

# 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).

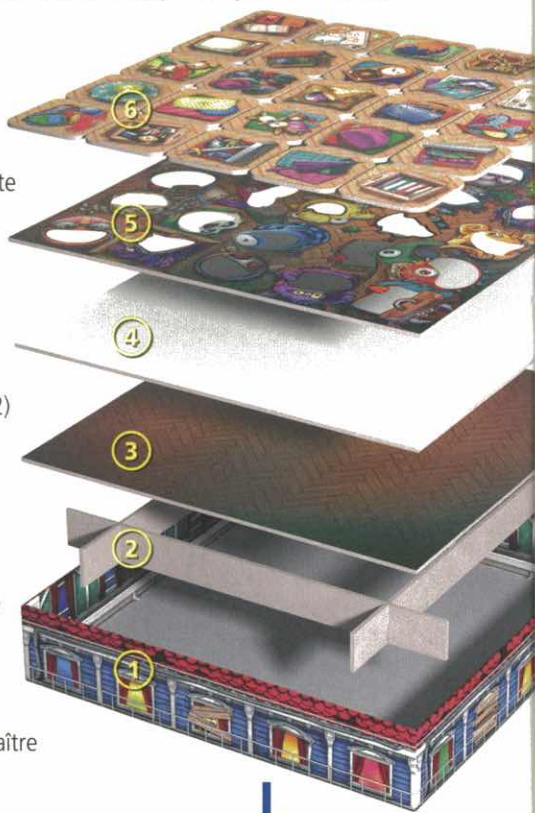
Éparpillez de manière aléatoire les 24 tuiles « objet » faces visibles (6) tout en laissant apparaître une case « monstre » de votre choix.

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 :

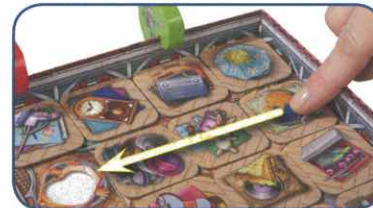
Il n'y a pas encore de casse-croûte dans la gueule du monstre : quelle chance monstrueuse !

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.

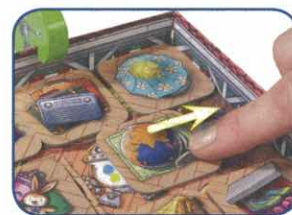
### Exemples :



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 et à 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 avantageux !

## Fin de la partie

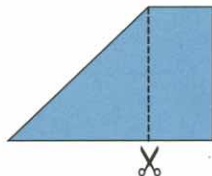
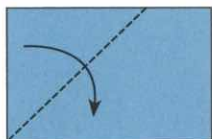
Le joueur qui passe devant le chien de garde pour la seconde fois ne peut pas lui échapper. Il est alors éliminé et quitte le grenier.

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).

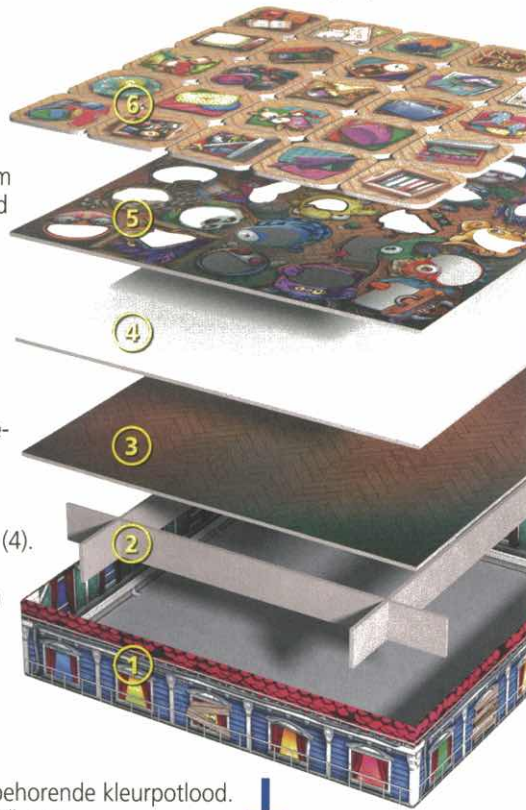
Verdeel daarover willekeurig de 24 voorwerpkaartjes met de afbeelding naar boven (6). Eén willekeurig monsterveld blijft leeg.

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 voorwerpkaartjes 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:

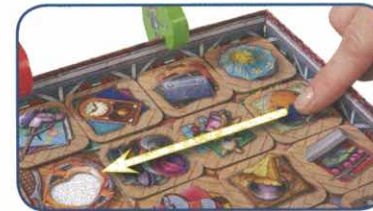
Is er nog geen snack in de bek te zien? Groot monstergeluk!

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 monsternack (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.



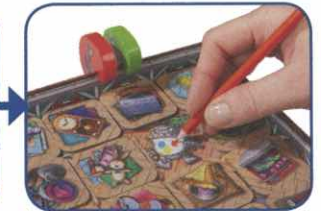
Met zijn groene potlood tekent hij een snack in de bek van het monster.



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 monsternack 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.

