



Leeftijd: 7-99 jaar

MONSTRIO



2 tot 4 spelers



Inhoud: 72 monsterkaarten



Doel van het spel: Zoveel mogelijk snoepjes verzamelen.



Spelprincipe: Halloween is in volle gang! Je besluit een bezoek te brengen aan het spookhuis bij jou in de buurt om zoveel mogelijk snoepjes te verzamelen die hier door de verschillende monsters zijn verstoppt. Maar let op: niet alle monsters hebben snoepjes en als je 3 keer hetzelfde monster tegenkomt, is je beurt voorbij en ben je het verzamelde snoep kwijt!

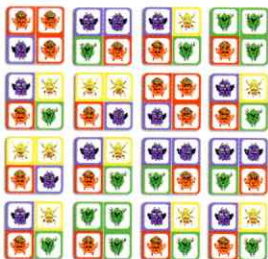
Op de voorzijde van de kaarten staan vier monsters. Hierdoor weet je welk(e) monster(s) er op de achterkant kan/kunnen staan. Op de achterzijde van de kaarten vind je 1 of 2 dezelfde monsters, met of zonder snoepjes. In totaal zijn er 4 verschillende monsters.



Voorzijde kaart



Mogelijke achterzijden kaart



Vorbereiding van het spel: Schud de kaarten.

Leg 16 kaarten in een vierkant van 4 bij 4 op tafel, met het plaatje van de vier monsters naar boven. Dit stelt het spookhuis voor.

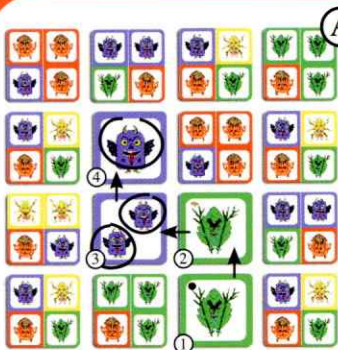
Let op: De spelers mogen de achterzijde van de kaarten niet zien.

Leg de overige kaarten op een stapel ernaast, met het plaatje van de vier monsters naar boven.

Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Hij draait een eerste kaart naar keuze om, maar deze

moet wel aan de rand van het spookhuis (dus aan de rand van het vierkant) liggen. Daarna mag hij zoveel kaarten omdraaien als hij wil, zolang elke nieuwe kaart die hij omdraait horizontaal of verticaal (dus niet diagonaal) ligt ten opzichte van de vorige kaart. Hij kan stoppen als hij op een kaart terechtkomt die aan de rand van het spookhuis ligt.

NB: In de loop van het spel kunnen er meerdere kaarten op elkaar komen te liggen (zie hieronder). De speler draait dan alleen de bovenste kaart om.

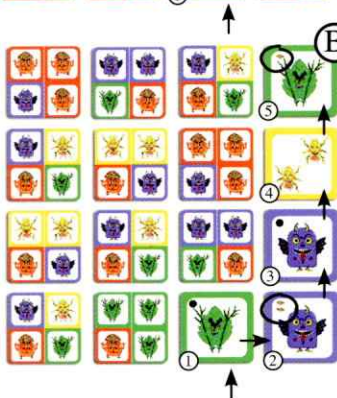


A

- Als de speler tijdens zijn beurt 3 dezelfde monsters tegenkomt, is zijn beurt meteen voorbij en wint hij geen kaarten (voorbeeld A: 3 paarze monsters).

NB: Wanneer er meerdere kaarten op elkaar liggen, telt alleen de bovenste kaart mee.

Op elke omgedraaide kaart wordt een kaart van de stapel gelegd, met het plaatje van de vier monsters naar boven.



B

- Als de speler besluit om te stoppen voordat hij 3 dezelfde monsters tegenkomt én hij bevindt zich aan de rand van het spookhuis, krijgt hij alle omgedraaide (stapeltjes) kaarten (voorbeeld B: 3 snoepjes gewonnen).

Op elke lege plek van het spookhuis wordt een kaart van de stapel gelegd, met het plaatje van de vier monsters naar boven.

Dan is de volgende speler aan de beurt. Er wordt met de klok mee gespeeld.

Doorspelen: Wanneer een speler een monsterkaart met het symbool ● omdraait, moet hij doorspelen en indien mogelijk nog een kaart omdraaien die horizontaal of verticaal ligt ten opzichte van de vorige kaart.

Einde van het spel: Als er niet genoeg kaarten meer over zijn om het spookhuis af te maken, is het spel meteen afgelopen. Elke speler telt het aantal snoepjes op de kaarten die hij heeft verzameld. De speler met de meeste snoepjes wint het spel.

Een spel van Joan Dufour

DJECO

