

Inhoud

- 1 opdrachtenblok met 60 opdrachten
- 1 speelbord
- 6 monsterfiches
- 1 stickerblad met 12 stickers voor de monsterfiches

Haal voor het eerste spel voorzichtig de stickers van het blad en plak op de voor- en achterkant van elk monsterfiche (vanaf nu **monsters** genoemd) een sticker met **hetzelfde** monster.

Doel

Nadat ze de nacht feestend hebben doorgebracht, komen de monsters Franky, Gary, Mandy, Mia, Wizzy en Wulfgar bij elkaar voor een gezellige **Monster Brunch**. Maar vroeg in de morgen zijn ze nog erg in de war. Hoe komt iedereen op zijn gewenste plaats te zitten zodat iedereen blij is? Help de monsters om de chaos rond de tafel op te lossen! Als je de aanwijzingen slim volgt, dan heb je het snel door. Tot alle 60 opdrachten zijn opgelost moet je dus slim combineren.

Het spel

1. Kies een opdracht.
2. Leg het opdrachtenblok in het speelbord en leg de monsters klaar.
3. Volg de aanwijzingen en plaats de monsters.
4. Combineer slim en vind de oplossing.



Train met 60 opdrachten je combinatievermogen en schep orde bij de **Monster Brunch!**

Op het speelbord zijn er 10 plaatsen: 4 boven, 4 beneden, 1 rechts, 1 links. Maar in elke opdracht worden er **maar 6** daadwerkelijk door monsters bezet! Welke plaatsen je moet bezetten, zie je op de borden met monsterlekkernijen aan de rand van het opdrachtblad: vleerburgers, killerpudding, schroevensoep en wormbroodje. Bij de borden zonder lekkernijen wil **geen** monster zitten.

Waar de verschillende monsters precies willen zitten, kun je zien aan de aanwijzingen in het midden van het opdrachtblad (de groene rechthoeken). In de volgende voorbeelden worden steeds het afgebeelde monster en de afgebeelde lekkernij genoemd. Maar elke aanwijzing is er ook voor andere monsters en/of lekkernijen.

Aanwijzingen



① Mia wil schroevensoep eten.



② Franky wil **geen** killerpudding eten.

Let op! Voor de aanwijzingen 3-6 geldt: twee plaatsen liggen alleen direct naast elkaar als ze ook aan **dezelfde** kant van de tafel liggen. Als er een hoek van de tafel tussen ligt, liggen ze **niet** direct naast elkaar. In het voorbeeld geldt dus dat de twee geaccentueerde plaatsen voor de schroevensoep en de killerpudding niet direct naast elkaar liggen.



③ Wizzy zit aan dezelfde kant en meteen links van Mandy.



④ Wulfgar zit meteen links van een monster dat **niet** Mia is. Wulfgar heeft dus in ieder geval een rechterbuur! Mia mag op iedere plaats zitten, behalve meteen rechts van Wulfgar.



⑤ Franky en Mandy zitten aan dezelfde kant en direct naast elkaar. Volg de andere aanwijzingen om erachter te komen wie links en wie rechts zit.



⑥ Wulfgar zit meteen links of rechts van een monster dat **niet** Wizzy is. Wulfgar heeft dus in ieder geval een buur! Wizzy mag op iedere plaats zitten, behalve direct naast Wulfgar.



Let op! De aanwijzingen 7-10 kunnen voor de bovenkant en voor de onderkant van de tafel gelden (zoals afgebeeld), maar ook voor de tegenover elkaar liggende **hoofdeinden** links en rechts van de tafel!

⑦ Gary zit recht tegenover Mandy.



⑧ Wulfgar zit recht tegenover een monster dat **niet** Franky is. Wulfgar heeft dus in ieder geval een monster dat recht tegenover hem zit! Franky mag op iedere plaats zitten, behalve recht tegenover Wulfgar.



⑨ Wulfgar zit recht tegenover Mia. Volg de andere aanwijzingen om erachter te komen wie op welke plaats zit.



⑩ Mandy zit recht tegenover een monster dat **niet** Wizzy is. Mandy heeft dus in ieder geval een monster dat recht tegenover haar zit! Wizzy mag op iedere plaats zitten, behalve recht tegenover Mandy.



⑪ Bovendien zijn er aanwijzingen waarop een **vraagteken** als plaatsvervanger van een onbekend monster te zien is. Het vraagteken geeft dus indirecte aanwijzingen. In het voorbeeld geldt: Franky zit recht tegenover een onbekend monster (gesymboliseerd door het gele vraagteken). Het is niet duidelijk wie op welke plaats zit. Bovendien zit hetzelfde onbekende monster ook links of rechts van Wizzy. En tot slot wil hetzelfde onbekende monster geen schroevensoep eten.



Let op: Er kunnen vraagtekens van 3 verschillende kleuren (geel, blauw en paars) in dezelfde opdracht opduiken. Elke kleur heeft dan betrekking op een ander monster!

Règles

Contenu

- 1 bloc de mission avec 60 missions
- 1 plateau de jeu
- 6 tuiles Monstre
- 1 feuille d'autocollants avec 12 autocollants pour les tuiles Monstre

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, il faut détacher les autocollants avec précaution et fixer sur chaque tuile Monstre (simplement appelée **monstre** ci-après) le **même** autocollant de monstre sur le recto et le verso.

But du jeu

Après avoir fait la fête toute la nuit, les monstres Franky, Gary, Mandy, Mia, Wizzy et Wulfgar se retrouvent pour un convivial **Monster Brunch**. Mais il est tôt le matin et ils n'ont pas encore les idées claires. Comment faire en sorte que chacun s'asseye à la place souhaitée et que tout le monde soit content ? Aidez les monstres à remédier au chaos qui règne autour de la table. Suivez attentivement les indications figurant sur la mission. Grâce à votre sens de la logique et un peu d'astuce, vous pourrez résoudre les 60 missions du livret !

Le jeu

1. Choisissez une mission.
2. Posez le livret dans le plateau de jeu et préparez les tuiles Monstre.
3. Suivez les indications et placez les monstres.
4. En combinant astucieusement les informations, vous trouverez la solution.



Exercez votre sens de la déduction à travers les 60 missions et remettez de l'ordre dans ce Monster Brunch !

Le plateau de jeu comprend 10 places : 4 en haut, 4 en bas, 1 à droite, 1 à gauche. Mais pour chaque mission, il ne faudra utiliser que **6 places**. Sur chaque feuille de mission, de savoureux plats pour les monstres (burger de chauve-souris, flan de tueur, soupe aux boulons et sandwich à l'asticot) sont représentés : ils indiquent au joueur quelles places seront utilisées pour la mission. **Aucun** monstre ne veut s'asseoir devant une assiette vide ! Suivez les instructions indiquées dans les rectangles verts de la feuille de mission. Dans les exemples suivants, le monstre et le plat sont nommés. Mais chaque indication existe aussi avec d'autres monstres ou d'autres plats.

Indications



① Mia veut manger de la soupe aux boulons.



② Franky ne **veut pas** manger de flan de tueur.

Attention ! Règle à prendre en compte pour les indications 3 à 6 : deux places ne sont directement adjacentes que si elles sont du **même côté** de la table. Si elles sont séparées par un angle de la table, elles ne sont **pas** considérées comme voisines. Dans cet exemple, les deux places marquées devant la soupe aux boulons et le flan de tueur ne sont donc **pas** voisines.



③ Wizzy s'assied du même côté que Mandy et immédiatement à gauche de celle-ci.



④ Wulfgar s'assied immédiatement à gauche d'un monstre qui n'est **pas** Mia. A droite de Wulfgar, il y a en tout cas un voisin ! Mia peut s'asseoir partout sauf immédiatement à droite de Wulfgar.



⑤ Franky et Mandy s'assoient du même côté de la table et juste à côté l'un de l'autre. Suivez les autres indications pour découvrir qui est assis à gauche et qui est assis à droite.



⑥ Wulfgar s'assied immédiatement à droite ou à gauche d'un monstre qui n'est **pas** Wizzy. Wulfgar a en tout cas un voisin ! Wizzy peut s'asseoir partout sauf juste à côté de Wulfgar.



Attention ! Les indications 7 à 10 peuvent s'appliquer aussi bien pour le haut et le bas de la table (comme on le voit sur les illustrations) que pour les **places du bout** à gauche et à droite de la table, qui sont considérées comme étant face-à-face.

⑦ Gary s'assied juste en face de Mandy.



⑧ Wulfgar s'assied juste en face d'un monstre qui n'est **pas** Franky. Wulfgar a en tout cas un monstre juste en face de lui ! Franky peut s'asseoir partout sauf juste en face de Wulfgar.



⑨ Wulfgar s'assied juste en face de Mia. Suivez les autres indications pour découvrir qui est assis à quelle place.



⑩ Mandy s'assied juste en face d'un monstre qui n'est **pas** Wizzy. Mandy a en tout cas un monstre juste en face d'elle ! Wizzy peut s'asseoir partout sauf juste en face de Mandy.



⑪ Il y a en outre des indications sur lesquelles un **point d'interrogation** représente la place d'un monstre non identifié. Le point d'interrogation correspond à des indications indirectes. Dans cet exemple : Franky s'assied juste en face d'un monstre non identifié (représenté par le point d'interrogation jaune). On ne sait pas avec précision qui s'assied à quelle place. Par ailleurs, le même monstre non identifié est assis à gauche ou à droite de Wizzy. Et enfin, ce même monstre non identifié ne veut pas manger de soupe aux bouillons.



Attention : Il peut y avoir des points d'interrogation de 2 ou 3 couleurs différentes (jaune, bleu et mauve) dans les indications d'une mission. Chaque couleur fait référence à un monstre différent !