

IN ELKAAR ZETTEN

- 1 Schuif Mister Monopoly op de weg op een van de vier stukken rijbaan. Mister Monopoly rijdt met de wijzers van de klok mee.
- 2 Zet de rijbaan in elkaar – gewoon net als een puzzel.
- 3 Leg het speelbord binnen de rijbaan – de START-pijl op het speelbord komt precies bij de START-pijl op de rijbaan.
- 4 Schuif Mister Monopoly naar het **START**-vakje.
- 5 Mister Monopoly staat in z'n teststand. Schuif zijn rode stuurfiets naar rechts om hem in speelstand te zetten.

ALS JE ALLE SPELREGELS EVEN WIL HOREN, HOUD JE HET HOOFD VAN MISTER MONOPOLY 3 TELLEN INGEDRUKT.

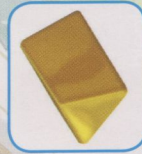
ALS HIJ ZEGT DAT JE IETS MOET DOEN, WACHT HIJ VERVOLGENS EVEN OM JE DE TIJD GEVEN OM ZIJN AANWIJZINGEN OP TE VOLGEN.

ALS JE KLAAR BENT OM VERDER TE GAAN, DRUK JE GEWOON WEER OP Z'N HOOFD.

DE BANKIER

Spreek samen af wie de bankier wordt (liefst een volwassene). De bankier zorgt voor het geld en de bouwblokken.

Geef elke speler:



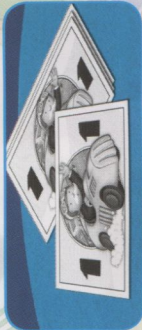
1
gouden dak



10
bouwblokken



5 daken
(van dezelfde kleur – bij elk setje daken zit één reservedak)



6
briefjes van 1 euro

BOUWEN

Op elk gekleurd vakje van Speelstad staat een getal. Dit geeft aan hoeveel groene bouwblokken er op dat vakje gebouwd moeten worden. Als er bijvoorbeeld een 2 op het vakje staat, moeten er 2 bouwblokken op staan voordat je het in bezit kunt nemen.

- 1 Als je op een gekleurd vakje eindigt, zet je er **EÉN** van je groene bouwblokken op.
 - Op de vier gekleurde vakjes met een 1, mag je meteen een gekleurd dak op je bouwblok zetten. Dit betekent dat het gebouw van jou is. Als er iemand anders op terecht komt, moet hij of zij je huur betalen!
 - Op de andere twaalf gekleurde vakjes, mag de speler die het laatste bouwblok op het vakje zet er ook een dak bovenop zetten. Als er bijvoorbeeld een 2 staat en jij zet het tweede bouwblok erop, dan zet je er meteen een van je daken bovenop. Dit betekent dat het gebouw nu van jou is. Als er iemand anders op terecht komt, moet hij of zij je huur betalen!
- 2 Als je geen groene bouwblokken meer hebt, kun je er meer kopen van de bankier. Ze kosten 1 euro per stuk.
- 3 Bewaar je gouden dak tot het laatst – dit is het winnende spelonderdeel!

HUUR BETALEN

Als je eindigt op het gebouw van een andere speler, moet je huur betalen. De huur is evenveel als het aantal blokken in het gebouw. Dus als het gebouw uit 3 blokken bestaat, is de huur 3 euro.

SPELREGELS

- 1 De jongste speler mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. Druk om de beurt op het hoofd van Mister Monopoly en volg zijn aanwijzingen.
- 2 Als je eindigt op...
 - ... **EEN GEKLEURD VAKJE**, bouw je zoals omschreven.
 - ... **EEN GEBOUW VAN EEN ANDERE SPELER**, betaal je huur zoals omschreven.
 - ... **EEN KANSVAKJE** druk je op het hoofd van Mister Monopoly en je volgt zijn aanwijzingen.
 - ... **VRIJ PARKEREN**, hoef je niets te doen – maar je hoeft in ieder geval ook geen huur te betalen!
 - ... **START OF ER LANGS KOMT**, krijgen ALLE spelers 2 euro van de bankier.

DE WINNAAR

- ① Gebruik je gouden dak pas als je alle 5 je gekleurde daken hebt gebruikt. Druk dan vlug drie keer op het hoofd van Mister Monopoly. Als Mr. Monopoly je heeft gefeliciteerd, schuif je z'n stuurij naar het midden om hem uit te zetten.
- ② Als er op elk gekleurd vakje een compleet gebouw staat maar nog niemand heeft z'n gouden dak kunnen gebruiken, dan wint de speler met de meeste blokken op het bord (je weet welke blokken van jou zijn omdat jouw dak er bovenop zit!). Druk dan vlug drie keer op het hoofd van Mister Monopoly.

REGELS VOOR GEVORDERDEN

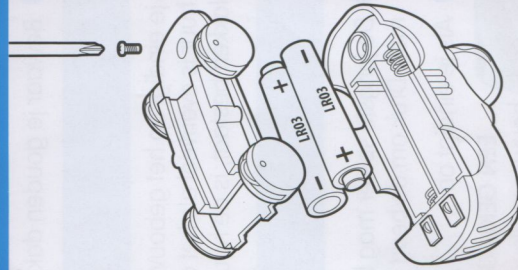
- ① Speel net als anders, maar tel aan het eind van het spel allemaal hoeveel blokken op het bord van jou zijn (denk eraan dat je weet welke blokken van jou zijn omdat jouw dak erop zit!).
- ② Tel dit bij de hoeveelheid geld die je hebt.
- ③ De speler met het hoogste totaal wint!

BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie. Batterijen behoren door een volwassene te worden geplaatst en/of vervangen.

LET OP:

1. Volg de instructies altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van + en -!
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen, of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
5. Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
6. Indien dit product gestoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur. Indien nodig kunt u resetten (uit- en weer inschakelen of de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen).
7. GEBRUIK GEEN OPLAADBARE BATTERIJEN. PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.
8. Houd batterijen – net als alle kleine voorwerpen – uit de buurt van jonge kinderen. In geval van inslikken of verslikking, onmiddellijk een arts raadplegen.



 Lever dit product en de bijbehorende batterijen apart in bij een lokaal afvalverzamelpunt. NIET met normaal huishoudelijk afval afvoeren.

© 2007 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.
E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 1 Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be

050714546 104 00



Vervaardigd
in China



4+ 2-4
SPELERS

Speelstad

MONOPOLY

Spelregels



Inhoud:

speelbord, Mister Monopoly in z'n autootje, rijbaan (in 4 delen), speelgeld, groene bouwblokken, 6 rode daken, 6 gele daken, 6 roze daken, 6 zwarte daken en 4 'gouden' daken.