



PL

Zbieraj cukierki i słodkie kostki cukru, aby wygrać! Czyj Potworek Łakomczuch zje najwięcej, a na dodatek pożre także cukierki wszystkich innych?

- A** 24 karty cukierków w 4 kolorach
- B** 4 Potworki Łakomczuchy
- C** 1 Bo (Joker)
- D** 8 żetonów cukru

Przygotowanie gry:
W zależności od liczby graczy, będą potrzebne następujące karty:

- 2** 2 kolory cukierków oraz 2 wybrane przez Was Potworki Łakomczuchy
- 3** 3 kolory cukierków oraz 3 wybrane przez Was Potworki Łakomczuchy
- 4** 4 kolory cukierków oraz wszystkie Potworki Łakomczuchy

Najpierw należy potasować tylko karty cukierków i rozdać je wszystkim graczom. Następnie trzeba potasować Potworki Łakomczuchy i również je rozdać. Każdy gracz powinien mieć siedem kart na ręce.

Teraz należy potasować także żetony cukru i położyć je zakryte na środku stołu w stosie. Jeden żeton cukru odłóżcie do pudełka, nie podglądając go.

Wskazówka:
Aby łatwiej było przeglądać i trzymać karty w ręku, ułóżcie większe karty z tyłu, a mniejsze z przodu. Młodszy gracz może rozłożyć swoje karty odkryte na stole.



Jesteście gotowi, aby rozpocząć grę!

Przebieg gry:
Odkryjcie pierwszy żeton cukru. Określa on liczbę punktów za rundę (1 gwiazdka, 2 gwiazdki, mrówka).

Nie jest fajnie, gdy na odkrytym obrazku jest **mrówka**, ponieważ na końcu gry zabierze ona żeton cukru.

Ostatnia osoba, która jadła słodczyce, zaczyna i zagrywa dowolną kartę. Pozostali gracze po kolei również zagrywają dokładnie jedną kartę i kładą ją na środku.

Jeśli jako pierwsza zostanie zagrana karta Potworka Łakomczucha, wówczas wszyscy gracze, którzy mają jeszcze Potworka Łakomczucha, muszą go również zagrać.

Gdy każdy gracz zagra kartę, porównujecie **rozmiary kart**. Ten, kto zagrał największą kartę, wygrywa wszystkie cukierki – czyli wszystkie karty leżące na środku. Zabiera także **odkryty** żeton cukru, kładzie zabrane karty i żeton przed sobą.

Wybór karty do zagrania:
JEŚLI TO MOŻLIWE, każdy musi zagrać cukierek w tym samym kolorze, co pierwszy gracz.

Nie masz odpowiedniej karty?
Masz wtedy dwie opcje:

- Dolóż cukierek w innym kolorze. Nie ma znaczenia, jak duża jest twoja karta, ponieważ w takim przypadku nie możesz wygrać tej rundy.

- Zagraj Potworka Łakomczucha. Jeśli nikt nie zagra większego Potworka Łakomczucha, wtedy wygrywasz wszystkie karty.

Rozpoczyna się nowa runda:
Odkryj kolejny żeton cukru. Osoba, która wygrała poprzednią rundę, zaczyna i zagrywa kartę.

Przykład rozgrywki: Feliks zaczyna i zagrywa niebieskiego cukierka. Maria nie ma niebieskich cukierków, więc decyduje się zagrać zielonego. Sebastian zagrywa największego niebieskiego cukierka, jakiego ma, a Beata decyduje się zagrać swojego najmniejszego. Teraz wszyscy porównują wielkości cukierków: **Niebieski cukierek Feliksa jest większy niż wszystkie pozostałe!** Więc zabiera stos i żeton cukru z jedną gwiazdką.

Jeśli karty są podobnej wielkości, połóż na wierzchu tę, którą uważasz za największą. Jeśli nie widzisz innych kart, to rzeczywiście jest największa!

Koniec gry
Gra toczy się do momentu, aż nikt nie będzie miał już kart na ręce, czyli dokładnie **siedem** rund. Przy liczeniu swoich gwiazdek, odejmijcie jeden żeton cukru za każdą mrówkę, którą macie przed sobą. Gracz z **największą liczbą gwiazdek** na końcu gry wygrywa. Jeśli jest remis, zwycięstwo dzielcie!

Przykład punktacji:
Feliks ma jedną gwiazdkę i jedną mrówkę na końcu gry, więc nie zdobywa żadnych punktów, ponieważ mrówka zabiera mu jedyny żeton cukru. Maria i Sebastian mają po dwie gwiazdki. Beata ma w sumie trzy gwiazdki, więc wygrywa grę.

Wariant ekspercki z Bo

Usuń jedną kartę cukierka z gry i potasuj Bo (kartę potwora!) z pozostałymi kartami cukierków. Bo może być zagrany w dowolnym momencie i wygrywa ze **wszystkimi** cukierkami i Potworkami Łakomczuchami. Zawsze wygrywasz, jeśli zagraz Bo.

CZ

Sbírejte bonbony a kostky cukru, abyste vyhráli! Čí Mlsná příšerka toho schroupe nejvíce a zároveň si pochutná na bonbonech všech ostatních?

- A** 24 bonbonových karet ve 4 barvách
- B** 4 Mlsné příšerky (trumfy)
- C** 1 Bo (žolík)
- D** 8 cukrových žetonů

Příprava:
Podle počtu hráčů budete potřebovat tyto karty:

- 2** 2 barvy bonbonů a 2 Mlsné příšerky dle vašeho výběru
- 3** 3 barvy bonbonů a 3 Mlsné příšerky dle vašeho výběru
- 4** 4 barvy bonbonů a všechny Mlsné příšerky

Nejprve zamíchejte jen bonbonové karty a rozdejte je hráčům. Nyní zamíchejte karty Mlsných příšerek (trumfy) a také je rozdejte. Karty rozdávajte postupně, dokud nebude mít každý hráč v ruce sedm karet.

Teď zamíchejte cukrové žetony a položte je na hromádku doprostřed stolu lícem dolů. Jeden cukrový žeton vraťte do krabice, aniž byste se na něj podívali.

Tip:
Karty si srovnajte podle velikosti od největších vzadu, abyste měli lepší přehled a karty se vám lépe drží. Mladší hráči si své karty mohou vyložit na stůl lícem nahoru.



Teď jste připraveni hrát!

Hra:
Otočte první cukrový žeton. Ten určí body pro toto kolo (1 hvězda, 2 hvězdy, mravenec). **Nechcete** získat **mravence**, protože vám na konci hry ukradne jeden cukrový žeton.

Kdo sní bonbon jako poslední, začíná vyložením libovolné karty. Ostatní hráči pak postupně doprostřed stolu položí po jedné kartě.

Pokud je první zahrnou kartou Mlsná příšerka, pak ji musí zahrát i všichni ostatní hráči, kteří ji ještě mají.

Až svou kartu vyloží všichni hráči, porovnejte **velikost** karet. Hráč, který vyložil největší kartu, vyhrává všechny bonbony, tedy všechny karty, které leží uprostřed stolu. Těm se říká „štych“. Vezměte si cukrový žeton **obrácený lícem nahoru**. Položte štych a žeton před sebe,



Jak zvolit kartu, kterou táhnout:
POKUD JE TO MOŽNÉ, všichni musí hrát tutéž barvu bonbonů jako první hráč.

Nemáte vhodnou kartu?
Pak máte dvě možnosti:

- Zahrát jakoukoli jinou barvu bonbonů. Na velikosti karty nezáleží, NIKDY ale s jinou barvou nemůžete vyhrát štych.

- Hrát Mlsnou příšerku. Pokud nikdo jiný nevyloží větší Mlsnou příšerku, získáte štych.

Pak začíná nové kolo: Otočte další cukrový žeton. Hráč, který vyhrál poslední štych, vyloží kartu.

Příklad hry: Felix začíná a vyloží modrý bonbon. Miri žádné modré bonbony nemá, a tak se rozhodne vyložit zelený bonbon. Sebastian vyloží svůj největší modrý bonbon, zatímco Bea se rozhodne vyložit ten nejmenší. Teď si všichni porovnají velikost bonbonů: **Felixův modrý bonbon je větší než všechny ostatní!** Vezme si tedy hromádku a cukrový žeton s jednou vězdičkou.

Jsou-li karty podobně velké, položte nahoru tu, která je podle vás největší. Když zbylé karty nevidíte, pak je skutečně největší!

Konec hry
Hrajte, dokud nikomu v ruce nezbydou žádné karty, tedy přesně **sedm** kol. Než začnete počítat hvězdičky, za každého mravence, kterého máte před sebou, si odeberte jeden cukrový žeton. Vyhrává hráč, který má na konci hry **nejvíce hvězdiček**.

Pokud je výsledek nerozhodný, o vítězství se dělíte!

Příklad bodování:
Felix má na konci hry jednu hvězdičku a jednoho mravence, takže nezíská žádné body, protože mravenec mu jeho jediný cukrový žeton ukradne. Miri a Sebastian mají po dvou hvězdičkách. Bea získala celkem tři hvězdičky, takže vyhrává.

Variantu hry pro zkušené hráče s kartou Bo
Odeberte ze hry jednu barevnou kartu a zamíchejte mezi barevné karty Bo (kartu příšerky!). Kartu Bo lze použít kdykoli. Přebije **všechny** trumfy i barevné karty. Když vyložíte kartu Bo, štych je vždy váš.



SK

Zbierajte cukríky a kocky cukru, aby ste vyhrali! Koho Maškrtná príšerka toho zje najviac a zároveň si pochutí aj na cukríkoch ostatných hráčov?

- A** 24 cukríkových kariet v 4 farbách
- B** 4 Maškrtné príšerky (tromfové karty)
- C** 1 Bo (žolík)
- D** 8 cukrových žetonov

Příprava:
V závislosti od počtu hráčov budete potrebovať tieto karty:

- 2** 2 farby cukríkov a 2 Maškrtné príšerky podľa vášho výberu
- 3** 3 farby cukríkov a 3 Maškrtné príšerky podľa vášho výberu
- 4** 4 farby cukríkov všetky Maškrtné príšerky

Najskôr zamiešajte len cukríkové karty a rozdajte ich medzi všetkých hráčov. Potom zamiešajte karty Maškrtných príšeriek (tromfové karty) a tiež ich rozdajte. Karty rozdávajte po jednej, pokiaľ nebude mať každý hráč na ruke sedem kariet.

Teraz zamiešajte aj cukrové žetóny a položte ich lícom nadol doprostred stola na kôpku. Jeden cukrový žetón vráťte späť do krabičky bez toho, aby ste sa naň pozreli.

Tip:
Usporiadajte si karty podľa veľkosti od najväčších vzadu, aby ste mali lepší prehľad a ľahšie sa vám držali karty v ruke. Mladší hráči si môžu svoje karty položiť na stôl lícom nahor.



Teraz ste pripravení začať hrať!

Priebeh hry:
Otočte prvý cukrový žetón. Ten určí počet bodov v tomto kole (1 hviezda, 2 hviezdy, mravec). **Nechcete** získať **mravca**, pretože vám na konci hry ukradne jeden cukrový žetón.

Kto zje cukrík ako posledný, začína vyložením ľubovoľnej karty. Ostatní hráči potom postupne položia jednu kartu doprostred.

Ak je prvou zahrnou kartou Maškrtná príšerka, potom ju musia zahráť aj všetci ostatní hráči, ktorí ju ešte majú.

Až keď svoju kartu vyložia všetci hráči, porovnajte **veľkosti** kariet. Hráč, ktorý vyložil najväčšiu kartu, vyhráva všetky cukríky – teda všetky karty, ktoré ležia uprostred stola. Tie sa nazývajú „štych“. Vezmite si cukrový žetón **otočený lícom nahor**. Položte štych a žetón pred seba.

Ako si vybrať kartu, s ktorou hrať:
AK JE TO MOŽNÉ, každý musí zahráť rovnakú farbu cukríka ako prvý hráč.



Nemáte vhodnú kartu?
Potom máte dve možnosti:

- Zahrajte akúkoľvek inú farbu cukríka. Nezáleží na tom, aká veľká je vaša karta, ale NIKDY nemôžete vyhrať štych.

- Hrajte Maškrtnú príšerku. Ak nikto nezahrá väčšiu Maškrtnú príšerku, potom vyhrávate štych.

Potom začína nové kolo: Otočte ďalší cukrový žetón. Hráč, ktorý vyhral posledný štych, začína a vyloží kartu.

Příklad priebehu hry:
Félix začíná a vyloží modrý cukrík. Miri nemá žiadne modré cukríky, a tak sa rozhodne vyložiť zelený cukrík. Sebastian vyloží svoj najväčší modrý cukrík, zatiaľ čo Bea sa rozhodne vyložiť svoj najmenší. Teraz si všetci porovnajú veľkosti cukríkov: **Félixov modrý cukrík je väčší ako všetkých ostatných!** Takže si berie celú kôpku a cukrový žetón s jednou hviezdičkou.

Ak sú karty podobnej veľkosti, položte navrch tú, ktorá je podľa vás najväčšia. Ak ostatné karty nevidíte, potom je to naozaj najväčšia karta!

Koniec hry
Hrajte, až kým nikomu nezostanú žiadne karty na ruke, teda presne **sedem** kôl. Predtým, než spočítate svoje hviezdičky, odoberte si jeden cukrový žetón za každého mravca, ktorého máte pred sebou. Vyhráva hráč, ktorý má na konci hry **najviac hviezdičiek**. Ak je výsledok nerozhodný, víťazstvo si delíte!

Příklad bodovania:
Félix má na konci hry jednu hviezdičku a jedného mravca, takže nezíská žiadne body, pretože mu mravec odoberie jediný cukrový žetón. Miri a Sebastian majú po dve hviezdičky. Bea získala celkom tri hviezdičky, takže vyhráva hru.

Variant hry pre skúsených hráčov s kartou Bo
Odeberte z hry jednu farebnú kartu a zamiešajte medzi zvyšné farebné karty Bo (kartu príšerky!). Kartu Bo je možné použiť kedykoľvek. Prebije **všetky** tromfy aj farebné karty. Ak vyložíte kartu Bo, vždy vyhrávate štych.



BG

Събирайте бонбони и трупайте сладки захарни кубчета, за да спечелите! Чие Чудовище Мънчи ще изяде най-много и ще успее да погълне и бонбоните на всички останали?

- A 24 карти с бонбони в 4 цвята
- B 4 Чудовища Мънчи (козови карти)
- C 1 Бо (жокер)
- D 8 захарни чипа

Подготовка:
В зависимост от броя на играчите ще са ви нужни следните карти:

- 2 цвята бонбони и 2 Чудовища Мънчи по ваш избор
- 3 цвята бонбони и 3 Чудовища Мънчи по ваш избор
- 4 цвята бонбони и всички Чудовища Мънчипи

Разбъркайте първо само картите с бонбони и ги раздайте на всички играчи. След това разбъркайте Чудовищата Мънчи (козовите карти) и ги раздайте също. Раздавайте картите една по една, докато всеки играч има по седем карти в ръката си.

Сега разбъркайте и захарните чипове и ги поставете с лицето надолу на купчина в средата на масата. Върнете един захарен чип обратно в кутията, без да го гледате.

Съвет:
Подредете по-големите карти по-назад за по-добър преглед, и за да държите картите си по-лесно. По-малките играчи могат да подредят картите си с лицето нагоре на масата.



Вече сте готови да започнете играта!

Игра:
Обърнете първия захарен чип. Това определя точките за рунда (1 звезда, 2 звезди, мравка). Не искате мравката, защото тя ще ви открадне захарен чип в края на играта.

Последният, който е ял бонбон, започва и играе която и да е карта. Останалите играчи по ред също играят точно по една карта и я поставят в средата.

Ако Чудовище Мънчи се изиграе като първа карта, тогава всички играчи, които все още имат Чудовище Мънчи, също трябва да го изиграят.

Когато всеки играч е изиграл карта, сравнете **размерите** на картите. Който е изиграл най-голямата карта, печели всички бонбони – тоест всички карти в средата. Това ще се нарича „взятка“ оттук нататък. Вземете захарния чип **обърнат с лицето нагоре**. Поставете взятката и чипа пред себе си.

Избор на карта за игра:
АКО Е ВЪЗМОЖНО, всички трябва да играят същия цвят бонбон като първия играч.

Нямате подходяща карта?
Тогава имате два варианта:

- Изиграйте друг цвят бонбон. Няма значение колко голяма е вашата карта, никога не можете да спечелите взятката.
- Или
Изиграйте Чудовище Мънчи. Ако никой не изиграе по-голяма карта Чудовище Мънчи, тогава вие печелите взятката.

Сега започва нов рунд: Обърнете следващия захарен чип. Човекът, който е спечелил последната взятка, започва и играе карта.

Пример за игра: Феликс започва и играе син бонбон. Мири няма сини бонбони, затова решава да изиграе зелен бонбон. Себастиан играе най-големия син бонбон, който има, а Беа решава да изиграе най-малкия си. Сега всички сравняват размерите на бонбоните: **Синият бонбон на Феликс е по-голям от всички останали!** Затова той взема купчината и захарния чип с една звезда.

Ако картите са с подобен размер, сложете тази, която смятате за най-голяма, най-отгоре. Ако не виждате другите карти, значи тя наистина е най-голямата!

Край на играта
Играйте, докато никой не остане с карти в ръката си, т.е. точно **седем** рунда. Преди да преброите звездите си, махнете по един захарен чип за всяка мравка, която имате пред себе си. Играчът с **най-много звезди** в края на играта печели. Ако има равенство, споделяте победата!

Пример за точкуване: Феликс има една звезда и една мравка в края на играта, така че не получава точки, тъй като мравката му отнема единствения захарен чип. Мири и Себастиан имат по две звезди. Беа има общо три звезди и печели играта.

Вариант за експертна игра с Бо
Премахнете една цветна карта от играта и разбъркайте Бо (чудовищната карта!) сред цветните карти. Бо може да се играе по всяко време и побеждава **всички** козове и цветни карти. Винаги печелите взятката, ако изиграете Бо.

RO

Adună bomboane și strânge cuburi dulci de zahăr ca să câștigi! Al cui Monstru Mâncăcios va ronțai cel mai mult și va înghiți și bomboanele celorlalți?

- A 24 de cărți cu bomboane în 4 culori
- B 4 Monștri Mâncăcioși (cărți atu)
- C 1 Bo (joker)
- D 8 jetoane de zahăr

Pregătirea jocului:
În funcție de numărul de jucători, vei avea nevoie de următoarele cărți:

- 2 culori de bomboane și 2 Monștri Mâncăcioși la alegere
- 3 culori de bomboane și 3 Monștri Mâncăcioși la alegere
- 4 culori de bomboane și 4 Monștri Mâncăcioși

Amestecă mai întâi doar cărțile cu bomboane și împarte-le între jucători. Apoi, amestecă Monștrii Mâncăcioși (cărțile atu) și împarte-i și pe ei. Împarte cărțile una câte una, până când fiecare jucător are șapte cărți în mână.

Acum amestecă și jetoanele de zahăr și pune-le cu fața în jos într-o grămadă în mijlocul mesei. Pune un jeton de zahăr înapoi în cutie fără să te uiți la el.

Sfat:
Pune cărțile mai mari mai în spate, ca să ai o privire de ansamblu și să le ții mai ușor în mână. Jucătorii de vârstă mai mici își pot așeza cărțile pe masă cu fața în sus.



Acum ești gata să începi jocul!

Cum se joacă:
Întoarce primul jeton de zahăr. Acesta arată punctele pentru rundă (1 stea, 2 stele, furnică). **Nu îți dorești furnica**, pentru că ea îți va fura un jeton de zahăr la finalul jocului.

Ultimul jucător care a mâncat o bomboană începe și joacă orice carte. Ceilalți jucători, pe rând, joacă și ei exact o carte și o pun în mijloc.

Dacă un Monstru Mâncăcios este jucat ca prima carte, atunci toți jucătorii care mai au un Monstru Mâncăcios trebuie să îl joace și ei.

După ce fiecare jucător a jucat o carte, compară **dimensiunile**. Cine a jucat cea mai mare carte câștigă toate bomboanele – adică toate cărțile aflate în mijloc. Acest lucru se va numi de acum înainte un „captură”. la jetonul de zahăr **întors cu fața în sus**. Pune captura și jetonul în fața ta.

Alegerea cărții de jucat:
DACĂ ESTE POSIBIL, toată lumea trebuie să joace aceeași culoare de bomboane ca primul jucător.

Nu ai o carte potrivită?
Atunci ai două opțiuni:

- Joacă orice altă culoare de bomboane. Nu contează cât de mare este cartea ta, nu vei putea NICIODATĂ să câștigi captura.
- Joacă un Monstru Mâncăcios. Dacă nimeni nu joacă o carte Monstru Mâncăcios mai mare, atunci câștigi captura.

Acum începe o nouă rundă: Întoarce următorul jeton de zahăr. Jucătorul care a câștigat ultima captură începe și joacă o carte.

Exemplu de joc:
Felix începe și joacă o bomboană albastră. Miri nu are bomboane albastre, așa că decide să joace o bomboană verde. Sebastian joacă cea mai mare bomboană albastră pe care o are, iar Bea decide să o joace pe cea mai mică. Acum toată lumea compară dimensiunile bomboanelor: **Bomboana albastră a lui Felix este mai mare decât toate celelalte!** Așa că ia grămada și jetonul de zahăr cu o stea.

Dacă cărțile sunt asemănătoare ca dimensiune, pune cartea pe care o consideri cea mai mare deasupra. Dacă nu poți vedea celelalte cărți, atunci chiar este cea mai mare!

Sfârșitul jocului
Joacă până când nimeni nu mai are cărți în mână, deci exact **șapte** runde. Înainte să-ți numeri stelele, ia câte un jeton de zahăr pentru fiecare furnică pe care o ai în fața ta. Jucătorul cu **cele mai multe stele** la finalul jocului câștigă.

Dacă este egalitate, atunci vă împărțiți victoria!

Exemplu de punctaj:
Felix are o stea și o furnică la finalul jocului, deci nu primește niciun punct deoarece furnica îi fură singurul jeton de zahăr. Miri și Sebastian au fiecare câte două stele. Bea are un total de trei stele, deci ea câștigă jocul.

Variantă pentru experți cu Bo
Scoate o carte de o anumită culoare din joc și amestecă Bo (cartea monstru!) printre cărțile de culoare. Bo poate fi jucat oricând și câștigă împotriva **tuturor** atuurilor și cărților de culoare. Câștigi întotdeauna captura dacă joci Bo.

Ostrzeżenie. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.
Upozornění. Malé části. Nebezpečí zalknutí.
Upozornenie. Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia.
Внимание. Малки части. Опасност от задавяне.
Avertisment. Părți mici. Pericol de sufocare internă.

Game Design: Timothée Decroix
Illustration: AJ Jefferies · Logo: Jonathan Ball
Art Direction: Ingrid Rieger
Technical Development: Ina Franz
Game Development: Kimberly Wichniarz

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg
© 2026
ravensburger.com/service

Ravensburger