

# HET MAGAZINE

## 2 tot 4 Spelers

Rules © 1979 Parker Brothers  
Mad Magazine designs ©

### DOEL

De eerste speler te zijn, die al zijn geld verliest - herhaal - **VERLIEST.**



HÉ, ZOITJE,  
DIT WOORD IS ERG  
BELANGRIJK!

### UITRUSTING

- 1 speelbord ● 2 dobbelstenen ●
- 4 pionnen ● geld ● Kaart kaarten

### OPZET

4. Schud de Kaart kaarten. Stapel de kaarten dan met de afbeelding naar beneden op hun plaats in het centrum van het bord. (Het centrum is in het midden.)

3. Kies een speler - bij voorkeur een eerlijke - als Bankier. De Bankier:
  - a) ordent het geld naar bedrag;
  - b) legt 1 \$ 500-biljet op PECHVOGEL; en
  - a) geeft iedere speler 1 \$ 5.000-biljet, 4 van \$ 1.000 en 2 van \$ 500, samen \$ 10.000 voor iedere speler.

De rest van het geld is voor de Bank. Tijdens het spel mag de Bankier zijn geld niet met het geld van de Bank vermengen.

2. Iedere speler kiest een pion en zet die op START.

1. Iedere speler gooit 1 steen. De bofferd die het laagst gooit, mag eerst; vervolgens gewoon de tafel rond, tegen de wijzers van de klok in.

### SPEL

#### WAARSCHUWING:



Spelen is voor eigen risico  
- zeker als je niet weet  
wat het doel is.

Speel met twee dobbelstenen en verzet het aantal plaatsen dat je gooit.

- a) Gooi alleen met de linkerhand. Als je met de rechterhand gooit, krijg je van iedere speler \$ 500.
- a) Speel tegen de richting van de wijzers van de klok in. (Als je met de wijzers meespeelt, ben je een ei en mag je nooit meer spelen.)  
Waar je ook terechtkomt, voer **onmiddellijk** de opdracht uit.

Een paar plaatsen leggen we uit:

- z) Als je een Kaart kaart moet nemen, pak je de bovenste en voer je **onmiddellijk** de opdracht uit. Dan terugleggen, onderop, en met de afbeelding naar boven. Snappie?
- y) Tenzij je op een dubbele pijl komt, alleen de buitenste rand van het bord volgen.



gezelschapsspellen

CE

# D<sup>®</sup> MAGAZINE SPEL

**Leeftijd: 8 tot 88**

ers, Beverly, Mass. 01915.  
979 E.C. Publications, Inc.

- x) Als je op een dubbele pijl komt, *direct* met één steen gooien (links!) en het gegooide aantal verder gaan.
  - w) Zolang je op een zijspoor speelt, één steen gebruiken.
  - v) GRIEPZOOI is een van de hoekplaatsen van het bord.
  - u) Stel dat je opdracht luidt: **STUUR IEDEREEN NAAR GRIEPZOOI.** Uiteraard gaan ze allemaal onmiddellijk. (Logisch, hè?) Dan gooit ieder - op zijn beurt - en komt weer op **START**. Daarna is het jouw beurt weer.
  - t) Als je van stoel moet ruilen, geld laten liggen. Over geld (♠) gesproken, wie in de Bankiers-stoel komt, wordt Bankier. Hou die persoon goed in de gaten. Zelfs in dit spel is bedrog stout-stout!
  - s) Als een arme stakker het geld van PECHVOGEL krijgt, legt de Bankier (wie dat ook is) een nieuw bijjet van \$500 uit de bank neer.
  - r) Wanneer je bij het begin van het spel op **START** begint, verlies je geen geld; alleen je gezondheid en/of je trots.\*
- (Even tussendoor een andere opmerking)  
Zodra de Kaart kaarten allemaal omgedraaid zijn, schud je ze, draai je ze weer om en - als je daar zin in hebt - speel je verder. (Einde van de opmerking tussendoor)

Geen paniek als een opdracht verwarrend is. Niet vechten. Ga stemmen en speel volgens de meerderheid van de stemmen. (Voor de meeste mensen is een meerderheid: meer dan 50%. Maar omdat je zo intelligent en doorzettend bent om deze Regels te lezen, ben je niet als de 'meeste mensen'. Maak zelf uit wat de meerderheid is, stem voor jezelf en speel volgens die meerderheid.)

## WINNEN

Winnaar is de eerste speler die al zijn of haar geld **verliest**.



DIT WOORD IS NOG  
STEEDS BELANGRIJK.

\* Geloof het of niet, maar we horen erg graag vragen of opmerkingen over dit spel.

Tonka Benelux.  
koninginneweg 6  
1075 CX Amsterdam.

Ter attentie van :  
MAD Consumentenservice.



IK GELOOF HET NIET.