

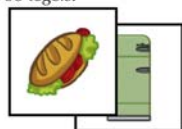


Een spel van vlugge ogen en snelle handen voor 3 tot 6 zespotige muzikanten vanaf 5 jaar!

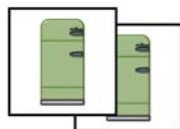
Liverpool, enkele jaren geleden: in een vochtige kelder oefent een popgroep steeds opnieuw haar liedjes. De muzikanten zijn zo druk bezig dat ze een klein koelkastje gebruiken, zodat ze niet moeten stoppen om buiten te gaan eten. Maar wanneer het donker wordt, kruipen enkele beat-kevers uit de scheuren in de muur om het eten aan te vallen... hopelijk komt de drummer niet terug om ze te pletten!

INHOUD

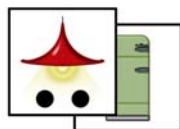
- 100 tegels:



91 Voedseltegels

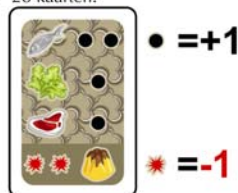


5 Veilig-tegels



4 Lamp-tegels

- 28 kaarten:



21 Smaak kaarten

De smaakkaart toont de drie favoriete soorten voedsel (aangeduid met zwarte stippen) en een gehaat soort voedsel (met rode explosies), alsook hun puntenwaarde



6 «Betrap!» kaarten

waarde -2, -3 en -4



1 «Gulzig!» kaart

waarde -4

- 1 zak;
- deze spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers zijn grappige kleine muzikale kevers: deze proberen zoveel mogelijk restjes eten te verzamelen, maar dan enkel hetgeen ze lusten. Maar pas op! Wanneer het licht aangaat, zijn een snel oog en hand het enige dat je kan redden!

VOORBEREIDING

Scheid de 'veilig'-tegels van de andere tegels. Plaats één tegel minder op de tafel dan er spelers zijn en leg de rest terug in de doos. **Voorbeeld:** bij 5 spelers gebruik je 4 'veilig'-tegels. Plaats al de andere tegels op de tafel met de 'koelkast' kant naar boven. Meng de tegels zonder ze om te draaien of ze te ver uit te spreiden. Het kan geen kwaad als de tegels mekaar overlappen. Leg de 'Gulzig!' kaart aan de kant. Schud de 'Betrap!' kaarten en plaats ze gedekt op de tafel. Geef elke speler 1 willekeurige 'Smaak' kaart.

HET SPEL

Het spel wordt niet in beurten gespeeld: alle spelers spelen gelijktijdig. Het spel duurt 3 rondes.

DE EERSTE RONDE

De eigenaar van het spel zegt "Start!" Elke speler kijkt naar zijn smaak-kaart, memoriseert die en legt ze terug gedekt neer. Je mag je smaak-kaart niet meer bekijken tot het einde van het spel!

Nu moet je zo snel mogelijk je favoriete soorten voedsel op de tegels zoeken. **Maar je mag slechts één hand gebruiken!** Je mag maar één tegel gelijktijdig bekijken. Draai een tegel om, beslis of je (denkt dat je) dat voedsel graag lust en plaats hem dan gedekt voor je. Als je de omgedraaide tegel niet lust, dan leg je hem gedekt terug op de tafel. Wanneer je een tegel bij jou legt, dan mag je hem niet meer terug leggen en de andere spelers mogen hem **niet** aanraken!

Als je een 'lamp'-tegel omdraait, dan roep je 'Licht!' Als je zelf niet beseft dat je een lamp-tegel hebt omdraaid, dan mag een andere speler dat ook roepen. De speler die 'Licht!' riep, neemt de lamp-tegel en plaatst die bij zich. Nu moeten alle spelers zo snel mogelijk een veilig-tegel vinden (een tegel die aan twee kanten een koelkast toont). Vind je een 'veilig'-tegel, dan roep je 'Veilig!' Je mag geen andere tegels meer omdraaien. Aangezien er één veilig-tegel minder is dan er spelers zijn, zal een speler geen tegel vinden! Die speler moet een willekeurige 'Betrap!' kaart trekken en die naast zijn stapel voedsel leggen. Nu is de ronde voorbij.

DE VOLGENDE RONDEN

Alle 'veilig' tegels worden terug in het midden van de tafel gelegd. De andere tegels blijven voor je liggen. De tegels in het midden van de tafel worden allemaal terug gedekt gelegd en geschud.

De volgende ronde begint en wordt op dezelfde manier gespeeld als de eerste ronde.

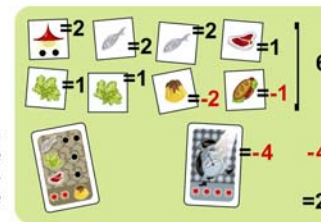
Belangrijk: je mag je 'Smaak' kaart niet meer bekijken!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt na drie rondes. Elke speler telt nu zijn score:

- elke lamp-tegel = 2 punten;
- elke favoriet voedsel-tegel = 1 of 2 punten (zoals aangegeven op de smaak-kaart);
- elke gehaat voedsel-tegel = -2 punten;
- elke andere voedsel-tegel = -1 punt;
- elke «Betrap!» = -2, -3 of -4 punten;
- **Gulzig!:** de speler die de meeste tegels voor zich heeft liggen, krijgt een indigestie en moet de 'Gulzig!' kaart nemen. Met deze kaart verlies je -4 punten! Als er een gelijkstand is voor wie de meeste tegels heeft, dan neemt niemand de 'Gulzig!' kaart.

De speler met de meeste punten wint!



Voorbeeld



Spelidee: Eligio Cazzato

Ontwikkeling: Domenico Di Giorgio

Illustraties: Gianpaolo Derossi

Grafisch ontwerp: Roberta Barletta

Regel-editing: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu

Vertaling: Tom Van 't veld

Met dank aan: Graziana De Vitis, Stefano De Fazi, Dario Iacoponi; Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, aan hun spellengroepen en aan alle spelers, voor hun waardevolle suggesties.

Voor vragen, opmerkingen, suggesties: www.davincigames.com - info@davincigames.com



©2005 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
All rechten voorbehouden.