

Spielanleitung

Instructions • Règle du jeu • Spelregels

(D) (EN) (F) (NL)

Monster Speziale

Nr. 4578



HABA®

Copyright Habermas-Spiele Bad Rodach 2001

Monster Speciaal

Wie kan er al een beetje hoofdrekenen en slaagt er in om het juiste aantal stukken pizza bij elkaar te krijgen?

Een leerspel voor 2 – 4 kinderen vanaf 6 jaar.

Spelidee: Markus Nikisch

Illustraties: Detlef Judt

Speelduur: ca. 20 minuten

Pepino heeft z'n handen vol. Alle gasten bestellen zijn lekkere pizza's! Maar omdat de pizza's bedekt zijn door een stolp, moet Pepino goed opletten, wie hoeveel stukken wil hebben. En dan is er ook nog 's het vraatzuchtige pizzamonster ...

Spelinhoud:

- 1 spelbord
- 1 bovendeel van het spelbord (tafelkleed)
- 1 pizzapan
- 4 stolpen
- 50 pizzastukken
- 12 pizza's (schijven)
- 1 dobbelsteen (1 – 4 ogen)
- 1 linnen zakje
- 1 Pepino de pizzabakker
- 1 pizzamonster

Korte inleiding:
pizza's op juiste wijze samenstellen

spelbord uitklappen, bovenste gedeelte erop leggen

pizzapan,

pizzastukken in de pan

Doel van het spel:

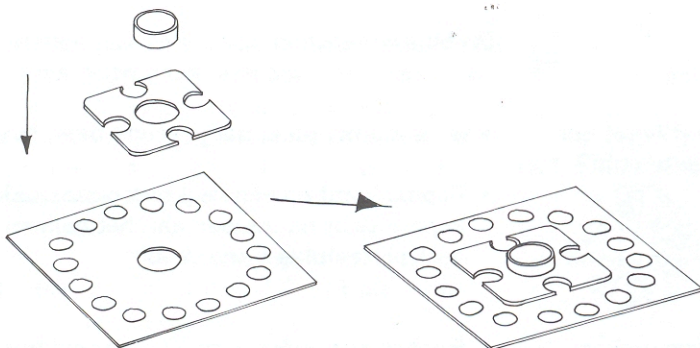
Wie er in slaagt als eerste het juiste aantal stukken pizza bij elkaar te krijgen, heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding:

Om te beginnen moeten jullie de tafel van de pizzeria voorbereiden. Klap het **spelbord** uit en leg het zodanig in het midden van het speelveld, dat ieder kind een van de **gekleurde stoelen** voor zich heeft liggen. Het **bovenste gedeelte van het spelbord** – het tafelkleed met het bestek – wordt zodanig op het spelbord gelegd, dat de uitsparingen voor de **borden** en het **tafelkleed** precies op de afgebeelde tafel passen.

Plaats de **pizzapan** in de opening, die in het midden van het tafelkleed is uitgespaard.

Doe de **50 pizzastukken** in de pan.



pizza's in het zakje, 4 trekken, op bordes leggen

Doe de **12 pizza's** (schijven) in het **linnen zakje**.

Trek hier nu - zonder te kijken - **4 pizza's** uit tevoorschijn. Leg ze zodanig op de **vier voor jullie liggende bordes**, dat de kant met het **getal** naar boven wijst.

Opgelet: ook als er **minder dan vier kinderen** meespelen, komt er op alle vier de bordes een pizza te liggen.

Pepino, pizza-monster

Zet **Pepino** en het vraatzuchtige **pizza-monster** op twee willekeurige velden van het spelbord.

Het is de bedoeling, dat jullie een pizza samen gaan stellen. Het aantal stukken dat jullie moeten verzamelen, moet met het getal overeenkomen dat op de voor jullie liggende pizza staat afgebeeld. Maar omdat de tafel regelmatig wordt rondgedraaid en je dus ineens een heel andere pizza voor je hebt liggen, verandert die opdracht telkens opnieuw.



Bekijk daarom heel goed alle vier de pizza's!

stolpen op de pizza's

En om het pas echt ingewikkeld te maken, moeten de **pizza's** ook nog eens met de **stolpen** worden bedekt.

Tip: Als jullie willen, kunnen de stolpen tijdens de eerste ronde achterwege worden gelaten, zodat jullie met het spelverloop vertrouwd kunnen raken.

Spelverloop:

Er wordt **kloksgewijs** om beurten gespeeld.

Degene die als laatste een pizza heeft gebakken, mag beginnen en **een keer met de dobbelsteen gooien**.

1 x gooien

stuk uitkiezen en verzetten

Na te hebben gegooid, beslis je of je Pepino of het pizza-monster wilt verzetten.

Bekijk nu het gegooid aantal ogen en bedenk op welk veld beide stukken terecht zouden komen.

De **blauwe pijlen** in de hoeken van het spelbord geven de richting aan waarin de stukken worden bewogen.

Waar komt het stuk terecht?



pizzastukken pakken ...

... of terug in de pan



aantal pizzastukken naar keuze pakken ...
... of terugleggen



stolp omhoog tillen



tafelkleed draaien

Waar komt het stuk, dat je verzet hebt, terecht?

- **Pepino komt op een veld met pizzastukken terecht.** Pepino slaat nu meteen aan het bakken: pak net zo veel **pizzastukken** uit de pizzapan als op het veld staan afgebeeld. Leg deze voor je neer op tafel.



- **Het pizza-monster komt op een veld met pizzastukken terecht.** Het monster is dol op pizza en is heel vraatzuchtig! Het vreet net zoveel van de **al voor je** op tafel **liggende** pizzastukken op, als er op het veld staan afgebeeld. Doe dit aantal pizzastukken weer terug in de pan. Het pizza-monster kan natuurlijk op z'n hoogst net zoveel stukken pizza opvreten, als je tot nu toe hebt verzameld.



Je had zojuist bv. nog een pizza met een acht voor je liggen. Doordat de tafel is verdraaid ligt er nu plotseling een pizza met een twee voor je neus! Nu zou het je goed uitkomen, als je het pizza-monster naar een veld met pizzastukken kon verzetten en zo wat pizzastukken weg zou kunnen leggen ...

- **Pepino komt op een veld met een vraagteken terecht.** Je mag zelf beslissen hoeveel pizzastukken Pepino moet bakken en het overeenkomstige aantal uit de pan halen.
- **Het pizza-monster komt op een veld met een vraagteken terecht.** Je mag kiezen hoeveel pizzastukken je het monster te eten wilt geven (en dus terug in de pan doet).
- **Pepino en het pizza-monster komt op een veld terecht met een hele pizza.** Pepino of het pizza-monster zijn altijd heel nieuwsgierig en willen onder de stolpen kijken. Til een **stolp naar keuze** op. **Alle kinderen** mogen nu kijken welk **getal** er op de eronder liggende pizza staat. Daarna wordt de pizza weer met de stolp bedekt.
- **Pepino of het pizza-monster komt op een veld terecht met een gekleurde pijl.** Pepino gaat op jacht naar het pizza-monster: Daarbij raakt nogal het een en ander overhoop! **Draai het tafelkleed** nu met pizza's en stolpen in z'n geheel rond. De **gekleurde pijlen** staan ook op de hoeken van het tafelkleed afgebeeld. Ze geven aan **in welke**

richting je het tafelkleed moet ronddraaien.

Draai het tafelkleed net zo ver rond, tot de pizza's op het eerstvolgende bord terecht zijn gekomen.

Nu mag je nog een **stolp naar keuze** omhoogtillen en alle kinderen de eronder liggende pizza laten zien. Daarna wordt de pizza weer bedekt.

volgende kind

Het **volgende kind** is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Pizza compleet?

Is je pizza helemaal compleet?

Ben je **voor of na je beurt** van mening, dat je net zo veel stukken pizza voor je hebt liggen als dat het getal op de voor je liggende pizza aangeeft? Roep luid: "*Mijn pizza is klaar: pizza-monster verdwijnt!*"

vermoeden
controleren

Til de **stolp** omhoog en vergelijk het getal van de eronder liggende pizza met het aantal pizzastukken dat je verzameld hebt.

Vermoeden
juist?
Als beloning
pizza nemen

• **Is je vermoeden juist?**

Staat op de pizza precies hetzelfde getal als het aantal voor je liggende pizzastukken? Goed opgelet! **Pak de pizza** en leg deze voor je neer op tafel.

De **pizzastukken** gaan terug in de pan.

Trek een **nieuwe pizza** uit het zakje tevoorschijn en laat hem aan alle kinderen zien. Leg deze vervolgens op het vrijgekomen bord en bedek hem met de stolp.

Vermoeden
onjuist?
Alle pizzastuk-
ken terugdoen!

• **Is je vermoeden onjuist?**

Staat op de pizza een ander getal? Dan moet je helaas **alle** stukken pizza die je voor je hebt liggen terug in de pan leggen. Dek de pizza opnieuw met de stolp toe.

Het **volgende kind** is aan de beurt en gooit met de dobbelsteen.

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra het eerste kind zijn **derde pizza** op de juiste manier heeft samengesteld en zo het spel heeft gewonnen.

3 pizza's
verzameld?
gewonnen!

Variant voor kleinere kinderen:

Het spelverloop is op twee uitzonderingen na gelijk aan het basisspel.

- **De stolpen** worden niet gebruikt.
- Bovendien worden de pizza's niet met de getallen, maar met de **afbeelding van de pizzastukken** naar boven gekeerd op de borden gelegd. Zo kunnen de kinderen de stukken pizza, die ze voor zich hebben liggen, gemakkelijker met de afbeelding van de pizza op het bord vergelijken.

stolpen weglaten,
met afbeeldingen
i.p.v. cijfers
spelen