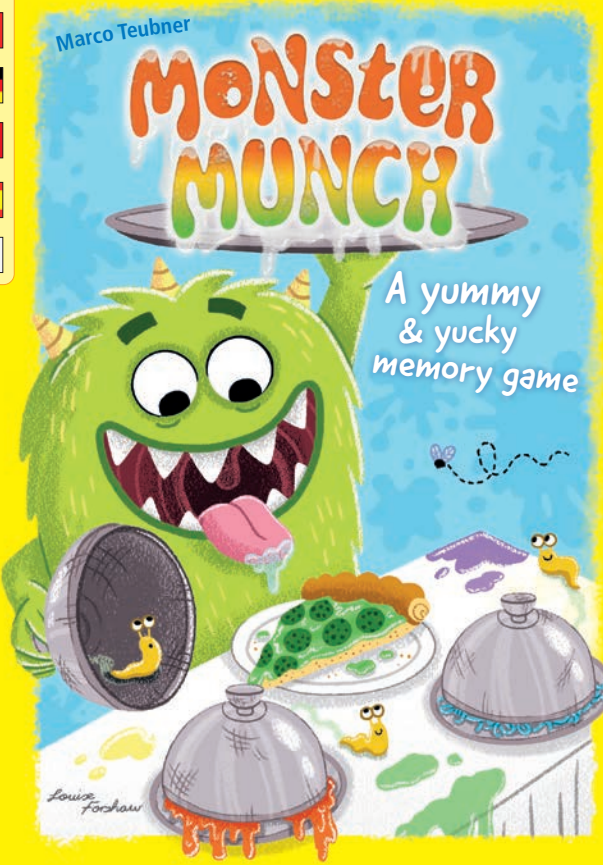
Rulebook • 游戏说明 • Spielanleitung • Règle du jeu • Instrucciones • 게임 지침



怪物美食家 · Schlemmermonster · Buffet des monstres
La Comilona de los Monstruos · 몬스터 뷔페

Copyright HABA - Spiele Bad Rodach 2022

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



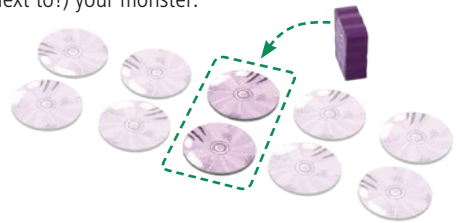
Game Setup

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.

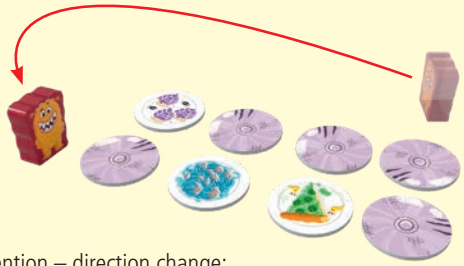


Every time you uncover a face-down treat, check:

- **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.

怪物美食家

自助餐记忆游戏

一款非常大胆的、适合2-4个5岁及以上"小怪物"的记忆游戏。

作者: 马可·特布纳
插画： 路易丝·福肖
编辑: 帕特里克·托恩
游戏时长： 10-15分钟

自助餐开放了！到处都散发着香味、弥漫着蒸气、闪着亮光、晃动着。怪物美食家中最能吃的那几位根本无法抗拒这种诱惑，疯狂地将美味盛进他们的盘子。但是，盘子下面藏着哪种食物呢？以及哪些你应该避免呢？

游戏用具

4只怪兽（木质棋子）
24件点心（小卡片）
1个骰子
1份游戏说明



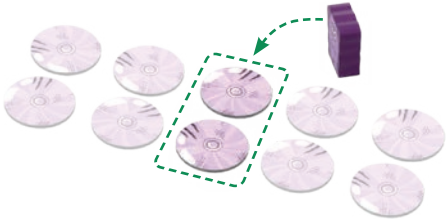
游戏设置

把所有点心卡片背朝上并混合均匀，然后将它们成对地摆放在大的自助餐桌上。每个人各选一个怪物棋，并把它放在自助餐桌**的起始点**。

游戏过程

按顺时针方向轮流进行游戏。谁最近吃了绿色的东西？这位玩家开局并掷骰子。掷出的颜色表示你的怪物在这一回合对哪种点心没有胃口。

揭开你怪兽前面（而不是旁边！）一排两个隐藏点心中的一个。



每当你揭开一个隐藏的点心时，就按下述检查：

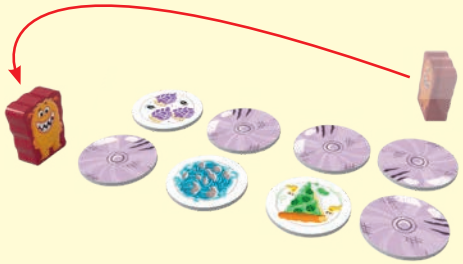
- 是骰子掷到的点心吗？
  所有人一起大声喊：“真恶心！”– 那不应该出现在菜单上！再把所有揭开了的点心再次翻回背面。现在轮到下一位玩家掷骰子。

- 不是骰子掷到的点心？
  嗯，很好吃！现在你可以选择：

  - **继续：**
    让到目前为止揭开了的点心保持不变，让怪物棋站着不动。继续揭开下一排的一个隐藏点心，进行检查。

或

- **终止：**
  把你的怪物棋移到你最后一次揭点心的那一行旁边，然后再把所有揭开的点心翻回去。现在轮到下一位玩家掷骰子。



注意 – 转弯：
在过去的路上，你的怪物在自助餐桌的右边前进，回来的路上就要转到左边。

只要怪物到达自助餐桌的尽头，就要先停下来，然后准备回头。把你的怪物放到餐桌的另一侧，转来对准终点。然后再把所有揭开的点心翻转回去。现在轮到下一个人掷骰子。

游戏结束

一旦有怪物到达自助餐桌的目的地 —— 也就是游戏起点，游戏就结束了。你为你的怪物创建了一个丰盛的美味菜单，并赢得了胜利！祝贺胜利 —— 也祝你好胃口！

亲爱的孩子和家长：请登录 www.haba-play.com/ersatzteile 以询问生产商是否可以寄售遗失的玩具或游戏配件。

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

DEUTSCH

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



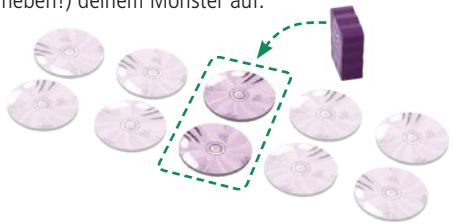
Spielaufbau

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.



DEUTSCH

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 verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

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



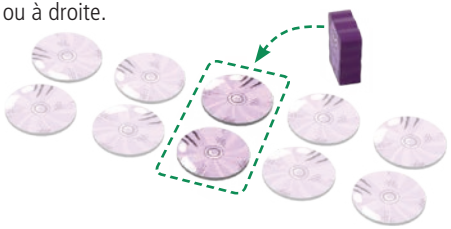
Préparation de la partie

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.



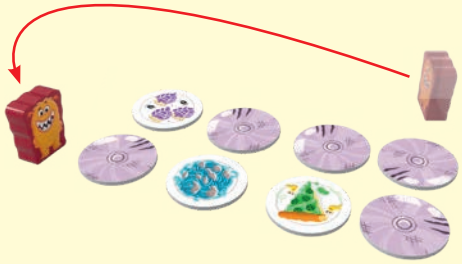
Effectue une vérification **à chaque fois** que tu retournes un plat face visible :

- **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.

FRANÇAIS

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 abîmé une pièce, vous pouvez la demander sur www.haba-play.com dans la partie Pièces détachées.

FRANÇAIS

La Comilona de los Monstruos

Un delicioso Memo

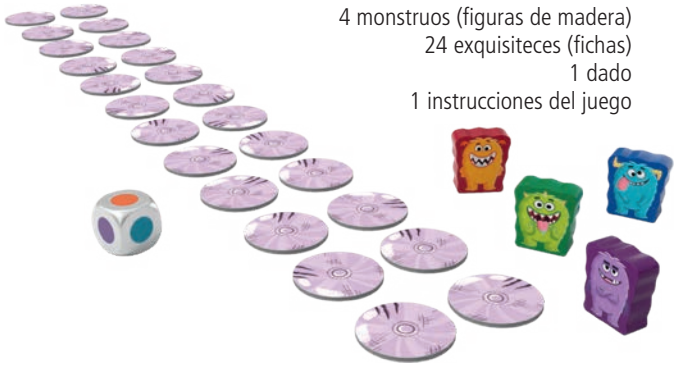
Un juego de memoria enormemente arriesgado para 2-4 monstruitos a partir de 5 años.

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



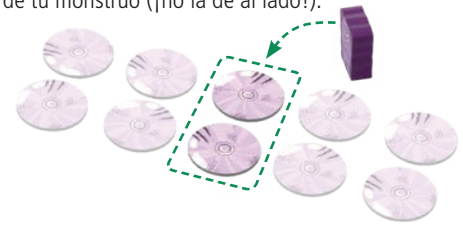
Preparación del juego

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!

Queridos niños y niñas, queridas familias: en www.haba-play.com/ersatzteile podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.

몬스터 뷔페

맛있고 재미있는 메모리 게임

만 5세 이상의 몬스터 플레이어를 위한 메모리 게임

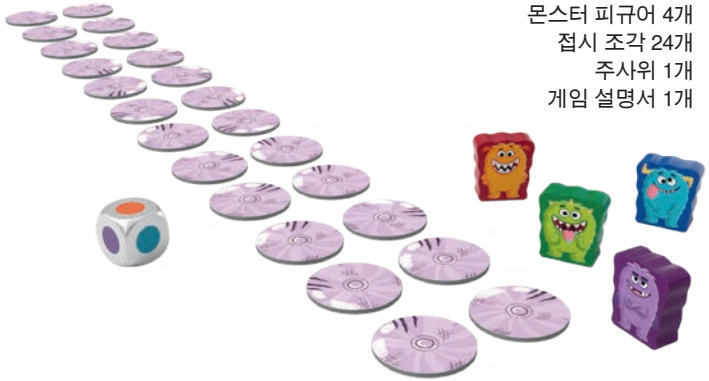
게임 디자이너: Marco Teubner
일러스트: Louise Forshaw
개발자: Patrick Tonn
게임 시간: 10-15분

뷔페가 차려졌어요! 김이 모락모락 피어나는 음식에서 맛있는 냄새가 풍기고 먹음직스러워 보여요. 배고픔을 참지 못한 몬스터들은 괴상한 음식을 접시에 담고 있어요.

그런데 어떤 음식이 어떤 접시 밑에 숨겨져 있을까요? 피해야 하는 것은 무엇일까요?

구성품

몬스터 피규어 4개
접시 조각 24개
주사위 1개
게임 설명서 1개



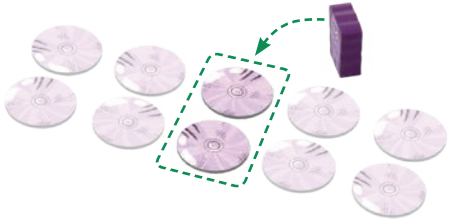
게임 준비

모든 음식 조각을 뒤집은 후, 골고루 섞어 2개씩 짝을 지어 긴 뷔페 테이블이 되도록 차례대로 펼쳐 놓아요.모두 몬스터 피규어를 1개씩 가져간 후, 뷔페 테이블이 시작하는 곳에 놓아요.

게임 방법

가장 최근에 초록색 음식을 먹은 플레이어부터 시계 방향으로 진행해요. 주사위를 굴리며 게임을 시작해요. 주사위에 나온 색깔은 몬스터가 **싫어하는** 음식을 알려줘요.

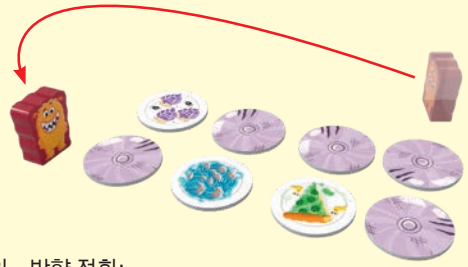
몬스터 앞(옆이 아닌)에 뒤집어져 있는 음식 조각 2개 중 1개를 뒤집어요.



음식 조각을 **뒤집고** 확인해요:

- **주사위에 나온 색깔과 같은 음식인가요?**
  모두 함께 말해요. "맛없어!" – 메뉴에 없는 음식이에요! 음식 조각을 다시 뒤집어 놓아요. 다음 차례의 플레이어가 주사위를 굴려요.
- **주사위에 나온 색깔과 다른 음식인가요?**
  음, 맛있어! 이제 선택해요:
  - **계속하기:**
    뒤집은 모든 음식 조각은 음식이 보이는 상태로 그대로 놓고, 몬스터도 움직이지 않아요. 다음 줄에 있는 음식 조각을 뒤집고 어떤 음식이 있는지 확인해요.

    또는
  - **멈추기:**
    몬스터를 음식을 발견한 마지막 줄 옆에 놓아요. 그런 다음 음식이 보이지 않도록 조각을 뒤집어요. 이제 다음 차례의 플레이어가 주사위를 굴려요.



주의 – 방향 전환:
몬스터는 항상 뷔페 테이블의 오른쪽으로 이동해요. 다시 뷔페 테이블 시작점으로 돌아올 때는 왼쪽으로 이동해요.

몬스터가 뷔페 테이블 끝에 도착하자마자, 멈춰서서 돌아올 준비를 해요. 뷔페 테이블 반대편에 있는 몬스터를 시작점과 정면이 되도록 돌려놓아요. 그런 다음 음식이 보이도록 음식 조각을 뒤집어요.
이제 다음 차례의 플레이어가 주사위를 굴려요.

게임 종료

게임은 몬스터가 뷔페 테이블 끝에 도착하면 끝나요. - 뷔페 테이블 시작점. 몬스터를 위해 맛있는 음식을 준비했고, 게임에서 승리했어요!
축하해요 - 맛있게 먹어요.

어린이들과 부모님들께, www.haba.de/Ersatzteile에 접속하면 잃어버린 구성품에 대한 구매 및 배송 여부를 문의할 수 있어요.



Art. Nr.: 306555 TL A170108 1/22

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

HABA

HABA Sales GmbH & Co.KG • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach, Germany • www.haba-play.com