



SPELREGELS

# CREEPEAS

EEN **MONSTERLIJK**  
LEUK SPEL!



MN  
XY

## Doel van het spel

Je werkt in een laboratorium en kweekt allerlei nieuwe monstersoorten. Deze monsters ontstaan uit erwten en heten Creepeas. Maar Creepeas kunnen niet tot leven komen als er ledematen ontbreken, dus zorg ervoor dat je zoveel mogelijk complete monsters bouwt. Degene die na de laatste kaart de meeste punten heeft behaald, wint het spel!

## Inhoud

110 kaarten



## Vorbereiding

Leg de startkaart en de kweekkaarten apart. Schud de monsterkaarten en leg deze in een gedekte stapel aan de zijkant van het speelveld. Bij 2 of 5 spelers leg je 1 kaart van de stapel af, en bij 3 of 4 spelers leg je 5 kaarten af. Deze kaarten worden afgelegd op een aparte aflegstapel. De kweekkaarten worden niet gebruikt in het basisspel.



**2 of 5 spelers**  
=  
**-1 kaart**  
van de geschudde  
monsterkaarten

**3 of 4 spelers**  
=  
**-5 kaarten**  
van de geschudde  
monsterkaarten

## Het spel

Het spel wordt in rondes gespeeld. Aan het begin van iedere ronde worden er een aantal monsterkaarten van de stapel getrokken en op een rij gelegd in het midden van de tafel. Het aantal kaarten hangt af van het aantal spelers.

**2 spelers:** 5 kaarten  
**3 spelers:** 6 kaarten

**4 spelers:** 8 kaarten  
**5 spelers:** 10 kaarten

Draai daarna de kaarten met een open oog om zodat ze openliggen, en laat de kaarten met een dicht oog gedekt.



open    dicht

**LET OP! Bij 2 spelers beginnen de spelers steeds om de beurt en is de startkaart niet nodig.**



Voorbeeld: het aantal kaarten voor 3 spelers

De jongste speler mag beginnen. Hij of zij kiest als eerste 2 kaarten uit de rij. Er zijn verschillende kaarten om uit te kiezen: een openliggende monsterkaart, een gedekte monsterkaart of de startkaart. Daarna kiezen, met de klok mee, de medespelers 2 kaarten uit de rij.

Voorbeeld 3 spelers

Speler 1	Speler 2	Speler 3
<p>heeft 2 kaarten gepakt: 1 gedekt en 1 open. Hij of zij mag nu de gedekte kaart bekijken.</p> 	<p>heeft 2 kaarten gepakt: de startkaart en 1 open kaart. Deze speler mag de volgende ronde beginnen, vanwege de startkaart.</p> 	<p>heeft nog geen kaarten gepakt en kan kiezen uit de laatste 3 kaarten. De kaart die overblijft gaat naar de aflegstapel.</p>

Aan het einde van een ronde blijft er altijd 1 kaart over. Als dit een monsterkaart is leg je deze op de aflegstapel. Als dit de startkaart is, blijft deze liggen en mag de huidige startspeler nog een keer beginnen in de volgende ronde. Zodra er een nieuw rijtje monsterkaarten op tafel is gelegd, legt de speler met de startkaart deze kaart erbij en begint er een nieuwe ronde.

#### LET OP!

- Wanneer je een gedekte monsterkaart pakt, mag je deze pas bekijken als je ook de tweede kaart hebt gepakt.
- Wanneer je de startkaart hebt gepakt, mag jij de volgende ronde beginnen. Leg dan eerst de startkaart weer in het midden, en kies daarna als eerste 2 kaarten. Een speler die net de startkaart heeft gehad, mag hem dus opnieuw pakken.



## Creepes bouwen

Leg je gekozen monsterkaarten voor je op tafel en probeer zoveel mogelijk complete Creepeas te bouwen door te schuiven met de kaarten. Je mag geen kaarten ruilen met andere spelers. Tijdens het hele spel mag je je monsterkaarten verplaatsen en nieuwe combinaties maken. Monsterkaarten die (nog) niet passen bewaar je naast je monsters en probeer je later alsnog aan te leggen. Houd rekening met de volgende regels:

Monsterkaarten moeten **verticaal** neergelegd worden bij het bouwen van de Creepeas. De kaarten hebben geen vaste boven- en onderkant.



Een Creepea moet uit **1 kleur** bestaan. Je mag tegelijk bouwen aan verschillende monsters in verschillende kleuren.



Een Creepea telt alleen mee in de puntentelling als hij **compleet** is. Een Creepea die een arm of een been mist, is niet compleet. De punten die je voor een complete Creepea verdient lees je af van het hoofd of de hoofden van het monster.



Een Creepea moet **minimaal 1 hoofd** hebben. Als je een monster met meerdere hoofden bouwt, moet er altijd een **tussenstuk** gebruikt worden. De hoofden mogen niet rechtstreeks naast of boven elkaar worden gelegd.



Voorbeelden complete Creepeas



## Jokers

De monsterkaarten met meerdere kleuren zijn jokers. Ze mogen bij alle kleuren aangelegd worden, maar moeten wel aansluiten op het monster of mismonster.



↑  
joker

## Mismonsters

Er zitten ook grijze mismonsters in het spel. Als een mismonster niet compleet wordt gemaakt, krijgt de speler aan het einde van het spel de strafpunten die op de mismonsterkaart staan. Je maakt de mismonsters compleet door monsterkaarten te gebruiken. Alle kleuren mogen aangelegd worden, zolang de kaarten maar op het mismonster aansluiten. Er mogen ook verschillende kleuren aangelegd worden, in tegenstelling tot de 'gewone' monsters. Een compleet mismonster levert geen strafpunten, maar ook geen extra punten op.



Mismonster niet compleet = 2 strafpunten



Mismonster compleet = 0 strafpunten

## Einde van het spel

Zodra de stapel met monsterkaarten op is, mag iedereen nog een laatste hand leggen aan zijn of haar Creepeas. Tel alle punten op de hoofden van de complete Creepeas bij elkaar op en trek daar eventuele strafpunten voor incomplete mismonsters vanaf. Degene met de meeste punten wint het spel!



↑  
2 punten

↑  
3 punten

↑  
4 punten



↑  
2 strafpunten

↑  
3 strafpunten

# KWEEKVARIANT

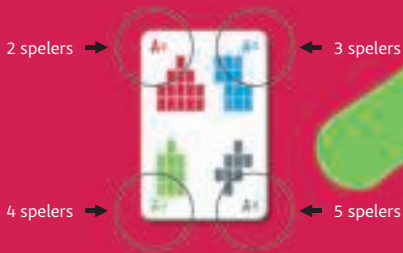
## Doel van het spel

Als variatie op het basisspel kun je de kweekvariant spelen. Je bent nu een laborant die in een kweekbakje Creepeas kweekt met een bepaalde vorm. Bouw complete Creepeas om je kweekbakje te vullen. Wie zijn of haar kweekbakje als eerste heeft gevuld, wint het spel!

## Vorbereiding

Volg de voorbereiding van het basisspel.

In aanvulling hierop ontvangt elke speler een kweekkaart. Het aantal spelers bepaalt welk kweekbakje je moet vullen.



## Het spel

In deze variant heb je een kweekkaart, die je geheimhoudt voor de andere spelers. Zorg ervoor dat de Creepeas die je maakt de vorm van de kweekbak volledig opvullen. De Creepeas mogen deels buiten de kweekbak vallen. Het maakt niet uit hoeveel Creepeas je maakt om de vorm te vullen, maar ze moeten wel compleet zijn om mee te tellen. Voor het maken van complete Creepeas en het verdere verloop van de rondes gelden dezelfde regels als bij het basisspel.

**LET OP! Mismonsters mogen niet in de kweekbak, maar ze moeten wel compleet zijn om te kunnen winnen.**

## Einde van het spel

Zodra een van de spelers zijn of haar kweekbakje volledig heeft gevuld met complete Creepeas, eindigt het spel. Speel de ronde uit zodat iedereen hetzelfde aantal beurten heeft gehad.

Ben jij de enige met een volle kweekbak en heb je geen incomplete mismonsters? Dan win je het spel!

*Als meerdere spelers een volle kweekbak en geen incomplete mismonsters hebben, wint de speler met de meeste punten. Is het puntenaantal gelijk? Dan wint de speler van wie alle complete Creepeas samen uit de meeste kaarten bestaan.*

Voorbeeld 3 spelers



EEN **MONSTERLIJK** LEUK SPEL!

# CREEPEAS

**Development:** Robert Brouwer

**Illustrations:** Michael Emmerson

**Design:** MNKY Entertainment

Volg ons op:



@mnkyentertainment

**MNKY**  
ENTERTAINMENT



5-99



2-5



20



Leidsevaart 123  
2211 VS

Noordwijkerhout  
The Netherlands

[www.mnkyentertainment.com](http://www.mnkyentertainment.com)

© 2022 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootste mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

**WAARSCHUWING!**

Verstikkingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen weergegeven in de spelregels.