

Jeu de coopération



5-99 ans



2 - 4



15 min

Contenu du jeu

- 4 monstres
- 4 pinces
- 48 cordelettes « objets »
- 32 cartes (16 par niveau)
- 1 dé



Vous êtes de petits monstres gloutons dont la principale occupation est de dévorer tout ce qui traîne dans la chambre ! Il faudra être rapide et observateur pour être le premier à engloutir les bons objets !

But du jeu

Gagner un maximum de cartes « objectif ».

Préparation du jeu

Étalez en vrac les cordelettes au centre de la table de façon à ce qu'elles soient accessibles à tous les joueurs.

Posez les cartes en pioche, faces cachées, à côté des cordelettes.

Le dé est posé à côté. Chaque joueur prend un monstre et une pince qu'il pose devant lui.

Déroulement du jeu

Tous les joueurs prennent leur pince en main. Un joueur retourne une carte.

Tous en même temps, les joueurs doivent attraper, avec leur pince, les objets indiqués sur la carte et les glisser dans la bouche de leur monstre. Dès qu'un joueur pense avoir terminé il crie « Glouton » et le jeu s'arrête. On vérifie s'il n'a pas fait d'erreur en soulevant son monstre :

- Si c'est correct : le joueur gagne la carte et la pose devant lui.
- S'il a fait une erreur : le tour de jeu s'arrête pour lui et la partie reprend pour les autres joueurs jusqu'à ce qu'un autre joueur crie « Glouton »...

NB1 : si tous les joueurs commettent des erreurs, la carte est remise en jeu sous le tas de la pioche.

NB2 : si plusieurs joueurs sont ex aequo : personne ne remporte de carte et elle est remise sous la pioche.

Manger des objets

- Un objet s'attrape et se glisse dans la bouche de son monstre **avec la pince**.
- Pour être « avalé », un objet doit être intégralement passé dans le monstre : **rien ne doit dépasser**.
- Il est interdit de s'aider de ses doigts.
- Plusieurs objets peuvent être attrapés en même temps.
- On peut prendre les objets, les poser devant soi puis les donner à manger à son monstre, mais tant qu'ils ne sont pas avalés, les autres joueurs peuvent les voler !

Concordances objets / cordelettes

Il existe 8 types de cordelettes (2 tailles et 4 couleurs) qui représentent les objets des cartes.

Les cordelettes bleues correspondent aux jouets :



Les cordelettes rouges correspondent aux affaires d'école :



Les cordelettes jaunes correspondent aux habits :



Les cordelettes vertes correspondent aux bonbons :



Les grandes cordelettes correspondent aux grands objets :

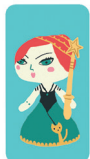


Les petites cordelettes correspondent aux petits objets :



Exemple :

Pour manger cet objet :



il faut attraper une **grande** cordelette **bleue**.

Pour manger celui-ci :



il faut attraper une **petite** cordelette **verte**.

F Règles du jeu

Lorsqu'il y a un gagnant ou que tous les joueurs se sont trompés: toutes les cordelettes sont remises en vrac au centre de la table. Les joueurs se tiennent prêts pour un nouveau tour de jeu et le joueur suivant tire une nouvelle carte.

Les erreurs à ne pas faire:

- Manger des cordelettes de la mauvaise couleur
- Manger des cordelettes de la mauvaise taille
- Manger trop ou pas assez de cordelettes

Fin du jeu:

Lorsque toutes les cartes ont été attribuées, les joueurs comptent combien ils en ont gagnées. **Le vainqueur est celui qui en a le plus.**

En cas d'égalité: les joueurs concernés font un nouveau tour de jeu pour se départager.

Les différents niveaux:



Les cartes de niveau 1
comportent 4 objets,



celles de niveau 2
comportent 5 objets.

De plus, Glouton peut se jouer à différents niveaux.

Niveau 1: Seules les cartes 1 sont utilisées et on joue seulement avec les couleurs des objets.

Niveau 2: Les cartes de niveau 1 et 2 sont mélangées en une seule pioche et on joue avec les couleurs et les tailles.

Niveau 3: Les cartes des niveaux 1 et 2 sont séparées en 2 pioches. À chaque tour de jeu, on pioche une carte de chaque niveau: il y a donc beaucoup plus d'objets à dévorer. On joue avec les couleurs et la taille. Le gagnant remporte les 2 cartes retournées.

Niveau 4: On joue comme au niveau 3 mais avant chaque tour de jeu, on lance le dé et on applique son effet:

- 1: on ne mange que les objets de la carte de niveau 1
- 2: on ne mange que les objets de la carte de niveau 2
- + : on ne mange que les grands objets
- : on ne mange que les petits objets

Main: Exceptionnellement on a le droit de manger avec les doigts

Pince: On mange avec la pince mais en utilisant sa mauvaise main
Le gagnant remporte les 2 cartes retournées.

Gluttons!

Cooperation game



5-99 years



2 - 4



15 min

Contents

- 4 monsters
- 4 tweezers
- 48 "object" strings
- 32 cards (16 per level)
- 1 dice



You are greedy little monsters whose main job is to gobble up everything cluttering the room! You need to be fast and observant to be the first to devour the right objects.

Aim of the game

Win as many cards as possible.

Getting the game ready

Place the strings in the centre of the table so that all of the players can reach them. Make a pile with the cards, face down, next to the strings.

The dice is placed next to it. Each player takes a monster and tweezers and puts it in front of him or her.

Playing the game

All players take their tweezers. A player turns over a card. All at the same time, the players must catch the objects indicated on the card with their tweezers and slide them into the mouth of their monster. As soon as a player thinks he or she is finished, they yell out "Glutton" and the game stops.

The players check that no mistakes have been made by lifting up the monster.

- If the player was right, the player wins the card and places it in front of them.
- If the player was wrong, their turn ends for them and the game resumes for the others until another player shouts "Glutton".

NB1: If all players have made mistakes, the card is put back into play at the bottom of the deck.

NB2: If several players are tied, no one wins the card and it is put back in the draw pile.

To eat objects

- An object is picked up and slipped into the mouth of the monster **with the tweezers**.
- To be "swallowed", an object must be fully inside the monster: **nothing can stick out**.
- It is forbidden to use your fingers.
- Several objects can be picked up at the same time.
- You can take the objects, put them in front of you, then feed them to your monster, but until they have been swallowed, the other players can steal them!

Matching objects / strings

There are 8 types of strings (2 sizes and 4 colours), which represent the objects on the cards.

The blue strings correspond to toys:



The red strings correspond to school things:



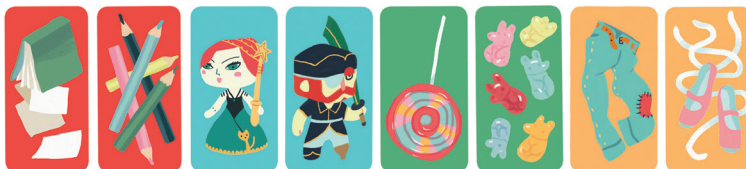
The yellow strings correspond to clothes:



The green strings correspond to sweets:



The large strings correspond to large objects:



The small strings correspond to small objects:



Example:

To eat this object:



you have to pick up a **large blue** string.

To eat this:



you have to pick up a **small green** string.

When there is a winner or all the players are wrong, all the strings are placed loose in the centre of the table. Players are ready for a new round of play and the next player draws a new card.

Mistakes to avoid:

- Eating strings that are the wrong colour
- Eating strings that are the wrong size
- Eating too many or not enough strings

End of the game:

When all cards have been awarded, players count how many they have won.

The winner is the one who has the most.

In case of a tie, the players concerned play a new round to decide on a winner between them.

The different levels:



Level 1 cards have 4 items



Level 2 cards have 5 items

In addition, Glouton can be played at different levels.

Level 1: Only level 1 cards are used and only play with the colours of the objects.

Level 2: Level 1 and 2 cards are mixed in the same stack and play with the colours and sizes of the objects.

Level 3: Level 1 and 2 cards are separated into 2 piles. At each turn of the game, draw a card from each level: there are many more objects to devour. Play with the colours and sizes of objects. The winner wins the 2 cards turned over.

Level 4: You play as at level 3, but before each game turn, roll the dice and play accordingly.

1: only eat the objects on the level 1 card

2: only eat the objects on the level 2 card

+: only eat large objects

-: only eat small objects

Hand: You are allowed to eat with your fingers

Tweezers: You eat with the tweezers, but using your wrong hand

The winner wins the 2 cards turned over.

Spannendes Spiel mit hungrigen Monstern



5-99 Jahre



2 - 4



15 min



Inhalt

- 4 Monster
- 4 Pinzetten
- 48 «Gegenstand»-Schnüre
- 32 Karten (16 pro Level)
- 1 Würfel

Ihr seid kleine, gefräßige Monster, deren Hauptbeschäftigung darin besteht, alles im Zimmer zu verschlingen! Man muss schnell sein und gut beobachten, um als Erster die richtigen Gegenstände zu verschlingen.

Ziel des Spiels

Möglichst viele Karten gewinnen.

Spielvorbereitung

Legt die Schnüre in die Mitte des Tisches, so dass sie für alle Spieler erreichbar sind.

Legt die verdeckten Karten in einem Stapel neben die Schnüre.

Der Würfel wird zur Seite gelegt.

Jeder Spieler nimmt ein Monster und eine Pinzette und stellt/legt sie vor sich hin.

Spielverlauf

Alle Spieler nehmen ihre Pinzette in die Hand. Ein Spieler dreht eine Karte um. Die Spieler müssen alle gleichzeitig die auf der Karte gezeigten Gegenstände mit ihrer Pinzette greifen und in den Mund ihres Monsters schieben. Sobald ein Spieler denkt, dass er fertig ist, ruft er „Glouton“, und das Spiel wird angehalten.

Sein Monster wird angehoben, um zu sehen, ob er keinen Fehler gemacht hat.

- Wenn sich der Spieler nicht geirrt hat, gewinnt er die Karte und legt sie vor sich ab.

- Wenn sich der Spieler geirrt hat, ist die Spielrunde für ihn zu Ende, und die anderen spielen weiter, bis ein anderer Spieler „Glouton“ ruft.

Ende der Runde: Haben alle Spieler sich nacheinander geirrt, wird die Karte verdeckt unter den Stapel gelegt. Gibt es einen Gleichstand zwischen mehreren Spielern, erhält keiner die Karte, und sie wird ebenfalls verdeckt unter den Stapel gelegt.

Gegenstände fressen

- Ein Gegenstand wird mit der Pinzette gegriffen und in den Mund des Monsters geschoben.

- Damit ein Gegenstand „verschluckt“ ist, muss er vollständig im Monster verschwunden sein: Es darf nichts mehr rausschauen.

- Es ist verboten, seine Finger zu Hilfe zu nehmen.

- Es können mehrere Gegenstände gleichzeitig gegriffen werden.

- Man kann die Gegenstände nehmen, sie vor sich ablegen und dann seinem Monster zu fressen geben, aber solange sie nicht verschluckt sind, dürfen die anderen Spieler sie mit ihrer Pinzette wegnehmen!

Entsprechungen Gegenstände/Schnüre

Es gibt 8 Arten von Schnüre (2 Größen und 4 Farben), die die Gegenstände auf den Karten darstellen.

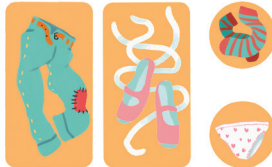
Die blauen Schnüre entsprechen Spielsachen:



Die roten Schnüre entsprechen Schulsachen:



Die gelben Schnüre entsprechen Kleidungsstücken:



Die grünen Schnüre entsprechen Süßigkeiten:



Die langen Schnüre entsprechen großen Gegenständen:

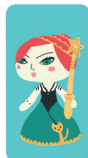


Die kurzen Schnüre entsprechen kleinen Gegenständen:



Beispiel:

Um diesen Gegenstand zu fressen:



muss man eine lange, blaue Schnur greifen.

Um diesen zu fressen:



muss man eine kurze, grüne Schnur greifen.

D Spielregeln

Wenn es einen Rundensieger gibt oder wenn die Karte wieder unter den Stapel kommt, werden alle Schnüre wieder in die Mitte des Tisches gelegt. Die Spieler halten sich für eine neue Spielrunde bereit, und der nächste Spieler zieht eine Karte.

Nicht erlaubt ist:

- Schnüre in der falschen Farbe fressen
- Schnüre in der falschen Größe fressen
- Zu viele oder nicht genug Schnüre fressen

Spielende:

Wenn alle Karten verteilt sind, zählen die Spieler, wie viele sie gewonnen haben.

Sieger ist der Spieler, der die meisten Karten hat.

Wenn zwei Spieler gleich viele Karten haben, machen sie eine Entscheidungsrunde, um den Sieger zu ermitteln.

Die verschiedenen Level :



Die Karten von Level 1
enthalten 4 Gegenstände,



die von Level 2
enthalten 5 Gegenstände.

Gloutons! kann mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden.

Level 1: Es werden nur die Karten von Level 1 verwendet, und man spielt nur mit den Farben der Gegenstände.

Level 2: Die Karten von Level 1 und 2 werden in einem Stapel gemischt, und man spielt mit den Farben und Größen der Gegenstände.

Level 3: Die Karten von Level 1 und 2 werden in zwei Stapel getrennt. Bei jeder Spielrunde wird eine Karte von jedem Level gezogen: Es müssen also mehr Gegenstände verschlungen werden. Man spielt mit den Farben und Größen der Gegenstände. Der Rundensieger erhält jeweils die beiden aufgedeckten Karten.

Level 4 (mit Würfel): Man spielt wie bei Level 3, aber vor jeder Spielrunde wird gewürfelt, und das gewürfelte Symbol gilt.

1: Nur die Gegenstände der Karte von Level 1 fressen

2: Nur die Gegenstände der Karte von Level 2 fressen

+: Nur die großen Gegenstände fressen

-: Nur die kleinen Gegenstände fressen

Hand: Ausnahmsweise mit den Händen fressen

Pinzette: Mit der Pinzette fressen, aber in der falschen Hand

Der Rundensieger erhält die beiden aufgedeckten Karten.

Juego de cooperación



5-99 años



2 - 4



15 min

Contenido

- 4 monstruos
- 4 pinzas
- 48 cuerdecitas «objetos»
- 32 cartas (16 por nivel)
- 1 dado



Sois unos monstruitos muy glotones que se dedican a zamparse todo lo que encuentran por la habitación. Hay que ser rápido y observador para ser el primero en engullir los objetos correctos.

Objetivo del juego

Acumular el máximo número de cartas posible.

Preparación del juego

Se ponen las cuerdecitas en el centro de la mesa para que estén al alcance de todos los jugadores. Las cartas se colocan en un montón boca abajo junto a las cuerdecitas. Se pone el dado al lado. Cada jugador escoge un monstruo y una pinza y lo coloca delante de él.

Desarrollo del juego

Todos los jugadores cogen sus pinzas con la mano. Un jugador da la vuelta a la primera carta. Todos los jugadores a la vez tienen que intentar agarrar con sus pinzas los objetos que aparecen en la carta y metérselos en la boca a sus monstruos. Cuando un jugador cree que ha terminado, grita «¡Glotón!» y se para el juego.

Entonces hay que comprobar que no haya cometido ningún error levantando su monstruo:

- Si no se ha equivocado: gana la carta y se la pone delante.
- Si se ha equivocado: pierde su turno y se reanuda la partida para los demás hasta que otro jugador grite «¡Glotón!».

Nota 1: si todos los jugadores se han equivocado, se vuelve a poner en juego la carta metiéndola debajo del montón.

Nota 2: si varios jugadores lo han conseguido, nadie se lleva la carta, que se vuelve a poner en juego metiéndola debajo del montón.

Comer objetos

- Hay que coger cada objeto y meterlo en la boca de su monstruo **con la pinza**.
- Para que se considere «tragado», el objeto debe estar totalmente dentro del monstruo: **no puede asomar nada**.
- Está prohibido ayudarse con los dedos.
- Se pueden agarrar varios objetos a la vez.
- Es posible atrapar esos objetos, ponérselos delante y luego ir dándoselos de comer al monstruo. Pero, mientras no se los haya tragado, los demás jugadores los pueden robar!

Equivalencia entre objetos y cuerdecitas

Hay ocho tipos de cuerdecitas (2 tamaños y 4 colores), que representan los objetos de las cartas.

Las cuerdecitas azules equivalen a los juguetes:



Las cuerdecitas rojas equivalen al material escolar:



Las cuerdecitas amarillas equivalen a la ropa:



Las cuerdecitas verdes equivalen a las golosinas:



Las cuerdecitas grandes equivalen a los objetos grandes:



Las cuerdecitas pequeñas equivalen a los objetos pequeños:



Ejemplo:

Para comerse este objeto:



hay que coger una cuerdecita grande azul.

Para comerse este:



hay que coger una cuerdecita pequeña verde.

Cuando hay un ganador o todos los jugadores se han equivocado, se vuelven a poner todas las cuerdecitas en el centro de la mesa. A continuación, los jugadores se preparan para otra ronda de juego y el siguiente jugador saca otra carta.

Errores que hay que evitar :

- Comer cuerdecitas del color equivocado
- Comer cuerdecitas del tamaño equivocado
- Comer demasiadas cuerdecitas o no las suficientes

Fin del juego:

Cuando se acaban las cartas, cada jugador cuenta cuántas ha acumulado.

El ganador es el que más cartas tenga.

En caso de empate, los jugadores igualados desempatan jugando otra ronda.

Los distintos niveles:



Las cartas de nivel 1 tienen 4 objetos.



Las de nivel 2 incluyen 5 objetos.

Además, se puede jugar a Gloutons con distintos niveles:

Nivel 1: solo se utilizan las cartas de nivel 1 y se juega únicamente con los colores de los objetos

Nivel 2: se mezclan las cartas de los niveles 1 y 2 en el mismo montón y se juega con los colores y con los tamaños de los objetos

Nivel 3: se separan las cartas de los niveles 1 y 2 en dos montones. En cada turno de juego, se roba una carta de cada nivel, así hay muchos más objetos que devorar. Se juega con los colores y con los tamaños. El ganador se lleva las dos cartas.

Nivel 4: se juega como en el nivel 3, pero, antes de cada turno de juego, se tira el dado y se aplica lo que salga:

1 : solo se comen los objetos de la carta de nivel 1

2 : solo se comen los objetos de la carta de nivel 2

+ : solo se comen los objetos grandes

- : solo se comen los objetos pequeños

Mano: excepcionalmente se puede comer con los dedos

Pinza: se come con la pinza, pero utilizando su mano mala

El ganador se lleva las dos cartas.

Gioco di cooperazione



Contenuto

- 4 mostri
- 4 pinzette
- 48 cordoncini rappresentanti gli "oggetti"
- 32 carte (16 per livello)
- 1 dado

Divertiti insieme ai tuoi amici impersonando dei mostriciattoli golosi che amano divorare gli oggetti sparsi per la camera! Rapidità e attenzione saranno indispensabili per inghiottire per primo gli oggetti indicati!

Scopo del gioco

Vincere il maggior numero di carte possibile.

Preparazione del gioco

Sparpagliare alla rinfusa i cordoncini al centro del tavolo alla portata di tutti i giocatori. Impilare le carte a faccia in giù accanto ai cordoncini.

Posare il dado accanto al mazzo. Ciascun giocatore sceglie un mostro e prende delle pinzette, posandole davanti a sé.

Svolgimento del gioco

I giocatori prendono in mano le pinzette. Un giocatore scopre una carta. A questo punto tutti i giocatori si affrettano a prelevare con le pinzette gli oggetti indicati sulla carta e ad infilarli nella bocca del proprio mostro. Non appena un giocatore ritiene di aver finito, esclama "Glouton" e il gioco si interrompe. Il giocatore solleva poi il proprio mostro e gli altri controllano che non abbia fatto errori:

- Se non ne ha fatti, vince la carta e la posa davanti a sé.
- Se invece si è sbagliato, smette di giocare fino al seguente turno e gli altri giocatori ricominciano la partita fino a quando un altro di loro grida "Glouton".

N.B. 1: se tutti i giocatori fanno degli errori, la carta viene rimessa in fondo al mazzo.

N.B. 2: in caso di parità, nessuno vince la carta, che viene rimessa in fondo al mazzo.

Mangiare gli oggetti:

- Gli oggetti devono essere prelevati e infilati nella bocca del proprio mostro **con la pinzette**.
- Un oggetto si considera "inghiottito" quando è inserito all'interno del mostro per intero: **non ci devono essere parti visibili**.
- È vietato aiutarsi con le mani.
- Puoi afferrare più oggetti allo stesso tempo.
- Puoi prendere gli oggetti, posarli davanti a te e poi darli da mangiare al mostro. Ricorda però che finché non glieli fai inghiottire, gli altri giocatori possono rubarteli!

Corrispondenze oggetti / cordoncini:

Ci sono 8 tipi di cordoncini (2 formati e 4 colori) che rappresentano gli oggetti indicati sulle carte.

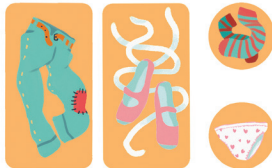
I cordoncini blu rappresentano i giocattoli:



I cordoncini rossi rappresentano il materiale scolastico:



I cordoncini gialli rappresentano gli indumenti:



I cordoncini verdi rappresentano i dolci:



I cordoncini grandi rappresentano gli oggetti grandi:



I cordoncini piccoli rappresentano gli oggetti piccoli:



Esempio:

Per mangiare questo oggetto



hai bisogno di un cordoncino **blu grande**.

Per mangiare quest'altro



ti serve invece un cordoncino **verde piccolo**.

I Regolamento del gioco

Quando un giocatore vince il turno oppure se tutti fanno degli errori, tutti i cordoncini vengono sparpagliati nuovamente al centro del tavolo. Inizia un nuovo turno. Il giocatore seguente scopre una carta.

Gli errori da evitare:

- Mangiare cordoncini del colore sbagliato.
- Mangiare cordoncini del formato sbagliato.
- Mangiare troppi o troppi pochi cordoncini.

Fine del gioco:

Una volta assegnate tutte le carte, ciascun giocatore conta quelle che ha vinto.

Vince chi ottiene più carte.

In caso di parità, i giocatori giocano un ultimo turno di spareggio.

I diversi livelli:



Le carte di livello 1
comprendono 4 oggetti,



mentre quelle di livello 2
ne comprendono 5.

Gloutons offre inoltre 4 modalità di gioco di difficoltà crescente.

Livello 1: Si utilizzano solo le carte di livello 1 e si gioca unicamente con i colori degli oggetti.

Livello 2: Si utilizzano le carte di livello 1 e 2 mescolate nello stesso mazzo e si gioca con i colori e i formati degli oggetti.

Livello 3: Si utilizzano le carte di livello 1 e 2 separate in 2 mazzi. A ogni turno, i giocatori prendono una carta di ciascun livello e così hanno molti più oggetti da "divorare". Si gioca con i colori e i formati degli oggetti. Il vincitore si aggiudica entrambe le carte che ha scoperto.

Livello 4: Si gioca come nel livello 3, ma prima di ciascun turno il giocatore lancia il dado e tutti devono applicare l'effetto indicato.

1: i giocatori mangiano solo gli oggetti della carta di livello 1.

2: i giocatori mangiano solo gli oggetti della carta di livello 2.

+: i giocatori mangiano solo gli oggetti grandi.

-: i giocatori mangiano solo gli oggetti piccoli.

Mano: eccezionalmente i giocatori possono mangiare con le mani.

Pinzette: i giocatori devono utilizzare le pinzette con la mano non dominante.

Il vincitore si aggiudica entrambe le carte che ha scoperto.

Jogo de cooperação



5-99 anos



2 - 4



15 min



Conteúdos

- 4 monstros
- 4 pinças
- 48 cordões "objetos"
- 32 cartas (16 por nível)
- 1 dado

Trata-se de um jogo com pequenos monstros glutões que adoram devorar tudo aquilo que encontram pela frente! É preciso ser rápido e observador para ser o primeiro a devorar os objetos certos.

Objetivo do jogo

Ganhar o máximo de cartas.

Preparação do jogo

Espalhe os cordões pelo centro da mesa, ficando acessíveis a todos os jogadores. Crie um monte com as cartas (com as faces voltadas para baixo) junto aos cordões. O dado pode ser colocado ao lado. Cada jogador escolhe um monstro e uma pinça, colocando-os à sua frente.

Desenrolar do jogo

Todos os jogadores pegam nas respectivas pinças. Um jogador volta uma das cartas. Em simultâneo e utilizando as suas pinças, os jogadores devem apanhar os objetos indicados na carta, colocando-os na boca do seu monstro. Assim que um jogador termine, deverá gritar "Glutão" e o jogo é interrompido.

Verifica-se se o jogador não se enganou, levantando o seu monstro:

- O jogador não se enganou: ganha a carta e coloca-a à sua frente.
- O jogador enganou-se: não poderá voltar a jogar nesta ronda, sendo que esta prossegue até outro jogador gritar "Glutão".

Nota 1: se todos os jogadores se enganarem, a carta volta a ser colocada em jogo na parte de baixo do baralho.

Nota 2: se houver um empate entre vários jogadores, ninguém fica com a carta, sendo esta colocada na parte de baixo do baralho.

Devorar objetos

- Os objetos devem ser apanhados e colocados na boca do monstro **utilizando a pinça**.
- Para ser "engolido", os objetos devem entrar totalmente no monstro: **não pode ficar nada de fora**.
- É proibido utilizar os dedos para auxiliar.
- Podem ser apanhados vários objetos ao mesmo tempo.
- Os objetos podem ser apanhados, colocados à frente do jogador e só depois dados a comer ao monstro, contudo, até serem engolidos, os outros jogadores podem roubá-los!

Correspondência entre objetos/cordões

Existem 8 tipos de cordões (2 tamanhos e 4 cores), que representam os objetos nas cartas.

Os cordões azuis correspondem aos brinquedos:



Os cordões vermelhos correspondem aos materiais escolares:



Os cordões amarelos correspondem às roupas:



Os cordões verdes correspondem aos doces:



Os cordões grandes correspondem aos objetos grandes:

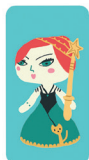


Os cordões pequenos correspondem aos objetos pequenos:



Exemplo:

Para devorar este objeto:



é preciso apanhar um cordão azul grande.

Para devorar este:



é preciso apanhar um cordão verde pequeno.

Assim que há um vencedor ou caso todos os jogadores se tenham enganado, todos os cordões voltam a ser colocados no centro da mesa. Os jogadores preparam-se para uma nova ronda e o jogador seguinte tira uma nova carta.

Erros a evitar:

- Devorar cordões da cor errada
- Devorar cordões do tamanho errado
- Devorar demasiados/poucos cordões

Fim do jogo:

Assim que todas as cartas tenham sido atribuídas, os jogadores contam quantas ganharam.

O vencedor será o jogador com mais cartas.

No caso de empate, esses jogadores disputam uma nova ronda do jogo para desempatar.

Os diferentes níveis:



As cartas do nível 1
incluem 4 objetos,



as do nível 2
incluem 5 objetos.

Para além disso, é possível jogar Glouton com diferentes níveis.

Nível 1: apenas são utilizadas as cartas do nível 1 e joga-se apenas com as cores dos objetos.

Nível 2: as cartas dos níveis 1 e 2 são misturadas no mesmo monte e joga-se com as cores e com os tamanhos dos objetos.

Nível 3: as cartas dos níveis 1 e 2 são separadas em 2 montes. Em cada ronda, retira-se uma carta de cada nível: assim, há ainda mais objetos para devorar. Joga-se com as cores e com os tamanhos dos objetos. O vencedor recebe as 2 cartas em jogo.

Nível 4: joga-se como no nível 3 mas, antes de cada ronda, é lançado o dado e aplicam-se os respetivos efeitos.

1 : apenas podem ser devorados objetos da carta do nível 1

2 : apenas podem ser devorados objetos da carta do nível 2

+ : apenas podem ser devorados os objetos grandes

- : apenas podem ser devorados os objetos pequenos

Mão: é permitido utilizar os dedos para devorar objetos

Pinça: deve ser utilizada a pinça, mas usando a mão não dominante

O vencedor recebe as 2 cartas em jogo.

Gloutons!

Samenwerkingsspel



5-99 jaar



2 - 4



15 min

Inhoud

- 4 monsters
- 4 tangen
- 48 'voorwerp'-touwttjes
- 32 kaarten (16 per niveau)
- 1 dobbelsteen



Je bent een gulzig monstertje dat alles opvreet wat er in de slaapkamer rondslingert! Om als eerste de juiste voorwerpen op te slokken moet je snel zijn en goed kijken.

Doel van het spel

Zoveel mogelijk kaarten winnen.

Vorbereiding van het spel

Leg de touwtjes op een hoop midden op de tafel zodat alle spelers er makkelijk bij kunnen. Maak een stapel van de kaarten, met de afbeelding naar beneden, en leg deze naast de touwtjes. De dobbelsteen ligt ernaast. Elke speler legt een monster en een tang voor zich neer.

Verloop van het spel

Alle spelers pakken hun tang vast. Een speler draait een kaart om. De spelers moeten allemaal tegelijk met hun tang de voorwerpen op de kaart pakken en in de mond van hun monster laten glijden. Zodra een speler denkt dat hij klaar is, roept hij 'Glouton' en wordt het spel stopgezet.

Zijn monster wordt opgetild om te kijken of hij geen fouten heeft gemaakt.

- De speler heeft zich niet vergist: hij wint de kaart en legt deze voor zich op tafel.
- De speler heeft zich vergist: hij mag niet meer meespelen in deze ronde en het spel gaat verder voor de andere spelers tot iemand 'Glouton' roept.

N.B. 1: als alle spelers fouten hebben gemaakt, wordt de kaart onder aan de stapel gelegd.

N.B. 2: als meerdere spelers gelijk eindigen, krijgt niemand de kaart, en wordt deze onder aan de stapel gelegd.

Voorwerpen eten

- Een voorwerp wordt **met de tang** gepakt en in de mond van het monster gestopt.
- Om te worden 'opgeslokt', moet een voorwerp zich helemaal in het monster bevinden: **er mag niets uit het monster hangen.**
- Je mag niet helpen met je vingers.
- Er kunnen meerdere voorwerpen tegelijk worden gepakt.
- De spelers kunnen de voorwerpen eerst voor zich neerleggen voordat ze hun monster ermee voeren, maar zolang ze niet zijn doorgeslikt, kunnen ze door de andere spelers worden gestolen!

Verband voorwerpen / touwtjes:

Er zijn 8 soorten touwtjes (2 groottes en 4 kleuren) die overeenkomen met de voorwerpen op de kaarten.

De blauwe touwtjes zijn speelgoed:



De rode touwtjes zijn schoolspullen:



De gele touwtjes zijn kleren:



De groene touwtjes zijn snoepjes:



De lange touwtjes zijn grote voorwerpen:



De korte touwtjes zijn kleine voorwerpen:



Voorbeeld:

Om dit voorwerp op te eten:



moet je een **lang, blauw** touwtje pakken.

Om dit op te eten:



moet je een **kort, groen** touwtje pakken.

Wanneer er een winnaar is of wanneer alle spelers zich hebben vergist, worden alle touwtjes weer op een hoop gelegd, midden op de tafel. De spelers zijn klaar voor een nieuwe spelronde en de volgende speler trekt een nieuwe kaart.

Wat je niet moet doen:

- Touwtjes van de verkeerde kleur eten
- Touwtjes van de verkeerde grootte eten
- Te veel of te weinig touwtjes eten

Einde van het spel:

Wanneer de stapel op is, tellen de spelers hoeveel kaarten ze hebben gewonnen.

De speler met de meeste kaarten is de winnaar.

Bij gelijkspel spelen de betreffende spelers een nieuwe ronde om de winnaar te bepalen.

De verschillende niveaus:



De kaarten van niveau 1 hebben 4 voorwerpen,



die van niveau 2 hebben 5 voorwerpen.

Glouton kan bovendien op verschillende niveaus worden gespeeld.

Niveau 1: Alleen de kaarten van niveau 1 worden gebruikt en er wordt uitsluitend met de kleur van de voorwerpen gespeeld.

Niveau 2: De kaarten van niveau 1 en 2 worden gemengd in één stapel en er wordt met de kleur en de grootte van de voorwerpen gespeeld.

Niveau 3: De kaarten van niveau 1 en 2 worden in 2 stapels gescheiden. Bij elke ronde wordt een kaart van elk niveau getrokken: er zijn dus veel meer voorwerpen om op te vreten. Er wordt met de kleur en de grootte van de voorwerpen gespeeld. De winnaar krijgt de 2 omgedraaide kaarten.

Niveau 4: Er wordt op dezelfde manier gespeeld als op niveau 3, maar vóór elke spelronde wordt de dobbelsteen gegooid en gedaan wat de dobbelsteen voorschrijft.

1 : alleen de voorwerpen van de kaart van niveau 1 opeten

2 : alleen de voorwerpen van de kaart van niveau 2 opeten

+ : alleen de grote voorwerpen opeten

- : alleen de kleine voorwerpen opeten

Hand: Bij wijze van uitzondering mag je met je handen eten

Tang: Je eet met de tang, maar je gebruikt je verkeerde hand

De winnaar krijgt de 2 omgekeerde kaarten.

Samarbetsspel



5-99 år



2 - 4



15 min

Innehåll:

- 4 monster
- 4 pincetter
- 48 snören "saker"
- 32 kort (16 per nivå)
- 1 tärning



Ni är små, glupska monster vars främsta sysselsättning är att sluka allt som ligger och skräpar i rummet! Det gäller att vara snabb och observant för att bli först med att sluka rätt saker.

Spelets mål

Vinna så många kort som möjligt.

Förberedelser:

Sprid ut snörena huller om buller mitt på bordet så att alla spelarna kan nå dem. Lägg korten i en hög, med framsidan nedåt, bredvid snörena.

Lägg tärningen bredvid korthögen. Varje spelare väljer ett monster och en pincett och lägger dem framför sig.

Spelets gång

Alla spelare tar upp sin pincett. En av spelarna vänder upp ett kort. Alla spelare ska samtidigt, med hjälp av pincetten, plocka upp de saker som visas på kortet och stoppa in dem i munnen på sitt monster. Så fort en spelare tror att hen är klar ropar hen "Glupsk", och spelet avbryts.

Man kontrollerar att spelaren inte har gjort fel genom att lyfta på hens monster:

- Om spelaren har gjort rätt vinner hen kortet och lägger det framför sig.
- Om spelaren har gjort fel får hen stå över under resten av omgången och de övriga spelarna fortsätter till dess att en annan spelare ropar "Glupsk".

Anm.1: Om alla spelare har gjort fel läggs kortet tillbaka underst i korthögen.

Anm. 2: Om flera spelare blir klara samtidigt vinner ingen av dem kortet, som läggs tillbaka längst bak i högen.

Äta saker:

- Spelarna ska plocka upp och stoppa in sakerna i munnen på sitt monster med pincetten.
- För att en sak ska räknas som "svald" måste den ha stoppats in ordentligt i monstret, utan att någon del sticker ut.
- Det är förbjudet att hjälpa till med fingrarna.
- Det är tillåtet att plocka upp flera saker samtidigt.
- Man får plocka upp sakerna och lägga dem framför sig för att sedan mata sitt monster, men så länge de inte har svalts kan de andra spelarna stjäla dem!

Motsvarighet mellan saker och snören:

Det finns 8 typer av snören (2 storlekar och 4 färger), som motsvarar sakerna på korten.

De blåa snörena motsvarar leksaker:



De röda snörena motsvarar skolsaker:



De gula snörena motsvarar kläder



De gröna snörena motsvarar godis:



De långa snörena motsvarar stora saker :



De korta snörena motsvarar små saker:



Exempel:

För att äta den här saken :



ska spelaren plocka upp ett blått snöre.

Och för att äta den här :



ska spelaren plocka upp ett grönt snöre.

När någon har vunnit eller när alla spelarna har gjort fel läggs alla snörena tillbaka huller om buller på bordet. Därefter gör sig spelarna redo för ett nytt varv och nästa spelare drar ett nytt kort.

Fel att undvika:

- Äta snören i fel färg
- Äta snören i fel storlek
- Äta för många eller för få snören

Spelet avslutas:

När alla korten har delats ut räknar spelarna hur många de har vunnit.

Den som har fått flest kort vinner.

Om flera spelare har fått lika många kort spelar de en ny omgång för att avgöra vem av dem som kommer först.

De olika nivåerna:



Korten på nivå 1
har 4 saker,



medan korten på nivå 2
har 5 saker.

Glupsk kan dessutom spelas på olika nivåer.

Nivå 1: Endast korten för nivå 1 används och man spelar bara i förhållande till sakernas färg.

Nivå 2: Kortet för nivå 1 och 2 blandas i samma hög och man spelar i förhållande till både sakernas färg och storlek.

Nivå 3: Kortet för nivå 1 och 2 skiljs åt i två högar. För varje omgång plockar man upp ett kort för varje nivå - det finns alltså många fler saker att sluka. Man spelar i förhållande till sakernas färg och storlek. Vinnaren får de två uppvända korten.

Nivå 4: Man spelar som på nivå 3 men före varje varv kastar man dessutom tärningen och följer det den visar.

1 : Man ska bara äta sakerna på korten för nivå 1.

2 : Man ska bara äta sakerna på korten för nivå 2.

+ : Man ska bara äta de stora sakerna

- : Man ska bara äta de små sakerna

Hand: Man får för en gångs skull äta med fingrarna.

Pincett: Man äter med pincetten men måste använda fel hand.

Vinnaren får de två uppvända korten.

Samarbejde spil



5-99 år



2 - 4



15 min

Indhold

- 4 uhyrer
- 4 pincetter
- 48 "genstands"-snore
- 32 kort (16 per niveau)
- 1 terning.



I er små uhyrer, som tilbringer det meste af tiden med at æde alt, hvad der ligger og flyder på værelset! Man skal være hurtig og opmærksom for at være den første, der sluger de rigtige genstande.

Spillets målsætning:

Vinde flest mulige kort.

Forberedelse af spillet:

Spred de snorene ud over bordet, således at alle spillere kan nå dem. Læg kortene i en bunke med billedsiden skjult ved siden af snorene.

Terningen placeres ved siden af. Hver spiller tager et uhyre og en pincet, som han/hun placerer foran sig.

Spilleregler:

Alle spillere tager en pincet i hånden. En spiller vender et kort. Alle spillere skal samtidigt og med deres pincet fange den viste genstand på kortet og glide den ned i deres uhyres mund. Så snart en spiller tror, at han/hun er færdig, skal han/hun råbe "Ædedolk" og spillet standser.

Man kontrollerer, at han/hun ikke har gjort det forkert ved at løfte uhyret op:

- Spilleren har ret: Han/hun vinder kortet og lægger det på bordet foran sig.
- Spilleren tager fejl: Omgangen er slut for ham/hende og spillet genoptages af de andre, indtil en anden spiller råber "Ædedolk".

NB1: Hvis alle spillere har taget fejl, lægges kortet tilbage nederst i bunken.

NB2: Hvis flere spillere bliver færdige samtidigt, vinder ingen kortet og det lægges tilbage nederst i bunken.

Sådan spiser uhyrerne genstande:

- Man fanger en genstand og glider den ned i sit uhyres mund med pincetten.
- En genstand skal være helt inde i uhyret for at være "slugt": der må ikke rage noget ud.
- Det er forbudt at hjælpe til med sine fingre.
- Man kan fange flere genstande samtidigt.
- Man kan tage genstandene og placere dem foran sig, og derefter made sit uhyre med dem, men så længe de ikke er slugt, kan de andre spillere stjæle dem!

Sammenhæng mellem genstande / snore:

Der findes 8 typer snore (2 størrelser og 4 farver), som svarer til genstandene på kortene.

De blå snore svarer til legetøj:



De røde snore svarer til skoletilbehør:



De gule snore svarer til tøj:



De grønne snore svarer til bolsjer:



De store snore svarer til store genstande:



De små snore svarer til små genstande:

**Eksempel:**

For at spise denne genstand :



skal man fange en **stor blå** snor.

For at spise denne genstand :



skal man fange en **lille grøn** snor.

Når der er en vinder, eller når alle spillere har taget fejl, lægger man alle snorere tilbage på bordet hulter til bulter. Spillerne holder sig klar til en ny omgang, og den næste spiller trækker et nyt kort.

Fejl man skal undgå:

- At spise snore i en forkert farve.
- At spise snore i en forkert størrelse.
- At spise for mange eller for få snore.

Spillets afslutning:

Når alle kortene er delt ud, tæller spillerne, hvor mange de har vundet. Vinderen er den, der har flest kort.

Hvis to spillere står lige, spiller de pågældende spillere en ny omgang for at afgøre stillingen.

De forskellige niveauer:



Kortene i niveau 1
har 4 genstande,



og i niveau 2
har de 5 genstande.

Desuden kan man spille Glouton på forskellige niveauer.

Niveau 1: Man bruger kun kort af niveau 1, og man tager kun hensyn til genstandenes farve.

Niveau 2: Kort af niveau 1 og 2 blandes i den samme bunke, og man tager hensyn til genstandenes farve og størrelse.

Niveau 3: Kort af niveau 1 og 2 lægges i 2 forskellige bunkere. I hver spilleomgang tager man et kort af hvert niveau: Der er således mange flere genstande, der skal sluges. Man tager hensyn til genstandenes farve og størrelse. Vinderen vinder de 2 vendte kort.

Niveau 4: Man spiller ligesom på niveau 3, men før hver spilleomgang kaster man terningen og følger dens regler.

1: Man spiser kun genstandene på kortet af niveau 1

2: Man spiser kun genstandene på kortet af niveau 2

+: man spiser kun de store genstande

-: man spiser kun de små genstande

Hånd: Man har undtagelsesvist lov til at spise med fingrene

Pincet: Man spiser med pincet, men man bruger sin kejtede hånd

Vinderen vinder de 2 vendte kort.

Игра на сотрудничество



5-99 лет



2 - 4



15 min

В комплекте:

- 4 монстра
- 4 пинцета
- 48 веревочек «предмет»
- 32 карточки (по 16 каждого уровня),
- 1 кубик.



Маленькие прожорливые монстры готовы съесть всё, что плохо лежит в комнате! Чтобы быстрее всех скормить монстрам нужные предметы, понадобится хорошая реакция и внимание.

Цель игры

Заработать как можно больше карточек.

Подготовка к игре

Выложите веревочки в случайном порядке в центре стола, чтобы все игроки могли их брать. Карточки положите стопкой лицевой стороной вниз рядом с веревочками. Кубик положите рядом. Каждый игрок берет себе монстра и пинцет и ставит/кладет их перед собой.

Ход игры

Все игроки берут свои пинцеты. Один из игроков открывает любую карточку. Затем все игроки действуют одновременно: они должны взять пинцетом изображенные на карточке предметы и положить их в рот своему монстру. Если один из игроков решил, что выполнил задание, он кричит «Обжора», и игра останавливается.

Подняв его монстра, игроки проверяют, не допустил ли он ошибки:

- Если игрок не ошибся, он забирает карточку и кладет ее перед собой.
- Если он ошибся, раунд для него заканчивается, а остальные продолжают игру, пока один из них не крикнет «Обжора».

Примечание 1. Если все игроки ошиблись, верните карточку в стопку, вниз.

Примечание 2. Если несколько игроков выполнили задание одновременно, карточка не достается.

Как есть предметы

- Предметы следует брать и класть в рот своему монстру с помощью пинцета.
- Предмет «проглочен», если он полностью находится внутри монстра и не высовывается у него изо рта.
- Запрещается помогать себе руками.
- За один раз можно брать несколько предметов.
- Предметы можно брать, класть их перед собой и затем скормливать их монстру, но пока они не съедены, другие игроки могут их украсть!

Соответствие между предметами и веревочками:

В комплект входит 8 типов веревочек (2 размера и 4 цвета), обозначающих предметы с карточек.

Синие веревочки обозначают игрушки:



Красные веревочки обозначают школьные принадлежности:



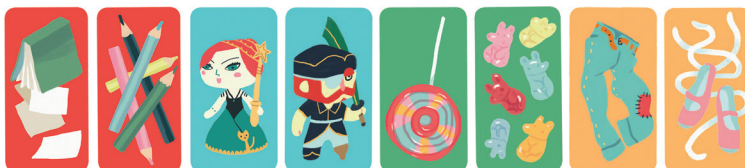
Желтые веревочки обозначают одежду:



Зеленые веревочки обозначают конфеты:



Большие веревочки обозначают большие предметы:

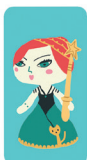


Маленькие веревочки обозначают маленькие предметы:



Пример :

Чтобы съесть этот предмет:



нужно взять большую синюю веревочку.

Чтобы съесть этот предмет :



нужно взять маленькую зеленую веревочку.

Если победитель был определен или все игроки ошиблись, верните все веревочки в центр стола, положив их в случайном порядке. Игроки готовы к следующему раунду — карточку берет следующий игрок.

Ошибки, которых следует избегать:

- поедание веревочек не того цвета;
- поедание веревочек не того размера;
- поедание лишних или, наоборот, не всех веревочек.

Конец игры

Когда игроки разобрали все карточки, каждый подсчитывает, сколько карточек он заработал. Побеждает тот, у кого их больше всех.

При равном результате соответствующие игроки проводят еще один раунд, чтобы определить победителя.

Разные уровни



На карточках 1-го уровня изображено по 4 предмета,



а на карточках 2-го уровня — по 5 предметов.

Кроме того, предусмотрено несколько уровней игры «Обжора».

Уровень 1. Используются только карточки 1-го уровня, и учитывается только цвет предметов.

Уровень 2. Карточки 1-го и 2-го уровня перемешайте и сложите в одну стопку. Учитывается и цвет, и размер предметов.

Уровень 3. Разделите карточки 1-го и 2-го уровня на 2 стопки. В каждом раунде игрок берет по карточке каждого уровня, то есть предметов для поедания намного больше. Учитывается и цвет, и размер предметов. Победитель забирает себе обе открытые карточки.

Уровень 4. Играем по правилам 3-го уровня, но перед каждым раундом бросаем кубик, чтобы определить дополнительное условие:

- 1** : есть нужно только предметы с карточки 1-го уровня.
- 2** : есть нужно только предметы с карточки 2-го уровня.
- +** : есть нужно только большие предметы.
- : есть нужно только маленькие предметы.

Рука: в качестве исключения разрешается есть руками.

Пинцет: есть нужно пинцетом, но его нужно взять в другую руку.

Победитель забирает себе обе открытые карточки.

Gloutons!

DJ08411

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com