

MONSTER BRUNCH



Spielregeln

Inhalt

- 1 Aufgabenblock mit 60 Aufgaben
- 1 Spielplan
- 6 Monsterplättchen
- 1 Aufkleberbogen mit 12 Aufklebern für die Monsterplättchen

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig die Aufkleber und bringt auf jedem Monsterplättchen (ab jetzt Monster genannt) vorne und hinten jeweils den **gleichen** Monsteraufkleber an.

Ziel

Nach durchfeierter Nacht treffen sich die Monster Franky, Gary, Mandy, Mia, Wizzy und Wulfgar zum gemütlichen **Monster Brunch**. Doch so früh am Morgen sind sie ganz schön durcheinander. Wie kommen alle zum gewünschten Platz, sodass jeder glücklich ist? Hilf den Monstern dabei, das Chaos rund um den Tisch zu lösen! Folge geschickt den Hinweisen und du hast schnell den Bogen raus. Bis alle 60 Aufgaben gelöst sind, heißt es daher clever kombinieren.

Das Spiel

1. Wähle eine Aufgabe.
2. Lege den Aufgabenblock in den Spielplan und die Monster bereit.
3. Folge den Hinweisen und platziere die Monster.
4. Kombiniere geschickt und finde die Lösung.



Trainiere in 60 Aufgaben deine Kombinationsgabe und bringe Ordnung in den **Monster Brunch!**

Der Spielplan hat 10 Plätze: 4 oben, 4 unten, 1 rechts, 1 links. Doch davon werden bei jeder Aufgabe **nur 6** auch tatsächlich von Monstern besetzt! Welche Plätze du jeweils besetzen musst, zeigen dir die Teller mit Monster-Delikatessen am Rand des Aufgabenblattes: Flederburger, Killerpudding, Schraubensuppe und Wurmsandwich. Bei den Tellern ohne Delikatesse möchte **kein** Monster sitzen.

Welches Monster wo genau sitzen will, zeigen dir die Hinweise in der Mitte des Aufgabenblattes (die grünen Rechtecke). In den folgenden Beispielen werden jeweils das abgebildete Monster und die abgebildete Delikatesse genannt. Jeden Hinweis gibt es aber auch mit anderen Monstern bzw. Delikatessen.

Hinweise

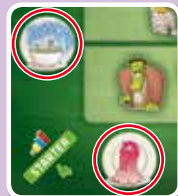


① Mia will Schraubensuppe essen.



② Franky will **keinen** Killerpudding essen.

Achtung! Für die Hinweise 3-6 gilt: Zwei Plätze sind nur dann direkt benachbart, wenn sie auch **auf derselben Tischseite** sind. Sind sie durch eine Tischecke voneinander getrennt, gelten sie **nicht** als benachbart. Im Beispiel gilt also, dass die beiden hervorgehobenen Plätze vor der Schraubensuppe und dem Killerpudding **nicht** benachbart sind.



③ Wizzy sitzt auf der derselben Seite und direkt links von Mandy.



④ Wulfgar sitzt direkt links von einem Monster, das **nicht** Mia ist. Wulfgar hat also auf jeden Fall einen rechten Nachbarn! Mia kann überall sitzen außer direkt rechts neben Wulfgar.



⑤ Franky und Mandy sitzen auf der gleichen Seite und direkt nebeneinander. Folge den anderen Hinweisen, um herauszufinden, wer links und wer rechts sitzt.



⑥ Wulfgar sitzt direkt links oder rechts von einem Monster, das **nicht** Wizzy ist. Wulfgar hat also auf jeden Fall einen Nachbarn! Wizzy kann überall sitzen außer direkt neben Wulfgar.

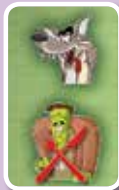


Achtung! Die Hinweise 7-10 können sowohl für die obere und untere Seite des Tisches gelten (wie jeweils abgebildet), als auch für die sich gegenüberliegenden **Kopfenden** links und rechts des Tisches!

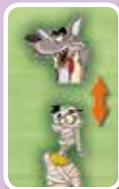
⑦ Gary sitzt direkt gegenüber von Mandy.



⑧ Wulfgar sitzt direkt gegenüber von einem Monster, das **nicht** Franky ist. Wulfgar hat also in jedem Fall ein Monster, das ihm direkt gegenüber sitzt! Franky kann überall sitzen außer direkt gegenüber von Wulfgar.



⑨ Wulfgar sitzt direkt gegenüber von Mia. Folge den anderen Hinweisen, um herauszufinden, wer wo sitzt.



⑩ Mandy sitzt direkt gegenüber von einem Monster, das **nicht** Wizzy ist. Mandy hat also in jedem Fall ein Monster, das ihr direkt gegenüber sitzt! Wizzy kann überall sitzen außer direkt gegenüber von Mandy.



⑪ Außerdem gibt es Hinweise, bei denen ein **Fragezeichen** als Platzhalter für ein unbekanntes Monster steht. Das Fragezeichen gibt dir also indirekte Hinweise. Im Beispiel gilt: Franky sitzt direkt gegenüber von einem unbekannten Monster (symbolisiert durch das gelbe Fragezeichen). Es ist unklar, wer wo sitzt.



Außerdem sitzt dasselbe unbekannte Monster auch links oder rechts von Wizzy. Und zuletzt will dasselbe unbekannte Monster keine Schraubensuppe essen.

Achtung: Es gibt bei den Hinweisen bis zu 3 verschiedenfarbige Fragezeichen (gelb, blau und lila) in einer Aufgabe. Jede Farbe bezieht sich dabei auf ein unterschiedliches Monster!

Rules

Contents

- 1 pad with 60 challenges
- 1 game board
- 6 monster tiles
- 1 sheet of stickers with 12 stickers for the monster tiles

When playing for the first time, carefully remove the stickers and stick the **same** monster sticker on the front and back sides of each respective monster tile (referred to later simply as **monster**).

Aim of the game

After partying through the night, monsters Franky, Gary, Mandy, Mia, Wizzy and Wolfy meet for a **Monster Brunch**. But they're all out of wits so early in the morning. How will they ever find the right place at the table so that they're all happy? Help the monsters sort through the chaos at the table. If you pay close enough attention to all the hints, you'll figure it out. Keep looking for the right combinations until all 60 challenges have been completed.

The game

1. Choose a challenge.
2. Lay the pad on the game board with the challenge facing up and have the monsters ready.
3. Follow the hints and put the monsters in the right place.
4. Think strategically and find the solution.



Learn to think strategically in 60 challenges by sorting through the chaos at the **Monster Brunch table!**

The game board has 10 “seats” around the table: 4 at the top, 4 at the bottom, 1 on the right, and 1 on the left. But **only 6** seats are occupied by monsters in each challenge. The plates with monster delicacies on the side of the challenge show which seats must be filled: bat burger, killer pudding, screw soup and worm sandwich. **No** monster wants to sit at a seat with an empty plate. The hints in the middle of the challenge (green rectangle) show where exactly each monster wants to sit. In the following examples, the monster and the dish are shown. But each hint is also given with other monsters and dishes.

Hints

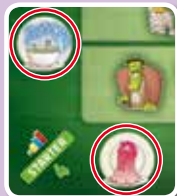


① Mia wants screw soup.



② Franky **doesn't** want killer pudding.

Note! For hints 3–6: Two seats are only considered to be next to one another when they're **on the same side** of the table. If one of them is at the end of the table, so that they're separated by the corner of the table, they're **not** considered to be next to one another. So in this example, the two highlighted seats in front of the screw soup and killer pudding are **not** next to one another.



③ Wizzy is seated directly to the left of Mandy on the same side of the table.



④ Wolfy is sitting next to a monster that is **not** Mia, who is on his right. So we know that Wolfy definitely has a neighbour to his right! Mia can be seated anywhere, but not directly to the right of Wolfy.



⑤ Franky and Mandy are sitting next to one another on the same side of the table. Follow the other hints to figure out who is sitting to the right and left.



⑥ Wolfy is sitting next to a monster that is **not** Wizzy, who is either on his right or left. So we know that Wolfy definitely has a neighbour! Wizzy can be seated anywhere, but not directly next to Wolfy.

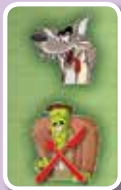


Note! Instructions 7–10 may apply to the upper and lower side of the table (as shown), as well as for both **ends of the table** on the left and right side of the table!

⑦ Gary is seated across from Mandy.



⑧ Wolfy is sitting across from a monster that is **not** Franky. So we know for sure that a monster is sitting across from Wolfy. Franky can be seated anywhere but across from Wolfy.



⑨ Wolfy is seated across from Mia. Follow the other hints to figure out who is sitting where.



⑩ Mandy is sitting across from a monster that is **not** Wizzy. So we know for sure that a monster is sitting across from Mandy. Wizzy can be seated anywhere but across from Mandy.



⑪ There are also hints with a **question mark** that serve as a placeholder for an unknown monster. Indirectly, they give you information. In the example, Franky is sitting across from an unknown monster (indicated by the yellow question mark). It's not clear who is sitting where. And, the same unknown monster is also sitting to the left or right of Wizzy. And finally, the same unknown monster doesn't want screw soup.



Note: There are up to 3 differently coloured question marks (yellow, blue and purple) in a challenge. Each colour indicates a different 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

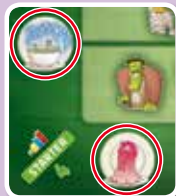


① Mia veut manger de la soupe aux boulons.



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.

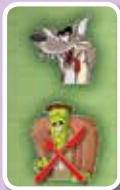


Attention ! Les indications 7 à 10 peuvent s'appliquer aussi bien pour le haut et le bas de la table (comme on le voit sur les illustrations) que pour les **places du bout** à gauche et à droite de la table, qui sont considérées comme étant face-à-face.

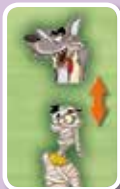
⑦ Gary s'assied juste en face de Mandy.



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 boullons.



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 !

Spelregels

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: vleeburgers, 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.

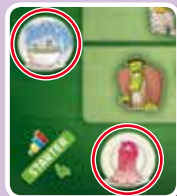


② Franky wil **geen** killerpudding eten.

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.

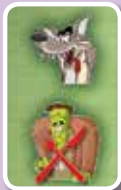


Let op! De aanwijzingen 7-10 kunnen voor de bovenkant en voor de onderkant van de tafel gelden (zoals afgebeeld), maar ook voor de tegenover elkaar liggende **hoofdeinden** links en rechts van de tafel!

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!

KENNEN SIE SCHON ... | HAVE YOU ALREADY TRIED ...

DÉCOUVREZ AUSSI ... | KENT U OOK ...



Clever kombinieren!

Bringe Ordnung in das Crazy Office!

Think strategically!

Sort out the chaos in the the Crazy Office!

Réfléchissez bien !

Mets de l'ordre au Crazy Office !

Slim combineren!

Schep orde in het Crazy Office!



FLEX puzzler

Knick den puzzler! Finde die Lösung!

Fold the puzzler! Find the solution!

Pliez le puzzler ! Trouvez la solution !

Vouw de puzzler! Vindt de oplossing!





© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Inventor: Inon Kohn
Design: Sensit Communication GmbH
3D: Andreas Resch
Illustration: Marek Blaha

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention !** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

