

SWEET MONSTER

Leeftijd: 4-99 jaar

Aantal spelers: 2 tot 5 spelers

Inhoud: 12 verschillende dubbelzijdige kaarten (met op de voorkant een monster en op de achterkant een lekkernij of rotte vis), 21 fiches met een lekkernij, 2 dobbelstenen (1 met monsters en 1 met lekkernijen).

Spelprincipe: Sweet Monster is een geheugen- en deductiespel met dubbelzijdige kaarten. De spelers gooien met de 2 dobbelstenen een bepaalde combinatie monster/lekkernij. Het doel is deze combinatie in het spel terug te vinden.

Vorbereiding:

Leg de 12 kaarten op het midden van de tafel in de vorm van een rechthoek van 4 bij 3 kaarten. De kant met het monster moet altijd zichtbaar naar boven liggen. De spelers mogen niet weten wat er op de achterkant van de kaarten staat.



De jongste speler krijgt de 2 dobbelstenen. De fiches met de lekkernij worden binnen handbereik neergelegd.

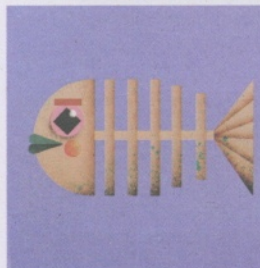
Verloop van het spel:

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint en gooit met de 2 dobbelstenen. Op de ene dobbelsteen staat een monster en op de andere een lekkernij. De speler moet nu proberen de kaart met dezelfde combinatie te vinden: op de voorkant van de kaart staat hetzelfde monster en op de achterkant dezelfde lekkernij als op de dobbelstenen. Hij kiest één van de 12 kaarten en draait deze om.

NB: dit gebeurt via deductie; hij kiest dus één van de vier kaarten uit waarop hetzelfde monster staat als op de dobbelsteen.

• Als de speler de goede kaart omdraait mag hij een fiche met een lekkernij pakken. De kaart wordt niet teruggedraaid en blijft zo liggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt om de dobbelstenen te gooien.

• Als de speler een kaart met een rotte vis omdraait verliest hij een eerder gewonnen fiche met een



lekkernij (als hij deze heeft). Hij draait de kaart met de rotte vis erop weer om zodat het monster weer zichtbaar is en mag 2 kaarten van plaats verwisselen. Vervolgens gooit de volgende speler de dobbelstenen.

NB: de omgedraaide kaarten moeten steeds omgedraaid en op dezelfde plaats blijven liggen, behalve in geval van een kaart met een rotte vis erop. Onthoud dus goed welke afbeelding er op de andere kant staat. En vooral op welke kaarten de rotte vis staat om te voorkomen dat je deze omdraait!

Einde van het spel: Zodra een speler 5 fiches met lekkernij heeft gewonnen, stopt het spel en wint deze speler het spel.