

Monster Mania



ER KAN ER MAAR ÉÉN DE BESTE ZIJN

In dit spel kom je heel veel monsters tegen, die allemaal bij jou willen horen. Jij wilt de engerds juist weggagen! Het helpt als je onthoudt waar de bonte griezels op de loer liggen en hoeveel ogen ze hebben.

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler probeert zijn eigen monsters kwijt te raken! Kijk waar monsters zich verstoppen. Onthoud hun kleuren en aantal ogen. De speler die aan het einde van het spel de **minste eigen** monsters overheeft, is de monsterkampioen!

SPELMATERIAAL

- 64 monsterkaarten
- 8 zwervers (nog meer monsters, met een andere achterkant)
- 12 opdrachtkaarten
- De spelregels

ZWERVERS



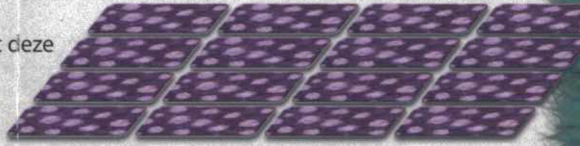
OPDRACHTEN



MONSTERS

VOORBEREIDING

Iedere speler schudt **1 set monsterkaarten** (16 monsters met dezelfde achterkant) en geeft deze aan zijn linkerbuurman. Deze legt de kaarten **gedekt en zonder ze te bekijken** in een blok van 4 bij 4 voor zich neer.



Schud de **8 zwervers** en leg deze als gedekte **stapel** midden op tafel.

Schud de **12 opdrachtkaarten**. Leg er dan 2 ongezien in de doos terug. Geef de stapel met de resterende **10 kaarten** aan de speler die als laatste een spel heeft gewonnen.

SPELVERLOOP



DE SPELER MET DE STAPEL OPDRACHTEN DRAAIT DE BOVENSTE OPDRACHTKAART OM. DEZE GELDT VOOR ALLE SPELERS.

Op blz. 2 staan gedetailleerde beschrijvingen van de opdrachtkaarten.

Let op het **afwijkende spelverloop** bij de opdracht "Wedstrijd tussen monster-vrienden". Zie de beschrijving van deze kaart aan het einde van de spelregels.

Voor alle andere opdrachten geldt het volgende spelverloop:



Iedere speler draait in zijn eigen blok zoveel monsterkaarten om als de opdrachtkaart aangeeft. Hij probeert daarbij zoveel mogelijk punten met de gestelde opdracht te verdienen.



Voorbeeld: bij deze opdracht draait iedere speler 4 monsterkaarten om.

Voorbeeld: bij deze opdracht draait iedere speler zolang kaarten om totdat bij hem een kaart met 2 monsters (Dubbelmonster) verschijnt.

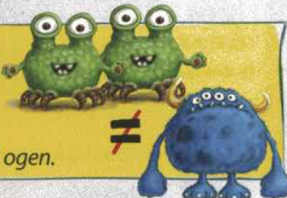


Tijd speelt geen rol. Het is dus niet van belang wie "sneller klaar" is.

Dubbelmonsters ...

... zijn kaarten met 2 monsters erop. Deze gelden als **2 afzonderlijke** monsters met ieder zijn **eigen ogen**.

Voorbeeld: 2 monsters met ieder 2 ogen gelden dus niet als 1 monster met 4 ogen.



Iedere speler telt nu het aantal punten dat hij heeft behaald. Zie het voorbeeld bovenaan bladzijde 2.

Geheugenmonster van de ronde

De speler die de **meeste punten** heeft behaald, is **geheugenmonster** van deze ronde. Dit kunnen meerdere spelers zijn (bij een gelijke stand).



Ieder geheugenmonster verwijdert direct één opgelegde kaart naar keuze uit zijn blok en doet deze gedekt onder de stapel zwervers.

- Zijn er meerdere geheugenmonsters, dan is de volgorde waarin dit gebeurt niet van belang.
- Is de stapel zwervers leeg, dan start de (eerste) afgegeven kaart een nieuwe stapel.

Monstervanger van de ronde

De speler die de **minste punten** heeft behaald, is **monstervanger** van deze ronde. Dit kunnen meerdere spelers zijn (bij een gelijke stand).



Iedere monstervanger trekt 1 kaart van de stapel zwervers.

De achterkant van de getrokken kaart mag **nooit de eigen kleur van de speler** hebben. Ligt er bij het trekken een kaart van de eigen kleur bovenaan de stapel, dan trekt de speler in plaats daarvan de kaart eronder. Is het **niet mogelijk** om iedere monstervanger een kaart met een **andere dan de eigen kleur** te geven, dan krijgt geen van de monstervangers deze ronde een kaart.

Een speler die als monstervanger een kaart heeft gekregen, bekijkt het/de monster(s) erop en legt de kaart dan gedekt (horizontaal of verticaal) grenzend aan zijn blok.

- Het blok van een speler mag nooit groter worden dan 6 bij 6.



HEBBEN ALLE SPELERS HETZELFDE AANTAL PUNTEN BEHAALD, DAN ZIJN ER DEZE RONDE NOCH GEHEUGENMONSTERS NOCH MONSTERVANGERS.

Einde van een ronde

Leg de gespeelde opdrachtkaart opzij en draai alle openliggende kaarten in de blokken weer om. De speler met de stapel opdrachtkaarten geeft deze aan zijn linkerbuurman door. Die begint een nieuwe ronde met het omdraaien van de bovenste opdrachtkaart.



Voorbeeld:

Zo tellen de spelers de punten en bepalen ze wie geheugenmonster en monstervanger wordt:



Deze opdracht geeft aan dat iedere speler zolang monsters omdraait totdat er bij hem een groen monster verschijnt. Elk ander monster levert 1 punt op. Het resultaat zou er zo uit kunnen zien:

TESSA = 4 PUNTEN

BOB = 7 PUNTEN

KARIN = 8 PUNTEN

BART = 4 PUNTEN

Karin is **geheugenmonster** van deze ronde omdat ze de meeste punten heeft. Tessa en Bart hebben de minste punten. Zij zijn de **monstervangers** van deze ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen nadat alle 10 opdrachtkaarten zijn gespeeld en afgehandeld.



DE SPELER DIE NU DE MINSTE MONSTERS MET ZIJN EIGEN(!) KLEUR ACHTERKANT HEFT, WORDT MONSTERKAMPIOEN.

Bij een gelijke stand wint van hen de speler die **in totaal de minste monsterkaarten** (verschillende achterkanten) heeft. Is het dan nog gelijk, dan wint van hen de speler die de **minste ogen** in zijn blok heeft. Als ook dit geen beslissing brengt, is er geen **monsterkampioen!** Er kan er namelijk altijd **maar één** de beste zijn!

De opdrachtkaarten:



Draai 4 kaarten om.

Je krijgt voor elk groen monster 4 punten, voor elk geel monster 3 punten, voor elk blauw monster 2 punten, voor elk rood monster 1 punt.



Draai 4 kaarten om.

Je krijgt voor elk rood monster 4 punten, voor elk blauw monster 3 punten, voor elk geel monster 2 punten, voor elk groen monster 1 punt.



Draai 6 kaarten om.

Je krijgt voor elk blauw monster 2 punten, voor elk geel monster 1 **minpunt**.



Draai 6 kaarten om.

Je krijgt voor elk groen monster 2 punten, voor elk blauw monster 1 **minpunt**.



Draai zolang kaarten om totdat je een dubbelmonster omdraait.

Je krijgt voor elk omgedraaid enkel monster 1 punt **per oog** ervan.



Draai zolang kaarten om totdat je een groen monster vindt.

Je krijgt voor elk monster van een andere kleur 1 punt.



Draai 6 kaarten om.

Je krijgt voor elk monster met 1 oog 4 punten, met 2 ogen 3 punten, met 3 ogen 2 punten, met 4 ogen 1 punt.



Draai zolang kaarten om totdat je een monster vindt met precies 2 ogen.

Je krijgt voor elk ander monster (met 1, 3 of 4 ogen) 1 punt.



Draai 6 kaarten om.

Je krijgt voor elk oog van een monster met 1 of 4 ogen 1 punt, voor elk oog van een monster met 2 of 3 ogen 1 **minpunt**.



Draai zolang kaarten om totdat je een monster vindt met precies 4 ogen.

Je krijgt voor elk ander monster (met 1, 2 of 3 ogen)...
... als het rood is 4 punten,
... als het geel is 2 punten,
... als het groen is 1 punten,
... als het blauw is 0 punten.

Afwijkend spelverloop bij de opdracht "Wedstrijd tussen monster-vrienden":



De speler die deze opdrachtkaart omdraait, noemt een **kleur** (blauw, geel, groen, rood) of **aantal ogen** (1, 2, 3 of 4). Iedere speler probeert dan in zijn blok 1 kaart met de genoemde eigenschap om te draaien.

Een speler is uitgeschakeld als...

- hij geen monster met de genoemde eigenschap omdraait, of
- hij geen gedekte kaart meer heeft die hij kan omdraaien.

De speler die als eerste is uitgeschakeld, is **monstervanger van deze ronde**. Dit kunnen meerdere spelers zijn (als ze in dezelfde ronde worden uitgeschakeld).

Van de overgebleven spelers noemt de met de klok mee volgende speler opnieuw een eigenschap (kleur of aantal ogen). Alle niet uitgeschakelde spelers draaien nu een nieuwe kaart in hun blok om. Ook nu zijn spelers die het gevraagde monster niet kunnen omdraaien uitgeschakeld.

De wedstrijd gaat door totdat er nog 1 speler over is. Hij is geheugenmonster van deze ronde. Zijn **alle** spelers uitgeschakeld, dan zijn de als laatste (gezamenlijk) uitgeschakelde spelers allemaal geheugenmonster.



© 2018 Zoch Verlag
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Maja & Amelie Dorn
Illustraties: Angela Kommoß
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU



601105122004