

ik wil KOEKJES!

WIE HET EERST KOMT,
WIE HET EERST MAAKT!



SPELREGELS

De spelers zijn aardige monsters met een grote voorliefde voor desserts. Na elke gang mag echter maar 1 monster een toetje eten en dan ook nog alleen het juiste. Vind jij het correcte toetje voordat de anderen het opeten?

Speelmateriaal

- 34 speelkaarten: 17 eenvoudige (witte slierten; voor beginnende spelers) en 17 pittige (rode slierten; voor gevorderde spelers; de achterkanten van deze kaarten tonen een rode ster)
- 5 monsterkaarten
- 6 houten dessertfiches
- 1 dobbelsteen
- De spelregels

Kort speloverzicht

Zoek steeds zo snel mogelijk het juiste dessert. Wie er als eerste 5 heeft gegeten, wint het spel.

Vorbereiding

Plak voor het eerste spel de stickers op de corresponderende houten fiches.



Iedere speler kiest 1 monsterkaart en legt deze voor zich neer.

Schud de speelkaarten van het niveau waarop de spelers willen spelen (beginners of gevorderden). Leg deze als gedekte stapel midden op tafel. Trek 3 kaarten en leg deze open in een rij naast de gedekte stapel. Leg de 6 dessertfiches er ook naast zodat iedereen er goed bij kan.



1 = startkaart

Spelverloop

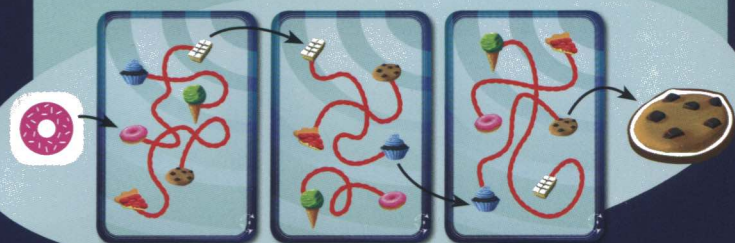
Het spel duurt een onbekend aantal gangen. Na elke gang krijgt maar 1 monster een dessert. Vind als eerste het juiste dessert!

Iedereen speelt tegelijk. Eén van de spelers werpt de dobbelsteen. Deze bepaalt bij welk dessert de voedselketen begint. Zoek het geworpen dessert op de startkaart (de kaart direct naast de gedekte stapel).

Volg nu de dropsliert van het geworpen dessert naar het andere uiteinde. Zoek het daar afgebeelde dessert op de tweede kaart en volg opnieuw de dropsliert daarvandaan naar het derde dessert.

Doe hetzelfde op de derde kaart. Heb je het vierde dessert gevonden, pak dan zo snel mogelijk het overeenkomende houten fiche.

De eerste speler die het correcte fiche pakt, wint de gang.



De winnaar van een gang neemt de derde kaart (de kaart die het verst van de gedekte stapel af ligt) en legt deze gedekt onder zijn monsterkaart. Hij heeft een dessert gegeten!

Let op: een speler mag niet meer dan 1 fiche per gang pakken. Maakt een speler een fout, dan mag hij in deze gang niet meer meedoen.

Zodra de gang is afgelopen, leggen de spelers de houten fiches terug op tafel.

Nieuwe ronde

Alle spelers mogen weer meedoen.

Schuif de kaarten in de rij naar rechts. Draai de bovenste kaart van de gedekte stapel om en leg deze op de vrijgekomen plaats. Dit is de nieuwe startkaart. Werp de dobbelsteen en zoeken maar!

Einde van het spel

De speler die als eerste 5 desserts heeft gegeten, wint het spel.

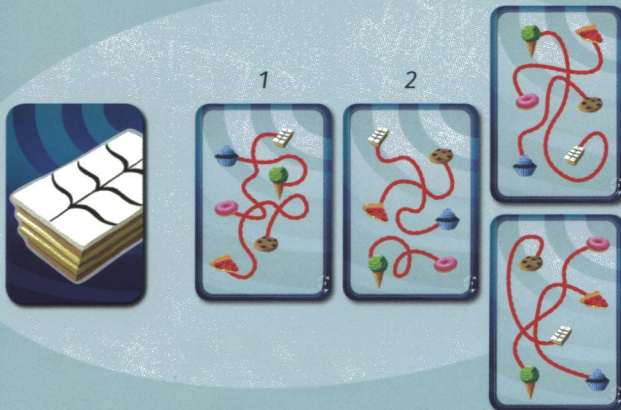
Varianten

Smaken mengen

De spelers kunnen ervoor kiezen om kaarten van verschillende niveaus door elkaar te schudden.

Langere voedselketen

De spelers kunnen ervoor kiezen om meer dan 3 kaarten open in de rij te leggen.



Twee desserts (uitsluitend bij 3 of meer spelers)

Leg 2 kaarten open op de derde positie in de rij (zie de afbeelding hierboven).

Een speler mag zijn route op één van beide kaarten eindigen. Daardoor kan het voorkomen dat er in een gang 2 desserts worden gegeten.

Opmerking: ook in deze variant mag een speler niet meer dan 1 houten fiche per gang pakken.

In deze variant kan het gebeuren dat 2 spelers in dezelfde gang hun vijfde dessert eten. Speel dan een beslissende gang tussen deze spelers volgens de standaard spelregels.



Voor elke boom die voor de productie van dit spel is gekapt, hebben we een vervangende boom laten planten.



© 2015 LE SCORPION MASQUÉ

LE SCORPION MASQUÉ, and their logos are trademarks of LE SCORPION MASQUÉ.

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteur: Roberto Fraga
Illustraties: Ian Fortin
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China

