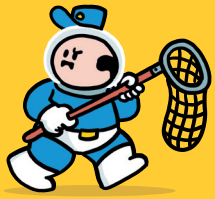


MAALTAFEL MONSTERS

De ruimte zit vol monsters die zich niet aan de regels houden! Tot gisteren zaten ze veilig opgesloten, maar de onhandige bewaker Boerke liet ze per ongeluk ontsnappen. Nu zweven de monsters vrij door de ruimte en zorgen ze voor chaos in elke uithoek van het melkwegstelsel. Jij bent onze laatste hoop. Ga op zoek naar de monsters en sluit ze opnieuw op — met de hulp van je maaltafels!
We rekenen op jou!

MATERIAAL IN DEZE DOOS

1 spelbord

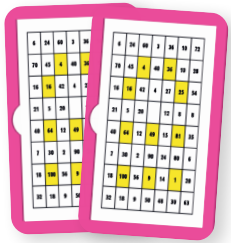
5 x 10 gevangeniskaarten
(met getallen van 1 tot 10)

42 monsterkaarten

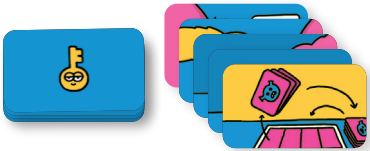
waarde van het monster

je krijgt een actiekaart als je dit monster verslaat

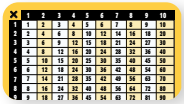
aan het einde van het spel is elke ster op jouw kaarten 1 punt waard.



2 controleborden



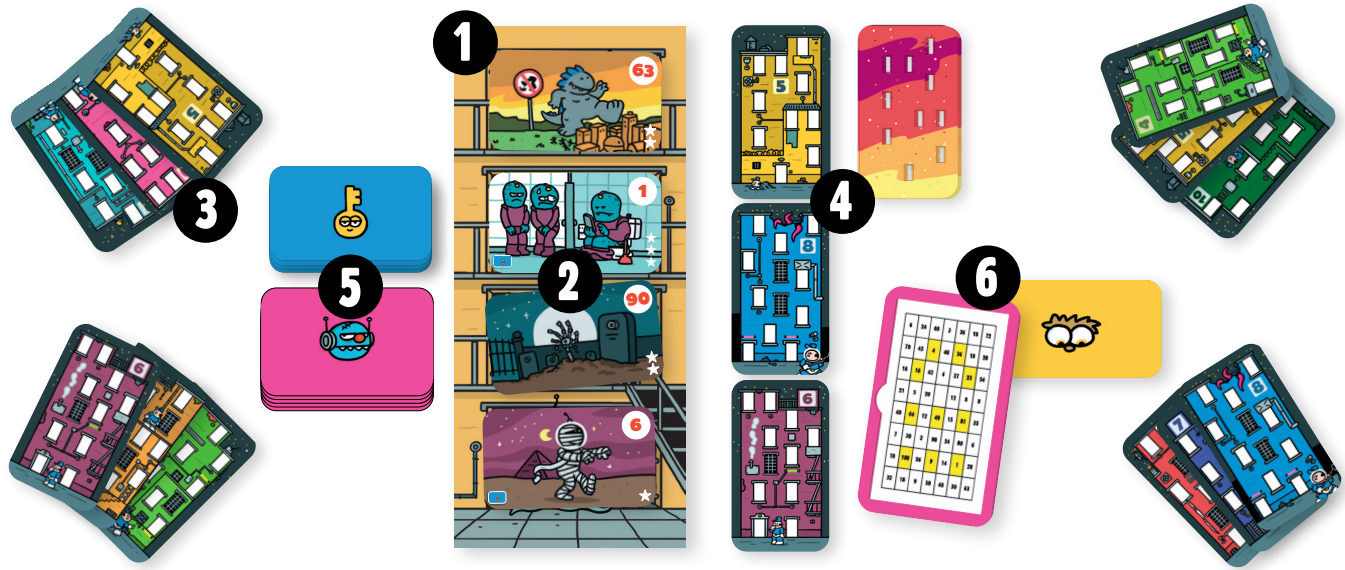
3 x 5 actiekaarten



1 hulpkaart

VOORAF

1. Leg het **spelbord** in het midden van de tafel.
2. Leg **4 monsterkaarten** op het spelbord. Zorg dat je de monsters ziet.
3. Elke speler krijgt **3 gevangeniskaarten** in de **hand**.
4. Leg **3 gevangeniskaarten open** naast of onder het bord. De rest van de gevangeniskaarten vormt een **stapel** naast het spelbord.
5. Leg de **actiekaarten** en de **monsterkaarten** als **twee aparte stapels** naast het spelbord. Leg deze gedekt. (Dit is met de tekening naar onder zodat niemand deze ziet).
6. Leg het **controlebord** en de **hulpkaart** naast het spelbord. Leg zowel het **controlebord** als de **hulpkaart gedekt.**



DOEL VAN HET SPEL

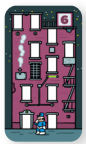
Het **spel eindigt** als een speler **4 monsters** heeft **gevangen**. Dan wordt de ronde uitgespeeld zodat iedereen evenveel beurten heeft gehad. Op elke monsterkaart staan sterren.
Tel alle sterren op jouw monsterkaarten. De speler met de **meeste sterren wint** het spel.

SPELVERLOOP

De jongste speler start het spel. In een beurt mag je één actie kiezen uit deze drie acties:

1. Gevangeniskaart nemen
Kies één gevangeniskaart uit de drie die naast het bord liggen of neem de bovenste kaart van de stapel.

Vul daarna de rij **aan met een nieuwe kaart** van de stapel.



2. Hulpkaart bekijken
Bekijk de hulpkaart met de maaltafels. Dit mag niet langer dan **30 seconden**.

Leg de hulpkaart daarna terug naast het bord (met de oplossingen naar onder)

3. Een monster gevangen nemen.
Om een monster te vangen moet je een **vermenigvuldiging maken** met **twee gevangeniskaarten** uit jouw **hand**.
De oplossing van deze maaltafel moet dezelfde zijn als de waarde van het monster.

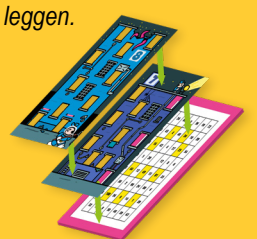
Hoe neem je een monster gevangen?

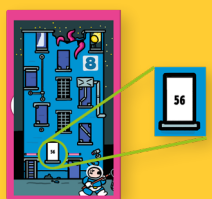
Neem een **monsterkaart** van het **spelbord. Toon** de **twee gevangeniskaarten** die je wil gebruiken en vermenigvuldig deze. **Geef het juiste antwoord. Controleer** je antwoord door de **twee gevangeniskaarten** op het **controlebord** te leggen.

Als het getal op het controlebord **gelijk** is aan de **waarde van het monster** én de **speler had dit juist voorspeld**:

- Leg de gevangeniskaarten op de aflegstapel.
- Leg de monsterkaart gedekt voor jou.
- Als er een **sleutel** op deze monsterkaart staat, krijg je een actiekaart.
- Neem de bovenste monsterkaart van de stapel en leg deze open op de lege plaats op het spelbord.
- De volgende speler is aan de beurt.

Voorbeeld: Malou wil het monster met waarde 56 gevangen nemen. Ze legt dit monster voor zich en neemt gevangeniskaart 7 en 8 uit haar hand. Ze zegt dat het product 56 is. Ze controleert dit door de twee kaarten op het controlebord te leggen.





Let op: *Gebruik je twee dezelfde gevangeniskaarten (bijv. 4 en 4), dan kijk je op het controlebord naar de oplossing in het gekleurde vakje.*

Als het fout is dan leg je de gevangeniskaarten op de aflegstapel en de monsterkaart terug op het spelbord. De volgende speler is aan de beurt.

ACTIEKAARTEN

Op sommige monsterkaarten staat een **sleutelkaart**.
Als je zo een monster hebt gevangen dan mag je een actiekaart nemen.

Dit zijn de verschillende acties:

Bekijk de hulpkaart, ook al heb je dat deze beurt al gedaan.

Neem een extra gevangeniskaart van de stapel.

Vervang de 4 monsterkaarten op het spelbord door 4 nieuwe.

Trek 1 gevangeniskaart uit de hand van een andere speler.

Leg al jouw gevangeniskaarten weg en trek er evenveel nieuwe van de stapel.

Je mag je actiekaarten tijdens één van jouw volgende beurten gebruiken.
Let op: per beurt mag je maar 1 actiekaart gebruiken.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt **als een speler 4 monsters heeft gevangen**. Dan wordt de ronde uitgespeeld zodat iedereen evenveel beurten heeft gehad.

Op elke monsterkaart staan **sterren**. Tel alle sterren op van jouw monsterkaarten. **De speler met de meeste sterren wint het spel.**

Voorbeeld: Noah, Malou en Jules spelen het spel. Malou vangt een vierde monster. Noah is het spel begonnen dus enkel Jules krijgt nog een beurt. Jules vangt ook een vierde monster. Noah heeft maar 3 monsters gevangen.
Noah heeft 7 (3 + 2 + 2) sterren.
Malou heeft 9 sterren.
Jules heeft 6 sterren.
Malou wint!

monsterkaarten van Noah

Als meerdere spelers evenveel sterren hebben dan tonen deze spelers elk hun monster met het grootste getal.
De speler met het grootste getal wint.

www.nanuq.be © 2025 Nanuq (onderdeel van De Hofleveranciers BV) • Sassevaartstraat 46/206 • 9000 Gent • België
Auteurs: Thaïs Veelaert en Renaat Van Ginderachter • Illustraties & Vormgeving: Pieter De Poortere • ISBN: 9789464755220 Made in China

Alle rechten voorbehouden. Behoudens de uitdrukkelijk bij wet bepaalde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze dan ook, zonder de uitdrukkelijkevoorafgaande en schriftelijke toestemming van de uitgever. Niet geschikt voor kinderen jongeren dan 3 jaar omwille van kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Bewaar deze verpakking, ze bevat nuttige informatie .