

Als deze speler geen kaartjes meer heeft, moet hij een ronde overslaan.

NACHT WACHT

MONSTERZOEKER

+ TIPS:

Je kan Monsterzoeker met heel je gezin spelen, maar wist je dat je het spel ook helemaal alleen kan spelen? Neem een timer en zet deze op 1 minuut. Grijp daarna het zakje met kaartjes en probeer zoveel mogelijk afbeeldingen binnen de minuut te vinden.

Klaar? Start!



Nachtwachters, verzamel jullie!

Vlad, Keelin en Wilko hebben

jouw hulp nodig! Lukt het jullie om als snelste alle monsters en magische voorwerpen op het zoekbord terug te vinden en hen voor eens en voor altijd te verjagen naar de Onderwereld? Let goed op,

+ Voorbereiding:

Geen spel zonder een goede voorbereiding!

* Vorm eerst het zoekbord. Deze bestaat uit negen stukken die je langs beide kanten kan gebruiken. Het maakt bovendien niet uit welke stukken je naast elkaar legt, zo ziet het zoekbord er elke keer weer helemaal anders uit!



* Neem vervolgens het zakje met de 150 kleine kaartjes. Elke speler mag drie kaartjes uit het zakje te trekken, hierop staan de afbeeldingen van de monsters en voorwerpen die ze zo snel mogelijk moeten vinden op het spelbord. Opgepast! De speler mag de afbeeldingen nog niet zien. Hij legt ze dus met de afbeeldingen naar beneden voor hem op de tafel. Nu ben je klaar om te beginnen!



+ Start:

Bij het afgesproken startsignaal mag iedereen de kaartjes omdraaien en de monsters en voorwerpen bekijken om ze vervolgens op het spelbord te zoeken. De race tegen de klok is nu begonnen!

Telkens een speler een monster of voorwerp vindt op het bord, mag hij er het bijpassende kaartje op leggen.

De speler die als eerst al zijn kaartjes heeft gevonden, en op het spelbord heeft gelegd, roept "Ad Inferos!"

Het spel wordt nu onderbroken en de rest van de spelers stoppen met het zoeken naar hun monsters en voorwerpen.

Na de controle, behoudt elke speler zijn kaartjes met de monsters en voorwerpen die ze op het bord vonden.

De rest van de kaartjes worden opnieuw in het zakje gedaan en door elkaar geschud.

De fiches worden van het bord gehaald en de spelers mogen weer drie nieuwe kaartjes uit de zak trekken. Een nieuwe zoekronde begint.



Zo gaat het spel door tot een speler 25 kaartjes heeft gewonnen of totdat alle kaartjes op zijn.

De eerste speler die ofwel 25 kaartjes ofwel de meeste kaartjes heeft verzameld, wint!

+ BOETES!

* Als een speler een fout maakt bij het plaatsen van zijn kaartje op het bord, geeft hij het foute kaartje terug plus een van de kaartjes die hij eerder heeft gewonnen. Deze kaartjes worden terug in het zakje gedaan.

* Als een speler meerdere keren het zicht op het bord belemmert voor de rest van de spelers, moet hij een door hem gewonnen kaartje terug in het zakje doen.