

Buon Appetito



MN
XY

Spelregels

Buon Appetito

De puppy, kitten en muis hebben trek! Ze stellen jullie, hun baasjes, op de proef om te zien wie ze het meeste te eten geeft en ze het vrolijkst maakt. Welk baasje wordt hun allerbeste vriend?

Doel van het spel

Tijdens jouw beurt gooi je de dobbelstenen om voedsel te verzamelen of je huisdiervriendjes vooruit te bewegen op het speelbord. Elk dier eet alleen zijn eigen voedsel, dat in zijn eigen voederbak moet worden geplaatst. Honden eten botten, katten eten vis en muizen eten kaas. Wanneer ze eten, bewegen ze zich voor elk voedseltoken dat ze opeten één vakje vooruit op het speelbord. De eerste speler die al zijn drie dieren aan het einde van het speelbord krijgt, wint het spel!

Inhoud



12 dierentokens (4 voor elk dier)



4 spelersborden



4 dobbelstenen



27 voedseltokens (9x bot, 9x vis, 9x kaas)

Voorbereiding

- 1 Geef elke speler een spelersbord en 3 verschillende diertokens. Plaats een diertoken op elk van de drie startvakken in een volgorde naar keuze.
- 2 Plaats de 4 dobbelstenen in het midden van het speelgebied.
- 3 Bereid de voedseltokens voor op basis van het aantal spelers en leg ze in een voorraad naast de dobbelstenen:
2 spelers: 5 botten, 5 vissen, 5 stukjes kaas
3 spelers: 7 botten, 7 vissen, 7 stukjes kaas
4 spelers: 9 botten, 9 vissen, 9 stukjes kaas
- 4 De jongste speler begint.

De drie startvakken



Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, te beginnen bij de jongste speler en vervolgens met de klok mee, totdat iemand het spel wint. Tijdens je beurt doorloop je de volgende stappen, en in deze volgorde:

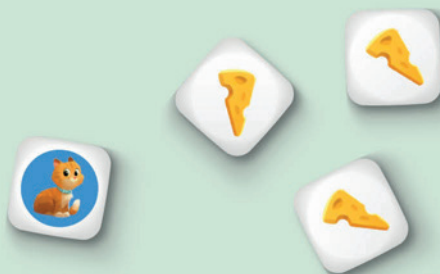
- 1 Gooi alle 4 de dobbelstenen.
- 2 Kies een symbool om te bewaren en leg alle dobbelstenen met dat symbool opzij.
- 3 Gooi alle overgebleven dobbelstenen opnieuw. Je mag de dobbelstenen maximaal drie keer gooien. Na elke worp mag je slechts één symbool kiezen om te bewaren, maar je mag na elke worp van symbool veranderen als je dat wilt. Als je na de tweede rol bent veranderd van symbool, dan moet je bij de derde gooi, de eerder bewaarde dobbelstenen, opnieuw gooien.
- 4 Na drie worpen, of als je besluit te stoppen met gooien, voer je de volgende stappen uit met het gekozen symbool:

Als je besluit **voedsel** te bewaren (botten, vis of kaas), dan pak je net zoveel voedseltokens als het aantal dobbelstenen met dat voedselsymbool. Plaats deze in de bijbehorende voederbak. Elke voederbak kan maximaal drie voedseltokens bevatten. Als er al voedseltokens in de voederbak liggen en je er meer zou plaatsen dan er in passen (maximaal drie), plaats je alleen wat nog past en gaat de rest terug naar de voorraad.

LET OP! Het voedsel is beperkt. Als er geen voedseltokens beschikbaar zijn, kun je ze dus niet pakken.



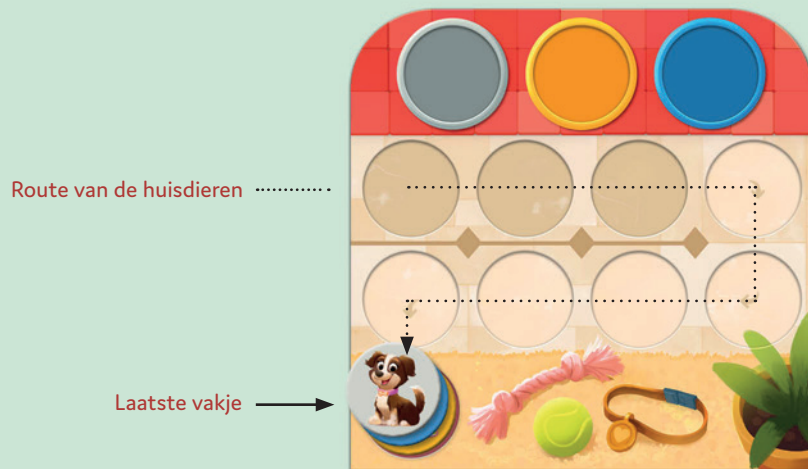
VOORBEELD: de speler heeft voor het kaassymbool gekozen. Er liggen 3 dobbelstenen met dit symbool. Omdat elke voederbak maximaal 3 voedseltokens mag bevatten, worden er maar 2 voedseltokens van de kaas uit de voorraad gepakt en in de bijbehorende voederbak op het speelbord geplaatst.



Als je besluit **dieren** te bewaren (hond, kat of muis), en er liggen voedseltokens in de voederbak van dat dier, dan eet het gekozen dier. Voor elk voedseltoken dat je je huisdier laat eten, moet je een dobbelsteen hebben die het symbool van dat dier toont. Met elke juiste combinatie van voedseltoken en huisdiersymbool mag je je bijbehorende dierentoken één vakje vooruit op je speelbord verplaatsen. De opgegeten voedseltokens gaan terug naar de voorraad. Het aantal dierensymbolen op de dobbelstenen is belangrijk: om 2 vissen te gebruiken, moet je 2 katten-symbolen hebben. Dierentokens mogen niet op dezelfde plek staan (behalve op het laatste vakje) en lopen langs elkaar naar het eerstvolgende lege vakje.

Laat dierentokens die het laatste vakje hebben bereikt daar liggen. Plaats de overgebleven voedseltokens van dat dier terug in de voorraad. Als al je dierentokens het einde van het speelbord hebben bereikt, dan heb je het spel gewonnen. Gefeliciteerd!

Als dat niet het geval is, is je beurt voorbij en gaat het spel met de klok mee verder bij de volgende speler.



VOORBEELD: de speler kiest de kat en heeft 2 dobbelstenen met het katten-symbool. Er liggen 2 vis voedseltokens van de vis in de voederbak van de kat, dus het dierentoken van de kat mag twee vakjes vooruit. Hij loopt eerst langs de hond en muis naar het eerstvolgende lege vakje en verplaatst zich daarna nog een vakje verder.



Variant

Als alle spelers bekend zijn met het spel, kunnen de volgende variantregels worden gebruikt.

- Je mag per beurt maximaal twee keer de dobbelstenen gooien.
- Je dieren moeten het einde van het spelbord bereiken van klein naar groot: eerst de muis, daarna de kat en tot slot de hond.



Game Developer: Luca Bellini & Luca Borsa

Illustrator: Sam Nassour

Art Director: John van Es

Product Development: Liselotte Richard

Volg ons op:     @mnkyentertainment

M N K Y
ENTERTAINMENT



Annoudstraat 14 | 2182 DZ
Hillegom | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com

© 2026 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

WAARSCHUWING!
Verstikkingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.