

# ABC miam



Age : 8-99 ans

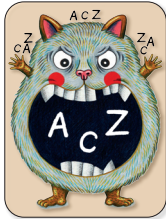
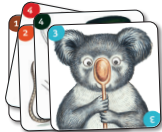


De 2 à 4 joueurs



**Contenu :**

48 cartes "animal" allant d'une valeur calorifique de 1 à 5 points,  
8 grandes cartes "Monstre" avec des goûts alimentaires différents,  
10 cartes "indigestion".



**But du jeu :** Etre le premier joueur à rassasier ses deux monstres.



**Principe :** les monstres ont faim de mot... mais pas n'importe lesquels ! Chacun a ses préférences et ne saurait avaler que les mots contenant les lettres notées dans sa bouche.

## Déroulement du jeu :

Chaque joueur prend 2 cartes "Monstre" qu'il pose devant lui face visible. Les cartes non utilisées sont mises de côté. Dans une partie à 2 joueurs chacun a le droit d'échanger un de ses monstres avec les cartes restantes. Mélangez les cartes "Animal" et les cartes "Indigestion". Posez le tas obtenu, face cachée, au centre des joueurs comme une pioche. Le joueur le plus jeune commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne la première carte de la pioche face visible.

1/ Si c'est une carte "Animal", il énonce le nom de l'animal présent sur la carte.

- Si le nom énoncé comporte ou commence par une lettre appréciée par un de ses monstres, il la prend et la pose sur sa carte "Monstre" correspondante.

La valeur de la carte posée indique le nombre de calorie obtenu par le monstre. Dès qu'il a obtenu 15 calories, un monstre est rassasié.

**NB :** si le mot permet de nourrir ses deux monstres il peut choisir de poser la carte sur le monstre de son choix.



Par exemple, s'il retourne un KOALA, il ne peut nourrir avec cette carte que des monstres qui aiment les K, les O, les A ou les L. Le monstre obtient 3 points.

- Si le nom énoncé ne comporte pas de lettre appréciée d'un de ses monstres, il ne peut pas prendre la carte et la laisse à côté de la pioche. Puis la main passe au joueur suivant, qui tire une carte à son tour.

**2/ Si c'est une carte "Indigestion", ses monstres tombent malade.** Le joueur doit retirer toutes les cartes "Animaux" de ses monstres qui comportent le même nombre de calories qu'indiqué sur la carte "Indigestion". (Ex : avec une carte "indigestion 2" : le joueur doit retirer toutes les cartes de valeur 2 de ses monstres.) Puis la main passe au joueur suivant, qui tire une carte à son tour.

Dès qu'un monstre a obtenu 15 (ou plus) calories, il est rassasié. Le joueur retourne face cachée son monstre et celui-ci ne sera plus sujet aux indigestions.

**Fin du jeu :** Dès qu'un joueur a rassasié ses 2 monstres il remporte la partie.

#### **Variante pour les experts :**

Tour à tour, les joueurs retournent la première carte de la pioche.

Tous jouent en même temps et en rapidité :

Si c'est une carte "Animal" : le plus rapide à énoncer un mot pouvant nourrir un de ses monstres, gagne la carte. Le mot énoncé peut être le nom de l'animal ou son accessoire de cuisine.

Si c'est une carte "Indigestion", les joueurs doivent taper sur la pioche. Le dernier à taper récupère la carte indigestion et supprime les cartes correspondantes sur ses monstres.

*Un jeu Babayaga*

**DJECO**

# ABC miam



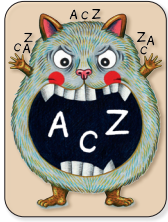
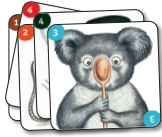
Age: Ages 8 to 99



2 to 4 players



Includes: 48 “Animal” cards with a calorie content of 1 to 5, 8 big “Monster” cards who like to eat different things, 10 “Indigestion” cards.



**Aim of the game:** To be the first player to fill their two monsters up.



**Concept:** The monsters are hungry for words...but not just any words! Each monster likes different things, and will only be able to guzzle down words containing the letters in its mouth.

**Playing the game:** Each player takes 2 “Monster” cards and places them face up in front of them. Any cards that are not used are put to one side. In a 2-player game, both players can exchange one of their monsters for another from the pile of unused cards.

Shuffle the “Animal” cards with the “Indigestion” cards. Place the pack face down in a pile in the middle of the players.

The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. The first player turns over the first card in the pack.

1/ If it is an “Animal” card, the player says the name of the animal shown on the card.

- If the name contains or starts with a letter that one of the player’s monsters likes, the player takes the card and places it on the corresponding “Monster” card.

The number on the card shows how many calories the monster has got from the animal. Once it has got 15 calories, the monster will be full up.

**Note:** If the word could feed both the player's monsters, the player can choose which monster to give the card to.



For example, if they turn over a KOALA, they can only use it to feed monsters who like Ks, Os, As or Ls. The monster who gets the card gets 3 calories.

- If neither of the player's monsters like the letters in the word, the player cannot take the card, and must leave it next to the rest of the pack. Then it is the next player's turn to take a card.

**2/ If it is an "Indigestion" card, the player's monsters get sick.** The player must take all the "Animal" cards showing the same number of calories as the "Indigestion" card away from their monsters (e.g. if a player draws an "Indigestion 2" card, they must take any cards showing a calorie count of 2 away from their monsters). Then it is the next player's turn to take a card.

A monster will be full up as soon as it gets to 15 calories (or more). The player turns the full monster face down on the table, and it can no longer get indigestion.

**End of the game:** The first player to fill up both their monsters wins the game.

#### **Variation for expert players:**

When it is their turn, each player turns over the top card in the pack. All the players then have to be quick, and play at the same time:

If it's an "Animal" card: the quickest player to say a word that could feed one of their monsters wins the card. That word can either be the animal's name or their cooking utensil.

If it's an "Indigestion" card: all the players must tap the pack. The last player to tap the pack has to take the "Indigestion" card and remove the corresponding cards from their monsters.

A game by Babayaga

**DJECO**

# ABC miam



Alter: 8-99 Jahre



2 bis 4 Spieler



**Inhalt:** 48 Tierkarten mit einem Nährwert von 1 bis 5 Punkten, 8 große Monsterkarten mit unterschiedlichen Nahrungsvorlieben, 10 Unverträglichkeitskarten.



**Ziel des Spiels:** als Erster zwei Monster haben, die satt sind.



**Spielprinzip:** Die Monster haben Hunger auf Wörter - aber nicht irgendwelche! Jedes hat seine Vorlieben und kann nur Wörter fressen, die die in seinem Maul gezeigten Buchstaben enthalten.

**Spielverlauf:** Jeder Spieler zieht 2 Monsterkarten und legt sie sichtbar vor sich hin. Die nicht genutzten Karten werden zur Seite gelegt. In einer Partie mit 2 Spielern hat jeder Spieler die Möglichkeit, eins seiner Monster mit den verbleibenden Karten auszutauschen.

Die Tierkarten und die Unverträglichkeitskarten werden gemischt. Aus den Karten wird ein verdeckter Nachziehstapel gebildet, der in der Mitte des Tisches platziert wird.

Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Er dreht die erste Karte des Nachziehstapels auf.

**1. Wenn es sich um eine Tierkarte handelt, nennt er Namen des auf der Karte sichtbaren Tieres.**

- Wenn der Name mit einem der Buchstaben beginnt, die eines seiner Monster mag, oder zumindest einen der Buchstaben enthält, nimmt er sie und legt sie auf die entsprechende „Monsterkarte“.

Der Wert der gelegten Karte zeigt die vom Monster gewonnene Kalorienanzahl an. Sobald es 15 Kalorien erhalten hat, ist das Monster gesättigt. **Hinweis:** Wenn mit dem Wort beide Monster gefüttert werden können, kann der Spieler wählen, auf welches Monster er seine Karte legt.



Zieht er zum Beispiel einen KOALA, kann er mit dieser Karte Monster füttern, die die Buchstaben K, O, A oder L mögen. Das Monster erhält 3 Punkte.

- Wenn der Name keinen Buchstaben enthält, den die Monster mögen, darf der Spieler diese Karte nicht nehmen und legt sie neben den Nachziehstapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, der zunächst eine Karte zieht.

**2. Wenn es sich um eine „Unverträglichkeitskarte“ handelt, werden die Monster krank.** Der Spieler muss daraufhin sämtliche „Tierkarten“ seiner Monster zurücklegen, welche dieselbe Kalorienanzahl enthalten wie die „Unverträglichkeitskarte“. (Beispiel: Bei einer „Unverträglichkeitskarte 2“ muss der Spieler sämtliche Karten seiner Monster entfernen, die den Wert 2 besitzen).

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, der zunächst eine Karte zieht.

Sobald ein Monster 15 Kalorien (oder mehr) erhalten hat, ist es gesättigt. Der Spieler dreht das Monster in diesem Fall um und dieses ist ab sofort nicht mehr anfällig für Unverträglichkeiten.

**Spielende:** Sobald ein Spieler seine 2 Monster gesättigt hat, hat er das Spiel gewonnen.

**Variante für Experten:** Bei jedem Spielzug drehen die Spieler die erste Karte des Nachziehstapels um. Alle Spieler spielen gleichzeitig und auf Schnelligkeit: Wenn eine „Tierkarte“ gezogen wird: Derjenige, der am schnellsten ein Wort nennt, mit dem er eins seiner Monster füttern kann, gewinnt die Karte. Das genannte Wort kann der Name des Tieres oder sein Küchenutensil sein.

Wenn eine „Unverträglichkeitskarte“ gezogen wird: Die Spieler müssen auf den Nachziehstapel klopfen. Wer zuletzt klopft, erhält die „Unverträglichkeitskarte“ und muss die jeweiligen Karten seiner Monster entfernen.

Ein Spiel von Babayaga

**DJECO**

# ABC miam



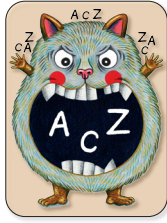
Edad: 8-99 años



2 a 4 jugadores



**Contenido:** 48 cartas «Animal» con un valor calorífico de 1 a 5 puntos, 8 cartas grandes «Monstruo» con diferentes gustos alimentarios, 10 cartas «Indigestión».



**Objetivo del juego:** Ser el primero en saciar a sus dos monstruos.



**Lógica:** Los monstruos tienen hambre de palabras, pero no de cualquier palabra! Cada uno tiene sus propios gustos y solamente comerán las palabras que contienen las letras escritas en su boca.

**Desarrollo del juego:** Cada jugador saca 2 cartas «Monstruo» que coloca boca arriba frente a él. Las cartas que no se utilizan se apartan del juego. En una partida de 2 jugadores, ambos pueden intercambiar uno de sus monstruos con las cartas que quedan.

Se barajan las cartas «Animal» con las cartas «Indigestión». Se coloca el montón resultante boca abajo en el centro de los jugadores.

Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Da la vuelta a la primera carta del montón en el centro de la mesa.

**1/ Si es una carta «Animal», debe decir en voz alta el nombre del animal que figura en la carta.**

- Si este nombre contiene o comienza por una de las letras que consumen sus monstruos, la toma y la coloca sobre la carta «Monstruo» correspondiente.

El valor de la carta colocada indica el número de calorías que obtiene el monstruo. Cada monstruo queda satisfecho cuando obtiene 15 calorías. **N.B.:** Si la palabra permite alimentar a ambos monstruos, el jugador puede colocar la carta sobre el monstruo que prefiera.



Por ejemplo, si le toca un KOALA, puede alimentar con esa carta solamente a los monstruos a los que les gusta las letras K, O, A o L. El monstruo obtiene 3 puntos.

- Si el nombre no contiene letras del agrado de alguno de sus monstruos, el jugador no puede tomar la carta y debe dejarla junto al montón. Le toca al siguiente jugador, quien saca otra carta.

**2/ Si es una carta «Indigestión»**, sus monstruos se enferman. El jugador debe retirar de sus monstruos todas las cartas «Animal» que contengan la misma cantidad de calorías indicada en la carta «Indigestión» (p. ej.: con una carta «Indigestión 2», el jugador debe retirar de sus monstruos todas las cartas de valor 2).

Será entonces el turno del siguiente jugador, quien saca otra carta.

Cuando un monstruo obtiene 15 calorías (o más), queda satisfecho. El jugador pone su monstruo boca abajo. Ese monstruo ya no puede ser víctima de indigestión.

**Fin de la partida:** Gana la partida el primer jugador que sacie a sus 2 monstruos.

### **Variante para expertos:**

Por turnos, los jugadores dan la vuelta a la primera carta del montón. Todos juegan rápidamente y al mismo tiempo:

Si es una carta «Animal»: el primero en decir en voz alta una palabra que pueda alimentar a uno de sus monstruos gana la carta. Esta palabra puede ser el nombre del animal o su utensilio de cocina.

Si es una carta «Indigestión»: los jugadores deben golpear el montón. El último en golpearlo se lleva la carta «Indigestión» y retira de sus monstruos las cartas correspondientes.

Un juego de Babayaga

**DJECO**



# ABC miam



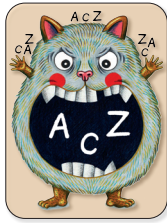
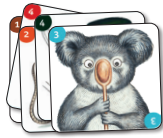
Età: 8-99 anni



Da 2 a 4 giocatori



**Contenuto:** 48 carte "Animale" dal valore calorico compreso tra 1 e 5 punti, 8 grandi carte "Mostro" con gusti alimentari diversi, 10 carte "Indigestione".



**Scopo del gioco:** essere il primo a saziare questi due mostri.



**Principio:** i mostri hanno fame di parole... ma non di tutte quante!

Ognuno ha le sue preferenze e riesce a ingoiare solo le parole contenenti le lettere indicate nella sua bocca.

**Svolgimento del gioco:** ogni giocatore prende 2 carte "Mostro" e le posiziona scoperte davanti a sé. Le carte non utilizzate vengono messe da parte. In una partita tra 2 giocatori, ognuno ha il diritto di scambiare uno dei suoi mostri con le carte restanti.

Mescolare le carte "Animale" con le carte "Indigestione". Posizionare il mazzo ottenuto, a faccia in giù, in mezzo ai giocatori.

Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Il giocatore scopre la prima carta del mazzo.

1) Se si tratta di una carta "Animale", pronuncia il nome dell'animale che vi è raffigurato.

- Se il nome pronunciato contiene una lettera apprezzata da uno dei suoi mostri, il giocatore prende la carta "Animale" e la posiziona sulla sua carta "Mostro" corrispondente.

Il valore della carta posizionata indica il numero di calorie ottenute dal mostro. Una volta che si ne sarà accaparrate 15, potrà dirsi sazio.

**NB:** se la parola permette di nutrire entrambi i mostri, il giocatore può scegliere di posizionare la carta su quello che preferisce.



Se, ad esempio, scopre un KOALA, potrà nutrire con questa carta solo i mostri che prediligono le K, le O, le A o le L. Il mostro ottiene 3 punti.

- Se la parola pronunciata non contiene lettere apprezzate da uno dei suoi mostri, il giocatore non può prendere la carta e deve lasciarla a fianco al mazzo. La mano passa quindi al giocatore successivo, che scopre a sua volta una carta.

**2) Se si tratta di una carta "Indigestione", i suoi mostri si ammalano.**

Il giocatore deve rimuovere dai suoi mostri tutte le carte "Animale" corrispondenti al numero di calorie indicato sulla carta "Indigestione". (Per es.: con una carta "Indigestione 2", il giocatore deve ritirare tutte le carte di valore 2 dai suoi mostri).

La mano passa quindi al giocatore successivo, che scopre a sua volta una carta.

Una volta che avrà ottenuto 15 calorie (o più), il mostro sarà sazio.

Il giocatore capovolge quindi la carta del mostro, che non sarà più soggetto a indigestioni.

**Fine del gioco:** il primo giocatore che riesce a saziare i suoi 2 mostri, vince la partita.

**Variante per i più esperti:** a turno, i giocatori scoprono la prima carta del mazzo. Tutti giocano contemporaneamente e in velocità:

Se si tratta di una carta "Animale": vince la carta il più veloce a pronunciare una parola in grado di nutrire uno dei suoi mostri. La parola pronunciata può essere il nome dell'animale o il suo accessorio da cucina. Se si tratta di una carta "Indigestione": i giocatori devono picchiettare sul mazzo. L'ultimo a picchiettare raccoglie la carta "Indigestione" ed elimina le carte corrispondenti dai suoi mostri.

Un gioco di Babayaga

**DJECO**

# ABC miam



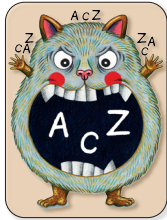
Idade: 8-99 anos



De 2 a 4 jogadores



**Conteúdo:** 48 cartas de animal com um valor calorífico que varia de 1 a 5 pontos, 8 grandes cartas de monstro com gostos alimentares diferentes e 10 cartas de indigestão.



**Objetivo do jogo:** ser o primeiro jogador a saciar a fome dos seus dois monstros.



**Princípio:** os monstros têm fome de palavras... mas não gostam de qualquer uma! Cada um tem as suas preferências e apenas quer comer palavras que contenham as letras escritas na sua boca.

**Decorrer do jogo:** cada jogador escolhe 2 cartas de monstro que coloca à sua frente, viradas para cima. As cartas não utilizadas são postas de lado. Num jogo com 2 jogadores, cada jogador pode trocar um dos seus monstros com as restantes cartas.

Baralhem as cartas de animal com as cartas de indigestão. Coloquem no centro dos jogadores o baralho obtido, com as cartas viradas para baixo. Começa o jogador mais novo e depois joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Vira para cima a primeira carta do baralho.

- 1) Se for uma carta de animal, diz o nome do animal presente na carta.  
- Se o nome incluir ou começar com uma letra de que gosta um dos seus monstros, pega na mesma e coloca-a sobre a sua carta de monstro correspondente.

O valor da carta colocada indica o número de calorias obtidas pelo monstro. Um monstro está saciado quando tiver obtido 15 calorias.

**Nota:** se a palavra permitir alimentar ambos os seus monstros, o jogador pode escolher colocar a carta no monstro que quiser.



Por exemplo, se virar um COALA, apenas pode alimentar com esta carta monstros que gostem de C, O, A ou L. O monstro recebe 3 pontos.

- Se o nome não incluir letras de que gosta um dos seus monstros, o jogador não pode pegar na carta e deixa-a ao lado do baralho. A vez passa então para o jogador seguinte que escolhe uma carta.

## 2) Se for uma carta de indigestão, os seus monstros adoecem.

O jogador deve retirar todas as cartas de animal dos seus monstros que incluam o mesmo número de calorias indicado na carta de indigestão. (exemplo: com uma carta de indigestão 2, o jogador deve retirar todas as cartas de valor 2 dos seus monstros).

A vez passa então para o jogador seguinte que escolhe uma carta.

Um monstro está saciado quando tiver obtido 15 (ou mais) calorias. O jogador vira o seu monstro para baixo e este deixa de estar sujeito a indigestões.

**Fim do jogo:** quando um jogador tiver saciado a fome dos seus 2 monstros, ganha o jogo

**Variante para jogadores experientes:** os jogadores viram à vez a primeira carta do baralho. Todos jogam ao mesmo tempo e rapidamente. Se for uma carta de animal: o mais rápido a dizer uma palavra que possa alimentar um dos seus monstros ganha a carta. A palavra pode ser o nome do animal ou do seu utensílio de cozinha.

Se for uma carta de indigestão: os jogadores devem bater no baralho. O último jogador a bater recupera a carta de indigestão e retira as cartas correspondentes nos seus monstros.

Um jogo de Babayaga

**DJECO**

# ABC miam



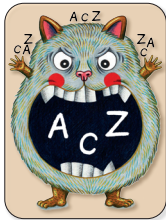
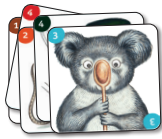
Leeftijd: 8-99 jaar



2 tot 4 spelers



**Inhoud:** 48 Dierenkaarten met een voedingswaarde van 1 tot 5 punten, 8 grote Monsterkaarten met verschillende eetvoorkeuren, 10 Spijsverteringskaarten.



**Doel van het spel:** Als eerste de honger van de twee monsters stillen.



**Principe:** De monsters hebben honger en willen woorden eten ... maar niet zomaar alle woorden! Elk monster is kieskeurig en lust alleen de woorden waarin de letters voorkomen die in zijn mond staan.

**Verloop van het spel:** Elke speler neemt 2 Monsterkaarten en legt deze open voor zich neer. De kaarten die niet worden gebruikt worden opzij gelegd. Bij een spel met twee spelers mag elke speler één van zijn monsters met de andere kaarten omruilen.

Voeg de Dierenkaarten en de Spijsverteringskaarten samen en schud deze. Leg deze stapel gesloten midden tussen de spelers als pot.

De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. Hij draait de eerste kaart van de pot om.

1/ Als dit een Dierenkaart is dan noemt hij de naam van het dier op de kaart.

- Als de naam met een letter begint of als er een letter in voorkomt die een van zijn monsters graag lust, neemt de speler de kaart en legt hij deze op zijn bijbehorende Monsterkaart.

De voedingswaarde op de neergelegde kaart geeft aan hoeveel calorieën het monster heeft binnengekregen. Zodra het monster 15 calorieën op heeft, heeft het genoeg gegeten.

**Let op:** Als de speler met de kaart allebei zijn monsters kan voeden, mag hij zelf een monster uitkiezen waarop hij de kaart legt.



Bijvoorbeeld: als hij een kaart omdraait waarop een KOALA staat, mag hij daarmee alleen maar monsters te eten geven die een K, O, A of L lusten. Het monster krijgt dan 3 punten.

- Als er in de genoemde naam geen letters voorkomen die een van zijn monsters graag lust, mag de speler de kaart niet pakken en moet hij deze naast de pot leggen. De beurt gaat vervolgens naar de volgende speler die een kaart mag pakken.

**2/ Als dit een Spijsverteringskaart is worden zijn monsters ziek.** De speler moet alle Dierenkaarten van zijn monsters terugpakken waarop hetzelfde aantal calorieën staan als op de Spijsverteringskaart. (Bijv.: bij een Spijsverteringskaart 2 moet de speler alle kaarten van zijn monsters met een waarde 2 weghalen.)

De beurt gaat vervolgens naar de volgende speler die een kaart mag pakken.

Zodra het monster 15 (of meer) calorieën op heeft, heeft het genoeg gegeten. De speler draait zijn monster weer om en het heeft geen spijsverteringsproblemen meer.

**Einde van het spel:** De eerste speler die zijn 2 monsters genoeg te eten heeft gegeven, wint het spel.

**Variant voor ervaren spelers:** De spelers draaien om de beurt de bovenste kaart van de pot om. Ze spelen tegelijk en zo snel mogelijk: Als dit een Dierenkaart is: de speler die als eerste een woord noemt waarmee hij een van zijn monsters kan voeden, wint de kaart. Het genoemde woord mag de naam van een dier of van het bijbehorende keukengerei zijn. Als dit een Spijsverteringskaart is: de spelers moeten op de pot tikken. De speler die als laatste op de pot tikt, krijgt de Spijsverteringskaart en moet de bijbehorende kaarten bij zijn monsters weghalen.

*Een spel van Babayaga*

**DJECO**

# ABC miam



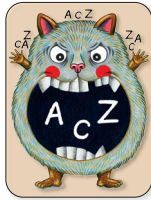
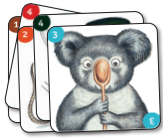
Ålder: 8 till 99 år



2 till 4 spelare



**Innehåll:** 48 "djur"-kort som sträcker sig från ett kalorivärde från 1 till 5 poäng, 8 stora "monster"-kort med olika smakpreferenser, 10 "matsmältningsbesvärs"-kort.



**Spelets mål:** Bli den första spelaren som mättar sina två monster.



**Spelets grundregler:** Monstren är hungriga efter ord ... men inte vilka som helst! Alla har sina preferenser och de vill bara svälja de bokstäver man kan se i deras mun.

**Så här spelar man:** Varje spelare tar 2 "Monster"-kort som hen placerar framför sig med bilden uppåt. De kort som inte används läggs åt sidan. I ett spel med 2 spelare har varje spelare rätt att byta ut ett av sina monster med de återstående korten.

Blanda "djur"-korten och "matsmältningsbesvärs"-korten. Placera den resulterande högen med framsidan nedåt i mitten av spelarna som en korthög.

Den yngsta spelaren börjar och sedan fortsätter man medurs. Hen vänder sedan det första kortet i korthögen så att framsidan blir synlig.

1/ Om det är ett "djur"-kort säger hen namnet på djuret som finns på kortet.

- Om det angivna namnet inkluderar eller börjar med en bokstav som ett av spelarens monster gillar tar hen det och placerar det på sitt motsvarande "Monster"-kort.

Värdet på det placerade kortet anger antalet kalorier som monstret har fått i sig. Så snart ett monster får i sig 15 kalorier blir det mätt. **Obs!** om ordet gör att man kan mata sina två monster kan hen välja att placera kortet på valfritt monster.



Om hen till exempel vänder på en KOALA kan hen bara mata monster som gillar K, O, A eller L med detta kort. Monstret får 3 poäng.

- Om namnet inte innehåller bokstäver som spelarens monster gillar kan hen inte ta det utan lämnar det bredvid spelhögen. Sedan går turen över till nästa spelare som i sin tur drar ett kort.

**2/ Om det är ett "matsmältningsbesvärs"-kort blir spelarens monster sjuka.** Spelaren måste ta bort alla djurkort från sina monster som har samma antal kalorier som visas på "matsmältningsbesvärs"-kortet. (Exempel: Om kortet visar 2 måste spelaren ta bort alla sina kort med ett värde på 2 från sina monster). Sedan går turen över till nästa spelare som i sin tur drar ett kort.

Så snart ett monster har 15 (eller fler) kalorier blir det mätt. Spelaren vänder monstret med framsidan nedåt och sedan kommer det inte längre att få ont i magen.

**Spelets slut:** Så snart spelarens 2 monster är mätta vinner hen spelomgången.

**En variant för expertnivå:** I tur och ordning vänder spelarna på det första kortet i korthögen. Alla spelarna spelar samtidigt och snabbt. Om det är ett "djur"-kort: den snabbaste spelaren som säger ett ord som kan mata ett av sina monster vinner kortet. Ordet kan vara djurets namn eller dess köksutrustning.

Om det är ett "matsmältningsbesvärs"-kort: spelarna måste knacka på korthögen. Den som sist knackar på korthögen måste plocka upp "matsmältningsbesvärs"-kortet och tar bort motsvarande kort från sina monster.

Ett spel av Babayaga

**DJECO**



# ABC miam



Alder: 8-99 år



2 til 4 spillere



**Indhold:** 48 "Dyrekort" med en kalorieværdi fra 1 til 5 points, 8 store "Uhyrekort" med forskellige kostvaner, 10 "Mavepinekort".



**Målet med spillet:** At være den første spiller, der gør de to uhyrer mætte.



**Princip:** Uhyrerne er sultne efter ord ... men ikke helt tilfældige ord! De har hver især deres præferencer og vil kun sluge ord, som indeholder de bogstaver, man kan se i deres mund.

**Spilleregler:** Hver spiller tager 2 "Uhyrekort", som han/hun placerer foran sig med forsiden vendt op. De ikke anvendte kort lægges til side. I et spil med 2 spillere har de begge lov til at bytte et af deres uhyrer med et af de ikke anvendte kort.

Bland "Dyrekortene" med "Mavepinekortene". Læg denne bunke med billedsiden vendt nedad mellem spillerne som bunke til at tage ind fra. Den yngste spiller starter og man spiller med uret rundt. Han/hun vender det øverste kort i bunken og viser billedsiden frem.

1/ Hvis det er et "Dyrekort", siger han/hun dyrets navn.

- Hvis dette navn indeholder eller begynder med et bogstav, som et af spillerens uhyrer holder af, så tager han/hun kortet og placerer det på det tilsvarende "Uhyrekort".

Kortets værdi angiver det antal kalorier, som uhyret har fået. Når uhyret har fået 15 kalorier, er det mæt.

**NB:** Hvis ordet giver mulighed for at made de to uhyrer, kan spilleren vælge hvilket uhyre, han/hun vil placere kortet på.



Hvis han/hun f.eks. vender en KOALA, kan han/hun kun made uhyrer, som holder af K'er, O'er, A'er eller L'er med dette kort. Uhyret får 3 points.

- Hvis navnet ikke indeholder bogstaver, som et af spillerens uhyrer holder af, kan han/hun ikke tage kortet og skal lade det ligge ved siden af bunken. Dernæst er det den næste spillers tur til at tage et kort fra bunken.

**2/ Hvis det er et "Mavepinekort", bliver spillerens uhyrer syge.** Spilleren skal fjerne alle sine uhyrs "Dyrekort" med det samme antal kalorier, som der står på "Mavepinekortet". (F.eks.: Med et "Mavepinekort 2" skal spilleren fjerne alle kort med værdien 2 fra sine uhyrer). Dernæst er det den næste spillers tur til at tage et kort fra bunken.

Når et uhyre har fået 15 kalorier (eller derover), er det mæt. Spilleren vender sit uhyre om og det vil ikke mere kunne få mavepine.

**Spillets afslutning:** Når en spiller har gjort sine 2 uhyrer mætte, vinder han/hun spillet.

**Variant for eksperter:** Spillerne vender skiftevis det øverste kort i bunken. Alle spiller samtidigt og hurtigt:

Hvis det er et "Dyrekort": Kortet vindes af den spiller, der hurtigst siger et ord, som kan made et af sine uhyrer. Ordet kan være dyrets navn eller dets køkkenredskab.

Hvis det er et "Mavepinekort": Spillerne skal slå på bunken. Den spiller, der slår sidst, får "Mavepinekortet" og fjerner de tilsvarende kort fra sine uhyrer.

*Et spil af Babayaga*

# ABC miam



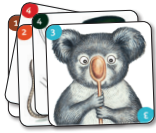
Возраст: 8-99 лет



2-4 игрока



**В комплекте:** 48 карточек «животное» с показателем калорийности от 1 до 5, 8 больших карточек «монстр» с разными предпочтениями в еде, 10 карточек «несварение».



**Цель игры:** первым накормить досыта двух своих монстров.



**Принцип.** Голодные монстры едят слова, но не все подряд! У каждого из них есть свои предпочтения: они питаются только теми словами, в которых есть буквы, указанные у них во рту.

## Ход игры

Каждый игрок берет по 2 карточки «монстр» и кладет их перед собой лицевой стороной вверх. Неиспользуемые карточки отложите в сторону. При игре вдвоем каждый может заменить одного своего монстра на одну из оставшихся карточек.

Перемешайте карточки «животное» с карточками «несварение». Выложите их стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Он открывает первую карточку из стопки.

**1. Если это карточка «животное», он произносит название животного с карточки.**

- Если в этом названии есть любимая буква одного из его монстров, он кладет карточку на соответствующую карточку «монстр» у себя.

Цифра на карточке означает количество калорий, полученных монстром. Чтобы утолить голод, монстр должен получить 15 калорий.  
**Примечание.** Если слово подходит для питания обоих монстров игрока, тот сам решает, на какого монстра ее положить.



Например, если он открыл карточку «KOALA», он может накормить этой карточкой только монстров, которые любят буквы «K», «O», «A» или «L». Монстр получит 3 калории.

- Если в названии нет букв, которые любит один из его монстров, игрок не получает карточку. Карточка остается рядом со стопкой. Затем ход переходит к следующему игроку. Он берет новую карточку.

## 2. Если это карточка «несварение», его монстры заболевают.

Игрок должен убрать со своих монстров все карточки «животное» с количеством калорий, указанным на карточке «несварение».

(Например, открыв карточку «несварение 2», игрок убирает со своих монстров все карточки с цифрой 2).

Затем ход переходит к следующему игроку. Он берет новую карточку.

Если монстр получил 15 (или больше) калорий, он наелся. Игрок переворачивает этого монстра лицевой стороной вниз, и тому больше не страшно несварение.

**Конец игры.** В партии побеждает игрок, который первым накормил досыта двух своих монстров.

### **Вариант для мастеров**

Игроки по очереди открывают первую карточку из стопки. Затем все выполняют действие одновременно, на скорость.

Если выпала карточка «животное», ее зарабатывает тот, кто первым назвал слово, которое может съесть один из его монстров. Это может быть название животного или название его кухонной принадлежности.

Если выпала карточка «несварение», игроки должны ударить по стопке карточек. Тот, кто ударил последним, забирает карточку «несварение» и убирает соответствующие карточки у своих монстров.

Автор игры: Babayaga

**DJECO**

