

# 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



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 régál

## Contenu du jeu

48 cartes aliment (4 de chaque Monster-aliment), 12 cartes régál, 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, smakke!!! Vandaag hebben onze twee monsters weer eens erg veel honger! Wie slaagt erin beide verwerende veelvraters 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 oranjekeurige 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 turkooiskeurige en een oranjekeurige monsterchip.*



### Belangrijke regels bij het voederen van de monsters:

- Leg de gevoederde paaren 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.



*Oranjekeurige monsterchips zijn 1 punt waard.*

*Turkooiskeurige 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.