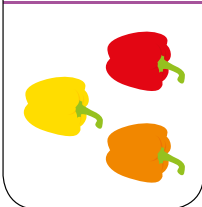
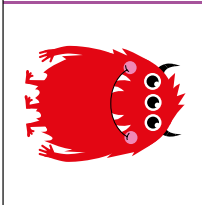
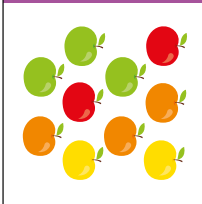
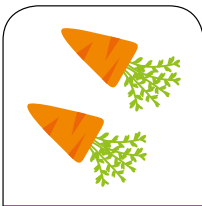
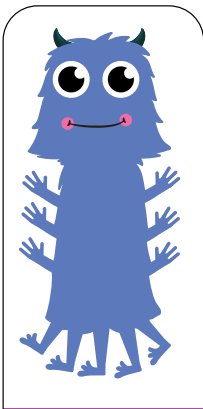
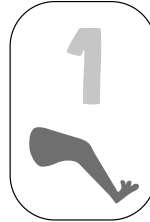


COUNTING GAME

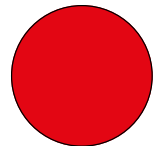
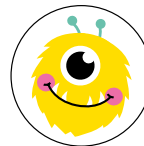
Hungry Monsters



Contents • Inhalt • Contenu • Содержимое игры
Contenido del juego • Zawartość gry



- 15 oblong tokens (numbers and body parts: legs, hands, heads, and eyes)
- 15 längliche Chips (Zahlen und Körperteile: Beine, Hände, Kopf, Augen)
- 15 jetons rectangulaires (avec chiffres et parties du corps : jambes, mains, têtes, yeux)
- 15 продолговатых фишек (цифры и части тела: ноги, руки, головы, глаза)
- 15 fichas alargadas (números y partes del cuerpo: piernas, manos, cabezas, ojos)
- 15 podłużnych żetonów (liczby i części ciała: nogi, ręce, głowy, oczy)



- 16 strips to create the boards
- 16 Streifen zur Erstellung von doppelseitige Streifen
- 16 bandes pour créer des planches
- 16 полос для создания игровых полей
- 16 tiras para hacer tableros
- 16 pasków do tworzenia plansz

- 15 round tokens (colours and monsters)
- 15 runde Chips (Farben und Monster)
- 15 jetons ronds (avec couleurs et monstres)
- 15 круглых фишек (цвета и чудовища)
- 15 fichas redondas (colores y monstruos)
- 15 okrągłych żetonów (kolory i potwory)



INSTRUCTION

Variante 1 – Feed the monster

Each player draws four strips with monsters and delicacies and arranges them into a square board. Round tokens are placed in the middle with the monsters facing up, and oblong tokens with body parts facing up. The youngest player starts the game. They choose two tokens: one round and one oblong.

1



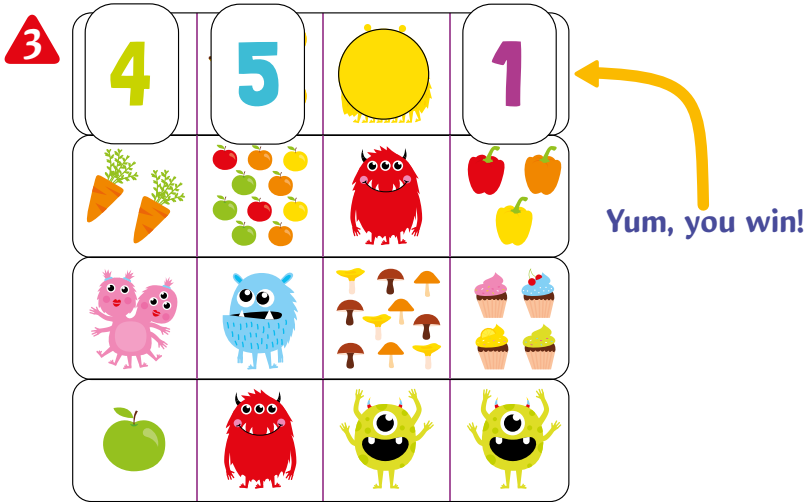
The player checks what's on the reverse sides of the tokens:

- if the player has a monster on their board that match the round token in colour, they put a token on it;
- if the player has exactly as many delicacies in one of the squares as the number on the reverse side of the oblong token indicates – they put the token there (if the player has e.g. 2 cakes on one square and 2 carrots on the other, they choose the square that suit them better);
- if one or both of the tokens don't match the player's board, they put them aside.

2

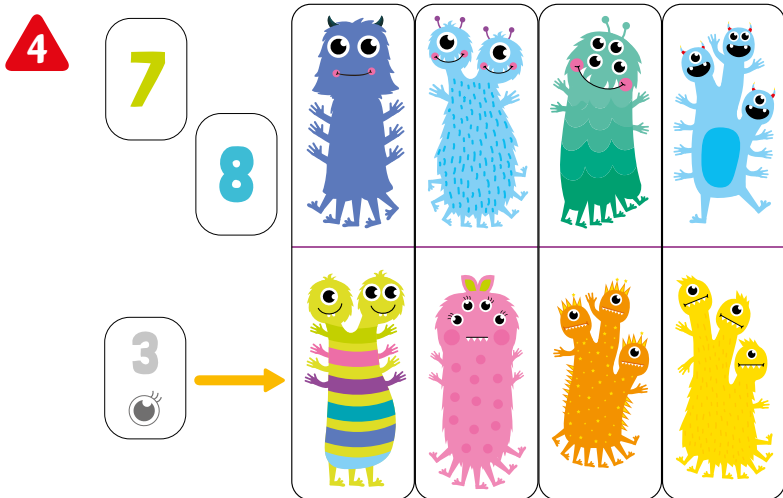


The next player is moving. The winner is the one who arranges a vertical, horizontal or diagonal row of four tokens and shouts: Yum! If you run out of tokens, the tokens that have been put away come back to the middle.



Variant 2 – Two heads are better than one!

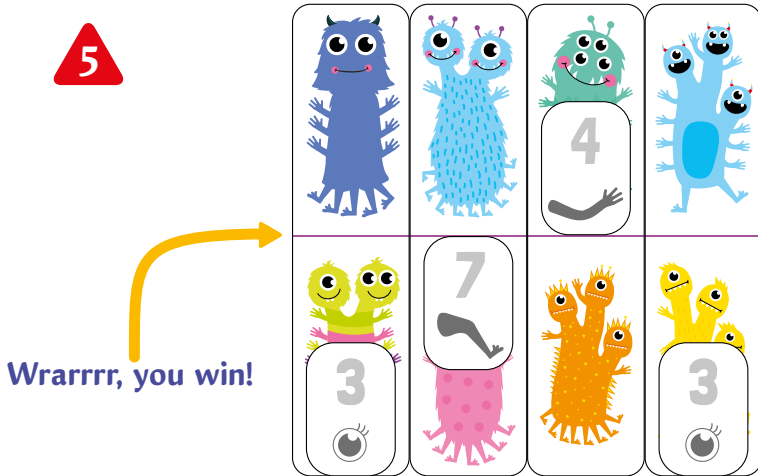
Each player draws four stripes and arranges a square board with big monsters facing up. The oblong tokens are placed in the middle with the coloured numbers facing up.



The first player draws a token and checks what is on its reverse side:

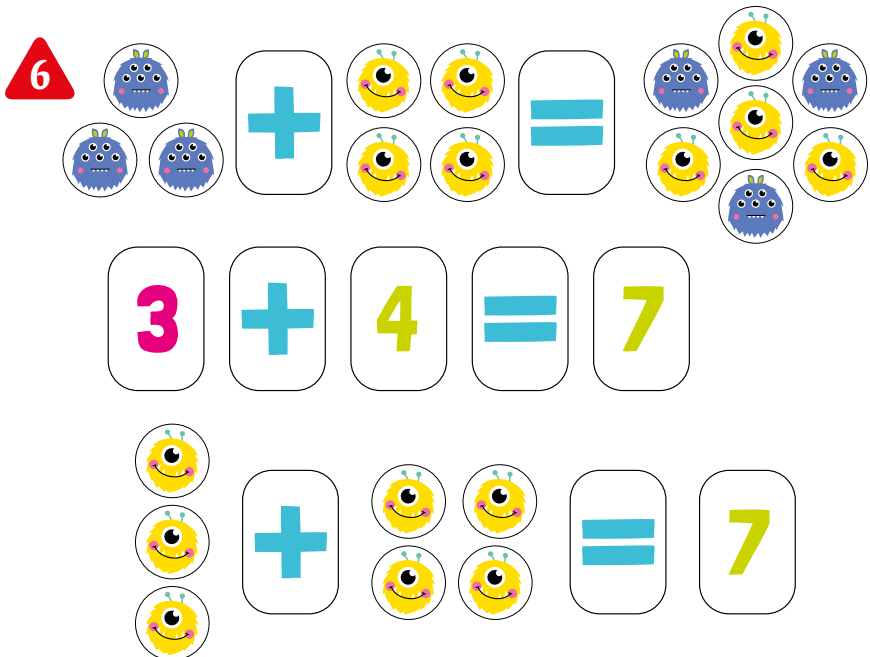
- if the board has a monster with as many respective body parts as there are on the token, the player puts the token on it (if the token matches two monsters, the player chooses any of them);
- if the token doesn't match the player's board, they put it aside.

There can only be one token on one monster. Then another player makes the move. The winner is the one who collects four tokens on the board and shouts: Wrarrrr! If you run out of tokens, the ones that have been put aside come back into play.



Variante 3 – Little Mathematics

Count to 10! Take both types of tokens and arrange mathematical operations.



For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see www.CaptainSmart.eu



ANLEITUNG

Variante 1 – Füttere das Monster

Jeder Spieler zieht vier Streifen mit Monstern und Snacks und erstellt daraus sein Spielbrett. Runde Chips werden mit Monstern nach oben und die länglichen mit Körperteilen nach oben in der Mitte platziert. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Er wählt zwei Chips: einen runden und einen länglichen. ⚠️

Er prüft, was es auf der Rückseite gibt:

- Wenn er ein Monster in der Farbe des runden Chips auf seinem Brett hat, legt er den Chip darauf;
- Wenn er genau so viele Leckereien in einem der Kästchen hat, wie die Zahl auf der Rückseite des länglichen Chips angibt – legt er den Chip dorthin (wenn der Spieler z. B. 2 Kuchen auf einem Feld und 2 Karotten auf dem anderen hat, wählt er das Feld, das ihm besser passt);
- Wenn einer oder beide Chips nicht zu seinem Brett passen, legt er sie zur Seite. ⚠️

Der nächste Spieler ist dann an der Reihe.

Wer es schafft, vier Chips in eine Reihe (vertikal, horizontal oder diagonal) zu setzen, und „Lecker!“ ruft, gewinnt. Wenn die Chips ausgehen, kommen die zur Seite gelegten Chips zurück in die Mitte. ⚠️

Variante 2 – Zwei Köpfe sind besser als einer

Jeder Spieler ordnet das Spielbrett mit vier gezogenen Streifen an, mit großen Monstern nach oben. ⚠️ Die länglichen Chips werden in der Mitte mit farbigen Zahlen nach oben platziert. Der erste Spieler zieht einen Chip und prüft, was auf der Rückseite steht:

- Wenn er ein Monster auf dem Brett hat, das so viele Körperteile hat, wie sich auf dem Chip befinden, legt er den Chip darauf (wenn der Chip zu zwei Monstern passt, wählt der Spieler eines davon aus). Auf ein Monster darf nur ein Chip gelegt werden;
- Wenn der Chip nicht zu seinem Brett passt, legt er ihn weg. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer vier Chips auf dem Spielbrett sammelt und „Wrarrrr!“ schreit, gewinnt. Wenn die Chips ausgehen, kommen die weggelegten Chips ins Spiel zurück. ⚠️

Variante 3 – Kleine Mathematik

Zähle bis 10! Nimm beide Sorten von Chips und führe Rechenoperationen durch. ⚠️

Entdecken Sie weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele auf www.CaptainSmart.eu



RÈGLE DU JEU

Variante 1 – Nourrissez le monstre

Chaque joueur tire au sort quatre bandes avec les monstres et les friandises. Il compose sa planche avec les bandes.

Au milieu sont disposés les jetons ronds avec les monstres, face monstre vers le haut, et les jetons rectangulaires avec les parties du corps, face partie du corps vers le haut. Le joueur le plus jeune commence. Il choisit deux jetons : un rond et un rectangulaire. ⚠️

Il regarde ce qu'il y a sur l'autre face :

- si sur sa planche il y a un monstre de la même couleur que celui du jeton rond, il pose son jeton dessus ;
- si dans une des cases il y a exactement le même nombre de friandises que le chiffre indiqué sur l'autre face du jeton rectangulaire, il y pose son jeton (si le joueur a par ex. deux biscuits dans une case et deux carottes dans une autre case, il pose son jeton là où il préfère) ;
- si un des jetons ou aucun des deux jetons ne correspond à sa planche, il les pose de côté. ⚠️

C'est au tour du joueur suivant. Le gagnant est celui qui complète une rangée verticale, horizontale ou diagonale de quatre jetons et prononce : MIAM-MIAM ! Quand il n'y a plus de jetons, les jetons précédemment mis de côté sont de nouveau disposés au milieu. **3**

Variante 2 – Deux têtes valent mieux qu'une

Chaque joueur compose une planche avec quatre bandes tirées au sort, face gros monstres vers le haut. **4** Les jetons rectangulaires sont disposés au milieu, face chiffres vers le haut. Le premier joueur pioche un jeton et regarde ce qui se trouve sur l'autre face :

- si sur sa planche il y a un monstre avec autant de parties du corps que le chiffre indiqué sur le jeton, il pose le jeton dessus (si le jeton correspond à deux monstres, le joueur choisit le monstre qu'il préfère) ;
- si le jeton ne correspond pas à sa planche, il le met de côté.

Sur un monstre ne peut se trouver qu'un seul jeton. C'est au tour du joueur suivant. Le gagnant est le joueur qui réunit sur sa planche quatre jetons et prononce : GRAAARR ! Quand il n'y a plus de jetons, les jetons précédemment mis de côté sont de nouveau disposés au milieu. **5**

Variante 3 – Petit mathématicien

Comptez jusqu'à 10 ! Prenez les deux types de jetons et créez des opérations mathématiques. **6**

Découvrez plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur
www.CaptainSmart.eu



ИНСТРУКЦИЯ

Вариант 1 – Накорми чудовище

Каждый игрок формирует свое игровое поле из случайно выбранных четырех полосок с чудовищами и деликатесами. Круглые фишки мы раскладываем посередине чудовищами, а продолговатые фишки – частями тела вверх. Начинает самый младший игрок, выбирая две фишки: круглую и продолговатую.



Он проверяет, что находится на обратной стороне:

- если у него на игровом поле есть чудовище цветом из круглой фишки, он кладет на него фишку;
- если в одной из клеток содержится столько же деликатесов, сколько указывает число на обратной стороне продолговатой фишки, – кладет туда фишку (если у игрока, например, 2 печенья на одном поле и 2 морковки на другом, он выбирает поле, которое подходит ему больше);
- если одна или обе фишки не соответствуют его игровому полю, он откладывает ее или их в сторону. **2**

Ход получает следующий игрок. Выигрывает тот, кто уложит вертикальный, горизонтальный или диагональный ряд из четырех фишек и крикнет: Мням! Если фишки закончатся, на середину возвращаются отложенные фишки. **3**

Вариант 2 – Одна голова хорошо, а две лучше

Каждый игрок формирует игровое поле из случайно выбранных четырех полос, большими чудовищами вверх. **4** Поместите продолговатые фишки посередине цветными числами вверх. Первый игрок тянет фишку и проверяет, что находится на обратной стороне:

- если на игровом поле есть чудовище с таким же количеством частей тела, которое указано на фишке, он кладет на него фишку (если фишка подходит для двух чудовищ, игрок выбирает любое из них);
- если фишка не подходит для его игрового поля, он откладывает ее в сторону.

На одном чудовище может быть только одна фишка. Следующий игрок получает ход. Выигрывает тот, кто соберет на игровом поле четыре фишки и крикнет: Врарrrrr! Если фишки закончатся, на середину возвращаются отложенные фишки. **5**

Вариант 3 – Маленькая математика

Посчитай до 10! Возьми два вида фишек и сложи действие. **6**

Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на сайте
www.CaptainSmart.eu



MANUAL

Opción 1 – Alimenta al monstruo

Cada jugador organiza su tablero a partir de cuatro tiras sorteadas con monstruos y delicias. Las fichas redondas se colocan en el centro con el lado de los monstruos arriba y las fichas alargadas se colocan con las partes del cuerpo hacia arriba. El jugador más joven comienza. Elige dos fichas: redondas y alargadas. **1**

Revisa lo que hay en la parte de atrás:

- si tiene un monstruo en su tablero del color de una ficha redonda, le pone una ficha encima;
- si tiene exactamente tantos manjares en una de las cajas como indica el número en la parte posterior de la ficha alargada – pone la ficha allí (si el jugador tiene por ejemplo 2 pasteles en una caja y 2 zanahorias en la otra, elige la caja que le conviene más);
- si una o ambas fichas no coinciden con su tablero, las pone aparte. **2**

Le toca al siguiente jugador. El ganador es el que completa una fila vertical, horizontal o diagonal de cuatro fichas y grita: ¡Ñam ñam! Si te quedas sin fichas, las fichas apartadas vuelven al centro. **3**

Opción 2 – Dos cabezas son mejor que una

Cada jugador monta un tablero a partir de cuatro rayas sorteadas, con los grandes monstruos hacia arriba. **4**

Las fichas alargadas se colocan en el centro con los números de color hacia arriba. El primer jugador saca una ficha y comprueba lo que hay en el dorso:

- si tiene en su tablero un monstruo con tantas partes del cuerpo como hay en la ficha, le pone la ficha encima (si la ficha coincide con dos monstruos, el jugador elige cualquiera de ellos);
- si la ficha no coincide con su tablero, la pone aparte.

Sólo puede haber una ficha por monstruo. Le toca al siguiente jugador. El ganador es el que recoge cuatro fichas en su tablero y grita: ¡Groar! Si te quedas sin fichas, las apartadas vuelven al juego. **5**

Opción 3 – Pequeñas matemáticas

¡Cuenta hasta 10! Toma ambos tipos de fichas y organiza las operaciones. **6**

Se pueden encontrar más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en
www.CaptainSmart.eu



INSTRUKCJA

Wariant 1 – Nakarm potwora

Każdy gracz układa swoją planszę z wylosowanych czterech pasków z potworami i przysmakami. Żetony okrągłe rozkładamy na środku potworami, a żetony podłużne częściami ciała do góry. Zaczyna najmłodszy gracz.

Wybiera dwa żetony: okrągły i podłużny. ⚠

Sprawdza, co jest na odwrocie:

- jeśli na swojej planszy ma potwora w kolorze z okrągłego żetonu, kładzie na nim żeton;
- jeśli w którejś z kratek ma dokładnie tyle przysmaków, ile wskazuje liczba na odwrocie podłużnego żetonu – kładzie tam żeton (jeśli gracz ma np. 2 ciastka na jednym polu i 2 marchewki na drugim, wybiera to pole, które bardziej mu pasuje);
- jeśli jeden albo oba żetony nie pasują do jego planszy, odkłada je na bok. ⚠

Ruch ma kolejny gracz. Wygrywa ten, kto ułoży pionowy, poziomy bądź ukośny rząd czterech żetonów i krzyknie: Mniam! Jeśli skończą się żetony, na środek wracają żetony odłożone. ⚠

Wariant 2 – Co dwie głowy, to nie jedna

Każdy gracz układa planszę z wylosowanych czterech pasków, dużymi potworami do góry. ⚠ Żetony podłużne kładziemy na środku kolorowymi liczbami do góry. Pierwszy gracz losuje żeton i sprawdza, co jest na odwrocie:

- jeśli na planszy ma potwora o takiej liczbie części ciała, która jest na żetonie, kładzie na nim żeton (jeśli żeton pasuje do dwóch potworów, gracz wybiera dowolnego z nich);
- jeśli żeton nie pasuje do jego planszy, odkłada go na bok.

Na jednym potworze może być tylko jeden żeton. Następnie ruch ma kolejny gracz. Wygrywa ten, kto zbierze na planszy cztery żetony i krzyknie: Wrarrrr! Jeśli skończą się żetony, do gry wracają te odłożone. ⚠

Wariant 3 – Mała matematyka

Licz do 10! Weź oba rodzaje żetonów i układaj działania. ⚠

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na
www.CaptainSmart.eu

© Edgard 2019, 2020

Editor / Redaktion / Rédaction / Редактор / Redacción / Redakcja: **Hubert Bobrowski**

Illustrations and graphic design / Abbildungen und grafische Gestaltung / Illustrations et projet graphique /
Иллюстрации и графический дизайн / Ilustraciones y diseño gráfico / Ilustracje i projekt graficzny: **Magdalena Popovics**

Graphic design of the box / Grafische Gestaltung der Verpackung / Projet graphique de la boîte /
Графический дизайн упаковки / Diseño gráfico de la caja / Projekt graficzny pudełka: **Anna Wielbut**

Adaptation of the box design / Grafische Anpassung der Verpackung / Adaptation du projet de la boîte /
Адаптация дизайна упаковки / Adaptación del diseño de la caja / Adaptacja projektu pudełka: **Anna Hegman**