

IK WIL DE GROOTSTE ZIJN!

Monsters vind je in alle maten en gewichten. Er zijn dikke monsters, dunne monsters, kleine, grote, grappige en saaie monsters. Andere stinken uren in de wind of gooien broodjes preparé naar voorbijgangers. Maar elk monster heeft zijn eigen karakter en leeft zijn dagelijkse monsterleven met zijn monsterplezier en zorgen. Zo is het altijd geweest, zo zal het altijd blijven. Tenminste, dat dachten alle monstergeleerden. Tot er precies 3 dagen, 6 uren en 27 minuten geleden plots 6 verschrikkelijke, ondraaglijk slechte supermonsters opdoken. De trotse rakwimonsters zijn vastberaden het daar niet bij te laten en nemen de handschoenen op tegen:

- Farahilde de Elfenkoningin
- Bartje de Bostrol
- Barbie Bangkok
- Tienton Tuur, de uit de hand gelopen wandelende tak
- El Slimey, keizer van de naaktslakken
- Beëlzebob, de stiefbroer van de duivel



Elke rakwi krijgt een identiteitsbewijs van een monster of wezen, dat over zes eigenschappen beschikt. Elk monster heeft zijn eigen scores op de zes vaste eigenschappen. Die eigenschappen zijn: spierballen, sexappeal, stinkvoeten, onderbroekmaat, Einsteingehalte en gezichtsbehering. Ze hebben elk een eigen kleur. Teddy de Beer uit het voorbeeld heeft bijvoorbeeld een goede gezichtsbehering en sexappeal. Een monster als Bartje de Bostrol heeft een hoge waarde voor stinkvoeten en spierballen, enz. Je krijgt de monsterkaartjes als bijlage, maar het is ook leuk om blanco kaartjes mee te geven, zodat de rakwi's zelf nog leuke wezens kunnen verzinnen! Ze tekenen dan hun eigen monster op het kaartje en geven het een naam. De zes eigenschappen blijven wel dezelfde en de beginscore voor elk van de eigenschappen ligt vast, dat kunnen de rakwi's dus niet kiezen.

De rakwi's krijgen elk ook vijf kaartjes met daarop de naam van hun monstertje. Dat zijn hun levens.

Iemand van de leiding speelt in dit spel de grote slechterik, die baas is over de supermonsters. De rakwi's hebben als doel de slechterik en al zijn monsters te verslaan. Degene die erin slaagt de meeste monsters te verslaan, is de held van de dag, maar ze zijn zo sterk dat samenwerking nodig is. Ze hebben wel elk één mindere eigenschap, maar bij aanvang van het spel zijn ze in de vijf andere eigenschappen onverwoestbaar.

De slechterik heeft onder de rakwi's ook een drietal hulpjes, die ook elk nog eens een sterk monster hebben. Die zijn vrij sterk in alle eigenschappen, maar niet echt onverwoestbaar. De hulpjes jagen de andere rakwi's op en verdedigen de slechterik. Hun doel is ervoor te zorgen dat er zo weinig mogelijk supermonsters verslagen worden.

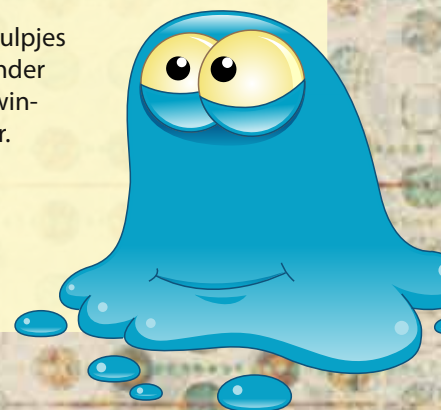
Om de zes supermonsters te verslaan, moet je natuurlijk weten wat hun zwakke plek is. Hiervoor kunnen de hulpjes dienen. Zij dragen tips bij zich (zie bijlage). Als je een hulpje kunt verslaan, krijg je een tip. Daarmee kom je ook meteen de namen van de supermonsters te weten.

Enkele voorbeelden van tips:

- "De voeten van Farahilde de Elfenkoningin ruiken heerlijk." Dan weet je dat een van de supermonsters Farahilde is, en dat ze zwak is in Stinkvoeten.
- "Als Bartje de Bostrol zijn schoenen uittrekt, valt iedereen in een straal van tien kilometer dood neer." Een van de supermonsters is dus Bartje, en Stinkvoeten is duidelijk niet zijn zwakke eigenschap.

Als je iemand tikt, noem je een eigenschap van je wezen. Vergelijk de waarde met die van de ander voor dezelfde eigenschap, de hoogste wint.

Rakwi's hoeven niet altijd de hulpjes uit te dagen, ze kunnen ook onder elkaar kampen. Dan krijgt de winnaar een leventje van de ander. Dat kun je bij iemand van de leiding gaan inruilen voor een extra punt in een waarde naar keuze. Dat punt kan voorgesteld worden door een kaartje



in de kleur van de eigenschap. Om zeker te zijn dat alles eerlijk verloopt, kan de leiding dat ook zelf bijhouden op een blad papier. Als je alle vijf je leventjes kwijt bent, kun je ze op diezelfde post ook gaan terughalen. Zonder leventjes mag je namelijk niet kampen. Zo kunnen de rakwi's hun monster trainen, om zo de hulpjes en uiteindelijk de supermonsters te kunnen verslaan.

Ten slotte zijn er nog zes gekleurde dassen in het spel, elk in een kleur van een eigenschap (gebruik hiervoor enkele stroken stof). Bij het begin van het spel deel je ze willekeurig uit. Wie er een heeft, moet hem goed zichtbaar achteraan uit zijn of haar broek laten hangen. Andere spelers kunnen hem dus afpakken. Het is toegestaan om meerdere dassen te hebben, maar hoe meer dassen je verzamelt, hoe meer je een doelwit wordt.

De dassen zijn twee punten in de eigenschap van die kleur waard. Heb je er een afgepakt, dan moet je er eerst mee naar de centrale post. Daar krijg je je twee punten, en daarna hang je hem achteraan uit je broek. Andere rakwi's kunnen nu punten bijverdienen door die van hem opnieuw af te nemen.

Als je denkt dat je weet wat een zwakke plek is van een supermonster, kun je het uitdagen door de leiding met dat kaartje te tikken. Pas op: als je verliest, moet je niet alleen een leventje afgeven, maar ook een van je gekleurde eigenschapkaartjes. Je verliest dus ook een punt van je eigenschap. Het is dus het beste om eerst wat sterker te worden.

Het spel eindigt wanneer alle zes de supermonsters verslagen zijn.

Even samengevat:

- De gewone spelers kunnen dus drie soorten wezens bekampen: een supermonster, een hulpje en een andere speler. Een hulpje verslaan levert een tip op, een andere deelnemer verslaan geeft een extra punt in een eigenschap naar keuze.
- Verliezen kost altijd een leventje. Verliezen tegen een supermonster kost ook nog een gekleurd kaartje in de eigenschap waarin je het hebt uitgedaagd.

