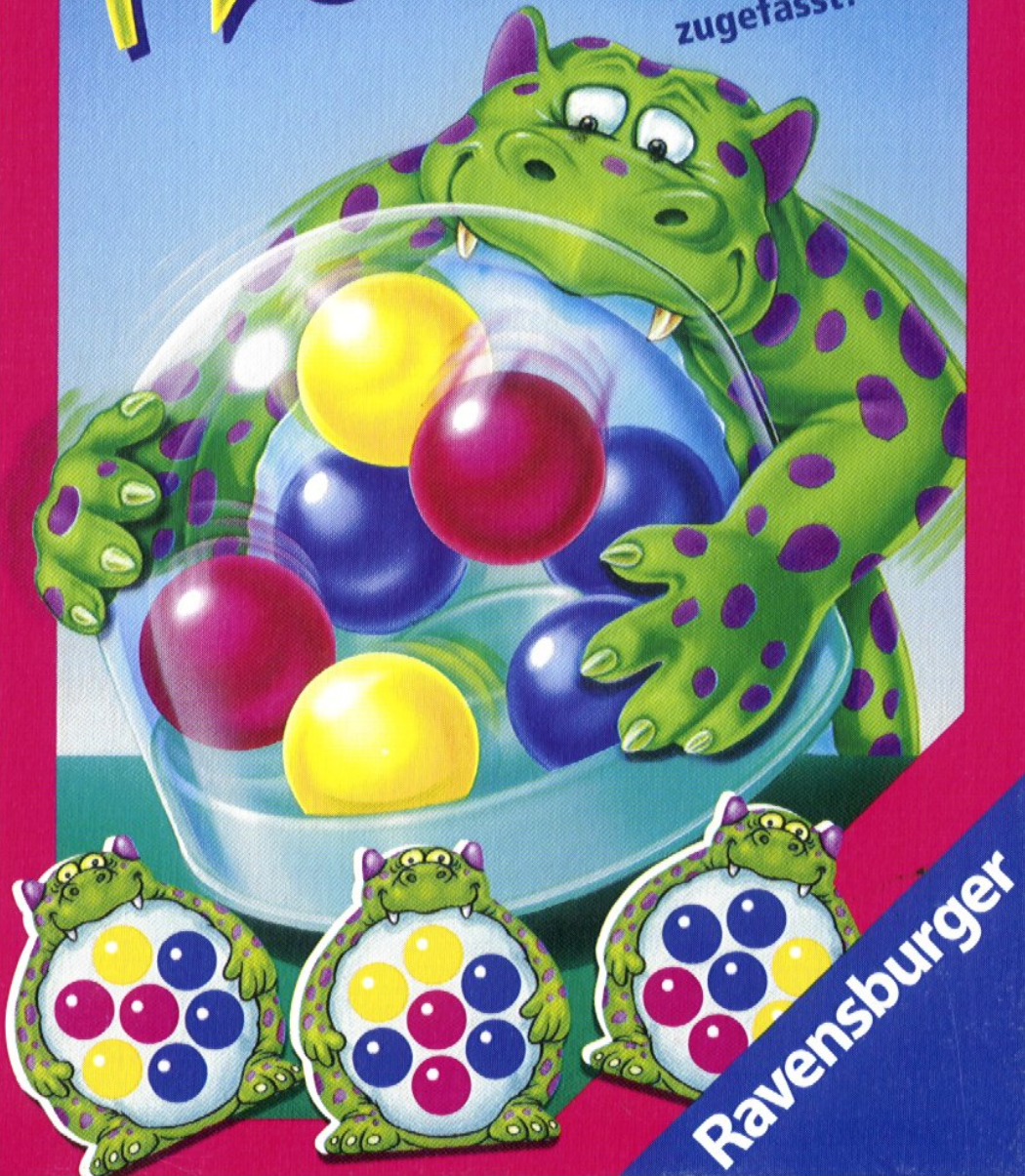


© 2002 Ravensburger Spieleverlag

6-99 Jahre

# Murmel Monster

Aufgepasst und  
zugefasst!



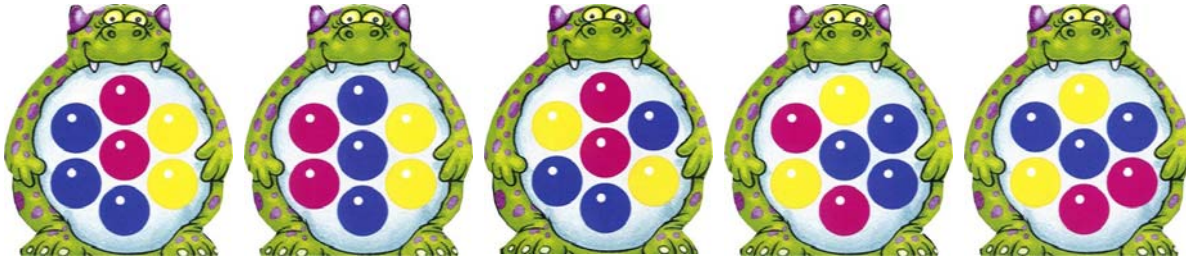
Murmel Monster  
Ravensburger, 2002  
OBERMAIR Gilbert  
2 - 4 spelers vanaf 6 jaar  
± 30 minuten

# Inleiding

Murmel Monster is een spel voor bliksemsnelle reacties.

## Spelmateriaal

### ➡ 36 monsterkaartjes



### ➡ 1 rammeldoosje

Het rammeldoosje bestaat uit een bovenkant, een onderkant en zeven knikers in drie verschillende kleuren.



### ➡ 1 handleiding

## Doel van het spel

Bij de eerste oogopslag lijken alle monsterkaartjes gelijk. Als men beter kijkt dan ziet men dat de knickers bij elk monster anders zijn geordend.

De speler die het gezochte monster vindt, mag het kaartje behouden.

De speler die er als eerste in slaagt om vijf monsterkaartjes te verzamelen, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Alvorens het eerste spel kan worden gespeeld, moeten de monsterkaartjes voorzichtig uit het stanskarton worden losgemaakt.

Daarna moet het rammeldoosje worden samengesteld. De zeven knickers worden in de onderkant gelegd. Daarop wordt de bovenkant geplaatst en goed aangedrukt op de onderkant. Het rammeldoosje blijft nu voor eeuwig gesloten.

Tot slot worden de monsterkaartjes in het midden van de tafel gelegd met de beeltenis naar boven zodat alle spelers de kaartjes goed kunnen zien en bereiken.

Als deze voorbereidingen zijn gemaakt, kan het spel beginnen.

## Spelverloop

De jongste speler mag het spel beginnen. Hij neemt de rammeldoos en schudt er fel mee zodat de knikers helemaal door elkaar worden gehusseld. Hij moet er wel op letten dat de knikers niet boven elkaar liggen.

De speler legt het doosje op tafel zodat alle spelers het doosje goed kunnen zien.

Alle spelers zoeken nu het monsterkaartje waarop de knikers net zo geordend zijn als in het rammeldoosje. Als een speler denkt dat hij het kaartje heeft gevonden, legt hij snel zijn hand op het kaartje. De medespelers kijken goed of het inderdaad het juiste kaartje is.

Als de speler het juiste kaartje heeft aangeduid, mag hij het kaartje open voor zich neerleggen. Hij mag nu met het rammeldoosje schudden en een nieuwe zoektocht begint.

Als de speler het foute kaartje heeft aangeduid, gaat de zoektocht verder tot één van de spelers het correcte kaartje vindt. Als het gezochte kaartje bij één van de spelers open op de tafel ligt, mag ook dit kaartje worden aangeduid. Als prijs mag de speler een kaartje naar keuze, dat nog in het midden van de tafel ligt, bij zich nemen.

De kaartjes die zijn gevonden, blijven altijd bij de speler liggen die ze heeft gewonnen.

## Einde van het spel

De speler die er in slaagt om vijf kaartjes te winnen, wordt de winnaar van het spel.

