

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



Monstersnack

Monster Snack

Le repas
du monstre

Monstersnack

Tapas a
la monstruo

Il mostro
dello spuntino



Habermas-Spiel Nr. 4723

Monstersnack



Ein schnelles Reaktions- und Memospiel für 2 - 5 kleine und große Monster von 5 - 99 Jahren.

Spielidee: Markus Nikisch
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Das kleine Monster hat riesigen Hunger. Aber Vorsicht: es frisst nicht alles! Wer ihm etwas Falsches zu fressen gibt und dabei erwischt wird, bekommt monsternmäßigen Ärger.



Spielinhalt

- 1 Monsterkarte
- 4 Übersichtskarten
- 51 Futterkarten
- 11 Karotten
- 1 Spielanleitung

Monsterkarte



51 Futterkarten



4 Übersichtskarten



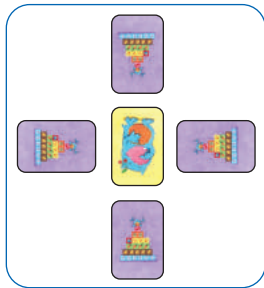


Spielidee

Abwechselnd füttern die Spieler das Monster mit Futterkarten. Weil es aber von den einzelnen Lebensmitteln immer nur eine bestimmte Menge fressen darf, müssen sich die Spieler gut merken, womit sie das Monster bereits gefüttert haben. Sobald ein Spieler meint, dass es überfüttert wurde, ruft er „Futterstopp!“. Jetzt wird kontrolliert: War sein Verdacht richtig, bekommt er zur Belohnung eine Karotte. Andernfalls bekommt der verdächtige Spieler eine Karotte. Das Ziel des Spieles ist es, als Erster drei Karotten zu haben.

Spielvorbereitung

Legt die Monsterkarte für alle Spieler gut erreichbar in die Tischmitte. Die vier Übersichtskarten legt ihr wie abgebildet neben die Monsterkarte. Mischt alle Futterkarten und teilt an jeden Spieler vier Karten aus. Jeder darf seine Karten geheim ansehen. Die Futterkarten zeigen verschiedene Lebensmittel: in den Ecken sind die gleichen Lebensmittel wie auf den Übersichtskarten abgebildet. Sie stehen für die verschiedenen Lebensmittelgruppen.



Ausserdem zeigen die Futterkarten noch andere Lebensmittel, die zur jeweiligen Gruppe gehören.

Die restlichen Futterkarten legt ihr verdeckt gestapelt und griffbereit zur Seite. Das ist der Futtervorrat. Haltet die 11 Karotten bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit dem größten Hunger beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler. Du wählst eine deiner vier Karten und sagst laut und deutlich: „Ich füttere das Monster mit ...“ und nennst das Lebensmittel, das in den Ecken der Futterkarte abgebildet ist.



Wasser



Brot



Karotte



Käse



Fisch



Öl

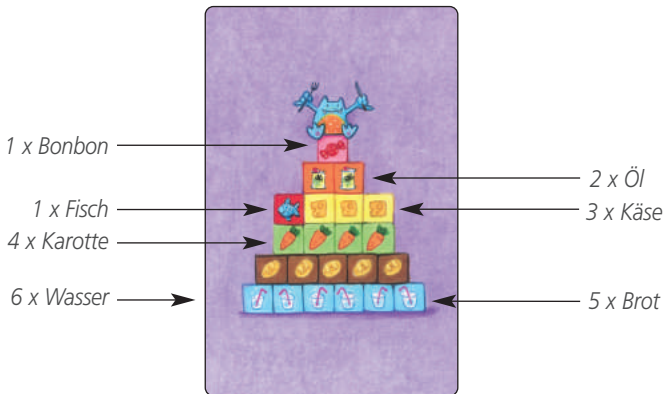


Bonbon

Zeige die Karte allen Mitspielern und lege sie verdeckt auf die Monsterkarte in der Tischmitte. Dabei versucht jeder sich das Lebensmittel zu merken. Anschließend nimmst du eine neue Karte vom Futtervorrat. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe und wählt eine seiner Futterkarten.

Vorsicht! Nicht das Monster überfüttern!

Nach und nach wird das Monster gefüttert. Aber Achtung: es dürfen nicht zu viele Karten einer Lebensmittelgruppe sein! Wie viele Karten das Monster von einem Lebensmittel maximal fressen darf, seht ihr auf den Übersichtskarten:



Sobald ein Mitspieler meint, das Monster hat von dem gerade genannten Lebensmittel zu viel gefressen, legt er schnell seine Hand auf den Stapel in der Tischmitte und ruft „Futterstopp!“. Anschließend werden alle abgelegten Karten dieses Lebensmittels gezählt.

Wie viele Futterkarten sind es?

- **Mehr als erlaubt?**

Gut aufgepasst! Der Spieler der „Futterstopp!“ gerufen hat, bekommt zur Belohnung eine Karotte.

- **Gleichviel oder weniger als erlaubt?**

Da wurde wohl jemand falsch verdächtigt! Der Spieler, der die Futterkarte gelegt hat, darf sich eine Karotte nehmen.

Wichtig:

- Die Karte, die der Spieler gerade gelegt hat, zählt natürlich mit.
- Bei „Futterstopp!“ zählt nur das Lebensmittel, das zuletzt genannt wurde. Ob das Monster von einem anderen Lebensmittel bereits mehr als erlaubt gefressen hat, spielt hier keine Rolle.



- Hat ein Spieler nur noch Karten, von denen er weiß, dass sie das Monster nicht mehr fressen darf? Jetzt muss er versuchen zu bluffen und das Lebensmittel möglichst unauffällig nennen und ablegen.

Rundenende

Nach einem „Futterstopp!“ und der Verteilung einer Karotte endet die laufende Runde. Sammelt alle Futterkarten wieder ein, mischt und verteilt sie wie beschrieben. Anschließend beginnt der Spieler eine neue Runde, der gerade eine Karotte bekommen hat.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine dritte Karotte bekommt und damit das Spiel gewinnt.

Monsterschwere Variante

Das Spiel wird schwerer, wenn man bei der Nennung des Lebensmittels nicht „Wasser“, „Brot“, „Karotte“ usw. sagen muss, sondern sich eines der abgebildeten Lebensmittel aussuchen darf (z.B. „Tee“, „Brötchen“, „Apfel“ ...).

Übrigens

Das Monster ist uns Menschen gar nicht so unähnlich. Die Portionen, die es frisst, entsprechen in etwa den Portionen, die ein Mensch optimalerweise an einem Tag zu sich nehmen sollte. Eine Portion ist ca. eine „Handvoll“ bzw. ein Teelöffel (bei „Öl“) oder ein Glas (bei „Wasser“). Dabei steht jede Karte für eine Lebensmittel-gruppe (Getränke, Getreide, Milchprodukte, Fisch/Fleisch, Fette, Süßigkeiten). Eine ausgewogene Ernährung ist wichtig! Und von Wasser oder Tee kann man eigentlich nie genug zu sich nehmen.

Habermaaß game nr. 4723

Monster Snack



ENGLISH

A memory game of quick reflexes for 2-5 little and big monsters ages 5-99.

Author:	Markus Nikisch
Illustrations:	Martina Leykamm
Length of the game:	approx. 10 minutes

The little monster is ravenously hungry. But watch out, he won't eat just anything! Whoever feeds him the wrong kind of food and is caught in the act will get into monstrous trouble.

Contents

- 1 monster card
- 4 portion cards
- 51 food cards
- 11 carrots
- Set of game instructions

monster card



4 portion cards



51 food cards

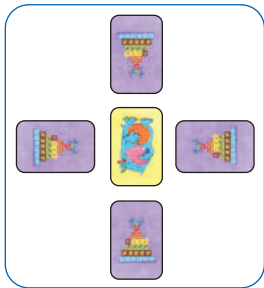


Game Idea

One by one each player feeds the monster the food cards. However, as the monster may only eat a certain amount of each kind of food, the players have to memorize what food they have given the monster. As soon as a player thinks the monster is being overfed, he shouts, "Stop feeding". Then you all check to see if his suspicion was right. If he is correct he gets a carrot as a reward. If not, the player who has been suspected of overfeeding is rewarded a carrot. The aim of the game is to be the first to gather three carrots.

Preparation of the Game

Place the monster card in the center of the table, within easy reach of everybody. The four portion cards are placed next to the monster card, as shown. Shuffle the food cards and deal out four cards to every player. The players then look at their cards in secret. The food cards show different food; in one corner of each card there is a picture of a type of food just as it appears on the portion cards and it symbolizes a food category.



The food cards also show other types of food belonging to the food category of the card.

The remaining food cards are piled facedown, ready to be used, as food provision.

Get the 11 carrots ready.

How to Play

Play in a clockwise direction. The hungriest player starts. If you can not agree, the youngest player starts and chooses one of his four cards announcing clearly: "I'm going to feed the monster with ..." and names the food shown in the corner of the card.



water



bread



carrot



cheese



fish



oil



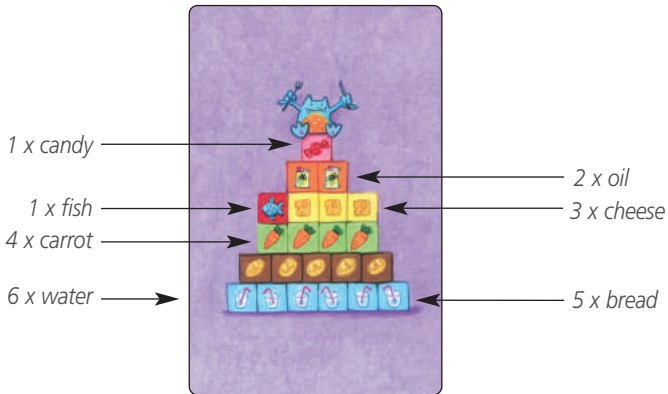
candy

Let the other players see the card and then put it facedown on the monster card in the center. You all try to memorize what kind of food it showed. Then you draw a new card from the provision pile and it's the turn of the next player to choose one of his food cards.

Watch out! Do not overfeed the monster!

As the monster is fed with cards you have to make sure that you don't give him too many cards of certain types of food.

The portion card shows how many cards of a given type of food can be fed.



As soon as a player thinks the type of food just announced will overfeed the monster he quickly puts his hand on the pile in the center and shouts "Stop feeding!". Then you count all the cards of this type of food that have been placed on the pile.

How many are there?

- **More than allowed:**

Very attentive! The player who noticed and shouted, "Stop feeding!" receives a carrot as a reward.

- **The same number or less than allowed?**

Somebody has been wrongly suspected! The player who placed the food card in question is rewarded a carrot.

Important:

- The last card just put down, obviously counts.
- At "stop feeding!" only the type of food that has just been announced counts, it doesn't matter if the monster has been overfed with other types of food.



- If a player is left with cards that he is certain the monster may no longer be fed with, he has to bluff and try to name and place them as inadvertently as possible.

End of round

After “stop feeding!” and the distribution of a carrot, a round is over. Collect all the food cards, shuffle and distribute them as described. Then the player who last received a carrot starts a new round.

End of the Game

The game ends as soon as a player has collected a third carrot thus winning the game.

Monstrously difficult variation

The game gets more difficult if not only do you have to announce the food saying “water”, “bread”, “carrot” but also to name one of the examples of food shown on the card (for example “tea”, “roll”, “apple” ...).

Did you know?

The monster is quite similar to us human beings in that the portions the monster eats correspond with what a human being should take in every day as an optimum average. A portion is a handful or a teaspoon (“oil”) or a glass (“water”). Each card symbolizes one group of food (beverages, cereals, dairy products, fish/meat, fats, sweets). A balanced diet is very important! But there is no limit for water or tea.

Jeu Habermas n° 4723

Le repas du monstre



Un jeu de réaction et de mémoire pour 2 à 5 petits et grands monstres de 5 à 99 ans.

Idée : Markus Nikisch
Illustration : Martina Leykamm
Durée de la partie : env. 10 minutes

Le petit monstre a une faim terrible. Mais attention : il ne mange pas tout ce qu'on lui donne ! Celui qui lui propose quelque chose qu'il n'aime pas et qui se fait prendre en même temps sur le fait, va avoir des ennuis.



Contenu du jeu

- 1 carte de monstre
- 4 cartes générales
- 51 cartes d'aliments
- 11 carottes
- règle du jeu

carte de monstre



4 cartes générales



51 cartes d'aliments

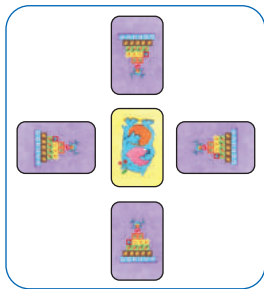


Idée

Chacun à tour de rôle, les joueurs donnent à manger au monstre en lui proposant des cartes d'aliments. Comme il ne peut manger qu'une certaine quantité de chacun de ces aliments, les joueurs doivent bien se rappeler ce qu'ils lui ont déjà donné à manger. Dès qu'un joueur pense que le monstre a eu sa ration, il dit « monstre rassasié ». On vérifie : s'il a raison, il prend une carotte en récompense. S'il s'est trompé, c'est le joueur soupçonné d'avoir trop bien nourri le monstre qui récupère une carotte. Le but du jeu est de récupérer trois carottes en premier.

Préparatifs

Poser la carte de monstre au milieu de la table de manière à être bien vue par tous les joueurs. Poser les quatre cartes générales à côté de la carte de monstre, comme illustré ci-contre. Mélanger toutes les cartes d'aliments et en distribuer quatre à chaque joueur. Chacun a le droit de les regarder discrètement. Elles représentent différents aliments : dans un coin de chaque carte, il y a les mêmes



aliments que sur les cartes générales. Ils représentent des groupes d'aliments. Ces cartes d'aliments indiquent en plus d'autres aliments qui font partie du même groupe. Les cartes d'aliments restantes sont empilées, faces cachées, et mises de côté à portée de la main. C'est la réserve d'aliments. Préparer les 11 carottes.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a le plus faim commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Tu choisis une carte de ton jeu et dis bien fort : « Je vais donner au monstre » en annonçant le nom de l'aliment qui est dessiné dans le coin de la carte.



eau



pain



carotte



fromage



poisson



huile

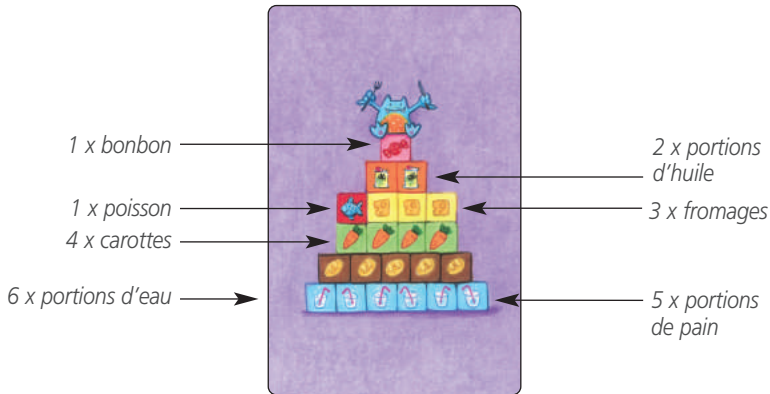


candy

Montre la carte aux autres joueurs et pose-la, face cachée, sur la carte de monstre au milieu de la table. Chacun essaye de se souvenir de cet aliment. Ensuite, tu prends une nouvelle carte dans la réserve. C'est alors au tour du joueur suivant de choisir une carte d'aliment dans son jeu.

Attention ! Ne pas suralimenter le monstre !

Petit à petit, le monstre cale sa faim et il faut faire attention de ne pas lui donner trop de cartes d'un groupe d'aliments ! Le nombre maximal d'aliments d'un groupe que l'on peut donner au monstre est indiqué sur les cartes générales :



Dès que l'un des joueurs pense que le monstre a trop mangé d'aliments correspondant à celui qui vient d'être annoncé, il pose vite sa main sur la pile au milieu de la table et dit « monstre rassasié ». Toutes les cartes de cet aliment qui ont été posées sont comptées.

Combien de cartes y-a-t-il ?

- **Plus que permis ?**

Bien joué ! Le joueur qui a dit « monstre rassasié » prend une carotte en récompense.

- **Autant ou moins que permis ?**

Quelqu'un a été soupçonné par erreur ! Le joueur qui a posé la carte d'aliment récupère une carotte.

N.B.:

- La carte que le joueur vient de poser ne compte bien sûr pas.
- Quand quelqu'un dit « monstre rassasié », seul l'aliment qui vient d'être annoncé compte. Si le monstre a déjà trop mangé d'aliments d'un autre groupe, cela n'est pas pris en compte ici.

- Un joueur n'a plus que des cartes dont il sait que les aliments ne doivent plus être donnés au monstre ? Il essaye alors de bluffer et pose la carte en annonçant l'aliment.

Fin du tour :

Quand un joueur a dit « monstre rassasié » et qu'une carotte a été récupérée, le tour est terminé. Les cartes d'aliments sont toutes ramassées, mélangées et de nouveau distribuées. Le joueur qui vient de récupérer une carotte commence le nouveau tour.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré sa troisième carotte. Il gagne la partie.



Variante plus difficile :

Le jeu sera plus compliqué si, lorsque l'on nomme l'aliment, on ne dit par exemple pas « eau », « pain » ou « carotte » mais si l'on peut choisir l'un des aliments illustrés (par ex. petit pain, pomme).

Bon à savoir :

Les habitudes alimentaires d'un monstre ne sont pas très différentes de celles des hommes. Les portions qu'il dévore correspondent à peu près à celles qu'un être humain devrait consommer par jour de manière optimale. Une portion correspond environ à une « poignée » ou une cuillère à café (par ex. pour l'huile) ou un verre (par ex. pour l'eau). Chaque carte indique un groupe d'aliments (boisson, céréales, produits laitiers, poisson/viande, graisses, sucreries). Il est très important d'avoir une alimentation équilibrée ! Et, qu'on se le dise : il faut beaucoup boire, surtout de l'eau !

Habermaaß-spiel Nr. 4723

Monstersnack



Een snel reactie- en geheugenspel voor 2 - 5 kleine en grote monsters van 5 - 99 jaar.

Spelidee:	Markus Nikisch
Illustraties:	Martina Leykamm
Speelduur:	ca. 10 minuten

Het kleine monster heeft reusachtige honger. Maar voorzichtig: hij lust niet alles! Wie hem iets verkeers te eten geeft en hierop betrapt wordt, krijgt monsterlijke moeilijkheden.



Spelinhoud

- 1 monsterkaart
- 4 overzichtskaarten
- 51 voederkaarten
- 11 wortels
- spelregels

monsterkaart



51 voederkaarten



4 overzichtskaarten

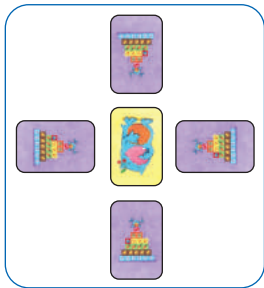


Spelidee

Om de beurt voeren de spelers het monster met voederkaarten. Omdat het monster van de verschillende levensmiddelen slechts een bepaalde hoeveelheid mag eten, moeten de spelers goed onthouden wat het monster al te eten heeft gekregen. Zodra een speler denkt dat het monster te veel van een bepaald levensmiddel heeft gegeten, roept hij/zij „stop met voeren!“. Nu wordt er gecontroleerd: als zijn/haar verdenking juist was, krijgt de speler als beloning een wortel. In het andere geval krijgt de verdachte speler een wortel. Het doel van het spel is om als eerste drie wortels te krijgen.

Spelvoorbereiding

Leg de monsterkaart voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel. De vier overzichtskaarten leggen jullie zoals afgebeeld naast de monsterkaart. Schud alle voederkaarten en geef iedere speler vier kaarten. Iedereen mag zijn/haar kaarten ongezien bekijken. De voederkaarten vertonen verschillende levensmiddelen: in een hoek staan dezelfde levensmiddelen als op de overzichtskaarten afgebeeld.



Deze staan voor groepen levensmiddelen. Bovendien staan op de voederkaarten andere levensmiddelen afgebeeld die van deze groep deel uitmaken. De overgebleven voederkaarten leggen jullie op een verdeckte stapel aan de kant binnen handbereik. Dit is de voorraad voer. Leg de 11 wortels klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De speler met de meeste honger begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler. Je kiest één van je vier kaarten en zegt luid en duidelijk: „Ik voer het monster met ...” en noemt het levensmiddel dat in de hoek van de voederkaart staat afgebeeld.



water



brood



wortel



kaas



vis



olie

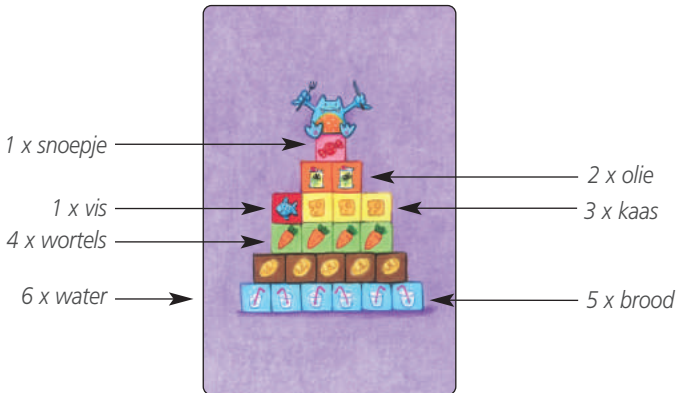


snoep

Laat de kaart aan alle medespelers zien en leg hem verdeckt op de monsterkaart in het midden van de tafel. Tegelijk probeert iedereen het levensmiddel te onthouden. Vervolgens pak je een nieuwe kaart van de voeder voorraad. Nu is de volgende speler aan de beurt en kiest hij/zij één voederkaarten.

Voorzichtig! Het monster niet overvoeren!

Op deze manier krijgt het monster steeds meer te eten. Maar pas op: het mag niet te veel kaarten van een bepaalde groep levensmiddelen gevoerd krijgen! Hoeveel kaarten het monster maximaal van een groep levensmiddelen mag eten, is op de overzichtskaarten te zien:



Zodra één van de spelers denkt dat het monster van het zojuist genoemde levensmiddel te veel heeft gegeten, legt hij/zij snel zijn/haar hand op de stapel in het midden van de tafel en roept „stop met voeren!“. Vervolgens worden alle neergelegde kaarten van dit levensmiddel geteld.

Hoeveel kaarten zijn het?

• Meer dan toegestaan?

Goed opgelet! De speler die „stop met voeren!“ heeft geroepen, krijgt als beloning een wortel.

• Evenveel of minder dan toegestaan?

Hier is iemand ten onrechte verdacht! De speler die de voederkaart heeft neergelegd, mag een wortel pakken.

Belangrijk:

- De kaart die de speler zojuist heeft neergelegd, telt natuurlijk mee.
- Bij „stop met voeren!“ telt alleen het levensmiddel dat zojuist is genoemd. Als het monster van een ander levensmiddel al meer gegeten heeft dan is toegestaan, speelt dit geen rol.

- Heeft een speler alleen nog kaarten waarvan hij/zij weet dat het monster er niet meer van mag eten? Nu moet hij/zij proberen te bluffen en het levensmiddel zo onopvallend mogelijk te noemen en neer te leggen.

Einde van de ronde:

Na een „stop met voeren!“ en het uitdelen van een wortel is de ronde afgelopen. Pak alle voederkaarten opnieuw, schud ze en verdeel ze zoals eerder beschreven. Vervolgens begint de speler die zojuist een wortel heeft gekregen de nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers zijn/haar derde wortel krijgt en hiermee het spel wint.



Monsterlijk moeilijke variant

Het spel wordt moeilijker als het levensmiddel dat genoemd moet worden niet „water“, „brood“, „wortel“ enz. moet zijn, maar één van de op de kaart afgebeelde levensmiddelen (bv. „thee“, „broodje“, „appel“ ...).

Overigens:

Het monster is helemaal niet zo verschillend van ons mensen. De porties die hij eet, komen ongeveer overeen met de porties die een mens het best elke dag tot zich zou moeten nemen. Een portie is ongeveer een „handvol“ respectievelijk een theelepel (bij „olie“) of een glas (bij „water“). Hierbij staat iedere kaart voor een groep levensmiddelen (dranken, graan- en melkproducten, vis/vlees, vet, snoepgoed). Een evenwichtige voeding is belangrijk! En van water en thee kan je eigenlijk nooit genoeg drinken.

Juego Habermas núm. 4723

Tapas a la monstro



Un juego rápido de memoria y de reflejos para 2 - 5 monstruitos y monstruitas de 5 a 99 años.

Autor: Markus Nikisch
Ilustraciones: Martina Leykamm
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

Este monstruo tiene un hambre de mil demonios. Pero cuidado: ¡no se come todo lo que le echan! Quien le dé algo equivocado de comer y sea descubierta, se llevará un enfado monstruoso.

ESPAÑOL



Contenido del juego

- 1 carta del monstruo
- 4 cartas de raciones
- 51 cartas de comida
- 11 zanahorias
- instrucciones de juego

**carta del
monstruo**



51 cartas de comida



**4 cartas
de raciones**

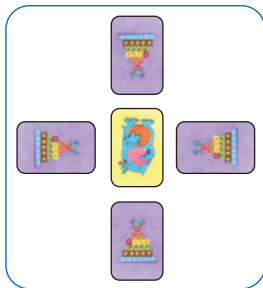


El juego

Los jugadores alimentan por turnos al monstruo. Pero dado que el monstruo sólo puede comer una cantidad determinada de cada uno de los alimentos, los jugadores tienen que retener en la memoria los alimentos que ya se le han dado. Cuando un jugador cree que se le ha dado más comida de la cuenta, exclama en voz alta: «¡Comida de más!». Entonces se controla si es cierto. Si es así, este jugador recibe una zanahoria de premio. En caso contrario se lleva la zanahoria el jugador acusado de dar comida de más. El objetivo del juego es ser el primero en obtener tres zanahorias.

Preparativos

Poned la carta del monstruo en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Colocad las cuatro cartas de raciones alrededor de la carta del monstruo, tal como se muestra en la ilustración. Barajad las cartas de comida y repartid cuatro cartas a cada jugador que debe mirarlas para sí, sin enseñarlas a los demás. Las cartas de comida muestran diferentes alimentos: en una esquina están los mismos



alimentos que aparecen dibujados en las cartas de raciones. Están ordenadas por grupos de alimentos. Además, las cartas de comida muestran otros alimentos que pertenecen a ese mismo grupo. Poned a un lado las cartas de comida restantes, boca abajo y al alcance de la mano. Será la despensa. Tened las 11 zanahorias preparadas.

Cómo se juega

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que tenga más hambre. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador de menor edad. Escoge una de tus cuatro cartas y di en voz alta y con claridad: «Al monstruo le voy a dar de comer ...» y nombra el alimento que está dibujado en la esquina de la carta de comida.



agua



pan



zanahoria



queso



pescado



aceite

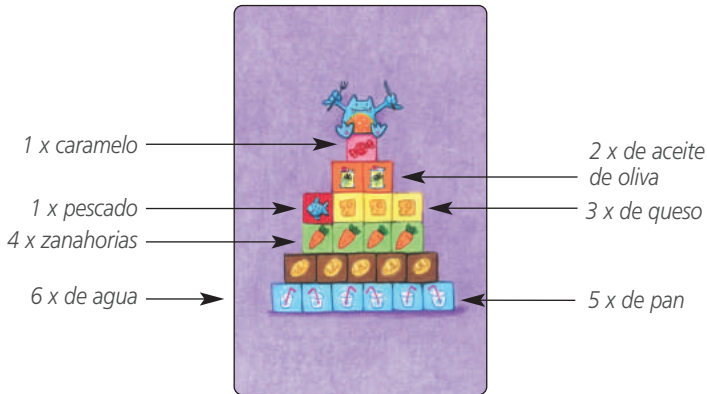


caramelo

Muestra la carta a los demás jugadores y ponla boca abajo, encima de la carta del monstruo. Cada jugador intenta retener en la memoria ese alimento. A continuación debes coger una carta de la despensa. Es el turno del siguiente jugador que elegirá una de sus cartas de comida para repetir el proceso anterior.

¡Cuidado! ¡No hay que dar más comida de la cuenta al monstruo!

Poco a poco vais alimentando al monstruo. Pero atención: ¡no puede haber demasiadas cartas de un mismo grupo de alimentos! Podéis ver en las cartas de raciones el número máximo de cartas de alimentos que puede comer el monstruo:



Cuando un jugador cree que el monstruo ha recibido más cantidad de un alimento de lo que está permitido, debe poner rápidamente la mano encima del montoncito del centro de la mesa y exclamar: «¡Comida de más!». A continuación se cuenta el número de cartas que hay de ese alimento.

¿Cuántas cartas de comida hay?

- **¿Más de las permitidas?**

¡Muy buen ojo! El jugador que ha exclamado «¡Comida de más!» recibe una zanahoria de premio.

- **¿Igual o menos de las permitidas?**

¡La sospecha era infundada! Recibe una zanahoria el último jugador en descartarse.

Importante:

- Naturalmente cuenta también la última carta de la que se ha descartado ese jugador.
- Al hacer el control en «¡Comida de más!» sólo cuenta el alimento que se acaba de nombrar. No vale ahora si se descubre que el monstruo ha comido otro alimento de más.

- Si un jugador sólo tiene cartas de alimentos de los que sabe que el monstruo no puede comer más, tiene que intentar descartarse de ellas diciendo que se trata de otro alimento ¡y disimulando bien!

Final de la ronda:

Acaba una ronda tras el reparto de la zanahoria correspondiente después de haberse exclamado «¡Comida de más!». Reunid todas las cartas de comida, barajadlas y repartidlas como se ha descrito anteriormente. Comienza la siguiente ronda el jugador que acaba de recibir una zanahoria.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador consigue su tercera zanahoria convirtiéndose así en el ganador.



Variante supermonstruosa

El juego se complica si en lugar de nombrar «agua», «pan», «zanahoria», etc. se nombra uno de los alimentos del grupo dibujados en la carta (por ejemplo, «infusión», «panecillo», «manzana»...)

Nota aparte:

El monstruo no es nada diferente de nosotros, las personas. Las raciones que come se corresponden con las raciones ideales que una persona debería tomar al cabo de un día. Una ración es aproximadamente un «puñado» (en el caso de los vegetales), o bien una cucharadita de café (en el caso del «aceite de oliva») o un vaso (en el caso del «agua»). Cada carta muestra un grupo de alimentos (bebidas, cereales, productos lácteos, pescado/carne, lípidos, dulces). ¡Es importante mantener una dieta equilibrada! Y de agua o de infusiones uno puede tomar en realidad lo que quiera.

Gioco Habermas nr.4723

Il mostro dello spuntino



Un gioco di reazione e di memoria per 2-5 piccoli e grandi mostri da 5 a 99 anni.

Ideazione: Markus Nikisch
Illustrazioni: Martina Leykamm
Durata del gioco: circa 10 minuti

Il piccolo mostro ha una fame a dir poco mostruosa. Attenzione però: non mangia di tutto! Chi gli offre da mangiare qualcosa di sbagliato e viene colto sul fatto, avrà dei problemi.



Contenuto del gioco

- Carta del mostro
- 4 carte delle porzioni
- 51 carte di cibo
- 11 carote
- Istruzioni per giocare

**carta del
mostro**



**4 carte delle
porzioni**



51 carte di cibo

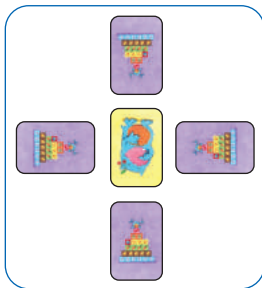


Ideazione

I giocatori alimentano a turno il mostro con le carte di cibo. Attenzione però: i giocatori dovranno tener presente con quali cibi si è rimpinzato il mostro, perché quest'ultimo potrà mangiare solo una ben precisa quantità dei singoli alimenti. Non appena un giocatore ritiene che il mostro sia stato nutrito in eccesso, esclama "Stop! Basta cibo!". Ora si controlla: se il suo sospetto era giusto, il giocatore riceve in premio una carota. In caso contrario la carota va al giocatore sospettato. Vince il gioco chi raccoglie per primo tre carote.

Preparativi del gioco

Mettete la carta del mostro al centro del tavolo a portata di mano di tutti i giocatori. Le 4 carte riassuntive le disponete accanto al mostro come risulta dalla figura. Mescolate tutte le carte di cibo e distribuite 4 ad ogni giocatore. Ognuno guarderà di nascosto le proprie carte. Le carte di cibo riportano diversi alimenti: in un angolo sono raffigurati gli stessi alimenti delle carte delle porzioni.



Rappresentano gruppi di alimenti. Le carte di cibo mostrano inoltre altri alimenti che appartengono al rispettivo gruppo. Formate un mazzo coperto con le restanti carte e mettetele da parte a portata di mano, sarà la provvista di cibo. Preparate le 11 carote.

Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi ha più fame. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il giocatore più piccolo che sceglie una delle sue carte e dice a voce alta e chiara: "Do da mangiare al mostro..." e nomina il genere alimentare raffigurato nell'angolo della carta di cibo.



acqua



pane



carota



formaggio



pesce



olio

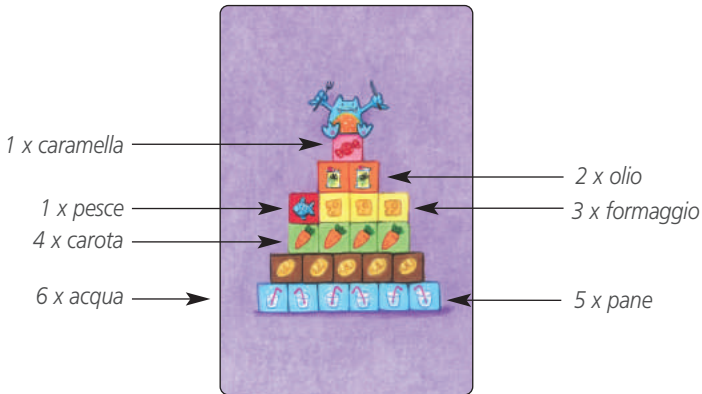


caramella

Mostra la carta a tutti i giocatori e mettila coperta sulla carta del mostro al centro del tavolo. Ogni giocatore cercherà di memorizzare l'alimento. Prendi poi un'altra carta dalla provvista. Il turno passa ora al giocatore seguente che sceglie una delle sue carte di cibo.

Attenzione! Non rimpinzate il mostro!

Il mostro viene via via alimentato. Attenzione, però, non dovranno essere troppe carte di uno stesso gruppo di alimenti. Sulle carte delle porzioni troverete la quantità di carte del cibo che il mostro può mangiare:



Non appena un giocatore ritiene che il mostro abbia mangiato troppo del cibo appena nominato, mette rapido la mano sul mazzo al centro del tavolo ed esclama „Stop! Basta cibo!“. Si contano poi tutte le carte scartate di questo cibo.

Quante sono le carte di cibo?

- **Più di quelle permesse?**

Controllo compiuto! Il giocatore che ha esclamato „Stop! Basta cibo!“ riceve in compenso una carota.

- **Il numero delle carte è uguale o minore di quanto permesso?**

Ahi, ahi, il sospetto era falso! Il giocatore che ha scartato la carta di cibo riceve una carota.

Importante:

- Conta naturalmente anche la carta che il giocatore ha appena scartato.
- Al „Stop! Basta cibo!“ conta solo il cibo che è stato appena nominato. Non importa in questo caso che il mostro possa già aver mangiato in eccesso un altro cibo.

- Se un giocatore ha ancora in mano delle carte che sa non poter più dare da mangiare al mostro, dovrà provare a bleffare cercando di nominare e scartare il cibo senza dare troppo nell'occhio.

Conclusione del giro:

Il giro in corso termina dopo uno „Stop! Basta cibo!“ e la consegna di una carota. Raccogliete tutte le carte di cibo, mescolatele e distribuitele come si è detto. Inizia il nuovo giro il giocatore che ha ricevuto la carota.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore riceve la sua terza carota. Sarà il vincitore.



Variante di mostruosa difficoltà

Il gioco si complica se nominando il cibo non si deve dire „acqua“, „pane“, „carota“ ecc., ma si può scegliere uno dei cibi raffigurati (ad es. „tè, panino, mela“ ...).

A proposito:

Il mostro non è poi così diverso da noi umani. Le porzioni che mangia corrispondono all'incirca a quelle che nella migliore delle ipotesi una persona dovrebbe assumere quotidianamente. Una porzione è all'incirca una manciata o altrimenti un cuc-chiaino (nel caso dell'olio), oppure un bicchiere (nel caso dell'acqua). Ogni carta corrisponde ad un gruppo di alimenti (bevande, cereali, latte e derivati, pesce/carne, grassi, dolci). Una alimentazione equilibrata è molto importante! Acqua e tè si possono bere a volontà!



Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

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

www.haba.de

Made in Germany

1/09

TL 73644