar el desván.

El resto de aventureros continuará jugando hasta que sólo quede un jugador. Éste será el ganador del juego y podrá erigirse como «el alimentador de monstruos más valiente de todos los tiempos». ¡Felicidades!

- ¿Queréis saber si aún quedan monstruos hambrientos después de terminar la partida? Entonces, retirad todos los objetos del tablero de los monstruos. A veces, salen a la luz bocas de monstruos que aún no se habían destapado. Increíble...

NOTA:

Si se agotan las hojas blancas, podéis utilizar folios A4 convencionales. Para ello, sólo tenéis que cortarlas así:



Non gli date da mangiare!



Uno spuntino per mostri ricco di sorprese, per 2 – 4 giocatori temerari da 5 a 99 anni.

Autore: Heinz Meister
Illustrazioni: Maximilian Meinzold
Durata del gioco: 15 minuti circa

Sulla targhetta è scritto a grandi lettere: “NON GLI DATE DA MANGIARE”. Ma perché mai? Sembra che nella soffitta traballante si nasconda qualche creatura misteriosa. Armati di coraggio decidete di addentrarvi all’interno per scoprire di cosa si tratta. Iniziate a sgombrare le vecchie cianfrusaglie senza alcun timore. Ma... e questo cos’è? All’improvviso vedete degli occhi curiosi che vi fanno l’occholino. È proprio vero: sotto la montagna di ciarpame si nascondono dei mostri pazzerecci, che hanno l’aria molto affamata. Ci sarà da fidarsi a dargli da mangiare? Forse è meglio provare solo con quelli più affamati, perché ai mostri basta addentare qualcosa che subito emettono un rutto talmente forte da farvi correre terrorizzati verso l’uscita, dove è appostato Pit, il cane da guardia della nonna...

Solo chi mantiene una visione d’insieme, si ricorda esattamente dove si nascondono i mostri affamati e riesce a distrarre il cane da guardia con un osso potrà continuare indisturbato a dare da mangiare ai mostri! Chi di voi darà prova di maggior coraggio?

Dotazione del gioco

1 soffitta formata da:

- fondo della scatola
- inserto
- griglia composta da 4 pezzi
- 1 tabellone di gioco del pavimento
- 1 tabellone di gioco dei mostri
- 24 tessere oggetto

10 fogli bianchi

4 figure di gioco

4 matite colorate

4 tessere osso

1 istruzioni di gioco



Prima di giocare per la prima volta

Staccate delicatamente i pezzi di cartone dai pannelli, che potete poi gettare via.

Preparazione del gioco

Costruite per prima cosa la soffitta:
Togliete dalla scatola tutto il materiale di gioco ad eccezione dell'inserto. L'inserto deve essere alloggiato in modo da combaciare con il fondo della scatola (le immagini del cane da guardia Pit raffigurate sul lato interno ed esterno devono coincidere).

Sistamate il fondo della scatola al centro del tavolo (1).

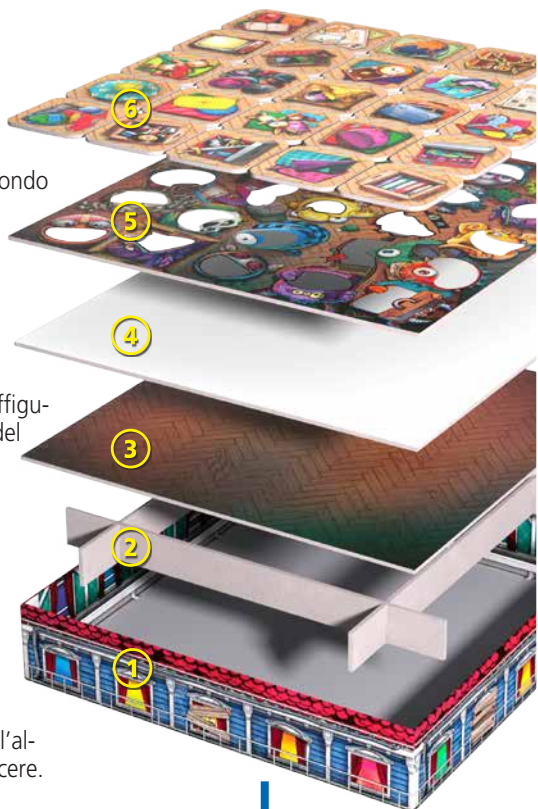
Inserite la griglia nel fondo della scatola come raffigurato (2) e sistemateci sopra il tabellone di gioco del pavimento (3).

Mettete ora uno dei fogli bianchi sul tabellone di gioco (4).

Sopra di esso piazzate il tabellone di gioco dei mostri (che potete orientare a piacere) con il lato dei mostri rivolto verso l'alto (5).

Su questo tabellone distribuite a piacere le 24 tessere oggetto con il lato illustrato rivolto verso l'alto (6). Lasciate libera una casella dei mostri a piacere.

Ciascun giocatore sceglie una figura di gioco e prende la matita del colore corrispondente. Ognuno infila la propria figura di gioco nella casella di partenza (vedi freccia) sul bordo del fondo della scatola. Ogni giocatore riceve una tessera osso (7).



ITALIANO

Eventuali fogli bianchi, figure di gioco, matite colorate e tessere osso in più non sono necessari e vengono riposti nel coperchio della scatola.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Il giocatore che ha meno paura dei mostri inizia.

1. Comincia a cercare i mostri: sposta delicatamente con il dito da una a quattro tessere oggetto in fila, in senso orizzontale o verticale. Ecco che sotto le cianfrusaglie si vede un nuovo mostro affamato.

Importante: si possono spostare più tessere solo insieme e in blocco, quindi non una dopo l'altra e singolarmente!

2. Fatti coraggio e guarda dentro alla bocca aperta del mostro:

Dentro alla bocca del mostro non c'è ancora nessuno snack? Che fortuna mostruosa!

Dentro alla bocca del mostro vedi già uno o più snack?

Oh no, ecco che arriva un enorme rutto mostruoso! Qualcuno ha già dato da mangiare a questo mostro: fai avanzare la tua figura in senso orario lungo il bordo del fondo della scatola di un numero di caselle pari agli snack che hai contato dentro alla bocca del mostro. Ogni casella corrisponde a una finestra. Sulla stessa casella possono stazionare più figure.

3. È arrivato il momento di dare da mangiare ai mostri: disegna con la matita un piccolo snack per mostri (ad es. una piccola spirale, un cerchio o una crocetta) dentro alla bocca aperta del mostro.

Esempi:



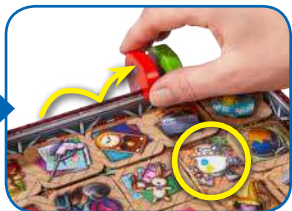
È il turno di Leo, che decide di spostare 3 tessere. Ha fortuna e scopre un mostro che non ha ancora



mangiato. Con la sua matita verde disegna uno snack dentro alla bocca del mostro.



Ora tocca a Sonia, che sposta la tessera con il mappamondo.



Che peccato, il mostro che ha scoperto ha già mangiato due volte.



Sonia fa avanzare di due caselle la sua figura di gioco sul bordo della scatola, poi disegna con la matita un altro snack per mostri dentro alla bocca del mostro.

Il turno passa quindi al giocatore successivo, che si mette a sua volta alla ricerca dei mostri.



Se, durante il tuo turno, la tua figura di gioco supera o si ferma per la prima volta sulla casella occupata dal cane da guardia Pit (quella cioè subito prima della casella di partenza), devi cedere il tuo osso per poterlo oltrepassare. Solo così puoi proseguire la caccia ai mostri. Metti la tessera osso nel coperchio della scatola.

Attenzione: il gioco si fa sempre più avvincente man mano che si avvia alla conclusione, perché tanti mostri hanno già fatto almeno uno spuntino e ogni volta che vengono scoperti si esibiscono in rutti e rumori che vi fanno correre spaventati verso l'uscita. Chi riesce quindi a ricordare dove si potrebbero nascondere dei mostri ancora affamati (cioè con meno snack in bocca) è chiaramente avvantaggiato.

Fine del gioco

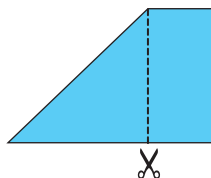
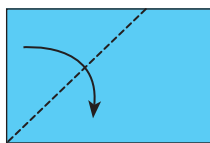
Chi passa davanti al cane da guardia per la seconda volta non lo può più distrarre. Il giocatore viene eliminato e deve abbandonare la soffitta.

Gli altri avventurieri continuano a giocare fino a quando in soffitta rimane solo un giocatore, che viene proclamato vincitore e può fregiarsi del titolo di "Più intrepido sfama-mostri di tutti i tempi". Congratulazioni!

- Quando avete finito di giocare volete scoprire quanti mostri affamati ci sono ancora in soffitta? Non dovete fare altro che togliere tutte le tessere dal tabellone di gioco dei mostri. A volte spuntano delle bocche di mostri che a quanto pare sono rimaste nascoste. Da non credere...

CONSIGLIO:

Se finite i fogli bianchi, potete ritagliare dei quadrati usando dei normali fogli A4.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden. Kein Problem! Unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.



Dear Children and Parents,

After a fun round, you suddenly discover that a part of this HABA game is missing and nowhere to be found. No problem! At **www.haba.de/Ersatzteile** you can find out whether this part is still available for delivery.

Chers enfants, chers parents,

Après une partie de jeu amusante, vous vous rendez compte qu'il manque soudain une pièce au jeu HABA et vous ne la trouvez nulle part. Pas de problème ! Vous pouvez demander via **www.haba.de/Ersatzteile** si la pièce est encore disponible.

Beste ouders, lieve kinderen,

Na een leuke spelronde ontbreekt plotseling een deel van het spelmateriaal en is niet meer te vinden. Geen probleem! Onder **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u altijd navragen of het nog verkrijgbaar is.

Queridos niños, queridos padres:

Después de una entretenida ronda de juego se descubre repentinamente que falta una pieza del material de juego que no se puede encontrar en ninguna parte. ¡Ningún problema! En **www.haba.de/Ersatzteile** podrá consultar si esta pieza está disponible como repuesto.

Cari bambini e cari genitori,

dopo una divertente partita improvvisamente manca un pezzo di questo gioco HABA e non si riesce a trovare da nessuna parte? Nessun problema! Sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete chiedere se il pezzo è ancora disponibile.

Queridos pais, queridas crianças,

Depois de alguns jogos engraçados verificou-se a falta de algumas peças que não conseguem ser encontradas. Não faz mal! Sob **www.haba.de/Ersatzteile** pode perguntar se a peça ainda é disponível.

Kære børn, kære forældre,

det kan forekomme at man efter en sjov omgang med dette HABA-spil ikke kan finde reglerne mere. Intet problem! Du kan spørge om nogle nye såfremt de stadigvæk kan leveres på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile**.

Kära barn, kära föräldrar!

Efter en skojig spelrunda saknas plötsligt en bit ur spelaterialet från detta HABA-spel och vi kan inte hitta det. Inget problem! Titta på webbsidan **www.haba.de/Ersatzteile** och fråga om biten kan levereras.

Kedves Gyerekek! Kedves Szülők!

Egy vidám játék után hirtelen hiányzik ennek a HABA játéknak egy darabja és sehol sem találják. Semmi gond! A **www.haba.de/Ersatzteile** alatt megkérdezhetik, hogy raktáron van-e még az a darab.

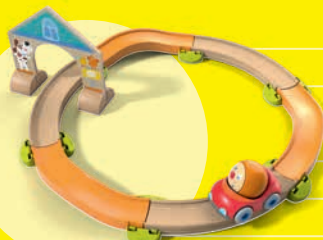


Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè e bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

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



Habermas GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de