



# DE MAFFE MONTEUR

#321



## Inhoud

1 speelplaat met ingebouwde tijdsklok,  
4 sets a 7 auto-onderdelen, 4 "maffe monteurs",  
9 scorewielen en spelregels.

### DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler een complete auto in elkaar zetten.

### VOORBEREIDING

Leg alle 28 auto-onderdelen in de onderdelenbak in het midden van het spel. Leg de 9 scorewielen op tafel. De spelers kiezen een montagepaal en gaan zodanig zitten dat hun eigen montagepaal recht voor ze staat. Elke speler krijgt een "maffe monteur" en legt hem voor zich op tafel. Zet de tijdsklok: wind hem op door het stuur met de klok mee te draaien en vervolgens zachtjes op de rode knop te drukken om hem vast te zetten.

### LET OP

Het rode pijltje onder het stuur geeft aan hoeveel seconden de tijdsklok gaat lopen, tot maximaal 30 seconden. Zet de tijdsklok om te beginnen op 30. Om het spel moeilijker en spannender te maken voor meer "ervaren monteurs" kan de tijdsduur worden verminderd (kijk onder het stuur).

Alle spelers drukken hun beweegbare "montagepaal"\* omlaag tot hij vastklikt (dit kan alleen als de tijdsklok is ingesteld).

### HET SPEL

Druk als iedereen er klaar voor is op de rode knop. Iedereen probeert nu zo snel mogelijk een auto in elkaar te zetten. Als eerste komt het chassis van de auto op de bovenkant van de montagepaal. Door de uitsparing in het chassis past de auto maar op één manier bovenop de paal. (Zie fig. 1). **De pijl op het chassis moet in dezelfde richting wijzen als de pijl op de speelplaat.** (Zie fig. 2)

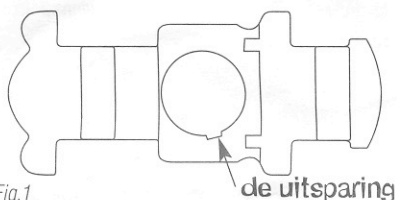


Fig.1

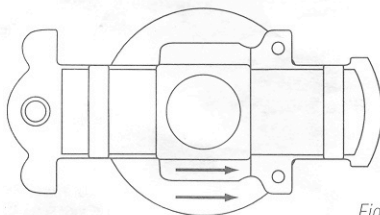
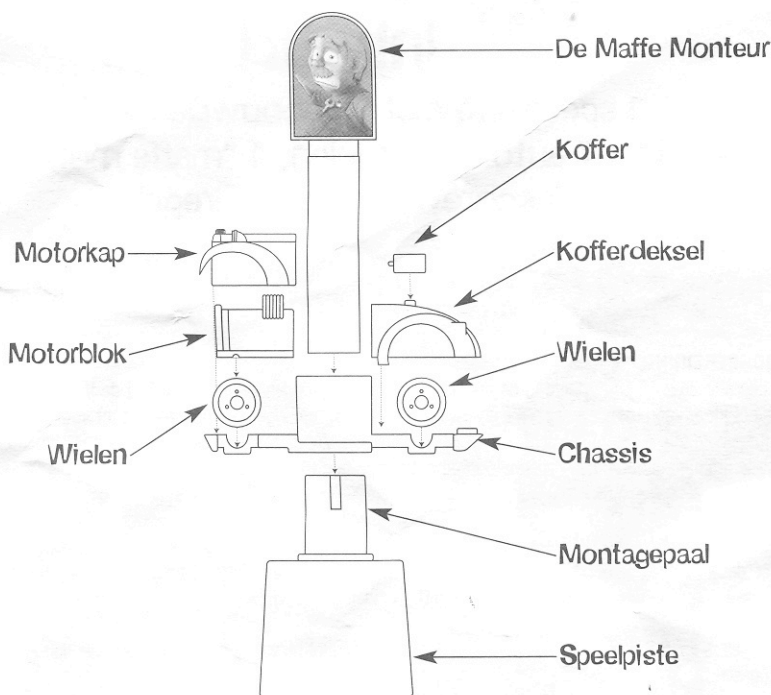


Fig.2

Hierdoor staat je auto stevig terwijl je hem in elkaar zet. Monteer dan de voor- en achterwielen (met vaste as) en vervolgens het grijze motorblok. Over de motor komt de motorkap. Bevestig tot slot het kofferdeksel en zet de koffer er bovenop (zie afbeelding hieronder). Wanneer alle onderdelen op hun plaats zitten, pak je je "maffe monteur" en je schuift hem in het gat bovenin je auto. Druk hem helemaal in de opening. Hierdoor springen alle auto's van de tegenstanders omhoog, terwijl de winnende auto blijft staan. De andere spelers controleren of de auto van de winnaar helemaal compleet is. Als hij dat niet is, krijgt de winnaar geen scorewiel en begint er een nieuwe ronde.



# DE MAFFE MONTEUR



## LET OP

Als geen enkele speler een auto in elkaar kan zetten voordat de tijd voorbij is, springen alle auto's omhoog.

## EEN RONDE WINNEN

De winnaar van een ronde krijgt een scorewiel. Leg het wiel in een van de drie uitsparingen rechts van je montagepaal. Voor de nieuwe ronde worden alle onderdelen verzameld en weer in de onderdelenbak gelegd. Zet de tijdlok en start het spel door op de rode knop te drukken. Na elke ronde krijgt de winnaar (als die er is) een scorewiel.

## HET SPEL WINNEN

De eerste speler die drie (3) scorewielen heeft, wint het spel.

1 OF MEER SPELERS. VANAF 4 JAAR. NIET GESCHIKT VOOR KINDEREN ONDER 36 MAANDEN.  
BEVAT KLEINE ONDERDELEN. DIE INGESLIKT KUNNEN WORDEN. KLEUREN EN INHOUD KUNNEN AFWIJKEN.



INFORMATIE BEWAREN VOOR REFERENTIE.  
© Goliath B.V., NL 8051 KR Hattem. © Goliath France, 27730 Bueil, France.

© 2001 David Mair and Bill Van Orden  
Made Under Licence from The Miffel® Kohner Corporation  
MADE IN CHINA