

MONSTRE TOI



Leeftijd: 6-99 jaar



Aantal spelers: 1-4



Inhoud: 12 monsterkaarten en 40 uitdagskaarten niveau 1 (gele rand), 12 monsterkaarten en 40 uitdagskaarten niveau 2 (paarse rand).



Monsterkaarten



Uitdagskaarten



Doel van het spel: Als eerste 3 uitdagskaarten winnen.

Spelprincipe: De monsters van niveau 1 hebben 4 kenmerken met elk 4 varianten. **Ogen:** blauw, rood, groen of roze. **Mond:** rood, geel, groen of blauw.

Armen: roze, blauw, geel of groen. **Voeten:** blauw, geel, rood of roze.

De monsters van niveau 2 hebben 2 extra kenmerken met elk 4 varianten.

Hoorns: wit, geel, groen of blauw. **Bijzonderheden:** litteken, tatoeage, snor of stippen.

De monsterkaarten hebben aan beide zijden een ander monster. Bij elke ronde is het de bedoeling het kenmerk te vinden dat 5 monsters gemeen hebben.



Vorbereiding van het spel: De spelers kiezen het spelniveau en pakken de bijbehorende monster- en uitdagskaarten. De monsterkaarten worden in een groepje bij elkaar gelegd en de uitdagskaarten op een stapel ernaast.

Spelverloop: Het spel wordt in meerdere rondes gespeeld.

Er wordt een speler aangewezen die begint. Vervolgens wordt er met de klok mee gespeeld. Hij pakt een uitdagskaart waarop staat met welke monsters er in deze ronde wordt gespeeld. Hij pakt de 5 bijbehorende monsterkaarten (zie de nummers van de monsters) en legt deze midden op de tafel zodat alle spelers ze kunnen zien.

Voorbeeld: op de uitdagskaart staan de monsters met nummer 1, 5, 13, 7 en 16:



Dan noemt de speler die aan de beurt is een kenmerk dat voorkomt op één of meer van de 5 monsters die op tafel liggen (bijv. *roze armen*) en draait de kaart om van een monster dat dit kenmerk niet heeft (bijv. *monster nr. 16*).



- Als het zojuist omgedraaide monster **dit genoemde kenmerk** (*roze armen*) heeft, kan hij **verder spelen** en een nieuwe monsterkaart omdraaien waarop dit kenmerk niet voorkomt (bijv. *monster nr. 7*).



- Als het zojuist omgedraaide monster **niet het genoemde kenmerk** (*roze armen*) heeft, **eindigt zijn beurt** en is de volgende speler aan de beurt.

De volgende speler noemt een nieuw kenmerk dat op één of meer van de 5 monsters voorkomt (bijv. *gele voeten*), draait een monsterkaart om die dat kenmerk niet heeft, enzovoort.

Zolang de speler die aan de beurt is het kenmerk dat hij heeft genoemd op de laatst omgedraaide monsterkaart ziet staan, mag hij verder spelen en een nieuwe kaart omdraaien.

Als alle **5 zichtbare monsters het genoemde kenmerk hebben** (bijv. *alle 5 zichtbare monsters hebben gele voeten*), dan eindigt de ronde en wint de speler de uitdagingskaart, die hij voor zich neerlegt.

Een nieuwe ronde begint. De speler die de vorige ronde heeft gewonnen mag beginnen en pakt een nieuwe uitdagingskaart. Dan gaat het spel verder zoals hierboven beschreven.

Bijzonder geval: Als de 5 monsters een ander kenmerk gemeen hebben dan het kenmerk dat door de speler (die aan de beurt is) is genoemd, dan wint de speler die als eerste het gemeenschappelijke kenmerk noemt de ronde.

Einde van het spel: Zodra een speler 3 uitdagingskaarten heeft gewonnen, wint hij het spel.

Een spel van Erwan Morin.