

MONSTER- VAL

SPELREGELS

De monsters zijn ontsnapt!!!

Dat zorgt voor veel commotie in de oude villa. Omdat oma elk moment op bezoek kan komen moet er snel gehandeld worden! Stel je voor dat ze zich dood zou schrikken... Help met z'n allen mee de monsters te vangen!

De monsterkaarten geven aan welk monster gevangen moet worden. Probeer het monster met behulp van de schuivers zo snel mogelijk naar het midden van de villa te verplaatsen en laat het in de kuil vallen!

Wie aan het einde van het spel de meeste monsters in de val heeft geschoven en zo de meeste monsterkaarten heeft verzameld, is de beste monstervanger en wint het spel!

De opbouw van de villa en de voorbereiding van het spel worden op het bijblad beschreven.

Pietje Plaag

Mac Hammer

Willy van Chili

Gerard Grommer

Johnny Rocker

Karel Knuffel

Lily Vanillie

Jelle Ukelele

Bella Mozzarella

Professor Klops

Diego Dunnedrab

Franky Vijfoog



© 2011 Kosmos
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Auteurs: Inka en Markus Brand
Illustraties: Michael Menzel
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma

SPELVERLOOP

In een spel met 3 of 4 spelers wordt in teams gespeeld (zie blz. 4 voor spelregels voor een spel met 2 spelers). Iedere speler hoort bij 2 teams. Het ene team vormt hij met zijn linkerbuurman, het andere met zijn rechterbuurman. De oudste speler en zijn linkerbuurman beginnen. Zie in het kader hieronder hoe de beurtvolgorde verder loopt.



Voorbeeld bij 4 spelers:

Eerste team (oudste speler)	Tweede team	Derde team	Vierde team
Rode speler	Gele speler	Paarse speler	Oranje speler
Gele speler (linkerbuurman)	Paarse speler (linkerbuurman)	Oranje speler (linkerbuurman)	Rode speler (linkerbuurman)

Het team dat aan de beurt is, spreekt af wie de 2 schuivers aan de ene zijde van de villa bedient en wie de andere 2 (zie voorbeeld hieronder). Zet de villa zo tussen beide spelers in dat ze goed bij hun schuivers kunnen.

De zandloper

De andere spelers roepen nu het commando "Monsters klaar, af!" en draaien de zandloper om. Het team dat aan de beurt is probeert nu zo snel mogelijk zoveel mogelijk monsters te vangen, voordat de zandloper leeg is!



HOE MOETEN MONSTERS GEVANGEN WORDEN?

1. Breng de schuivers in de startposities!

Om een nieuw monster te kunnen vangen, moet het team de schuivers steeds naar de startposities terug schuiven (helemaal aan de rand van de doos). Alleen dan kunnen de schuivers het monster overal bereiken en in alle richtingen schuiven.



2. Monsterkaart omdraaien

Draai de bovenste kaart van de stapel monsterkaarten om. Deze kaart geeft aan welk monster gevangen moet worden. Kijk snel waar dit monster zich in de villa bevindt!



3. "Monster in de zak" in de val schuiven

Zet het speelstuk "Monster in de zak" op het monsterfiche dat met de omgedraaide kaart overeenkomt. Vanaf nu mag het actieve team het speelstuk uitsluitend nog met de schuivers verplaatsen (en dus niet meer met de handen aanraken)! Schuif het monster zo snel mogelijk door de gangen naar het gat in het midden, zodat het erin valt! Spreek goed met elkaar af wie hoe en wanneer schuift!



0, o! Valt het monster in de zak om of "vliegt" het uit de baan?

In dat geval heeft het team te wild geschoven en is het monster ontsnapt! Het team zet het speelstuk weer op het corresponderende monsterfiche en begint opnieuw.

Tip voor de andere spelers: let goed op dat het team dat aan de beurt is het monster in de zak volgens de regels verplaatst. Valt het om of vliegt het uit de baan, dan mogen de andere spelers luid "Ontsnapt!" roepen.

4. Monsterkaart op teamtableau leggen

Heeft het team het monster volgens de regels in de val geschoven, dan leggen ze de omgedraaide monsterkaart snel op hun gezamenlijke teamtableau.



5. Volgende monster vangen

Is de zandloper nog niet leeg, dan mag het team proberen om het volgende monster te vangen (herhaal stappen 1 tot en met 4). Omdat de monsters steeds weer ontsnappen, kan het voorkomen dat het team hetzelfde monster meermaals moet vangen.



EINDE VAN DE RONDE

Is de zandloper leeg, dan roepen de andere spelers luid "Monsters in de val!"

Het actieve team mag vanaf dat moment niet meer schuiven. Is het laatste monster nu nog niet in de kuil gevallen, dan mag het team de omgedraaide monsterkaart niet op zijn teamtableau leggen. Leg deze in plaats daarvan open naast de gedekte stapel.

Het team gooit nu een van zijn ogenfiches in de monsterval!

Nu is de ronde van dit team voorbij.



HET VOLGENDE TEAM IS AAN DE BEURT...

De leden van het volgende team (in het voorbeeld op blz. 2 Geel en Paars) zetten de villa tussen zich neer en spreken af wie welke schuivers bedient. Een andere speler draait de zandloper weer om en het vangen van monsters begint weer op dezelfde manier als hiervoor beschreven.

Zijn alle teams aan de beurt geweest, dan is het eerste team weer aan de beurt, enzovoort.

Is de stapel monsterkaarten leeg, schud dan de open aflegstapel en gebruik deze als nieuwe gedekte stapel.

EINDE VAN HET SPEL



Het spel is na 12 ronden afgelopen (als alle ogenfiches in de monsterval liggen). Ieder team telt nu het aantal kaarten op zijn gemeenschappelijke teamtableau.

- Het team dat de meeste kaarten heeft verzameld, wordt benoemd tot "Top-monstervang-team".

- Nu telt iedere speler het aantal kaarten op zijn 2 teamtableaus bij elkaar op. De speler die in totaal de meeste kaarten heeft verzameld, wordt uitgeroepen tot "allerbeste monstervanger" en wint het spel.

Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning. **Variant:** bij een gelijke stand wint de speler die de meeste ogen op zijn verzamelde kaarten heeft (er zijn monsters met 0, 2, 3 en 5 ogen).

SPELREGELS Bij 2 SPELERS

Alle hierboven beschreven spelregels zijn van kracht met uitzondering van de volgende wijzigingen:

- Beide spelers spelen voor zich. Ieder vormt een tableau in één kleur en legt dit voor zich neer.
- Het spel duurt 6 ronden. Iedere speler legt dus 3 ogenfiches voor zich neer. Leg de resterende ogenfiches opzij. Deze zijn in dit spel niet nodig.
- De spelers zijn helemaal op zichzelf aangewezen. Degene die aan de beurt is, bedient dus alle 4 schuivers. Hij krijgt echter tweemaal zoveel tijd. Nadat de zandloper de eerste keer is doorgelopen, draait de andere speler de zandloper nogmaals om. Pas als deze opnieuw is doorgelopen roept hij "Monsters in de val!".



VARIANTEN

VOOR GEVORDERDE MONSTERVANGERS

Ervaren monstervangers (gevorderde spelers, oudere broers en zussen of ouders die tegen kinderen spelen) kunnen de uitdaging groter maken: **ze spelen met de 6 locatiekaarten.**



Alle voorgaande spelregels zijn van kracht met uitzondering van de volgende wijzigingen:

- Schud de locatiekaarten en leg deze als gedekte stapel naast de villa.
- Het team dat aan de beurt is, draait nu niet alleen steeds een monsterkaart om, maar ook een locatiekaart (leg deze open naast de gedekte stapel locatiekaarten).
- De locatiekaart geeft aan welke locatie het monster moet bezoeken (anders vindt het monster geen rust), voordat hij naar de val mag worden geschoven.
- De andere spelers moeten goed opletten of het team dat aan de beurt is het monster in de zak **volledig over de betreffende locatie schuift** (zodat het speelstuk de locatie aan de andere zijde niet meer raakt). Via welke weg het monster daarna de val bereikt, mag het team zelf beslissen.
- Is de zandloper doorgelopen, schud dan alle locatiekaarten en leg deze als gedekte stapel voor het volgende team op tafel.

VOOR JONGERE KINDEREN

Voor jonge kinderen kunnen de wisselende teams verwarrend zijn. In dat geval kunnen de spelers afspreken om 2 vaste teams tegen elkaar te laten spelen.



OPBOUW VAN DE VILLA

MONSTERVAL



VOORBEREIDING

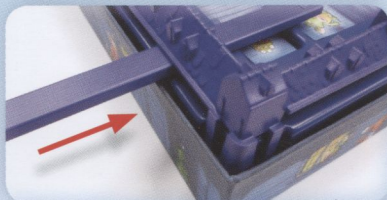
- Haal de speelstukken en de spelregels uit de doos.
- Leg de 6 locatiekaarten opzij. Deze zijn alleen voor een variant nodig. Schud de 72 monsterkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel.
- Verdeel de 12 monsterfiches willekeurig over de 12 startvelden voor monsters op het speelbord.

• Laat je bij het opbouwen van de villa helpen door je ouders, of je oudere broers of zussen;

- Bevestig aan elk latje een handvat en klik deze er stevig op. Let op! De gladde zijde van het latje en de gleuf op het handvat moeten daarbij naar boven gericht zijn (zie afbeelding hiernaast).



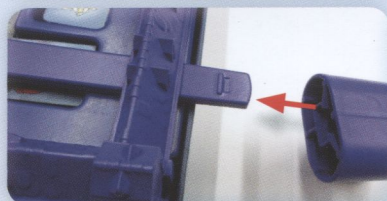
- Schuif 2 latjes door de lager liggende opening tussen het dak en de vloer van de villa. Duw de latjes helemaal over het villa-oppervlak totdat ze er door de tegenoverliggende opening weer uitkomen (zie afbeelding hiernaast).



- Doe hetzelfde met de andere 2 latjes, maar schuif deze door de hoger liggende openingen van de villa, zodat ze kruiselings over de andere 2 latjes liggen (zie afbeelding hiernaast).



- Bevestig daarna de 4 resterende handvatten (met de gleuf naar boven) aan de lege uiteinden van de latjes en klik ze stevig vast.



Je hebt nu een villa met 4 schuivers gebouwd (zie de afbeelding aan de andere zijde van dit bijblad).

- Speel je voor de eerste keer? Zet het speelstuk "Monster in de zak" op een van de monsterfiches op het speelbord. Probeer met behulp van de schuivers het speelstuk voorzichtig door de gangen te schuiven. Je mag zelf kiezen of je een schuiver met één of twee handvatten bedient.
- Leg de zwarte vloer in de monsterval en zet het speelstuk "Monster in de zak" erop. Zet de zandloper naast de villa op tafel.
- Iedere speler kiest een kleur en krijgt beide delen van zijn tableau (zie de randen van de tableaux). In een spel met 2 spelers verbinden de spelers beide eigen delen tot 1 tableau. Bij 3 of 4 spelers vormt iedere speler teams met beide burens. Daarom worden gemengde tableaux gevormd. Iedere speler legt zijn tableaudeel met puzzelneus tussen zichzelf en zijn rechterbuurman en het deel zonder puzzelneus tussen zichzelf en zijn linkerbuurman. Verbind daarna de bij elkaar liggende tableaudeelen met elkaar. Zo ontstaat voor ieder team een tableau uit 2 kleuren (zie de afbeelding op de andere zijde van dit bijblad).
- Verdeel in een spel met 3 of 4 spelers de ogenfiches gelijkmatig over de teams. Ieder team legt zijn ogenfiches naast zijn gezamenlijke tableau. In een spel met 2 spelers krijgt iedere speler 3 ogenfiches.
- Leg in een spel met 2 of 3 spelers overgebleven speelmateriaal opzij. Dit wordt in dit spel niet gebruikt.