

TASTY WASTY



8+



2-4



20'

HABA

A tasty card and dice game for
2-4 gourmets aged 8 years and older.



TASTY WASTY

Take a risk, roll big, and score tasty points!

A tasty card and dice game for 2–4 gourmets aged 8 years and older.

Author: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Illustrator: Mónica Armiño
Editor: Patrick Tonn
Length of the game: approx. 20 minutes



Dinner is served! The back-alley foodies Tasty, Wasty, Bob, and Steve can't believe their eyes when they rummage through the overflowing trash bin behind the five-star restaurant. How could anyone toss out such tasty delicacies? Gather your gang of gourmands and whip up their dream dishes – using a clever mix of luck and strategy to roll the right combos. But be warned: these dumpster connoisseurs are picky. Every unfulfilled order will cost you points.

The first player to climb to the top of the trash heap with 40 points wins the game!



WHAT'S IN THE BOX:



1 Scoring Bin



8 dice



54 cards



7x 7x 7x 5x



5x 4x 8x 5x 6x



4 Scoring Markers

**Note:**

First Lesson of the Game: Just because you push the scoring markers out of the scoring bin, doesn't mean they belong in the trash! On the contrary, you'll need them to reach the goal – so make sure to keep them safe.

BEFORE YOU START:

Place the scoring bin in the center. Shuffle the cards and place them as a face-down draw pile to the right. The dice supply is on the left. Choose one scoring marker each and place it on top of the (6) on the scoring bin. Extra player markers are not needed.

**LET'S GET STARTED:**

Take turns playing in a clockwise direction. Your turn consists of two phases:

- 1) *Gathering the Gourmets* and
- 2) *Dig in*.

Who brought the garbage out most recently? You go first and take four dice. The remaining dice stay in the dice supply next to the scoring bin for now.

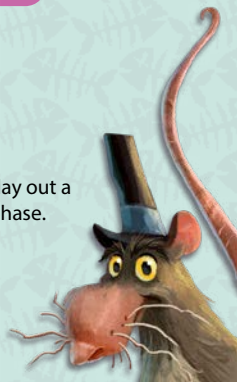
1) Gathering the Gourmets

In this phase, you're gathering the gourmets in front of the trash bin. To do this, you lay out a row of cards in front of you where you'll later place matching dice during the *Dig In* phase.

Turn over the top card from the draw pile and place it in front of you. Then decide:

flip another card and place it next to the first, or start the *Dig In* phase.

By the tenth card, however, you must begin the *Dig In* phase.



There are three types of cards:

Animals



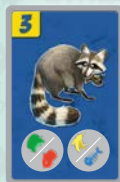
For each animal card whose order you successfully completed, you'll earn 2–5 points after the *Dig In* phase. An order is fulfilled when you place the required number of dice showing the correct food symbols on the animal card.

For each animal card whose order you couldn't fully complete, you lose 2–5 points after the *Dig In* phase.

Examples:



To fulfill this rat's order and earn 2 points, place one die with a red, or purple, or yellow food symbol on their card.



To earn 3 points from this raccoon, you'll need two dice: one with a green or red food symbol, and a second with a yellow or blue food symbol.

Boots



You lose 1 point for each boot card after the *Dig In* phase.





Actions

Again!



For each „Again!“ card, you may re-roll as many dice as you like during the *Dig In* phase.

Discard!



Immediately remove any one card from your row and place it on the discard pile next to the draw pile.

+Die



After *Gathering the Gourmets* take one extra die from the dice supply for each “+Die” card. Then, for each “-Die” card, return one of your dice to the supply. Then place all the “+Die” dice cards on the discard pile.

If you decide not to reveal another card – or once you have ten cards in front of you – *Gathering the Gourmets* ends, and the big *Dig In* phase begins!

Note: If there are no more cards in the draw pile, shuffle the discard pile and create a new draw pile.

2) Dig In

Take all the dice you have available after *Gathering the Gourmets* (four dice, adjusted by any “+Die” or “-Die” action cards) and roll them once.

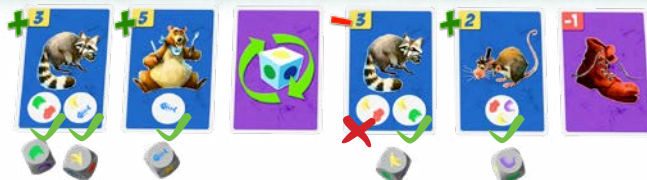
Now, try to place as many dice with matching food symbols as you can on the animal cards to fulfill their orders.

Note:

- You may not use a single die for multiple orders!
- In addition to the five food symbols, some dice have a golden star. This star represents each animal's favorite treat and can be used as any food symbol.
- For every “Again!” card in your card row, you may reroll as many of your dice as you like.



Once you have placed all the matching dice on animal cards, count your points: Each animal card with a completed order earns you its point value. Each animal card with an incomplete order subtracts its point value. Each boot card subtracts one point.



Example: Three fulfilled orders earn 10 points (3+5+2), but one incomplete order and one boot cost 4 points (3+1). The scoring marker moves forward 6 spaces (10-4).

Move your scoring marker forwards or backwards according to the final score on the scoring bin.

A little consolation for the unlucky: Even if you lose more points than you've earned, your score will never fall below 1.

Place all the cards in front of you on the discard pile to end your turn.
The next player takes four dice and begins a new *Gathering the Gourmets* phase.

WHEN DOES THE GAME END?

The first player to reach 40 points or more and places their marker into one of the holes at the top of the scoring bin wins the game!
Tasty and Wasty are impressed and just might welcome you into their exclusive Gourmet Club.

Tips:

For a shorter game, choose a lower score to reach.
Want a tougher challenge?
Remove some "+ Die" or "Again!" cards before the game begins.
Good luck and bon appétit!

Dear Players, at www.haba-play.com/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



TASTY WASTY

Wagen, würfeln, Punkte snacken!

Ein geschmackvolles Karten-Würfel-Spiel
für 2–4 Gourmets ab 8 Jahren.

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Illustration: Mónica Armiño
Redaktion: Patrick Tonn
Spieldauer: ca. 20 Minuten



Es ist angerichtet! Die Gossen-Gourmets Tasty, Wasty, Bob und Steve trauen ihren Augen kaum, als sie die prall gefüllte Mülltonne hinter dem Sterne-Restaurant durchwühlen! Wie kann man solche Köstlichkeiten einfach so wegwerfen?! Trommelt die Gourmets zusammen und serviert ihnen ihre Wunschmenüs, die ihr mit Glück und Verstand passend zusammenwürfeln müsst. Doch ihre Ansprüche sind hoch und jede unerfüllte Bestellung kostet euch Punkte.

Wer zuerst mit 40 Punkten den Gipfel der Mülltonne erklimmt, gewinnt das Spiel!



DAS IST DRIN:



1 Punktetonne



4 Punktemarker



8 Würfel



54 Karten



7x

7x

7x

5x



5x

4x

8x

5x

6x

Achtung!

Erste Lektion des Spiels: Nur, weil ihr die Punktmarker aus der Punkttonne herausdrückt, gehören sie noch lange nicht in den Müll! Im Gegenteil: Nur mit ihnen kommt ihr ins Ziel – also hebt sie gut auf.



BEVOR ES LOSGEHT:

Legt die Punkttonne in die Mitte. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel rechts daneben. Der Würfelvorrat kommt nach links. Sucht euch jeweils einen Punktmarker aus und legt ihn auf die (6) auf der Punkttonne. Überzählige Punktmarker werden nicht benötigt.



JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Jeder Zug besteht aus zwei Phasen:

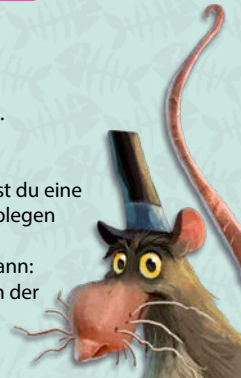
1) *Zusammentrommeln* und 2) *Reinhauen*.

Wer hat zuletzt den Müll rausgebracht? Du beginnst und nimmst dir vier Würfel. Die übrigen Würfel bleiben zunächst im Würfelvorrat neben der Punkttonne liegen.

1) *Zusammentrommeln*

In dieser Phase trommelst du die Gourmets vor der Mülltonne zusammen. Dafür legst du eine Kartenreihe vor dir aus, auf der du anschließend beim *Reinhauen* passende Würfel ablegen musst.

Decke die oberste Karte des Nachziehstapels auf und lege sie vor dich. Entscheide dann: weitere Karte aufdecken und neben die erste legen oder *Reinhauen*. Spätestens nach der zehnten Karte musst du jedoch mit dem *Reinhauen* beginnen.





Es gibt drei Arten von Karten:

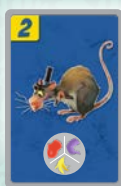
Tiere



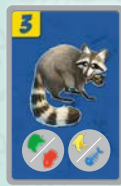
Für jede Tierkarte, deren Bestellung du vollständig erfüllt hast, erhältst du nach dem *Reinhausen* 2–5 Punkte. Eine Bestellung gilt dann als erfüllt, wenn du die erforderliche Anzahl an Würfeln mit den passenden Fettersymbolen auf die Tierkarte gelegt hast.

Für jede Tierkarte, deren Bestellung du nicht vollständig erfüllen konntest, verlierst du nach dem *Reinhausen* 2–5 Punkte.

Beispiele:



Um die Bestellung dieser Ratte zu erfüllen und dafür 2 Punkte zu erhalten, musst du einen Würfel mit rotem oder violettem oder gelbem Fettersymbol auf ihre Karte legen.



Für die 3 Punkte dieses Waschbären brauchst du hingegen zwei Würfel – einen mit grünem oder rotem und einen zweiten mit gelbem oder blauem Fettersymbol.

Stiefel



Für jede Stiefelkarte verlierst du nach dem *Reinhausen* 1 Punkt.



Aktionen

Nochmal!



Für jede „Nochmal!“-Karte darfst du beim *Reinhauen* beliebig viele Würfel noch einmal würfeln.

Karte weg!



Entferne sofort eine beliebige Karte aus deiner Kartenreihe und lege sie auf den Ablagestapel neben dem Nachziehstapel.

+ / - Würfel



Nimm dir nach dem *Zusammentrommeln* für jede „+ Würfel“-Karte einen zusätzlichen Würfel aus dem Würfelvorrat. Lege anschließend für jede „- Würfel“-Karte einen deiner Würfel zurück in den Würfelvorrat. Lege dann alle „+ / - Würfel“-Karten auf den Ablagestapel.

Wenn du keine weitere Karte mehr aufdecken willst, spätestens aber, wenn die zehnte Karte vor dir liegt, endet das *Zusammentrommeln* – und das große *Reinhauen* kann beginnen!

Hinweis: Wenn euch der Nachziehstapel ausgeht, mischt die Karten des Ablagestapels gründlich und bildet daraus einen neuen Nachziehstapel.

2) Reinhauen

Nimm dir alle Würfel, die du nach dem *Zusammentrommeln* zur Verfügung hast (vier Würfel + / - Würfel durch Aktionskarten), und würfle einmal.

Versuche nun, möglichst viele Würfel mit passenden Futtersymbolen auf den Tierkarten abzulegen und somit deren Bestellungen zu erfüllen.

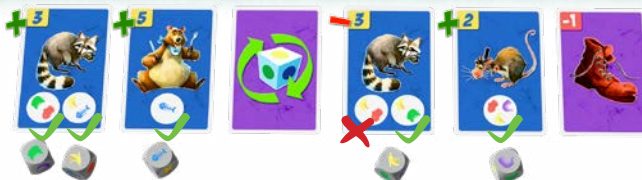
Achtung:

- Du darfst einen Würfel nicht für mehrere Bestellungen gleichzeitig verwenden!
- Neben den fünf Futtersymbolen gibt es auf den Würfeln auch noch einen goldenen Stern. Dieser steht für das Lieblingsgericht eines jeden Tiers und zählt als jedes beliebige Futtersymbol.
- Für jede „Nochmal!“-Karte in deiner Kartenreihe darfst du beliebig viele deiner Würfel neu würfeln.





Nachdem du alle passenden Würfel auf Tierkarten abgelegt hast, zählst du deine Punkte: Jede Tierkarte mit vollständig erfüllten Bestellungen bringt dir ihren Punktwert ein. Jede Tierkarte mit unvollständigen Bestellungen zieht ihren Punktwert ab.



Beispiel: Die drei erfüllten Bestellungen bringen 10 Punkte ($3+5+2$), doch die unerfüllte Bestellung und der Stiefel ziehen 4 Punkte ($3+1$) ab. Der Punktemarker wird also 6 Felder ($10-4$) vorgerückt.

Setze deinen Punktemarker entsprechend dem Endergebnis auf der Punkttonne vor oder zurück.

Schwacher Trost für Pechvögel: Dein Punktemarker fällt schlimmstenfalls auf die 1 zurück, selbst wenn dir eigentlich noch mehr Punkte abgezogen werden müssten.

Lege alle Karten, die vor dir liegen, auf den Ablagestapel und beende damit deinen Zug.

Die nächste Person nimmt sich wieder vier Würfel und beginnt erneut mit dem *Zusammentrommeln*.

WANN IST SCHLUSS?

Wer zuerst mit 40 oder mehr Punkten eins der Löcher oben in der Punkttonne erreicht, gewinnt das Spiel!

Tasty und Wasty sind beeindruckt und ziehen dich für ihren erlesenen Club der Gossen-Gourmets in Betracht.

Tipps:

Für eine kürzere Partie einigt euch auf eine niedrigere Punktzahl, die es zu erreichen gilt. Wollt ihr hingegen die Schwierigkeit erhöhen? Dann sortiert vor Spielbeginn einige „+Würfel“- und/oder „Nochmal!“-Karten aus.

Viel Glück und Guten Appetit!

Liebe HABA
Spiele-Fans, unter
www.haba-play.com/Ersatzteile
könnt ihr ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengangenes Teil des
Spielmaterials noch lieferbar ist.



TASTY WASTY

Osez,
lancez les dés, dégustez !



Un savoureux jeu de cartes et de dés pour
2 à 4 gourmets à partir de 8 ans.

Auteur : Carlo Emanuele Lanzavecchia
Illustration : Mónica Armiño
Rédaction : Patrick Tonn
Durée du jeu : env. 20 minutes

C'est prêt ! Les gourmets Tasty, Wasty, Bob et Steve n'en croient pas leurs yeux à la vue de la poubelle richement garnie dans l'arrière-cour du restaurant étoilé ! Mais qui pourrait bien vouloir jeter de tels délices ??

Réunissez la bande de gourmets et servez-leur les menus de leurs rêves, à combiner avec un peu de chance et bon sens. Mais leur degré d'exigence est élevé, et chaque commande imparfaite vous pénalise.

Le premier à atteindre le sommet de la poubelle avec 40 points remporte la partie !



CONTENU DU JEU :



1 poubelle pour compter les points



4 marqueurs de points



8 dés



54 cartes



7x

7x

7x

5x





5x

4x

8x

5x

6x



Prudence !

Première leçon du jeu : Ce n'est pas parce que vous détachez les marqueurs de la poubelle que vous devez pour autant les jeter à la poubelle ! Bien au contraire : eux seuls vous permettent d'arriver à destination : conservez-les.

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE :

Placez la poubelle au centre. Mélangez les cartes et posez-les, faces cachées, pour former une pioche juste à droite. La réserve de dés est placée à gauche. Choisissez chacun un marqueur de points et posez-le sur le (6) de la poubelle. Les autres marqueurs ne servent pas.



C'EST PARTI :

On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour comporte deux étapes :

1) *Rameuter la bande* et 2) *Farfouiller*.

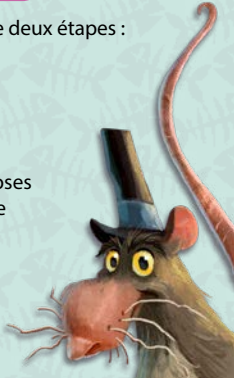
Qui a sorti les poubelles en dernier ? Tu commences en prenant quatre dés.

Les autres dés restent dans la réserve à côté de la poubelle.

1) Rameuter la bande

Pendant cette phase, rassemblez les gourmets devant la poubelle. Pour ce faire, tu poses une rangée de cartes devant toi. Tu dois ensuite poser dessus les dés adéquats lors de l'étape *Farfouiller*.

Retourne la carte du dessus de la pioche et pose-la devant toi. Ensuite, tu décides de retourner une autre carte et de la poser à côté de la précédente ou de *farfouiller*. Mais tu dois commencer à farfouiller tout au plus après la dixième carte.



Il existe trois types de cartes différents :

Animaux



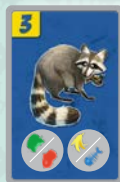
Pour chaque carte d'animal dont tu as entièrement satisfait la commande, tu obtiens 2 à 5 points après avoir *farfouillé*. Une commande est considérée comme satisfaite si tu as placé le nombre de dés correspondant aux symboles de nourriture adéquats sur la carte d'animal.

Pour chaque carte d'animal dont tu n'as pas pu parfaitement satisfaire la commande, tu perds 2 à 5 points après avoir *farfouillé*.

Exemples :



Pour satisfaire la commande de ce rat et obtenir 2 points, tu dois placer un dé avec un symbole de nourriture rouge, violet ou jaune sur sa carte.



Pour gagner les 3 points de ce raton laveur, tu as besoin de deux dés : un avec un symbole de nourriture vert ou rouge et un autre avec un symbole de nourriture jaune ou bleu.

Botte



Pour chaque carte « botte », tu perds 1 point après avoir *farfouillé*.



Actions

Rejoue !



Pour chaque carte « Encore ! », tu peux relancer une fois autant de dés que tu le souhaites durant la phase « *farfouiller* ».





Adieu la carte !



Prends immédiatement n'importe quelle carte de ta rangée et pose-la dans la défausse à côté de la pioche.

Dé /





Après avoir *rameuter la bande*, prends un dé supplémentaire dans la réserve par carte « Dé  ». Remets ensuite un de tes dés dans la réserve pour chaque carte « Dé  ». Dépose ensuite toutes les cartes « Dé  /  » dans la défausse.

Si tu ne veux plus retourner de carte (mais au plus tard après en avoir retourné une dixième), la phase *Rameuter la bande* s'achève et la phase *Farfouiller* peut commencer !

Remarque : si vous videz la pioche, mélangez les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche, cartes faces cachées.

2) Farfouiller

Prends tous les dés dont tu disposes à l'issue de la phase *Rameuter la bande* (quatre dés  /  par cartes d'action) et lance-les une fois.

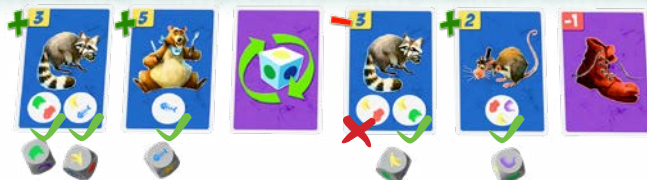
Essaie maintenant de poser autant de dés que possible avec les symboles de nourriture adéquats sur les cartes d'animaux afin de satisfaire leur commande.

Attention :

- Tu ne peux utiliser un dé que pour une seule commande !
- Outre les cinq symboles de nourriture, il y a également une étoile dorée sur les dés. Celui-ci représente le plat préféré de chaque animal et équivaut à n'importe quel symbole de nourriture.
- Pour chaque carte « Encore ! » de ta rangée, tu peux relancer autant de dés que tu le souhaites.



Une fois que tu as posé tous les dés adéquats sur des cartes d'animaux, tu comptes tes points : chaque carte d'animal sur une commande entièrement satisfaite te rapporte sa valeur de points. Pour chaque carte d'animal sur une commande incomplète, ses points sont négatifs.



Exemple : les trois commandes satisfaites rapportent 10 points (3+5+2), mais la commande non satisfaite et la botte forcent à retrancher 4 points (3+1). Le marqueur de points avance donc de 6 cases (10-4).

Avance ou recule ton marqueur sur la poubelle en fonction du résultat final.

Petit réconfort pour les malchanceux : dans le pire des cas, ton marqueur de points retombe à 1, même si tu devais en fait déduire encore plus de points.

Pose toutes les cartes qui se trouvent devant toi dans la défausse. Ton tour est alors terminé. Le joueur suivant prend à son tour quatre dés et recommence à *Rameuter la bande*.

FIN DE LA PARTIE :

Le premier à atteindre l'un des trous du haut de la poubelle avec 40 points ou plus remporte la partie ! Tasty et Wasty sont époustoufflés et envisagent de te recruter dans leur club des gourmets.

Conseils :

pour une partie plus courte, convenez d'un score inférieur à atteindre.
Si vous voulez augmenter la difficulté, retirez quelques cartes « Dé + » et/ou « Encore ! » avant de commencer à jouer. Bonne chance et bon appétit !

Chers joueurs,
Si vous avez perdu ou cassé une pièce de jeu, il vous suffit de demander si celle-ci est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie « Pièces de rechange »



TASTY WASTY

Riskeren, dobbelen, punten snacken!

Een smakelijk kaart- en dobbelspel
voor 2 - 4 fijnproevers vanaf 8 jaar

Auteur: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Illustraties: Mónica Armiño
Redactie: Patrick Tonn
Spelduur: ca. 20 minuten



Het eten is klaar! De gootgastronomen Tasty, Wasty, Bob en Steve durven hun ogen nauwelijks te geloven als ze door de overvolle afvalbak achter het sterrenrestaurant woelen! Hoe kun je zulke lekkernijen zomaar weggooien?! Verzamel de fijnproevers en serveer ze hun favoriete gerechten, die jullie met geluk en verstand moeten samenstellen. Echter de eisen van de lekkerbekken zijn hoog en elke onvervulde bestelling kost jullie punten.

Wie als eerste met 40 punten de top van de afvalbak bereikt, wint het spel!



WAT ZIT ER IN DE DOOS?



1 scoreton



4 puntenmarkeerders



8 dobbelstenen



54 kaarten



7x

7x

7x

5x



5x

4x

8x

5x

6x

Let op!

Eerste les van het spel: Omdat jullie de puntenmarkeerders uit de scoreton hebben gedrukt, betekent dit niet dat ze bij het afval horen! Integendeel zelfs, jullie hebben ze nodig om de finish te halen. Hou ze dus maar goed bij.



VÓÓR JULLIE BEGINNEN

Leg de scoreton in het midden. Meng de kaarten en leg ze met de puntenwaarde naar beneden op een stapel naast de ton. Dit is de afneemstapel. De voorraad dobbelstenen komt aan de andere kant van de ton. Elke speler kiest een puntenmarkeerder en legt deze op (6) de scoreton. Overtollige puntenmarkeerders zijn niet nodig.



NU BEGINT HET

Jullie spelen om de beurt en met de klok mee. Elke ronde bestaat uit twee fasen:

1) *Optrommelen* 2) *Eten serveren*.

Wie heeft het afval het laatst weggebracht? Jij begint en neemt vier dobbelstenen. De overige dobbelstenen blijven in de dobbelstenenvoorraad naast de scoreton liggen.

1) *Optrommelen*

In deze fase trommel je de fijnproevers op voor het eefestijn. Daarvoor leg je een rij kaarten voor je neer, waarop je vervolgens bij het *eten serveren* passende dobbelstenen moet leggen. Draai de bovenste kaart van de afneemstapel om en leg deze voor je neer. Beslis dan: nog een kaart omdraaien en naast de vorige leggen of *eten serveren*. Uiterlijk na de tiende kaart moet je echter beginnen met het *eten serveren*.



Er zijn vier soorten kaarten:

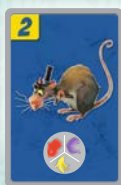
Dieren



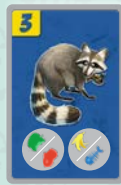
Voor elke kaart die je volledig hebt afgewerkt, krijg je na het *eten serveren* 2 - 5 punten. Een bestelling geldt als vervuld als je het vereiste aantal dobbelstenen met de bijbehorende voedselsymbolen op de kaart hebt gelegd.

Voor elke kaart waarvan je de bestelling niet volledig kon uitvoeren, verlies je na het *eten serveren* 2 - 5 punten.

Voorbeelden:



Om de bestelling van deze rat te vervullen en daarvoor 2 punten te krijgen, moet je een dobbelsteen met een rood, paars of geel voedselsymbool op zijn kaart leggen.



Voor de 3 punten van deze wasbeer heb je daarentegen twee dobbelstenen nodig: één met groen of rood en een tweede met geel of blauw voedselsymbool.

Laarzen



Voor elke laarskaart verlies je 1 punt na het *eten serveren*.



Acties

Nogmaals!



Voor elke ‚Nogmaals!‘-kaart mag je bij het *eten serveren* nog een willekeurig aantal dobbelstenen

Kaart weg!



Haal meteen een willekeurige kaart uit je rij en leg deze op de aflegstapel naast de afneemstapel.

+ / - dobbelsteen



Neem na het *optrommelen* voor elke „+ dobbelsteen“-kaart een extra dobbelsteen uit de voorraad dobbelstenen. Leg vervolgens voor elke „- dobbelsteen“-kaart één van je dobbelstenen terug in de voorraad dobbelstenen. Leg vervolgens alle gebruikte „+ / - dobbelsteen“-kaarten op de aflegstapel.

Als je geen kaart meer wilt omdraaien, maar uiterlijk als de tiende kaart voor je ligt, is het *optrommelen* afgelopen, en kan het grote *eten serveren* beginnen!

Opmerking: Is de afneemstapel op, dan mengen jullie de kaarten van de aflegstapel en maken jullie een nieuwe afneemstapel.

2) Eten serveren

Neem alle dobbelstenen die je na het *optrommelen* ter beschikking hebt (vier dobbelstenen + / - de dobbelstenen door de actiekaarten) en gooi één keer.

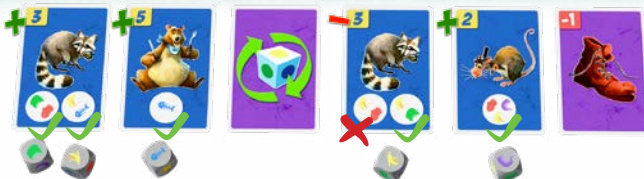
Probeer nu zoveel mogelijk dobbelstenen met bijpassende voedselsymbolen op de kaarten te leggen en zo de bestellingen van de fijnproevers te vervullen.

Let op:

- Je mag een dobbelsteen niet voor meerdere bestellingen tegelijk gebruiken!
- Naast de vijf voedselsymbolen staat er ook nog een gouden ster op de dobbelstenen. Deze staat voor het favoriete gerecht van elk dier en telt als elk willekeurig voedselsymbool.
- Voor elke ‚Nogmaals!‘-kaart in je rij mag je een willekeurig aantal dobbelstenen opnieuw gooien.



Nadat je alle passende dobbelstenen op de kaarten hebt gelegd, tel je je punten. Elke kaart met volledig afgehandelde bestellingen levert je een puntenwaarde op. Elke kaart met onvolledige bestelling wordt van je puntenwaarde afgetrokken.



Voorbeeld: De drie voltooide bestellingen geven 10 punten (3+5+2), maar de niet-vervulde bestelling en de laars brengen 4 punten (3+1) in mindering. De puntenmarkeerder wordt dus 6 velden (10-4) vooruitgezet.

Zet je puntenmarkeerder vooruit of achteruit volgens het eindresultaat op de scoreton.

Zwakke troost voor pechvogels: Je score valt in het ergste geval terug op 1, zelfs als je eigenlijk nog meer punten moet aftrekken.

Leg alle kaarten die voor je liggen op de aflegstapel en beëindig daarmee je beurt.

De volgende speler neemt weer vier dobbelstenen en begint opnieuw met *optrommelen*.

WANNEER IS HET SPEL AFGELOPEN?

Wie als eerste met 40 of meer punten één van de gaten boven in de scoreton bereikt, wint het spel! Tasty en Wasty zijn onder de indruk en overwegen om jou lid te maken van hun „Verfijnde lekkerbekkenclub“.

Tips:

Voor een kortere wedstrijd komen jullie overeen om een lager aantal punten te behalen.

Wil je daarentegen de moeilijkheidsgraad verhogen? Sorteert dan voor het begin van het spel enkele „+ dobbelstenen“- en/of „Nogmaals!“-kaarten uit.

Veel succes en smakelijk eten!

Geachte ouders,
lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile
kunt u heel eenvoudig navragen of
kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal
nog kunnen worden nabesteld.



TASTY WASTY

¡Arriesgar, lanzar y picotear puntos!



Un sabroso juego de cartas y dados para 2-4 gourmets a partir de 8 años.

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Ilustración: Mónica Armiño
Redacción: Patrick Tonn
Duración de la partida: aprox. 20 minutos

¡La comida está servida! Los gourmets de callejón Cata, Ereto, Berto y Seve no dan crédito mientras revuelven en el cubo de basura lleno hasta los bordes que se encuentra detrás de un prestigioso restaurante. ¿Cómo puede alguien desechar esas delicias?

Convocad a los gourmets y servidles los menús que tanto anhelan, que tendréis que configurar como corresponda a partir de vuestros hallazgos con suerte y sentido común. Tened en cuenta que son la mar de exigentes y cada pedido que no podáis satisfacer os costará puntos.

Ganará la partida quien logre primero alcanzar la cima del cubo de basura con 40 puntos.



CONTENIDO DEL JUEGO:



1 cubo de puntos



8 dados



54 cartas



7x

7x

7x

5x



5x

4x



8x

5x

6x



4 marcadores de puntos



¡Atención!

Primera lección de la partida: que saquéis los marcadores de puntos del cubo de puntos no significa que sean basura. Al contrario: son imprescindibles para lograr vuestro objetivo, así que guardadlos bien.

ANTES DE EMPEZAR:

Colocad el cubo de puntos en el centro. Mezclad las cartas y colocadlas boca abajo formando una pila de robar al lado a la derecha. La provisión de dados se coloca a la izquierda. Elegid un marcador de puntos y colocadlo sobre el (6) del cubo de puntos. No se necesitan los marcadores de puntos sobrantes.



DESARROLLO DEL JUEGO:

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Cada turno consta de dos fases:

1) *Convocatoria* y 2) *Comilona*.

¿Quién ha sacado la basura más recientemente? Empiezas tú y coges cuatro dados.

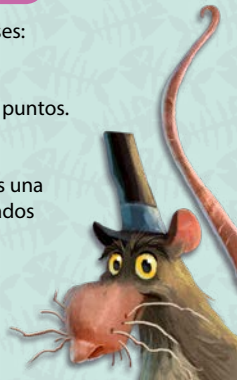
Al principio, el resto de los dados se queda en la provisión de dados junto al cubo de puntos.

1) *Convocatoria*

En esta fase, convocarás a los gourmets delante del cubo de basura. Para ello, colocas una fila de cartas delante de ti y, a continuación, durante la *comilona* debes colocar los dados correspondientes.

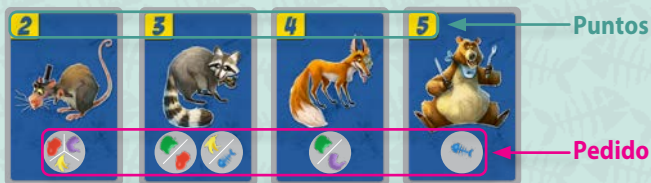
Destapa la primera carta de la pila de robar y colócala delante de ti. A continuación, decides si destapar otra carta y colocarla junto a la primera o pasar a la *comilona*.

En cualquier caso, tras la décima carta debes empezar con la *comilona*.



Hay tres tipos de cartas:

Animales



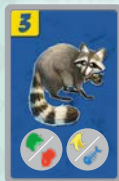
Por cada carta de animal cuyo pedido hayas satisfecho totalmente recibirás 2-5 puntos después de la *comilona*. Un pedido se considerará completado cuando hayas colocado el número necesario de dados con los dibujos de alimentos correspondientes en la carta de animal.

Por cada carta de animal cuyo pedido no hayas podido satisfacer por completo perderás 2-5 puntos después de la *comilona*.

Ejemplos:



Para completar el pedido de esta rata y obtener 2 puntos por ello, debes colocar un dado con un dibujo de alimento rojo, morado o amarillo en su carta.



Por el contrario, para los 3 puntos de este mapache necesitarás dos dados: uno con un dibujo de alimento verde o rojo y otro con un dibujo de alimento amarillo o azul.

Bota



Por cada carta de bota, pierdes 1 punto después de la *comilona*.



Acciones

„¡De nuevo!“



Por cada carta „¡De nuevo!“, puedes volver lanzar una vez el número de dados que desees.

¡Fuera carta!



Coge inmediatamente una carta cualquiera de tu fila y colócala en la pila de descarte junto a la pila de robar.

+ / dado



Después de la *convocatoria*, coge un dado adicional de la provisión de dados por cada carta „+ dado“. A continuación, vuelve a colocar uno de tus dados en la provisión de dados por cada carta „- dado“. Luego coloca todas las cartas „+ / dado“ en la pila de descarte.

Si ya no quieres destapar ninguna carta más o cuando tengas la décima carta delante de ti, habrá terminado la *convocatoria* y podrá empezar la *comilona*.

Nota: Si ya no hay más cartas en la pila de robar, mezclad bien las cartas de la pila de descarte y formad una nueva pila de robar.

2) Comilona

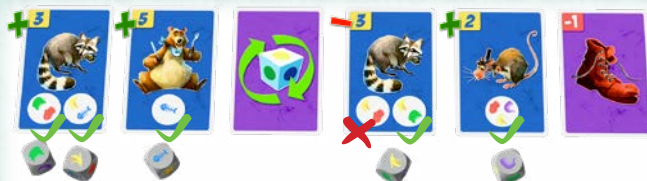
Coge todos los dados que tengas disponibles después de la *convocatoria* (cuatro dados „+ / dado“ mediante cartas de acción) y lanza una vez.

Ahora intenta colocar el mayor número posible de dados con los dibujos de alimentos correspondientes en las cartas de animales para satisfacer así sus pedidos.

Atención:

- ¡No puedes utilizar un dado para varios pedidos a la vez!
- Además de los cinco dibujos de alimentos, los dados también tienen una estrella dorada. Representa el plato favorito de cada animal y es un comodín que cuenta como cualquier dibujo de alimento.
- Por cada carta „¡De nuevo!“ que haya en tu fila de cartas, puedes volver lanzar de nuevo el número de dados que desees.

Una vez que hayas colocado todos los dados correspondientes en las cartas de animales contarás tus puntos. Cada carta de animal con pedidos completados te aportará su valor en puntos. Cada carta de animal con pedidos incompletos resta su valor en puntos.



Ejemplo: Los tres pedidos satisfechos aportan 10 puntos (3+5+2), pero el pedido no completado y la bota restan 4 puntos (3+1). Por lo tanto, el marcador de puntos avanza 6 casillas (10-4).

Haz avanzar o retroceder tu marcador de puntos en el cubo de puntos en función del resultado final.

Algo de consuelo (poco) en caso de mala suerte: En el peor de los casos, tu marcador de puntos no bajará de 1 por muchos puntos que debas restarte.

Coloca todas las cartas que tengas delante en la pila de descarte y termina así tu turno. La siguiente persona coge de nuevo cuatro dados y empieza de nuevo con la *convocatoria*.

FINALIZACIÓN DE LA PARTIDA:

Ganará la partida quien consiga primero, con 40 puntos o más, alcanzar uno de los orificios de la parte superior del cubo de puntos.

Has impresionado a Cata y Eresto, quienes te tendrán en cuenta para su selecto club de gourmets de callejón.

Notas:

Para una partida más corta, acordáis una puntuación más baja a alcanzar. Pero si, por el contrario, queréis aumentar la dificultad, entonces, antes del comienzo de la partida, descartad algunas cartas de „+dados“ y/o „¡De nuevo!“. ¡Buena suerte y que aproveche!

Queridas familias:
en www.haba-play.com/Ersatzteile
podéis ver si todavía disponemos
de una pieza de juego
que hayáis perdido.



TASTY WASTY

Rischia, tira i dadi e fai
abbuffata di punti!

Un gustoso gioco di carte e dadi per
2-4 gourmet a partire da 8 anni.

Autore: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Illustrazioni: Mónica Armiño
Testo: Patrick Tonn
Durata del gioco: circa 20 minuti

Il pranzo è servito! Tasty, Wasty, Bob e Steve, i buongustai della strada, rovistano nel contenitore dei rifiuti stracolmo dietro al ristorante delle stelle e quasi non credono ai loro occhi! Come si possono gettare via queste prelibatezze?! Chiamate a raduno questi palati fini e servite il loro menu preferito, che dovrete mettere insieme con un po' di fortuna e di ingegno. Ma le aspettative sono alte, e tutti gli ordini incompleti vi costano dei punti.

Vince il gioco chi ottiene per primo 40 punti e raggiunge così la vetta del contenitore dei rifiuti!

CONTENUTO:



1 Contenitore dei punti



4 Pedine segnapunti



8 dadi



54 carte



7x

7x

7x

5x



5x

4x

8x

5x

6x





Attenzione!

Prima lezione del gioco: solo perché dovete staccare le pedine dal contenitore dei punti, non significa che vanno buttate nella spazzatura! Al contrario: vi servono assolutamente per raggiungere il traguardo, quindi conservatele con cura.

PRIMA DI COMINCIARE:

Sistematelo il contenitore dei punti al centro. Mescolate le carte e formate con esse un mazzo di pesca coperto, che mettete lì accanto a destra. Sulla sinistra disponete la scorta dei dadi. Scegliete una pedina ciascuno e mettetela sul contenitore dei punti, sulla casella con il (6). Le pedine in più non vi servono.



SI COMINCIA:

Giocate a turno in senso orario. Ciascun turno si svolge in due fasi:

1) *Radunare* e 2) *Rovistare*.

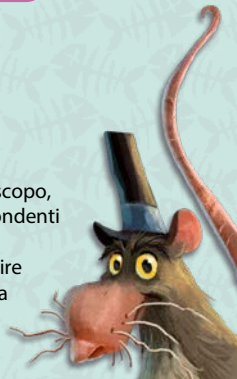
Chi ha portato fuori più di recente la spazzatura inizia e prende quattro dadi.

Lasciate per ora i dadi rimasti nella relativa scorta accanto al contenitore dei punti.

1) *Radunare*

In questa fase devi radunare i buongustai davanti al contenitore dei rifiuti. A questo scopo, disponi davanti a te una fila di carte, sulla quale dovrai poi posizionare i dadi corrispondenti quando inizi a *Rovistare*.

Scopri la carta in cima al mazzo di pesca e mettila davanti a te. Decidi quindi se scoprire altre carte e sistemarle accanto alla prima o se preferisci *Rovistare*. Al più tardi dopo la decima carta devi però iniziare a *Rovistare*.



Ci sono tre tipi di carte:

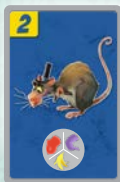
Animali



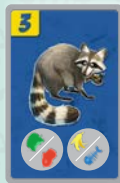
Per ogni carta degli animali con un ordine completo, ottieni 2-5 punti una volta finito di *Rovistare*. Un ordine si considera completo una volta sistemato sulla carta degli animali un numero adatto di dadi con i simboli del cibo corrispondenti.

Per ogni carta degli animali con un ordine incompleto, perdi 2-5 punti una volta finito di *Rovistare*.

Esempi:



Per completare l'ordine di questo ratto e ottenere 2 punti, devi sistemare un dado con il simbolo del cibo rosso, viola o giallo sulla relativa carta.



Per i 3 punti di questo procione ti servono due dadi, uno con il simbolo del cibo verde o rosso e uno con il simbolo del cibo giallo o blu.

Stivali



Per ogni carta stivale perdi 1 punto una volta finito di *Rovistare*.



Azioni

Di nuovo!



Per ogni carta „Di nuovo!“ puoi tirare nuovamente un numero di dadi a piacere mentre stai





Togli la carta!



Togli subito una carta a piacere dalla tua fila di carte e mettila sul mazzo degli scarti accanto al mazzo di pesca.

Dado




Una volta finito di *Radunare*, prendi un dado in più dalla scorta per ogni carta „dado “. Rimetti poi nella scorta uno dei tuoi dadi per ogni carta „dado-“ “. Quindi metti tutte le carte „dado  “ sul mazzo degli scarti.

Se non vuoi più scoprire un'altra carta, o al più tardi dopo aver sistemato la decima carta, finisci di Radunare e inizia a *Rovistare* a più non posso!

Nota: quando il mazzo di pesca è esaurito, mescolate a fondo le carte del mazzo degli scarti e formate con esse un nuovo mazzo di pesca.

2) Rovistare

Prendi tutti i dadi che hai raccolto dopo aver finito di *Radunare* (quattro dadi   dadi delle carte azione) e tirali.

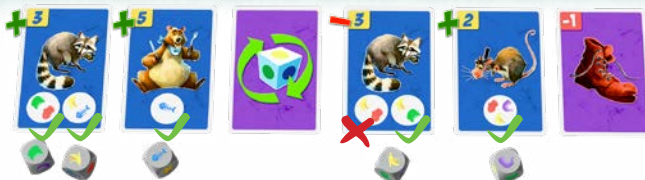
Cerca ora di piazzare sulle carte degli animali il maggior numero possibile di dadi con i corrispondenti simboli del cibo per completare i loro ordini.

Attenzione:

- non puoi utilizzare un dado per più ordini contemporaneamente!
- Oltre ai cinque simboli del cibo, sui dadi c'è anche una stella dorata, che rappresenta il piatto preferito di ciascun animale e conta come un simbolo del cibo a piacere.
- Per ogni carta „Di nuovo!“ sulla tua fila di carte, puoi tirare di nuovo un numero a piacere dei dadi raccolti.



Dopo aver sistemato tutti i dadi corrispondenti sulle carte degli animali, conta i tuoi punti: per ogni carta degli animali con un ordine completo, ottieni il punteggio corrispondente. Per ogni carta degli animali con un ordine incompleto, devi sottrarre il punteggio corrispondente.



Esempio: i tre ordini completi ti fruttano 10 punti (3+5+2), mentre per l'ordine incompleto e lo stivale devi sottrarre 4 punti (3+1). La pedina avanza quindi di 6 caselle (10-4).

Fai avanzare o retrocedere la tua pedina sul contenitore dei punti in base al risultato finale.

Piccola consolazione per gli sfortunati: nel peggiore dei casi, la tua pedina ritorna al numero 1, anche quando ci sono ancora punti da sottrarre.

Metti tutte le carte che hai davanti a te sul mazzo degli scarti e completa così il tuo turno. La persona successiva prende di nuovo quattro dadi e ricomincia a *Radunare*.

QUANDO FINISCE IL GIOCO?

Vince il gioco chi ottiene 40 punti o più e raggiunge per primo uno dei cerchi in cima al contenitore dei punti. Tasty e Wasty rimangono colpiti e valutano la tua inclusione nel loro raffinato club dei buongustai della strada.

Consigli:

per una partita più breve, mettetevi d'accordo per raggiungere un punteggio più basso. Volete invece aumentare la difficoltà? In tal caso togliete alcune carte „Dado+“ e/o „Di nuovo!“ prima di iniziare a giocare. Buona fortuna e buon appetito!

Cari bambini e cari genitori, potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



TASTY WASTY

Arrisca, lança em grande e marca



Um delicioso jogo de cartas e dados para 2-4 gourmets a partir dos 8 anos.

Autor: Carlo Emanuele Lanzavecchia
Ilustração: Mónica Armiño
Redação: Patrick Tonn
Duração do jogo: aprox. 20 minutos

O jantar está pronto! Os glutões Gossen, Tasty, Wasty, Bob e Steve, mal acreditam nos seus olhos quando vasculham o contentor do lixo cheio atrás do famoso restaurante! Como é possível deitar-se fora este tipo de delícias?! Chama os apreciadores da boa comida e serve-lhes os pratos pretendidos, que tu tens de combinar com sorte e bom senso. Mas atenção que estes apreciados são exigentes. Cada pedido incompleto vai custar-vos pontos.

O primeiro jogador a chegar ao topo do caixote do lixo com 40 pontos, ganha o jogo!



O QUE INCLUI:



1 caixote de pontos



4 marcadores de pontos



8 dados



54 cartas



7x

7x

7x

5x



5x

4x

8x

5x

6x



Atenção!

Primeira lição do jogo: Só porque tiraram os marcadores de pontos da caixa de pontos, isso não significa que devam ser deitados no lixo! Muito pelo contrário, Só com eles podem chegar ao objetivo final - por isso, tratem bem deles.

ANTES DE COMEÇAR:

Ponham a caixa de pontos no centro. Baralhem as cartas e coloquem-nas do lado direito, num monte viradas face para baixo. Os dados ficam à esquerda. Cada jogador escolhe um marcador de pontos e coloca-o na casa (6) da caixa de pontos. Os marcadores que sobraem não são necessários.



AGORA SIM, VAMOS COMEÇAR:

joga-se sempre à vez, no sentido dos ponteiros do relógio. Cada volta é composta por duas fases:

1) *Reunir os* e 2) *Banquete*.

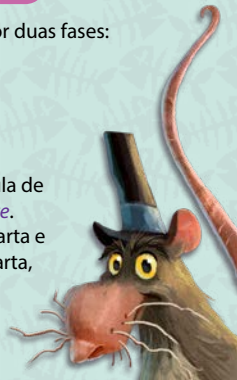
Quem foi o último do grupo a deitar o lixo fora? Começas tu e tiras quatro dados.

Os restantes dados ficam, para já, ao lado da caixa de pontos.

1) *Reunião de glutões*

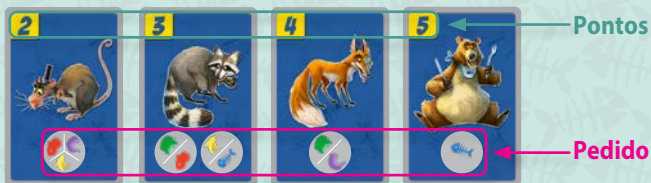
Nesta fase, vais reunir os glutões em frente ao caixote do lixo. Para isso, coloca uma fila de cartas à tua frente, onde depois tens de colocar os dados correspondentes a *Banquete*.

Vira a carta de cima do monte e coloca-a à tua frente. Decide então: virar mais uma carta e colocá-la ao lado da primeira ou *Banquete*. No entanto, quando chegares à décima carta, tens de começar a fase de *Banquete*.



Existem três tipos de cartas:

Animais



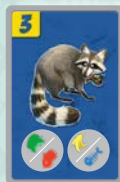
Por cada carta de animal cujo pedido tenhas completado íntegra, vais ganhar 2 a 5 pontos depois de *Banquete*. Um pedido é considerado completo quando colocares o número necessário de dados com os símbolos de comida certos na carta do animal.

Por cada carta de animal cujo pedido não conseguiste completar, perdes 2 a 5 pontos após o *Banquete*.

Exemplos:



Para cumprir o pedido deste rato e ganhar 2 pontos, tens de colocar um dado com o símbolo de comida vermelho, ou roxo, ou amarelo na sua carta.



Para ganhar 3 pontos deste guaxinim, vais precisar de dois dados: um com um símbolo comida verde ou vermelho e um segundo com um símbolo de comida amarelo ou azul.

Botas



Por cada carta botas, perdes 1 ponto depois da fase de *Banquete*.



Ações

Outra vez!



Por cada carta „Outra vez!”, podes voltar a lançar tantos dados quantos quiseres durante a fase de *Banquete*.

Deitar fora!



Tira imediatamente qualquer carta da tua fila de cartas e coloca-a na pilha de descarte ao lado da pilha de cartas.

+ / - Dados



Depois de *reunir* os glutões pega um dado extra da reserva de dados para cada carta „+ Dado”. Depois, devolve um dos teus dados à reserva por cada carta „- Dados”. Depois, coloca todas as cartas „+ / - Dados” na pilha de descarte.

Se não quiseres revelar mais nenhuma carta, ou quando a décima carta estiver à tua frente, a fase de *Reunião de glutões* termina – e o grande *banquete* pode começar!

Nota: Quando a pilha de cartas suplentes acabar, baralhem as cartas da pilha de descarte e formem uma nova pilha de cartas suplentes.

2) Banquete

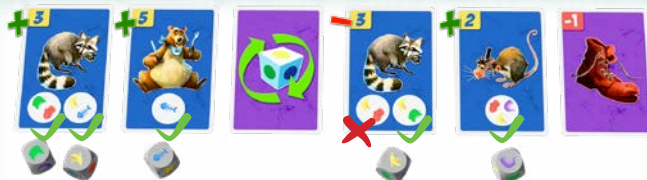
Pega em todos os dados que tiveres à tua disposição após a fase de *Reunião de glutões* (cerca de quatro dados, ajustados por qualquer +Dados ou -Dados das cartas de ação) e lança-os uma vez.

Tenta agora colocar o maior número possível de dados com símbolos de comida correspondentes nas cartas de animais e, assim, satisfazer os pedidos deles.

Atenção:

- Não podes utilizar um dado para vários pedidos ao mesmo tempo!
- Além dos cinco símbolos de comida, os dados também têm uma estrela dourada. Esta estrela representa o prato preferido de cada animal e conta como qualquer símbolo comida.
- Por cada carta „Outra vez!” na tua fila de cartas, podes voltar a lançar tantos dados teus quanto quiseres.

Depois de colocares todos os dados correspondentes em cartas de animal, conta os teus pontos: Cada carta de animal com pedidos completos dá-te o seu valor de pontos. Cada carta de animal com pedidos incompletos deduz o seu valor aos teus pontos.



Exemplo: Os três pedidos completos dão 10 pontos ($3+5+2$), mas o pedido incompleto e a bota deduzem 4 pontos ($3+1$). Assim, o marcador de pontos avança 6 casas ($10-4$).

Faz avançar ou recuar o teu marcador de pontos na caixa de pontos de acordo com o resultado final.

Um pequeno prémio de consolação para quem não teve sorte: mesmo que percas mais pontos do que os que ganhaste, o teu marcador de pontos nunca vai para lá do 1.

Põe todas as cartas que tens à tua frente na pilha de descarte e acaba assim a tua jogada. O jogador seguinte pega em quatro dados e começa uma nova fase de *Reunião de glutões*.

QUANDO ACABA O JOGO?

Quem, com 40 ou mais pontos, chegar primeiro ao topo da caixa e puser o seu marcador numa das caixas de pontos, ganha o jogo! Tasty e Wasty estão impressionados e até te devem convidar para o seu exclusivo Clube de Glutões.

Dicas:

para um jogo mais curto, escolham em conjunto uma pontuação mais baixa a atingir. Querem aumentar a dificuldade? Retirem algumas cartas „+ Dados“ ou „Outra vez!“ antes de começar o jogo. Boa sorte e bom apetite!

Queridas famílias,
Em www.haba-play.com/Ersatzteile
vocês podem ver se ainda temos
uma peça de jogo
que tenham perdido.





CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA (Author)

The lifelong games enthusiast began collecting board games at the age of 14. Today, his collection comprises over 2,000 titles, many of which are inspired by TV quiz shows. Since 2007, he has specialized in developing children's and family games. As a former magician, he incorporates elements of surprise and wonder into all of his games.

CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA (Auteur)

Lui qui a apprécié les jeux toute sa vie a commencé à collectionner des jeux de plateau à l'âge de 14 ans. Aujourd'hui, sa collection compte plus de 2 000 titres, dont bon nombre s'inspirent d'émissions de quiz télévisés. Depuis 2007, il est spécialisé dans le développement de jeux junior et famille. Cet ancien magicien intègre des effets de surprise et de l'émerveillement dans tous ses jeux.

CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA (Autor)

A los 14 años, este entusiasta de los juegos desde niño empezó a coleccionar juegos de mesa. En la actualidad, su colección incluye más de 2000 títulos; muchos de ellos inspirados en programas de preguntas y respuestas de la televisión. Desde 2007 se ha especializado en el desarrollo de juegos familiares e infantiles. De su etapa como mago incorpora elementos de sorpresa y asombro en todos sus juegos.

CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA (Autor)

Aos 14 anos, o entusiasta de jogos de toda a vida começou a coleccionar jogos de tabuleiro. Atualmente, a sua coleção inclui mais de 2.000 títulos, muitos dos quais inspirados em programas de concursos de televisão. Desde 2007 que se especializou no desenvolvimento de jogos para crianças e famílias. Antigo mágico, integra elementos de surpresa e admiração em todos os seus jogos.

CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA (Autor)

Im Alter von 14 Jahren begann der lebenslange Spiele-Enthusiast, Brettspiele zu sammeln. Heute umfasst seine Kollektion über 2.000 Titel, von denen viele durch TV-Quizsendungen inspiriert sind. Seit 2007 hat er sich auf die Entwicklung von Kinder- und Familienspielen spezialisiert. Als ehemaliger Zauberkünstler integriert er Elemente der Überraschung und des Staunens in all seine Spiele.

CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA (Auteur)

Op 14-jarige leeftijd begon de levenslange spelletjesliefhebber bordspellen te verzamelen. Tegenwoordig omvat zijn collectie meer dan 2.000 titels, waarvan vele zijn geïnspireerd op TV-quizzen. Sinds 2007 is hij gespecialiseerd in de ontwikkeling van kinder- en familiespellen. Als voormalig goochelaar verwerkt hij elementen van verrassing en verbazing in al zijn spellen.

CARLO EMANUELE LANZAVECCHIA (Autor)

All'età di 14 anni, questo ragazzo da sempre appassionato di giochi ha iniziato a collezionare giochi da tavolo. Oggi la sua collezione comprende oltre 2.000 giochi, molti dei quali ispirati a programmi televisivi a quiz. Dal 2007 si è specializzato nello sviluppo di giochi per la famiglia e per bambini. In qualità di ex-artista della magia, ama integrare nei suoi giochi elementi di sorpresa e meraviglia.





MÓNICA ARMIÑO (Illustrator)

Mónica Armiño is a freelance illustrator who graduated in Fine Arts and is based in Madrid. She has illustrated several children's books for various publishers and agencies all over the world. She has also worked as a character designer and background artist in the animation industry on feature films and pre-school TV series.



MÓNICA ARMIÑO (Illustratorin)

Mónica Armiño ist freiberufliche Illustratorin, die einen Abschluss in Bildender Kunst hat und in Madrid lebt. Sie hat bereits zahlreiche Kinderbücher für Verlage und Agenturen auf der ganzen Welt illustriert. Außerdem war sie als Charakterdesignerin und Hintergrundzeichnerin in der Animationsbranche tätig und hat an Spielfilmen und Fernsehserien für Vorschulkinder mitgewirkt.



MÓNICA ARMIÑO (Illustration)

Mónica Armiño est illustratrice indépendante, diplômée en arts visuels. Elle vit à Madrid. Elle a déjà illustré de nombreux livres pour enfants pour des éditeurs et des agences du monde entier. Elle a également travaillé comme créatrice de personnages et dessinatrice de fond dans le secteur de l'animation et a participé à des cinématiques de jeux et des séries télévisées pour les enfants en bas âge.



MÓNICA ARMIÑO (Illustraties)

Mónica Armiño is een freelance illustratrice met een diploma in beeldende kunst en woont in Madrid. Ze heeft al talrijke kinderboeken geïllustreerd voor uitgevers en agentschappen van over de hele wereld. Ze werkte ook als karakterontwerpster en achtergrondtekenaar in de animatie-industrie en heeft meegewerkt aan speelfilms en tv-series voor kleuters.



MÓNICA ARMIÑO (Ilustración)

Mónica Armiño es ilustradora independiente, se licenció en Artes plásticas y reside en Madrid. Ya ha ilustrado numerosos libros infantiles para editoriales y agencias de todo el mundo. También ha trabajado como diseñadora de personajes y fondos en el sector de la animación, y ha participado en películas y series de televisión para niños y niñas de edad preescolar.



MÓNICA ARMIÑO (illustrazione)

Mónica Armiño è un'illustratrice freelance laureata in arti visive che vive a Madrid. Ha già illustrato numerosi libri per bambini per editori e agenzie di tutto il mondo. Ha anche lavorato come designer di personaggi e disegnatrice di sfondo nel settore dell'animazione e ha contribuito a film di gioco e serie televisive per bambini in età prescolare.



MÓNICA ARMIÑO (Ilustração)

Mónica Armiño é ilustradora freelancer com diploma em Artes Visuais e vive em Madrid. Já ilustrou inúmeros livros infantis para editoras e agências em todo o mundo. Além disso, foi designer e artista de personagens e fundos, para a indústria da animação, e participou em teatros e séries de televisão para crianças em idade pré-escolar.

TASTY
WASTY



HABA



WARNING: **CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for children
under 3 years.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedeমেসdechets.fr



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba-play.com
kundenservice@haba.de

Art. Nr.: 201318
TL A170977