

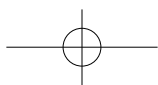
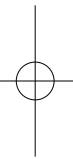
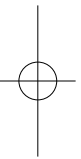
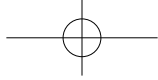
繁體  
中文  
/  
簡體  
中文  
/  
English

## 規則說明書



Copyright **HABA®** - Spiele Bad Rodach 2018







# 貪吃怪獸

一款讓人驚奇的餵怪獸遊戲，適合2-4位勇敢的玩家，適合年齡為5-99歲。

設計： Heinz Meister

美術： Maximilian Meinzold

遊戲時間：約15分鐘

閣樓上的標示寫著「請勿餵食！」，但為什麼不行呢？神秘的生物似乎就隱藏在這髒亂的閣樓。勇敢的玩家們進入閣樓來一探究竟；他們無畏地滑開這些舊垃圾，但垃圾下面的是什麼？忽然有雙好奇的眼睛凝視著你，瘋狂的怪獸們全部隱藏在這些垃圾堆中，而且他們看起來真的非常餓，你有十足的勇氣餵飽牠們嗎？記得只餵那些最餓的怪獸，因為這些怪獸被餵飽後的打嗝聲讓人震耳欲聾，會讓你嚇到直奔出口，而奶奶的看門狗——痞特，就在那裡等你.....

只有綜觀大局，持續追蹤最餓的怪獸的玩家，同時用狗骨頭來分散看門狗的注意，才能沒有阻礙地餵食這些怪獸！

究竟誰最勇敢呢？

## 遊戲配件

1個閣樓包含了：

- 盒底
- 內襯
- 4片板塊組成的架子
- 1片閣樓地板圖板
- 1片怪獸圖版
- 24塊閣樓垃圾板塊

10張白紙

4個角色模型

4隻顏色鉛筆

4個骨頭板塊

1份規則說明書





## 第一次遊戲前

小心地取出所有板塊，取下板塊後剩下的板子可以直接丟掉。

### 準備

請先組成閣樓：

將所有遊戲配件取出盒中，重新放置這些配件至遊戲盒底部（內襯的看門狗痞特圖像應該對應到外盒同樣的位置）。

將遊戲盒底放置桌子上(1)。

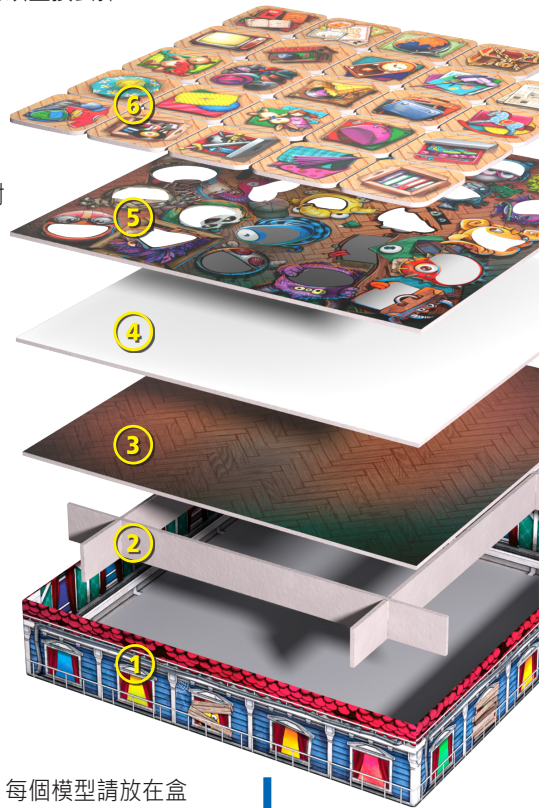
如圖所示組合架子(2)，接著將閣樓地板圖板放在它上面(3)。

接著將一張白紙放在遊戲版上(4)。

放置怪獸遊戲圖板，以任意方向放置在紙上，怪獸面朝上(5)。

接著如(6)一般，重新排列24個閣樓垃圾在怪獸遊戲圖板上，會有一隻怪獸上方留有空格。

每位玩家拿取一個角色模型與對應顏色的鉛筆。每個模型請放在盒底邊緣的起始位置（參考箭頭處）。每個玩家收到一個骨頭板塊(7)。



剩下沒有用到的多餘白紙、模型、鉛筆與骨頭板塊，請先將它們放在遊戲盒上蓋中，遊玩的時候不會用到。

### 遊玩方式

依照順時鐘方式進行遊戲，最不怕怪獸的玩家成為起始玩家。





1.用你的手指來搜尋怪獸，以水平或垂直的方向，  
滑動同一列的1、2、3或是4個垃圾板塊，來找到新怪獸。  
重要！移動多個垃圾板塊時要一起移動，不能一個個分別移動！

2.勇敢的查看怪獸的嘴巴：

沒有點心在怪獸的嘴巴裡？  
真是太幸運了！

已經有一個或以上的點心在怪獸嘴裡嗎？

噢不！怪獸打了一個大嗝！有人已經餵過了這隻怪獸，  
你移動你的模型，沿著盒子的方向順時鐘前進，前進的  
格數等於怪獸嘴巴裡已經有的點心數。一個窗戶是一  
格，一格內可能同時有多個模型。

3.現在是餵怪獸的時候了；用你手中的鉛筆在怪獸的嘴裡畫上一個小點心（小小的勾、圈或是叉都可以）。每次怪獸被探索到時，都一定會被餵食，不論已經被餵過了多少次。

舉例：



現在是里歐的回合，他滑動了三個板塊，他很幸運，他發現的怪獸尚未被餵食過。



他用他的綠筆在怪獸的嘴裡畫了一個點心。



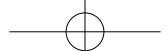
現在是席娜的回合了，她滑動了地球儀的板塊。



真是可惜，她所探索的怪獸已經吃過兩次點心了，席娜將他的模型沿著盒子的方向順時鐘前進移動兩格。



她用鉛筆在怪獸嘴裡畫了一個新的怪獸點心。



## 繁體中文

接著就換下一位玩家來探索並餵食怪獸了。



當一位玩家第一次停留或經過看門狗痞特的格子時（起始前的再前一格），她必須把骨頭板塊給痞特，將骨頭板塊放置在盒子上蓋中並繼續探索怪獸。

注意：隨著遊戲接近尾聲會越來越刺激，因為大部分的怪獸都至少被餵過一次了，這代表玩家在探索一個怪獸後，很有可能會被怪獸打嗝的聲音嚇到奪門而出。玩家誰能記得哪隻怪獸最餓（擁有最少的點心在嘴裡），會有很大的優勢！

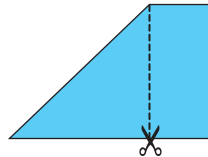
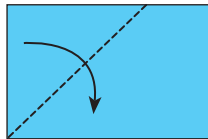
## 遊玩結束

當一位玩家碰到了痞特第二次，他已經沒有東西來讓痞特分心了。這位玩家離開閣樓與遊戲。剩餘的玩家持續進行遊戲，直到最後只剩一個人還在閣樓內，這位玩家獲得遊戲勝利。他將獲得「無懼怪獸餵食者」，恭喜！

你想知道遊戲結束後是否還有怪獸在閣樓沒有被餵過嗎？將所有的垃圾板塊從怪物遊戲圖板上移除，有時你會看到幾隻完全沒有被探索過的怪獸，真是讓人難以置信.....

### 小技巧：

如果所有的白紙都被使用過了，你可以利用標準的A4紙來裁切。  
將紙摺成正方形再裁剪（如下圖）。





# 贪吃怪兽

一款让人惊奇的喂怪兽游戏，适合2-4位勇敢的玩家，适合年龄为5-99岁。

设计： Heinz Meister

美术： Maximilian Meinzold

游戏时间：约15分钟

阁楼上的标示写着「请勿喂食！」，但为什么不行呢？神秘的生物似乎就隐藏在这脏乱的阁楼。勇敢的玩家们进入阁楼来一探究竟；他们无畏地滑开这些旧垃圾，但垃圾下面的是什么？忽然有双好奇的眼睛凝视着你，疯狂的怪兽们全部隐藏在这些垃圾堆中，而且他们看起来真的非常饿，你有十足的勇气喂饱牠们吗？记得只喂那些最饿的怪兽，因为这些怪兽被喂饱后的打嗝声让人震耳欲聋，会让你吓到直奔出口，而奶奶的看门狗——痞特，就在那里等你.....

只有综观大局，持续追踪最饿的怪兽的玩家，同时用狗骨头来分散看门狗的注意，才能没有阻碍地喂食这些怪兽！

究竟谁最勇敢呢？

## 游戏配件

1个阁楼包含了：

- 盒底
- 内衬
- 4片板块组成的架子
- 1片阁楼地板图板
- 1片怪兽图版
- 24块阁楼垃圾板块

10张白纸

4个角色模型

4只颜色铅笔

4个骨头板块

1份规则说明书





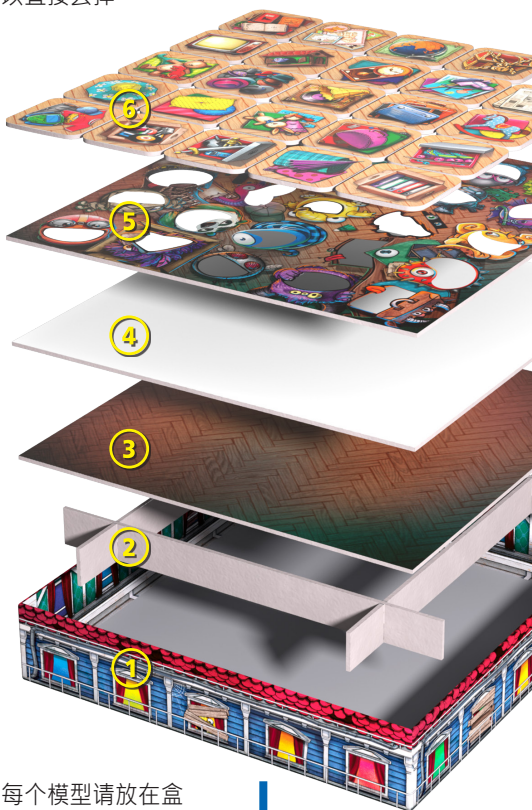
## 第一次游戏前

小心地取出所有板块，取下板块后剩下的板子可以直接丢掉。

### 准备

请先组成阁楼：

将所有游戏配件取出盒中，重新放置这些配件至游戏盒底部（内衬的看门狗痞特图像应该对应到外盒同样的位置）。



将游戏盒底放置桌子上(1)。

如图所示组合架子(2)，接着将阁楼地板图板放在它上面(3)。

接着将一张白纸放在游戏版上(4)。

放置怪兽游戏图板，以任意方向放置在纸上，怪兽面朝上(5)。

接着如(6)一般，重新排列24个阁楼垃圾在怪兽游戏图板上，会有一只怪兽上方留有空格。

每位玩家拿取一个角色模型与对应颜色的铅笔。每个模型请放在盒底边缘的起始位置（参考箭头处）。每个玩家收到一个骨头板块(7)。



剩下没有用到的多余白纸、模型、铅笔与骨头板块，请先将它们放在游戏盒上盖中，游玩的时候不会用到。

### 游玩方式

依照顺时针方式进行游戏，最不怕怪兽的玩家成为起始玩家。





- 1.用你的手指来搜寻怪兽，以水平或垂直的方向，滑动同一列的1、2、3或是4个垃圾板块，来找到新怪兽。  
重要！移动多个垃圾板块时要一起移动，不能一个个分别移动！

- 2.勇敢的查看怪兽的嘴巴：

没有点心在怪兽的嘴巴里？  
真是太幸运了！

已经有一个或以上的点心在怪兽嘴里吗？



噢不！怪兽打了一个大嗝！有人已经喂过了这只怪兽，你移动你的模型，沿着盒子的方向顺时针前进，前进的格数等于怪兽嘴巴里已经有的点心数。一个窗户是一格，一格内可能同时有多个模型。



- 3.现在是喂怪兽的时候了；用你手中的铅笔在怪兽的嘴里画一个小点心（小小的勾、圈或是叉都可以）。每次怪兽被探索到时，都一定会被喂食，不论已经被喂过了多少次。

舉例：



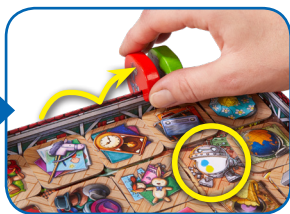
现在是里欧的回合，他滑动了三个板块，他很幸运，他发现的怪兽尚未被喂食过。



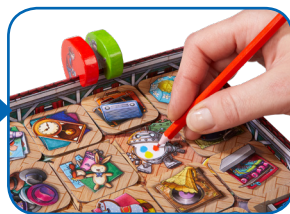
他用他的绿笔在怪兽的嘴里画了一个点心。



现在是席娜的回合了，她滑动了地球仪的板块。



真是可惜，她所探索的怪兽已经吃过两次点心了，席娜将他的模型沿着盒子的方向顺时针前进移动两格。



她用铅笔在怪兽嘴里画了一个新的怪兽点心。



接着就换下一位玩家来探索并喂食怪兽了。



当一位玩家第一次停留或经过看门狗痞特的格子时（起始前的再前一格），她必须把骨头板块给痞特，将骨头板块放置在盒子上盖中并继续探索怪兽。



简体中文

注意：随着游戏接近尾声会越来越刺激，因为大部分的怪兽都至少被喂过一次了，这代表玩家在探索一个怪兽后，很有可能会被怪兽打嗝的声音吓到夺门而出。玩家谁能记得哪只怪兽最饿（拥有最少的点心在嘴里），会有很大的优势！

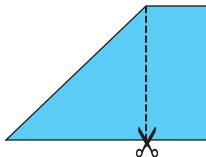
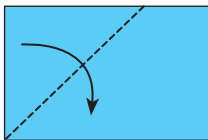
## 游戏结束

当一位玩家碰到了痞特第二次，他已经没有东西来让痞特分心了。这位玩家离开阁楼与游戏。剩余的玩家持续进行游戏，直到最后只剩一个人还在阁楼内，这位玩家获得游戏胜利。他将获得「无惧怪兽喂食者」，恭喜！

你想知道游戏结束后是否还有怪兽在阁楼没有被喂过吗？将所有的垃圾板块从怪物游戏图板上移除，有时你会看到几只完全没有被探索过的怪兽，真是让人难以置信.....

### 小技巧：

如果所有的白纸都被使用过了，你可以利用标准的A4纸来裁切。  
将纸折成正方形再裁剪（如下图）。





# Hungry Attic Monsters



A monster feeding game that's full of surprises, for 2 to 4 brave players ages 5 to 99 years.

**Author:** Heinz Meister  
**Illustrator:** Maximilian Meinzold  
**Length of the game:** approx. 15 minutes

A sign in the attic says "Please Don't Feed!" But why not? Something mysterious and alive seems to be hiding in the messy attic. Players bravely enter the attic to find out what's going on; they fearlessly slide aside the old junk. But what's hiding underneath? Suddenly there's a pair of curious eyes looking up at you. Crazy monsters have hidden themselves away under all the junk. And wow do they look hungry. Will you be brave enough to feed them? It's best to only feed the hungriest of the monsters, because after they've had something to eat they burp so loudly that you get scared and run toward the exit. And grandma's guard dog, Pit, is sitting there ...

Only players who keep an overview, keep track of where the hungriest monsters are hidden and can distract the guard dog with a bone, can continue to feed the monsters undisturbed! Who is the bravest?

ENGLISH



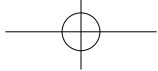
## Contents

1 attic consists of:

- box base
- insert
- grid made up of 4 pieces
- 1 attic floor board
- 1 monster game board
- 24 tiles showing attic junk

10 white sheets of paper  
4 play figures  
4 colored pencils  
4 bone tiles  
1 set of instructions





## Before the first game

Carefully press the cardboard pieces out of the tableaux and discard the tableaux.

### Preparation

First assemble the Attic:

Take all of the game material out of the box. The insert should be placed back in the bottom of the box and arranged to match the box base (the picture of Pit the guard dog inside should be positioned in the same place as the picture on the outside).

Place the box base in the center of the table (1).

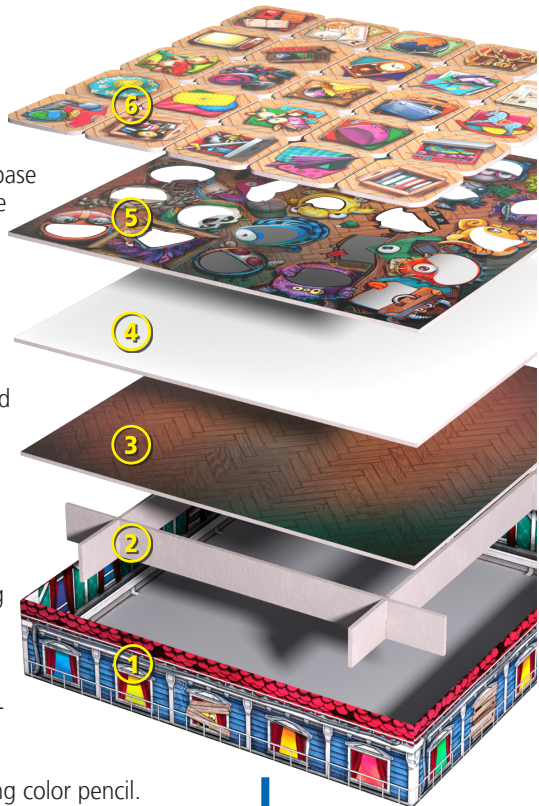
Assemble the grid as illustrated, place it inside the box base (2), place the attic floor game board on top of it (3).

Now place one of the white sheets of paper on the game board (4).

Place the monster game board, in any direction, on top of the paper with the monster side facing up (5).

Then arrange the 24 tiles featuring attic junk, face-up in any arrangement you like (6). A monster field of your choice remains uncovered.

Each player takes a game figure and the matching color pencil. Each player places their play figure on the starting field (see arrow), on the edge of the box base. Each player receives one bone tile (7).

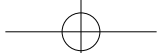


Excess white sheets of paper, play figures, pencils and bone tiles are placed into the box lid as they are not needed.

### How to play

Take turns playing in a clockwise direction. The player who is the least afraid of monsters begins first.





1. Begin the monster search by carefully using your finger to slide one, two, three or four junk tiles in a row, either horizontally or vertically. After you slide, a new hungry monster appears under the junk.

**Important!** Multiple tiles can only be slid together as a block, not individually or one after another!

2. Be brave and look into the monster's open mouth:

Is there no snack in the monster's mouth?  
What monstrous luck!

Are there already one or more snacks in the monster's mouth?

Oh no, here comes a big monster burp! Someone has already fed this monster; you move your game figure along the edge of the box base in a clockwise direction by as many fields as there are snacks in the monster's mouth. One field is one window. Multiple figures can stop on the same field.

3. Now it's time to feed the monster; use your pencil to draw a little monster snack (a small curl, circle, cross etc.) in the open monster's mouth. A monster revealed is always fed each time, regardless of how many times it has already been fed.

#### Examples:



It's Leo's turn, and he slides 3 tiles. He's lucky; the monster he uncovered hasn't been fed yet.



He draws a snack in the monster's mouth with his green pencil.



Now it's Sina's turn; she slides the tile with the globe.



What a pity, the monster she uncovered has already been fed twice. Sina moves her play figure two fields forward along the box edge.



She uses her pencil to draw a new monster snack in the monster's mouth.

ENGLISH





Then it's the next player's turn to move the tiles to search for monsters.



When a player lands on or passes over the field with Pit the guard dog (the last field before the starting field) for the first time, the player needs to hand over his bone to get past Pit. Place the bone back into the box lid and continue the monster search.

Note: Towards the end of the game it becomes more and more exciting, as you've already fed a lot of the monsters at least once. This means that you get frightened and run toward the exit whenever you uncover a monster that's burping and smacking its lips. Players who can remember where the hungry monsters are (those with few snacks in their mouths), have a clear advantage!



ENGLISH

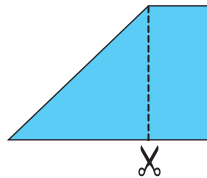
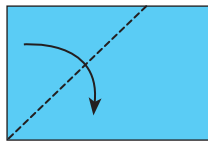
## End of the Game

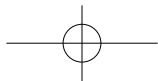
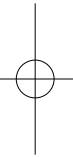
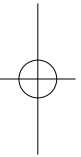
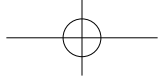
When a player reaches the guard dog for the second time they have no way of distracting him. This player leaves the attic and the game. The remaining adventurers continue playing until only one player is left in the attic. This player wins the game, and may call themselves "The bravest monster feeder of all time". Congratulations!

- Do you want to know whether there are still hungry monsters in the attic after the game is over? Simply take all the tiles off the monster game board. Sometimes you'll find monster mouths that seem to be completely undiscovered. Hard to believe ...

### TIP:

If all the white sheets of paper have been used up, you can use standard A4 or Letter paper. Simply cut it into a square.







中文翻譯: 守富 / 中文編排

LOGO設計: Gru.Tsow

中文校稿: 小蓓

中文出版: Gokids玩樂小子

© 2018 Kids Power International Ltd. All Rights

所有中文翻譯文字、排版均為兒童動力國際有限公司所有，  
翻印必究。

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for children under 3 years.



**HABA®**

Made in  
Germany

Habermaass GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany • [www.haba.de](http://www.haba.de)



1/18

TL A115762

Art. Nr. 304169