



MONSTER MATCH

Ravensburger® spel nr. 23 121 8

Een verzamel- en actiespel
voor **2-4** spelers van **6-12** jaar.

Auteur: Christian Beiersdorf

Inhoud: 36 kaartjes

1 achtkantige dobbelsteen



Voorbereiding

Maak de kaartjes voorzichtig los. De kaartjes worden met de rugzijde naar boven gemengd en op tafel verspreid. De speler die met de dobbelsteen het hoogste getal gooit, begint.

Doel is

zo veel mogelijk Digimon-teams van 4 kaartjes te verzamelen. Een team bestaat uit een Kid en de daarbij passende In-Training Digimon, Rookie Digimon en Champion Digimon.

Spelverloop

Om te kunnen beginnen met het vormen van een team is het noodzakelijk dat een speler eerst een Kid heeft gevonden. In zijn volgende beurten moeten, één voor één, de bijbehorende Digimons gevonden worden.

Wie aan de beurt is, draait één kaartje om, zo dat alle spelers het goed kunnen zien. Als het een gezocht kaartje is, dan mag de speler het houden en met de beeldzijde naar boven bij z'n Kid leggen. Is het geen gezocht kaartje, dan moet het weer teruggedraaid worden. In beide gevallen is nu de volgende speler aan de beurt.

Als een speler een team compleet heeft gemaakt, begint hij in z'n volgende beurt aan een nieuw team door een andere Kid te vinden en daarna de daar bijbehorende drie Digimons.

Wie een Evil Digimon omdraait moet een duel uitlokken. Hij werpt het kaartje naar een andere speler die de uitdaging moet aannemen. De uitdager gooit als eerste de dobbelsteen. Wie van de twee het hoogste getal gooit, wint het duel.



Als de uitdager wint, moet de verliezer een Digimon van zijn nog niet complete team omdraaien en zodoende deactiveren. De winnaar mag één van zijn gedeactiveerde Digimons (als hij die heeft) weer activeren, door het kaartje met de beeldzijde naar boven te draaien. Bovendien krijgt hij de Evil Digimon.

Als de uitdager verliest, mag de andere speler één van zijn gedeactiveerde Digimons weer activeren en krijgt hij de Evil Digimon. Daarna gaat het spel gewoon verder.

Eind van het spel

Er wordt net zo lang gespeeld tot er geen kaartjes meer op tafel liggen. Het kan gebeuren dat er geen nieuwe Kids meer in het spel zijn, zodat je geen nieuw team kan beginnen. In dat geval speel je tot de puntentelling niet meer mee.

Puntentelling: een compleet, actief team levert 5 punten op. Digimons van een niet compleet team leveren elk 1 punt op. Gedeactiveerde Digimons zijn niets waard en een Evil Digimon telt voor 2 punten. Wie de meeste punten heeft, wint het spel.

2000 © Akiyoshi Hongo, Toei Animation.

Licensed by CTM Concept-TV & Merchandising GmbH, Munich.

www.ctm.de

© 2001 Ravensburger Spieleverlag