

Creolutie



## Over Creolutie

Creolutie introduceert een dikwijls familiair caandoende fantasiewereld die zich in de toekomst lijkt te bevinden.

Creolutie kan gespeeld worden als een gewoon of als een technisch kwartetspel. De kaarten kunnen ook gebruikt worden als normale speelkaarten. Het spel bestaat uit 52 kaarten verdeeld over 13 genummerde soorten in 4 categorieën (pizza, donut, bloem en ei) en twee kleuren (geel en rood). Daarnaast zijn er 4 jokers. Boven de afbeelding staat de naam van de kaart, onder de afbeelding staat de soortnaam. Alle kaarten behalve de jokers bezitten 10 eigenschappen. De bovenste rij eigenschappen toont grootte, gewicht, leeftijd, intelligentie, en snelheid. De onderste rij toont gezichtsvermogen, gehoor, reukvermogen, zeldzaamheid, en kracht, met een maximum score van 100 per eigenschap. Onderaan staan de drie andere kaarten vermeld die een kwartet vervolledigen.

Creolutie werd aangevangen door mezelf en mijn zoon Nico. Ook mijn dochters Ada en Nena participeerden bij het ontwerp van verschillende kaarten. Hoe paarser de twee bolletjes op de kaarten hoe groter de participatie van de kinderen. Met dank ook aan mijn partner Lieve Demaegd voor de steun.

Halverwege het ontwerp van het kaartspel overkwam ons een tragisch ongeluk waarbij Nico het leven liet. Het afwerken van dit spel is een van de voornemens die ik maakte uit respect voor Nico's wil.

Johan Bollen, November 2010.

Opgedragen aan Nicolas Victor Gilbert Bollen  
Tegucigalpa 24 januari 1996 – La Paz 6 februari 2010

Steeds in gedachten aanwezig.

## Kwartetspel

*De kaarten worden verdeeld onder 3 of meer spelers. De spelers nemen hun kaarten in de hand zonder dat de andere spelers de kaarten kunnen zien. De speler die begint vraagt aan één van de andere spelers een specifieke kaart die hij niet heeft van een soort waarvan hij er zelf minstens 1 heeft, met de bedoeling een kwartet te vormen bestaande uit de 4 kaarten van een soort. Als de aangesproken speler de gevraagde kaart heeft moet hij deze kaart afgeven aan de speler die de kaart vraagt en mag deze laatste opnieuw een kaart vragen aan een speler naar keuze. Als de aangesproken speler de gevraagde kaart niet heeft is de vraagbeurt voorbij en mag deze laatst aangesproken speler aanvangen met het vragen van kaarten. Indien een speler alle kaarten van een kwartet verzameld heeft meldt hij dit aan de andere spelers en legt hij de kaarten van het kwartet voor zich neer. Als er geen kaarten meer over zijn is het spel afgelopen. Degene die het meeste kwartetten gevormd heeft wint het spel. De jokers kunnen gebruikt worden als een extra kwartet.*

*Bij het technisch kwartetspel worden de kaarten verdeeld onder 2 of meer spelers. De spelers nemen hun kaarten op in een stapeltje zodat elke speler slechts zijn eerste kaart kan zien. De speler die aan de beurt is kiest van de een van de 10 eigenschappen van deze kaart en zegt luidop het bijhorende getal. De andere spelers vergelijken dit getal met het overeenkomstige getal op hun voorste kaart. De speler die het hoogste scoort krijgt alle kaarten van de ronde, duwt deze kaarten achteraan bij zijn stapeltje en vangt een nieuwe ronde aan. Het spel gaat door totdat 1 speler alle kaarten heeft, of totdat er een speler geen kaarten meer heeft waarna degene met de meeste kaarten de winnaar is.*



# Magni



## Speelgoed

*De controversiële magni staat onder een lichte stroom waardoor dit speelgoed gebruikt kan worden om kinderen en dieren te conditioneren. Magnetisch geladen en in staat te groeten door het hoofdedksel af te nemen.*



0,66 m



5,3 kg



4,5 jr



13 IQ



1,9 km/u



15



0



0



13



5



Automurm



Gravitator



Fluf

# Gravitator



## Speelgoed

**D**e gravitator kan voorwerpen voor een bepaalde tijd doen zweven door een soort ionenveld te creëren, een van oorsprong buitenaardse technologie. Werkt op 4 AA-batterijen.



0,63 m



8 kg



13 jr



25 IQ



1,6 km/u



24



26



28



40



23

 Fluf

 Magni

 Automurm

# Automurm



## Speelgoed

**D**e automurm is een radiobestuurde eenwieler die zich ook zelfstandig kan voortbewegen en stopt voor obstakels. Pogingen werden ondernomen om dit speelgoed te ontwikkelen als blindengeleideauto.



0,59 m



19 kg



11 jr



20 IQ



21 km/u



15



0



0



13



5



Gravitator

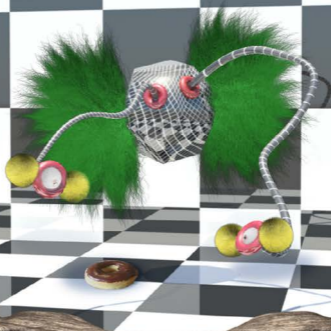


Fluf



Magni

Fluf



Speelgoed

**D**it nieuwsgierigheid bevorderend speelgoed wordt graag geknuffeld. De meer gesofisticeerde flufs kunnen vliegen en voorzien in hun eigen energiebehoefte.



0,35 m



0,8 kg



7,5 jr



41 IQ



13 km/u



34



25



0



3



4

★ Magni

● Automurm

● Gravitator



2

## Kijkkever



2



## Insect

**D**e kijkkever is een fluorescerend insect dat door onderzoekers verdacht wordt van exhibitionistische neigingen. Komt veel voor in de buurt van Homo Sapiens nederzettingen. Populair in biologielessen om dissecties op te verrichten.



0,07 m



0,04 kg



4 jr



15 IQ



4 km/u



36



28



42



12



7



Zuignapper



Tunnelkever



Muroloog

2

## Tunnelskever

2



Insect

**D**it verlegen insect komt voor op warme, vochtige en donkere plaatsen. Tunnelkevers zijn bijna uitgestorven door de jacht erop omwille van het harde schild dat gebruikt wordt om designzetels van te maken. Wordt gelokt met exotische aroma's.



2,6 m



79 kg



18 jr



29 IQ



12 km/u



3



24



33



89



32

Muroloog

Kijkkever

Zuignapper

2

# Zuignapper

2



## Insect

**D**e zuignapper is een parasitair insect dat zijn eieren legt op warme voedselrijke plaatsen en leeft van de melk van zoogdieren. Past een lokale verdoving toe die onuitwisbare donkere vlekken achterlaat bij het slachtoffer.



0,24 m



0,2 kg



2 jr



66 IQ



2,6 km/u



16



16



46



8



10



Tunnelkever



Muroloog



Kijkkever

2

## Muroloog

2



Insect

*Murologen zijn de onderzoekers onder de insecten, met een bijzondere interesse voor microscopisch leven. Het in het lichaam geïncorporeerde vergrootglas wordt beschouwd als een biologisch unicum.*



0,68 m



4,2 kg



8 jr



44 IQ



7,2 km/u



37



10



12



27



11

Kijkkever

Zuignapper

Tunnelkever



3

# Lichtzoeker

3



## Worm



*Deze ondergrondse worm komt 's nachts op het licht van lantaarns af en kan also gemakkelijk gevangen worden. Wordt als een delicatessen beschouwd. Veroorzaakt een chronische huidziekte bij aanraking met blote handen.*



1,2 m



2,4 kg



22 jr



12 IQ



1,2 km/u



55



35



14



18



9

Betonboor

Mee-eter

Spiraalworm

3

Mee-eter



3



Worm



Mee-eters zijn niet geliefd in de horecasector omwille van hun opdringerigheid gecombineerd met hun aan de mens verwant dieet. Het hoge gehalte aan arsenicum maakt de worm niet geschikt voor menselijke consumptie.



0,25 m



0,23 kg



3 jr



23 IQ



3,4 km/u



14



12



20



22



21



Spiraalworm



Lichtzoeker



Betonboor

# Betonboor



## Worm

Wat de houtworm is voor houten gebouwen is de betonboor voor moderne betonnen constructies. Geliefd als wapen bij terroristen met geduld alsook bij ecologen, aangezien deze worm beton omzet in meststof.



0,4 m



0,85 kg



7 jr



14 IQ



0,00003 km/u



23



31



30





42



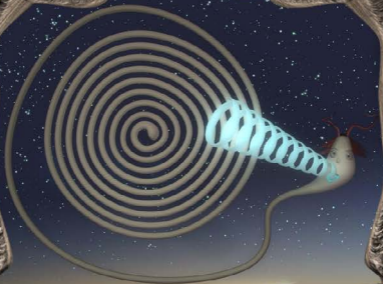
14

 Mee-eter

 Spiraalworm

 Lichtzoeker

# Spiraalsworm



## Worm

Soms worden de sporen achtergelaten door projectieslen verward met deze sporadisch opduikende worm. Trekt jaarlijks toeristen naar het hoge noorden op zoek naar een glimp. Door volgelingen verwant geacht met graancirkels.



600 m



6 kg



0,1 jr



64 IQ



300 km/u



29



29



16



94



3

★ Lichtzoeker

● Betonboor

● Mee-eter





Sukker

Pester

De sukker wordt meestal als een huisdier binnen gehaald door onwetende mensen die hem verwarren met een soort van Peruaanse naakthond. Aanvankelijk geliefd bij zijn gastheer drijft hij die uiteindelijk tot waanzin. Veroorzaakt veel echtscheidingen.



0,54 m



9 kg



12 jr



42 IQ



8 km/u



58



49



53



29



18

 Pinguini

 Gatlikker

 Nabijter

4

## Gatlikker



## Pester

**D**e gatlikker likt geleidelijk aan de levenslust uit zijn slachtoffers. Gatlikkerjeuk kan tot zelfdoeding leiden. Aangezien de gatlikker uiterst zeldzaam is twijfelen sommige zoölogen aan zijn bestaan. Likt ook pizza wordt gezegd.



0,23 m



0,21 kg



9 jr



51 IQ



12,5 km/u



35



9



40



97



25

Nabijter

Sukker

Pinguini

4

## Pinguini



+



## Pester

*A*ls een koekoek laat de pinguini zijn jaarlijks ei door onachtzame pinguïns uitbroeden. Deze blijven de pinguini steeds als kroost beschouwen en voeden hem met vis. Wordt ook wel 'Godpinguïn' genoemd.



1,1 m



24 kg



33 jr



35 IQ



14 km/u



46



13



51



27



15



Gatlikker



Nabijter



Sukker

4

## Nabijter



## Pester

Tussen de rotsen in bergachtige streken leeft de nabijter, een sonar gebruikend zoogdiertje dat stiekem in de kuiten bijt van toeristen om hun voedsel te kunnen stelen. Hij imiteert de geluiden van zijn slachtoffers om die te lokken.



0,28 m



3,8 kg



8,5 jr



49 IQ



26 km/u



0



44



32



23



33

Sukker

Pinguini

Gatlikker

5



# Oogplant

5



## Mutatie



**D**e oogplant is een vleesetende plant met aantrekkelijke bloemen. Er worden allerlei magische eigenschappen aan toegeschreven, maar voornamelijk prikt dit plantje pijnlijk. Belangrijkste ingrediënt van de populaire oogbollensoep.



0,62 m



1,8 kg



37 jr



65 IQ



0 km/u



62



8



45




44



41

 Cockpit

 Diaster

 Vuilhisbeeld

5



5

# Diaster



## Mutatie



**D**eze mineraalmutatie leeft in grote kolonies in verlaten mijnen. Met zijn koperen kop verpulvert hij zachte rotsen op zoek naar voedsel dat bestaat uit radioactief afval. Wordt ook verwerkt in pizzakruiden om een gloei-effect te verkrijgen.



0,3 m



4,6 kg



42 jr



36 IQ



3,9 km/u



38



11



49



10



27



Vuilnisbeeld

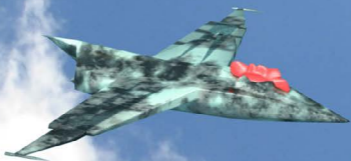


Oogplant



Cockpit

# Cockpit



## Mutatie

**D**eze vogel, die door mutatie aan snelheid en vliegvermogen gewonnen heeft, is moeilijk te onderscheiden van vliegtuigen tenzij door de sporadische vleugelslag. Wordt als een plaag beschouwd in de industriële landbouwsector.



1,9 m



40 kg



27 jr



42 IQ



320 km/u



30



33



35




33



20

 Diaster

 Vuilnisbeeld

 Oogplant

# Vuilnisbeeld



## Mutatie

Vuilnisbeelden zijn tot schoonheid gemuteerd afval en komen voor op stortplaatsen met een hoge concentratie aan microscopisch leven en plasticen. Vrij zeldzaam en gegeerd door verzamelaars. De vorm kan sterk variëren.



1,5 m



41 kg



56 jr



22 IQ



0 km/u



0



0



47



70



16

★ Oogplant

● Cockpit

● Diaster



# Bureauhoofd



## Hulprobot

Bureauhoofden worden op heel wat hoofdkantoren gebruikt ter vervanging van personeel dat voornamelijk hoofdwerk verricht. De robot dient eveneens als communicatiesysteem, bewakingssysteem, projector, en gezelschapsrobot.



0,53 m



7,8 kg



24 jr



147 IQ



0 km/u



60



58



13



14



28



Vogelschrik



Dekster



Tae Kwon Dude

# Dekster



## Hulprobot

**D**eksters zijn opvouwbare robotjes op zonne-energie die gebruikt worden als huishulp. Ze zijn gespecialiseerd in het sneldekken van tafels. Dit karaktervol robotje heeft een hekel aan opruimen, afwassen en de hond uitlaten.



0,44 m



0,9 kg



15 jr



81 IQ



4,5 km/u



33



19



37



9



7



Tae Kwon Dude



Bureauhoofd



Vogelschrik

# Tae Kwon Dude



## Hulprobot

De Tae Kwon Dude is een robot met snelle reflexen die als trainingspartner voor verschillende vechtsporten geprogrammeerd kan worden. Kan mits een vergunning ook als portier of babysitter ingezet worden.



1,68 m



66 kg



3.5 jr



78 IQ



35 km/u



54



36



0



16



44



Bureauhoofd



Vogelschrik



Dekster

# Vogelschrik



## Hulprobot

**D**e vogelschrik heeft een variabele vorm die verschillende diersoorten kan voorstellen. Werd ontworpen als afschrikmiddel tegen vogels. De efficiëntie wordt in twijfel getrokken door sommige ornithologen.



2,8 m



175 kg



86 jr



43 IQ



0 km/u



56



38



66





21



6

 Dekster

 Tae Kwon dude

 Bureauhoofd

# Muuroog

## Parasiet

**M**uurogen zijn aan schimmels verwante levensvormen die een hechte band vormen met een woning en zijn bewoners. In staat zich de hele levensloop van de gastheer te herinneren. Wordt fel bestreden in corporaties en openbare instellingen.



0,14 m



0,11 kg



112 jr



106 IQ



0,001 km/u



59



45



9



81



8



Boegbeeld



Breintrek



Dotcom

# Breintrek



## Parasiet

**D**eze stekelige parasietplant dient zich dicht bij de hersenen van de gastheer te bevinden om diens eetgewoonten te kunnen beïnvloeden. Medeverantwortelijk voor de wereldwijde verspreiding van de Italiaanse keuken.



0,36 m



0,64 kg



32 jr



26 IQ



0,06 km/u



0



0



58



56



13

 Dotcom

 Muuroog

 Boegbeeld

# Boegbeeld



## Parasiet

Het boegbeeld is in staat abstracte ideeën die tot conflicten leiden door de gastheer te laten uitbroeden. Staat erom gekend de gastheer tot uitsterven te brengen en daarna in een catatonische toestand de eigen dood af te wachten.



1,18 m



42 kg



45 jr



72 IQ



19 km/u



42



40



36



52





79

 Breintrek

 Dotcom

 Muuroog

7  **Dotcom** 



**Parasiet** 

**D**e dotcom voedt zich met de hersenspinsels van degenen die zich in virtuele universums begeven. De fascinatie voor de uitstraling van de dotcom leidt na verloop van tijd tot huiduitslag en het schuwen van daglicht.



**0,26 m**



**0,08 kg**



**10 jr**



**130 IQ**



**46 km/u**



**41**



**46**



**17**



**7**



**52**

 **Muuroog**

 **Boegbeeld**

 **Breintrek**



8

## Loopbord



8



## Verkeersrobot

*L*opende verkeersborden met wisselbare signalisatie werden in de 21ste eeuw geïntroduceerd. Hun vermogen tot onderlinge communicatie veroorzaakte vaak chaos waardoor ze nooit populair werden.



1,85 m



92 kg



23 jr



76 IQ



22 km/u



65



15



0



77



29



Bobbelicht



Scorpio



Stoprobot

8



# Scorpio

8



## Verkeersrobot



*De verkeerspolitie gebruikt deze opvouwbare mechanische scorpioenen om vluchtende voertuigen en personen tegen te houden. Het is een misvatting dat de scorpio zou kunnen afgeleid worden met smakelijke afbeeldingen.*



0,29 m



1,4 kg



14 jr



62 IQ



110 km/u



63



21



0



6



24



Stoprobot



Loopbord



Bobbelicht

8

## Bobbelicht

8



## Verkeersrobot

**B**obbelichten worden gebruikt als mobiele waarschuwingssignalen in het verkeer. Ze kunnen voertuigen ontwijken en besparen energie door zichzelf uit te schakelen bij verkeersstille.



0,27 m



0,56 kg



6 jr



67 IQ



27 km/u



66



32



0



28



12



Scorpio



Stoprobot



Loopbord

# Stoprobot



## Verkeersrobot

**D**e stoprobot wordt gebruikt als verkeersregelaar op moeilijke kruispunten. Hij ontleedt de verkeerssituatie en beslist zelfstandig hoe deze op te lossen op een zo kort mogelijke tijd. Hij registreert ook overtredingen.



2,4 m



170 kg



11 jr



107 IQ



7,7 km/u



96



69



39



26



47

★ Loopbord

● Bobbelicht

● Scorpio

# Windmolenmens



Humanoïde

De legende zegt dat deze mensachtige windenergie gebruikt om zich voort te bewegen. Wordt in bepaalde streken afgebeeld in beeldhouwwerken en vereerd als een halfgod die hoop, schoonheid en vrede zal brengen.



1,89 m



84 kg



41 jr



125 IQ



65 km/u



52



41



43



99



54



Nachtzwever



Zieke Zombie



Ordinarius

9

## Zieke Zombie

9



Humanoïde

Zelfs jonge zombies kunnen door een simpele griep ernstige symptomen vertonen zoals lichaamsdeformaties, blindheid en een verkorte levensduur. Eigenaardig genoeg gaat hun reukvermogen en trek in sociaal meer aanvaard voedsel erop vooruit.



1,63 m



35 kg



19 jr



77 IQ



3 km/u



9



17



61



39



23



Ordinarijus



Windmolenmens



Nachtzwever

# Nachtzwever



## Humanoïde

De nachtzwever is geëvolueerd uit zelfmoordenaars die springen vanaf hoge gebouwen, met een mogelijke invloed van bungeejumpersgenen. Leeft een teruggetrokken bestaan op zelfgebouwde drijvende eilanden alwaar hij ook zijn jaarlijks ei uitbroedt.



1,73 m



46 kg



39 jr



102 IQ



180 km/u



53



51



38



38



35



Zieke Zombie



Ordinarius



Windmolenmens

# Ordinarius



## Humanoïde

De veel voorkomende ordinarius heeft een angstige en wantrouwige natuur. Wordt gemakkelijk agressief in de nabijheid van het onbekende. Eveneens geneigd tot zelfdestructie. Wekt het medelijden op van vele buitenaardsen.



1,7 m



75 kg



71 jr



100 IQ



30 km/u



50



50



50



1



50



Windmolenmens



Nachtzwever



Zieke Zombie



10

## Graafslaaf



10



## Punthoofd

**D**e bijna uitgestorven graafslaaf werd vroeger ingezet om mineralen naar de oppervlakte van de aarde te brengen, een activiteit die nu meestal door machines en loonbehoefigen wordt verricht.



1,66 m



70 kg



38 jr



103 IQ



6.5 km/u



36



47



62



98



59



Zandman



Grafdienaar



Blauwe Zot

10

## Grafdienaar

10



## Punthoofd

Grafdienars worden soms aangetroffen in Egyptische tombes alwaar ze ten dienste staan van de gemummificeerden. Overleeft de bevrijding uit het graf niet en neemt alzo het geheim van het eeuwig leven met zich mee in de dood.



2,13 m



83 kg



+5000 jr



92 IQ



6 km/u



18



20



10



86



19



Blauwe Zot



Graafslaaf

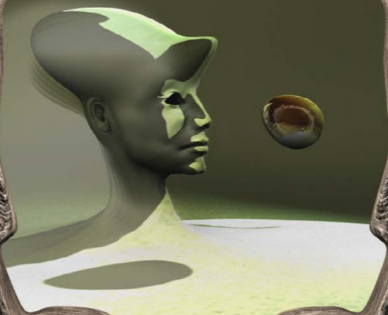


Zandman

10

Zandman

10



Punthoofd

Er is weinig uit de bovengrondse wereld dat de aandacht van deze schichtige woestijnbewoners kan trekken. Meester in de camouflagen en de opwekking van luchtspiegelingen bij de hongerigen en dorstigen.



1,53 m



42 kg



91 jr



135 IQ



7 km/u



6



55



41



78



40



Grafdienaar



Blauwe Zot



Graafslaaf

10

## Blauwe Zot

10



## Punthoofd

*D*eze steeds onverwacht opduikende figuur wordt evenzeer als een plaaggeest dan als een humoristische verschijning aanzien. Verkoopt onzin en financiert daarmee zijn bizarre projecten die nooit afgeraken. Zot op donuts wordt gezegd.



1,72 m



85 kg



80 jr



126 IQ



25 km/u



44



53



48



17



39

★ Blauwe Zot


● Graafslaaf

● Zandman

1 1

Wizaaard

11



Vechtrobot

*De wizaaard gebruikt een dekmantel die hem als onschuldig en geciviliseerd doet overkomen. De geluidsgolven die deze robot kan produceren veroorzaken verwoestingen die aan aardbevingen doen denken.*



4,5 m



1750 kg



25 jr



46 IQ



0,02 km/u



48



63



44



84



89



Brander



Protector



Vorsteker

# Protector



## Vechtrobot

*Protectors beschermen alles wat hen wordt opgedragen. Zelfs de meest delicate schotels zijn veilig onder hun bescherming. Opereren meestal in complementaire paren voor een grotere doeltreffendheid.*



1,93 m



129 kg



17 jr



63 IQ



9 km/u



57



62



56



63



76



Vorsteker



Wizaaard



Brander

# Brander

## Vechtrobot

*Bij moderne versies van de verschroeide aarde tactiek wordt de brander regelmatig ingezet. Handig is ook dat deze robot extreme hitte kan opwekken waarmee zelfs reuze-eieren in recordtempo gekookt kunnen worden.*



2,7 m



120 kg



20 jr



39 IQ



380 km/u



61



23



0



25



65



Protector



Vorsteker



Wizaaard

# Doorsteker



# Vechtrobot

*A*llerlei trucjes werden in de loop van de tijd bedacht om dit roekeloos gevaarte in bedwang te houden. De succesvolste middelen zijn deze die het verhoogde libido van de voorsteker in bedwang weten te houden.



3,8 m



1290 kg



6.5 jr



38 IQ



270 km/u



76



7



20



15



30

★ Wizaard

● Brander

● Protector

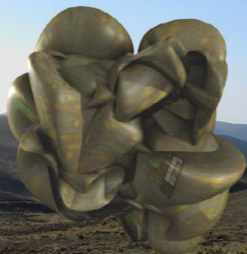


12

Blob



12



Alien

Occasioneel bezoekt de blob de aarde op zoek naar specimens van intelligente levensvormen. Er zijn nog geen meldingen van aardlingen die door blobs ontvoerd werden. Wordt geloofd een deur naar een andere dimensie te zijn.



2 m



38 kg



93 jr



146 IQ



185 km/u



73



61



57



85



48



Zonnelcel



Zontuig



Alien Zombie

12

Zontuig

12



Alien

**D**it voertuig wordt gebruikt door bepaalde buiten-aardsen die een restaurantketen uitbaten met filialen in heel de Melkweg. De exacte kenmerken van het toestel zijn voorwerp van discussie. Wordt vermoedelijk aangedreven door een miniatuurzon.



14 m



2400 kg



30 jr



56 IQ



+9999 km/u



64



14



64



29



67



Alien Zombie



Blob



Zonnecel

12

## Zonnecel

12



## Alien

De duale zonnecel gebruikt de aarde als broedplaats. Het is geweten dat sommige oude poorten dienen als interplanetaire doorgang voor deze wezens. Aardbewoners consumeren de eieren van de zonnecel waardoor het steeds warmer wordt.



2.36 m



37 kg



1 jr



101 IQ



68 km/u



49



37



26



32



31

Zontuig

Alien Zombie

Blob

12

## Alien Zombie

12



Alien

Buitenaardse zombies zijn dikwijls zachtaardig en vrolijk van aard. Dat bracht de aardlingen ertoe de eigen zombiëpopulatie uit te wijzen naar andere planeten met als gevolg het bijna uitsterven van de aard-zombie.



1,42 m



39 kg



61 jr



123 IQ



7,5 km/u



19



43



52



11



34

Blob

Zonnelcel

Zontuig

13

Nogenfu



13



Lichtwezen

Niemand kan de nogenfu niet graag hebben. Hij ziet er steeds onschuldig en lief uit en zorgt ervoor dat iedereen hem vertrouwt. Zijn tentakels bewegen sierlijk en doen de toeschouwer de tijd vergeten.



1 m



3,2 kg



58 jr



136 IQ



41 km/u



45



39



59



69



43

Zenfu

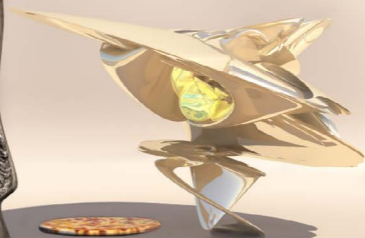
Kingfu

Hakfu

13

Kingfu

13



Lichtwezen

**D**e illusies die de kingfu creëert zet tegenstanders tegen elkaar op en geeft medestanders ongekende moed. Verandert voortdurend van vorm waardoor hij moeilijk te herkennen is. Heeft een eigenaardige smaak voor kunst.



1.34 m



27 kg



130 jr



330 IQ



40 km/u



43



60



60



79



92

Hakfu

Nogenfu

Zenfu

13

Zenfu

13



Lichtwezen

**D**e weinigen die ooit een zenfu hebben gezien spreken er met ontzag over. De zenfu beschikt over het vermogen de wensen van anderen te beïnvloeden. Ze worden soms ook 'de wachters van de poorten van de droom' genoemd.



1,8 m



12 kg



100 jr



210 IQ



11 km/u



39



34



31



96



81



Kingfu



Hakfu



Nogenfu

13

Hakfu

13



Lichtwezen

De hakfu houdt de ander een spiegel voor waar-  
door diens gevoelens voor de hakfu terug gepro-  
jecteerd worden op zichzelf. De vlijmscherpe spiegelkop  
is tevens een wapen waarmee hij kan zwaaien als een  
bijl en zijn tegenstanders kan verblinden.



0,45 m



9,4 kg



128 jr



124 IQ



10 km/u



40



48



34



74



61

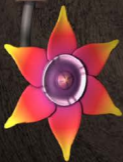
★ Nogenfu

● Zenfu

● Kingfu



Bloem Joker



Joker

*Pizza Joker*



*Joker*

*Ei Joker*



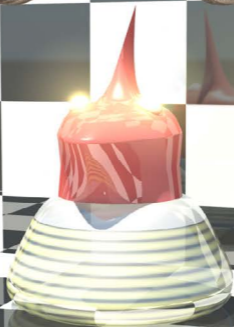
*Joker*

*Donut Joker*



*Joker*

# Lichteend



## Speelgoed

*N*aast het gebruik als rustgevend nachtlampje voor kinderen kan de lichteend ook dienen om gevaarlijke substanties, zoals koolstofmonoxide, te detecteren en ervoor te alarmeren. Werkt op vloeibare brandstof. Kan drijven in bad indien gewenst.



0,12 m



0,6 kg



25 jr



23 IQ



0.1 km/u



0



0



90



65



6



Gravitator



Fluf



Magni