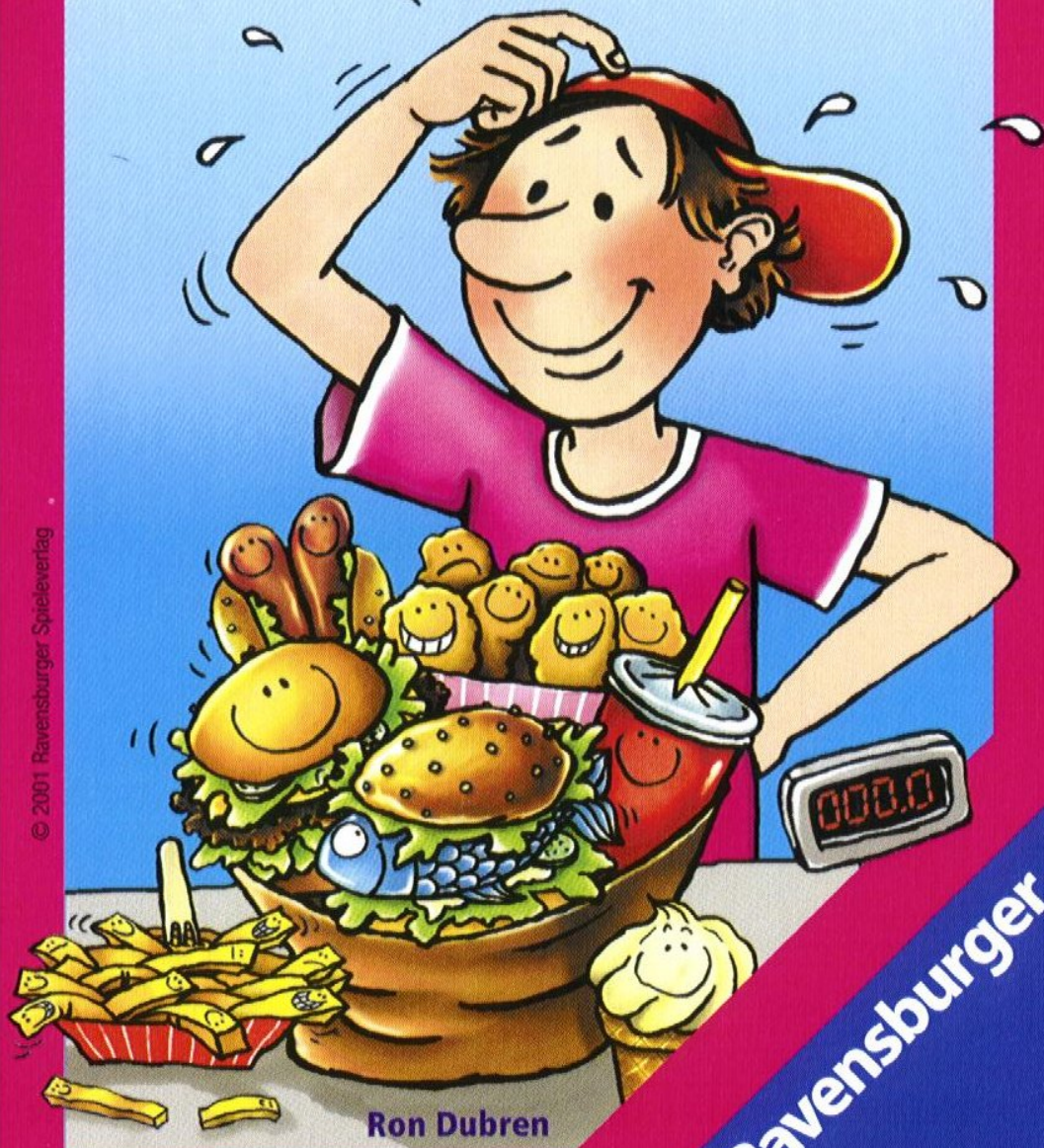


MEGA MEAL

6-99 Jahre

Was kommt alles in die Tüte?



© 2001 Ravensburger Spielverlag

Ron Dubren

Ravensburger

Mega Meal
Ravensburger, 2001
DUBREN Ron
2 - 5 spelers vanaf 6 jaar
± 25 minuten

Spelmateriaal

- ➡ **110 kaarten met 12 verschillende gerechten** (elk gerecht is genummerd van 1 tot en met 9 en er zijn 2 kaarten die tweemaal voorkomen);



- ➡ **1 dobbelsteen met de getallen van 5 tot en met 9 en een hand;**



- ➡ **1 handleiding.**

Inleiding

In de ketens van McMampf en KetchupKing is de hel losgebroken. De spelers kruipen in de rol van enerzijds gulzig bestellende klanten en anderzijds ijverig zwoegende zakkenvullers die beiden een zeer goed geheugen kunnen gebruiken.

De bedoeling van het spel is om zoveel mogelijk bestellingen te kunnen onthouden om op die manier aan het einde van het spel de meeste kaarten te hebben verzameld.

Spelvoorbereiding

De kaarten worden zeer grondig geschud en als verdeckte stapel klaargelegd.

De speler die als eerste een handje werpt met de dobbelsteen mag het spel beginnen.

Hij speelt de rol van de eerste gast.

Alle andere spelers kruipen in de rol van zakkenvuller.

Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee.

Spelverloop

De gast goot eenmaal met de dobbelsteen. De getallen op de dobbelsteen bepalen het aantal kaarten dat u van de stapel moet nemen. De speler neemt de kaarten één voor één van de verdeckte voorraadstapel en leest telkens de bestelling op de kaart luid voor.

Voorbeeld

De speler neemt de volgende kaarten van de voorraadstapel en leest de bestelling voor.



De kaarten die de speler van de voorraadstapel heeft genomen, houdt hij als een waaier in de hand zodat de andere spelers de kaarten zeker niet kunnen zien.

Nu komen de zakkenvullers aan de beurt.

Te beginnen met de linkerbuurman van de startspeler (de eerste gast) moet iedere speler proberen zoveel mogelijk bestellingen van de gast correct te herhalen. De volgorde waarin er werd besteld speelt geen rol. Voor elke juiste herhaling van de bestelling, ontvangt hij de kaart van de gast. Zodra een speler een foutieve bestelling noemt, is de volgende speler (de volgende zakkenvuller) aan de beurt (met de wijzers van de klok mee).

Hoe kan de gast kaarten verkrijgen?

1. Als alle zakkenvullers aan de beurt zijn geweest en niet alle bestellingen zijn juist geraden dan mag de gast de overgebleven kaarten behouden.
2. Als de gast in plaats van een getal met de dobbelsteen een handje heeft gegooid dan mag hij in totaal 2 kaarten van zijn medespelers nemen. Ofwel neemt hij van twee spelers één kaart, ofwel neemt hij van één speler twee kaarten. Als nog geen enkele speler kaarten heeft verzameld dan mag hij twee kaarten van de voorraadstapel nemen. Daarna is de rol van gast uitgespeeld.



Daarna wordt de linkerbuurman van de vorige gast nu de nieuwe gast. Het spel wordt zolang gespeeld totdat de volledige kaartenstapel is opgebruikt of tot er minder kaarten overblijven dan de laatste dobbelsteenworp.

Winnaar van het spel wordt die speler die de meeste kaarten heeft verzameld.

