



DE WERELD VAN BIG MONSTER

Big Monster neemt je mee naar een kleurrijke onbekende planeet, waar je vreemde monsters, zeldzame kristallen zal ontdekken, maar ook opdrachten zal vervullen waarvoor je met andere ontdekkingsreizigers in competitie bent.



MATERIEEL

- 1 recto-verso rond speelbord
- 120 Monstertegels (waarvan 40 tegels 5+ vermelden)
- 24 Mutatietegels
- 12 Verkennerstegels
- 37 medailles
- 4 speloverzichten
- een scoreblok voor de eindtelling van de punten

DOELSTELLINGEN en MECHANISME VAN HET SPEL

Big Monster is een innovatief draftspel dat plaatsvindt in twee rondes die overeenkomen met twee ontdekkingsdagen op een onbekende planeet. Een telling van de behaalde verkenningpunten geeft aan wie de winnaar(s) is(zijn) aan het einde van het spel.

Wat is deze innovatieve draft?

Na het kiezen van een tegel van een stapel, wijst elke speler de resterende tegels zo snel mogelijk toe aan de speler van zijn keuze, waarbij hij beslist om zijn teamgenoot te helpen of om een tegenstander te benadelen.

3 SPEELWIJZES

Met 4 of 6 spelers kan Big Monster in **teams** van twee spelers gespeeld worden. In elk team zal de laagste score van de 2 spelers behouden worden als eindscore van het team.

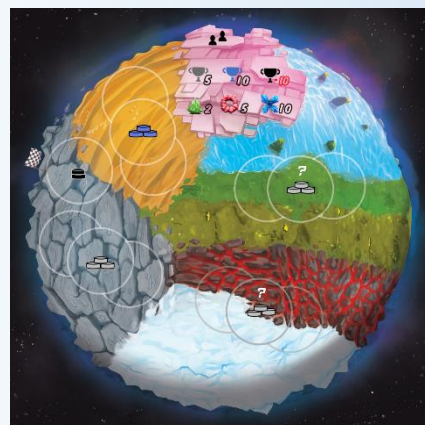
Van 3 tot 6 spelers, kan Big Monster ook op een **competitieve** wijze gespeeld worden waarin elke speler in concurrentie is met de andere spelers. De winnaar is de ontdekkingsreiziger die aan het einde van het spel de meeste verkenningpunten heeft verzameld.

Met **2 spelers** wordt Big Monster met specifieke regels gespeeld die je aan het einde van het boekje vindt.



5.

SPEELBORD TEAMWIJZE

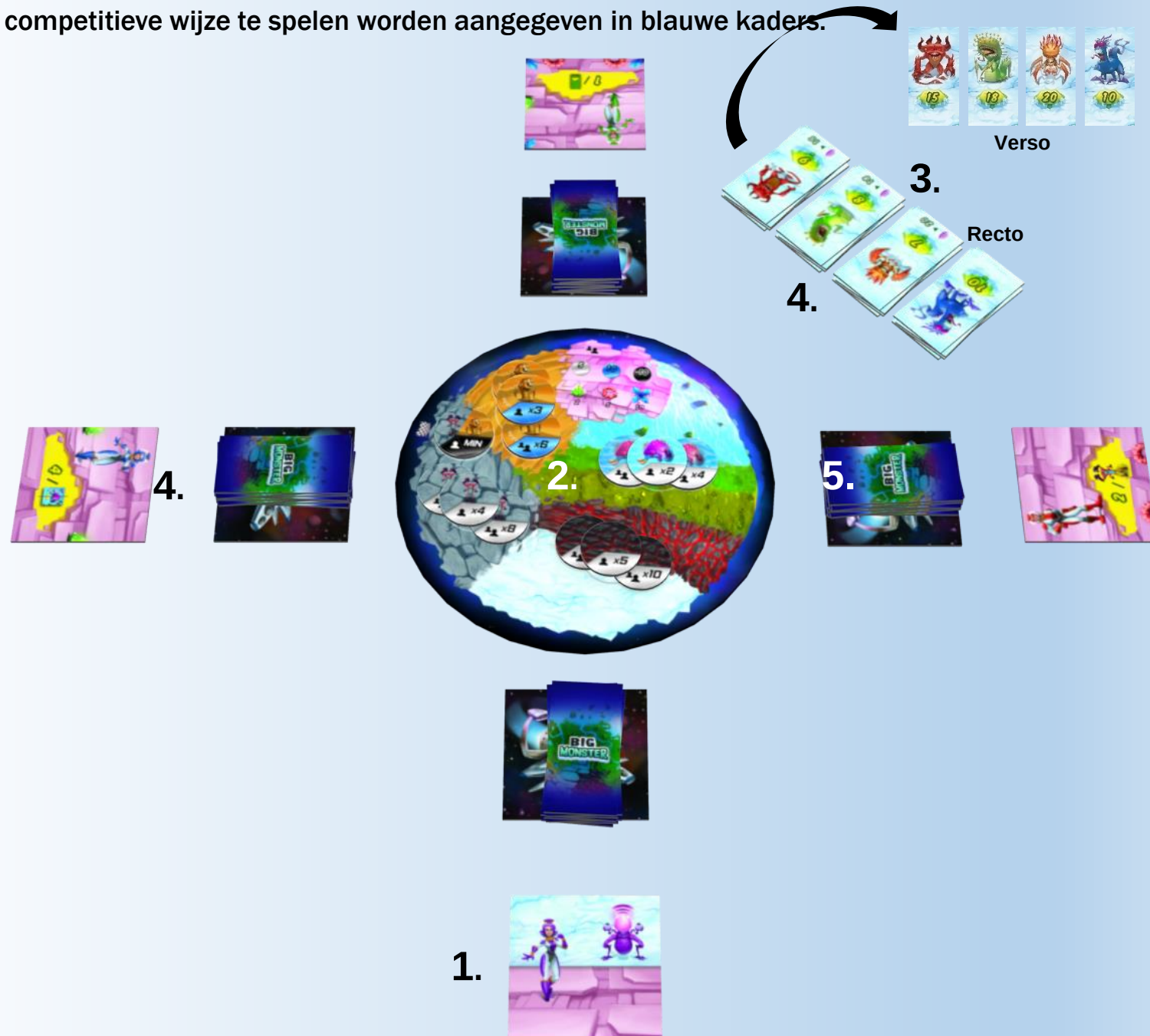


SPEELBORD COMPETITIEVE WIJZE



VOORBEREIDING

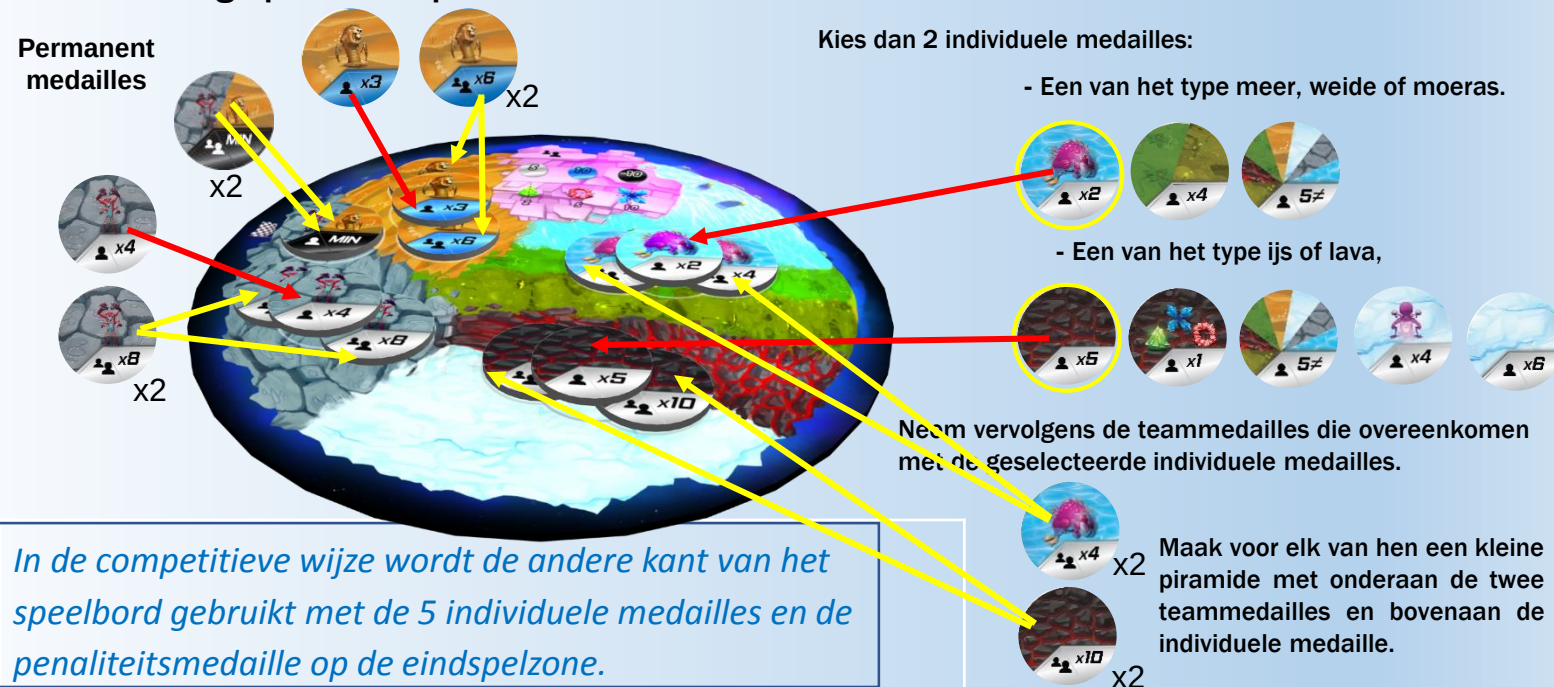
De voorbereiding wordt uitgelegd voor de teamwijze. De specifieke regels om op een competitieve wijze te spelen worden aangegeven in blauwe kaders.



VOORBEREIDING

1. De spelers kiezen hun partner en plaatsen zich zodanig dat twee leden van hetzelfde team niet naast elkaar aan tafel zitten.
2. Plaats het speelbord in het midden van het speelveld met de "Team"-kant zichtbaar.

Plaats de woestijn-, rune- en penaliteitsmedailles (die aanwezig zullen zijn bij elk spel), op de overeenkomstige plaatsen op het bord.



3. Leg de mutatie tegels bij het speelbord in vier aparte stapels. Dit zijn de mutantversies van de ijsmonsters die tijdens het spel gebruikt zullen worden.
4. Elke speler krijgt twee verkennerstegels. Hij kiest er een die hij zichtbaar voor zich neerlegt. Het definieert zijn competentie voor het spel en symboliseert zijn aankomstzone op de planeet. De andere wordt op zijn schipzijde in de buurt van het speelbord geplaatst. Hier komen de stapels tegels die tijdens de draft worden overhandigd.
5. Mengel de tegels – keerzijde - die overeenkomen met het aantal spelers (tegels met 5+ worden alleen gebruikt in een spel met 5 en 6 spelers)
Vorm stapels van 10 tegels en leg er één op het schip van elke speler.

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in twee rondes. Elke ronde bestaat uit 9 beurten.

Een spelbeurt

Op signaal van een speler pakken de spelers tegelijkertijd de stapel tegels op hun schip en bekijkt deze.

Na het kiezen van een tegel, die hij – keerzijde - voor zich neer legt, moet een speler **onmiddellijk** de resterende tegels van de stapel op het schip van een andere speler (partner of tegenstander) leggen, mits het nog beschikbaar is.

Het is verboden om de stapel tegels op zijn eigen schip te leggen, tenzij men de laatste speler is die een tegel kiest en het de enige beschikbare plaats is. (Uitzondering: de vaardigheid van een ontdekkingsreiziger).

Wanneer elke speler de rest van zijn stapel aan een andere speler gegeven heeft door het op het overeenkomstige ruimteschip te leggen, draait iedereen tegelijkertijd de tegel die hij gekozen heeft om en plaatst deze in zijn speelgebied op basis van volgende regels :

✓ Toegestaan

✗ Niet toegestaan



Naast de kleine of de grote zijkant, waarbij de leesrichting nageleefd wordt



Omgekeerd of niet naast de kleine of grote zijkant of niet naleven van de leesrichting

REGELS VOOR HET PLAATSEN VAN EEN TEGEL

- Het moet naast een reeds geplaatste tegel of naast de verkennerstegel geplaatst worden.
- Het moet in de leesrichting worden geplaatst (monsters staan recht op hun poten).
- Het is mogelijk om een tegel naast een andere tegel te plaatsen, zelfs indien deze geen kristal aanvult.
- Alle tegels kunnen naast elkaar geplaatst worden, onbepaald het type monster.
- Een geplaatste tegel kan niet meer verplaatst worden tijdens het spel.
- Als een mutageen monster correct is aangesloten op een mutatietegel, (ijsmonster) evolueert deze onmiddellijk: de speler pakt de overeenkomstige mutatietegel en plaatst deze er overheen. Sommige mutantmonsters kunnen twee keer muteren.



Sebastien heeft 2 mutagene
monstertegels geplaatst tijdens
de twee eerste beurten



Tijdens beurt 3, plaatst hij een dubbel
mutageen monster. Hij neemt onmiddellijk
de overeenkomstige mutatietegels.
Het kipmonster kan niet meer muteren in
tegenstelling tot het krabmonster.



Tijdens beurt 4, plaatst hij een enkel
mutageen monster. Hij neemt onmiddellijk
de Krabmutatietegel dat nu zijn ultiem
stadium heeft bereikt.

TOEKENNING VAN DE MEDAILLES

Tijdens het eerste spel raden we de spelers aan om de tegels die ze plaatsen aan te kondigen. Daarna zal iedereen de keuzes van zijn tegenstanders in de gaten moeten houden!

Daarna moet er nagegaan worden of één of meerdere spelers de voorwaarden invullen voor het toekennen van een medaille!

Om een individuele medaille te valideren, moet een speler aan de voorwaarde alleen met de voor hem geplaatste tegels voldoen. Indien meerdere spelers een voorwaarde in dezelfde ronde invullen, dan winnen ze allemaal een medaille (gebruik makend van de extra medailles met dezelfde waarde als de gewonnen medaille).

Om een teammedaille te valideren, wordt rekening gehouden met de ontdekkingen (de geplaatste monstertegels) van de 2 teamleden. **Elk teamlid ontvangt een medaille, ongeacht hun bijdrage.** (Zie beschrijving medailles)

In elke ronde spelen de spelers negen beurten (en plaatsen dus 9 tegels). Aan het einde van de 9de beurt kiezen ze een van de twee beschikbare tegels en leggen ze de andere weg.

EINDE VAN DE RONDE

Op het einde van de eerste ronde worden de ongebruikte tegels weggelegd – keerzijde. Elke speler krijgt een nieuwe stapel van tien tegels. De tweede ronde verloopt zoals de eerste.

Aan het eind van de tweede ronde heeft elke speler 18 tegels voor zich, evenals individuele of teammedailles.

Een penaliteitsmedaille wordt dan toegekend aan elk teamlid wiens som van "woestijn"- en "rune"monsters het laagste is.

Bij een gelijkspel ontvangen alle betrokken teams de medaille.

In de competitieve wijze, wordt de penaliteitsmedaille toegekend aan de speler wiens som van "woestijn"- en "rune"monsters de laagste is. Bij een gelijkspel ontvangen alle betrokken spelers de medaille.

EINDSCORE

Met behulp van het scoreblok telt elke speler zijn verkenningpunten.
De laagste score van de partners van elk team wordt gebruikt als de eindscore van het team en de hoogste score wordt alleen gebruikt om een gelijkspel te verbreken. Als het gelijkspel blijft, wint de speler die de meeste Big Monster tegels geplaatst heeft. En als het gelijkspel blijft dan wordt de overwinning gedeeld.

							Naam van de spelers
							Score van de ijszones
							Score van de Big Monster, 1 of 11 punten
							Score van de lavazones
							Score van de weidezones
							Score van de moeraszones
							Score van de kristallen 2 punten 5 punten 10 punten
							Score van de verkennerstegel
							Score van de medailles 5 punten 10 punten -10 punten
							TOTAAL
							Eindscore van het team (enkel de kleinste score wordt behouden)

Voorbeeld: Met 6 spelers scoort in team A Dimitri 136 punten en Damien 76 punten. In team B scoort Anne-Cat 94 punten en François 93 punten, en in team C scoort Lise 83 punten en Martin 88 punten.

Alleen de laagste scores van elk team komen in aanmerking, team B wint met 93 punten vóór team C en zijn 83 punten en team A met slechts 76 punten.

In de competitieve wijze wint de speler met de meeste verkenningpunten. Bij een gelijkspel wordt de speler met de meeste Big Monster-tegels tot winnaar uitgeroepen.

REGELS VOOR 2 SPELERS

Spelen met twee spelers versterkt de strategische en blokkeringsdimensies. Het draftmechanisme wordt niet gebruikt, wat een ander ritme geeft. De speelervaring is totaal verschillend.

VOORBEREIDING

Leg de 40 5+ tegels weg, meng de resterende 80 tegels en maak 20 stapels van 4 tegels. Leg de 2 verkennerstegels met een zwart pak weg.

1. Plaats het speelbord op zijn "**competitieve**" kant en vul het aan met de individuele medailles. De teammedailles worden opgeslagen in de doos.
2. Leg de **mutatietegels** naast het speelbord in vier aparte stapels.
3. Elke speler krijgt twee verkennerstegels en kiest er een. De andere wordt in de doos opgeslagen.
4. De laatste speler die in de maan was is de eerste speler.

SPELVERLOOP

In de eerste speelbeurt onthult de eerste speler de vier tegels van de eerste stapel. Hij kiest er een en legt een tweede weg.

De tweede speler kiest een tegel uit de twee overblijvende tegels en de laatste tegel wordt weggelegd. Hij wordt de eerste speler van de volgende beurt.

De regels voor het plaatsen van de tegels zijn dezelfde als voor de andere spelwijzen.

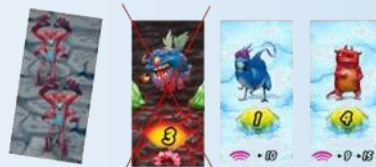
Tijdens de tweede speelbeurt worden twee sets van vier tegels onthuld.

De eerste speler kiest een tegel uit een van de twee sets, plaatst het voor zich en legt een andere tegel uit deze set weg. De tweede speler kiest een van de twee resterende tegels uit deze set en legt de laatste weg.

De eerste speler wisselt bij elke beurt en een nieuwe set van vier tegels wordt onthuld. Er zullen altijd 2 sets van 4 tegels beschikbaar zijn, met uitzondering van de laatste ronde, waar slechts 1 set van 4 tegels overblijft.

REGELS VOOR 2 SPELERS

SPELVERLOOP (vervolg)



Set 1



Set 2

Tijdens beurt 2 is Yoann de eerste speler. Hij heeft de keuze tussen twee sets van 4 tegels.

Hij kiest set 1 en neemt de tegel met de twee inboorlingen en legt de lavategel weg. Tijdens deze beurt zal zijn tegenstander, Celine, de keuze hebben tussen de twee ijstegels.

De tweede set blijft voor de volgende beurt. Celine wordt de eerste speler en neemt 4 nieuwe tegels om de tweede set te vormen.

Net als in de andere speelwijzen kijken de spelers de medaillevoorwaarden na aan het einde van elke beurt. De 2 spelers krijgen elk een medaille als ze de voorwaarde in dezelfde beurt invullen.

EINDE VAN HET SPEL

Elke speler heeft voor hem zijn verkennerstegel en 20 tegels geplaatst. De penaliteitsmedaille wordt toegekend aan de speler met de minste "woestijn"- en "rune"monsters.

De speler met de meeste verkenningpunten wordt tot winnaar uitgeroepen.

Bij gelijkspel, is de speler met de meeste Big Monstertegels de winnaar. Als het gelijkspel blijft dan wordt de overwinning gedeeld.

DETAIL VAN DE VERKENNERSTEGELS



1 punt per ijstegel
(verticaal)



1 punt per lavategel



1 punt per
weidetegel



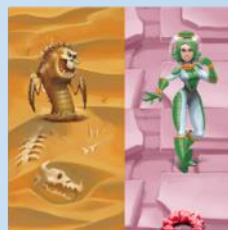
4 punten per
volledig Big Monster



1 punt per
mutageen monster



2 punten per
runemonster



1 geïntegreerde
woestijnkaart (telt voor
de woestijnmedaille en
5/7 verschillende
terreinen)



1 geïntegreerde
mutagene
monsterkaart (telt voor
de ijsmedaille en 5/7
verschillende terreinen)



2 punten per medaille
(elke medaille brengt 2
punten op, zelfs de
penaliteitsmedaille)



1 punt per volledig
kristal



Op het einde van het
spel, kies een kaart in
de weggelaten kaarten
en plaats het in uw
verkenningzone



Na uw tegel gekozen te
hebben kan u uw stapel
tegels op uw eigen
ruimteschip plaatsen
(indien het nog vrij is)

DETAIL VAN DE MONSTERTEGELS

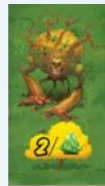
Opstelling voor 2 tot 4 spelers



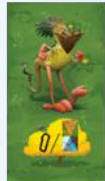
Opstelling voor 5 tot 6 spelers



DETAIL VAN DE SPECIALE MONSTERTEGELS



**2 punten per volledig
groen kristal**



**1 punt per verschillende
tegel (max 7 punten). Een
halve Big Monster telt
voor 1 punt. De
verkenningstegel telt niet.**



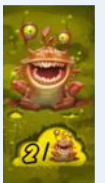
**4 punten per volledig Big
Monster**



1 punt per lavategel



2 punten per weidetegel



**2 punten per
moerasmonster in het
spel**



2 punten per inboorling



3 punten per woestijntegel



2 punten per medaille



1 punt per volledig kristal



**1 punt per onvolledig Big Monster
11 punten voor een volledig Big monster**

**1 tegel = 2 punten (2 punten per tegel)
2 tegels = 8 punten (4 punten per tegel)
3 tegels = 18 punten (6 punten per tegel)
4 tegels = 32 punten (8 punten per tegel)
5 tegels = 50 punten (10 punten per tegel)**