

MONSTERVANGST

Een monsterachtig reactiespel voor 2-5 monsterexperts vanaf 6 jaar.

Auteur: Kristin Dittmann
Illustrator: Nadine Reitz
Redactie: Robin Eckert
Duur van het spel: 5-10 minuten

SPELINHOUD

- 4 monsterhanden
- 36 monsterkaartjes
- 1 dobbelsteen
- 1 handleiding



SPELIDEE

Heb je al onder een van de vele valluikjes gekeken? Dan weet je dat hier kleine monstertjes wonen! Tik het snelst de juiste monstertjes aan, dan komen ze met je mee. Wie van jullie viert het grootste monsterfeest aller tijden?

Het doel van het spel is om de meeste monsterkaartjes te verzamelen.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg de vier monsterhanden met wat ruimte ertussen in het midden van de tafel, zodat iedereen ze goed kan zien en erbij kan.

Draai alle kaartjes om met het valluik naar boven. Meng de kaartjes en verspreid ze rond de monsterhanden in het midden van de tafel. Houd de dobbelsteen bij de hand.



Voor het begin van het spel opent iedereen een willekeurig valluik door een monsterkaartje om te draaien.

SPELVERLOOP

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee.
De speler die het laatst in de kelder was, begint en mag met de dobbelsteen gooien.
Vervolgens zijn **alle spelers tegelijkertijd** aan de beurt.

Wat zie je op de dobbelsteen?

1, 2, 3, 4

Van welk monster zie je **precies evenveel** hoofdjes op de kaartjes als het getal op de dobbelsteen?

5+

Van welk monster zijn 5 of zelfs nog meer hoofdjes op de kaartjes in het midden van de tafel te zien?

0

Van welk monster is helemaal geen hoofd te zien?

Nu moet je snel zijn!

Iedereen probeert de juiste monsterhand aan te tikken!

Heb je als eerste een goede monsterhand aangetikt?

Heel goed, neem dan één van de bijbehorende monsterkaartjes van het midden van de tafel en leg het met de vulluikkant naar boven voor je.

De speler die bij het dobbelgetal „0“ het snelst op een goede hand heeft getikt, neemt een gesloten vulluik van het midden van tafel en legt dit voor zich.

Zijn er meer monsters in het juiste aantal?

Dan kunnen meerdere monsterhanden worden aangetikt en dus ook meerdere kaartjes worden gewonnen. Maar: je kunt nooit meer monsterhanden aantikken dan je handen hebt!

Is het gezochte aantal monsterhoofdjes er niet?

Dan tik je niets aan en open je een nieuwe vulluik.

Heb je een verkeerde monsterhand aangetikt?

Dan mag je deze ronde geen hand meer aantikken en kun je geen kaartje winnen.

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler een vulluik moet openen of moet pakken, maar er geen gesloten vulluik meer in het midden van de tafel ligt, is het spel afgelopen. Tel nu al je kaartjes. De speler met de meeste kaartjes viert het grootste monsterfeest!

Zijn jullie al ervaren monstervangers? Speel het spel dan nog eens met de volgende wijzigingen:

Wie een monsterhand aantikt waarvan het aantal monsters niet overeenkomt met het getal op de dobbelsteen, mag deze ronde geen hand meer aantikken en moet een van zijn kaartjes (als hij al kaartjes heeft verzameld) midden op tafel terugleggen.

Verder tel je aan het einde van het spel niet je kaartjes, maar het aantal afgebeelde monsterhoofden. Als je tijdens het spel gesloten vulluiken bij je neemt, mag je ze pas aan het einde van het spel omdraaien en kijken hoeveel monsterhoofden eronder verborgen zitten. De speler die de meeste monsters voor zich heeft verzameld, wint.

Monsters en hun handen:



CLAC, LE MONSTRE !

Un jeu de réactivité drôle pour 2 à 5 « monstrologues » à partir de 6 ans.

Auteure : Kristin Dittmann
Illustration : Nadine Reitz
Rédaction : Robin Eckert
Durée de la partie : 5 à 10 minutes

CONTENU DU JEU

- 4 mains de monstre
- 36 tuiles « monstre »
- 1 dé
- 1 règle du jeu



IDÉE DE JEU

Avez-vous déjà soulevé une des nombreuses petites trappes pour regarder à l'intérieur ? Si tel est le cas, vous savez déjà qu'elles abritent le monde des petits monstres ! Vite, attrapez les bons monstres et ils vous suivront. Et profitez-en pour organiser une très grande fête avec vos amis les monstres !

Le but du jeu est de réunir le plus grand nombre de tuiles « monstre ».

PRÉPARATION DU JEU

Posez les quatre mains de monstre au milieu de la table en les écartant les unes des autres pour que chacun d'entre vous puisse bien les voir et les atteindre. Retournez toutes les tuiles face « trappe » visible. Mélangez-les et répartissez-les tout autour des mains de monstre au milieu de la table. Préparez le dé.



Avant de commencer la partie, chacun d'entre vous ouvre une trappe en retournant une tuile « monstre ».

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui s'est rendu à la cave en dernier commence et lance le dé :

A présent, **tous les joueurs jouent en même temps.**

Qu'indique le dé ?

1, 2, 3, 4

Cherche le type de monstre dont tu vois **exactement le même nombre** de têtes sur les tuiles faces visibles que de points sur le dé.

>5

Cherche le type de monstre dont tu vois 5 têtes ou plus sur les tuiles faces visibles au milieu de la table.

0

Cherche le type de monstre dont tu ne vois aucune tête.

Il faut maintenant être rapide !

Chacun tente de toucher la main de monstre correspondante !

Tu es le premier à avoir touché la bonne main de monstre ?

Parfait ! Prends une des tuiles « monstre » de ce type au milieu de la table et pose-la côté « trappe » visible devant toi.

Le joueur qui a touché une bonne main en premier avec le dé indiquant « 0 » prend une trappe fermée au choix au milieu de la table et la place devant lui.

Et s'il y a plusieurs types de monstres en nombre adéquat ?

On peut alors toucher plusieurs mains : il est donc possible de gagner plusieurs tuiles. Mais attention : on ne peut jamais toucher plus de mains de monstres qu'on a soit même de mains !!

S'il n'y a pas le nombre de têtes de monstre demandé ?

On ne touche aucune main et on ouvre une nouvelle trappe.

Et si tu as touché la mauvaise main de monstre ?

Tu ne peux plus toucher d'autre main pendant cette manche et tu repars bredouille.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur doit ouvrir ou prendre une trappe, mais qu'il n'y a plus de trappe fermée au milieu de la table, la partie s'achève. Comptez maintenant toutes vos tuiles. Le joueur qui a le plus grand nombre de tuiles célèbre la plus grande fête des monstres !

Vous avez l'habitude de jouer à Clac, le monstre ! Vous pouvez aussi jouer en apportant les modifications suivantes :

Celui qui touche une main correspondant à un type de monstres dont le nombre ne correspond pas au dé ne peut plus toucher de main durant cette manche et doit remettre une de ses tuiles (s'il en a déjà réuni) au milieu de la table.

De plus, à la fin de la partie, vous ne comptez pas simplement vos tuiles, mais le nombre de têtes représentées dessus. Si vous prenez des trappes fermées pendant la partie, vous ne pourrez ni les ouvrir et ni regarder le nombre de têtes de monstres représentées avant la fin de la partie. Le joueur qui a réuni le plus de monstres devant lui remporte la partie.

Les monstres et leur main :

