

INHOUD

- 1 spelbord, 24 kanskaarten, 56 plastic kassa's (4 sets van 14),
- 4 plastic autootjes, 1 set speelgeld, 1 dobbelsteen.

DOEL VAN HET SPEL

Er voor zorgen dat je het meeste geld hebt verdiend wanneer één van de andere spelers al zijn geld heeft uitgegeven.

VOORBEREIDING

1. Elke speler kiest een auto en zet die op START.
2. Elke speler neemt 10 (of 14 als er maar 2 spelers zijn) kassa's in de kleur van de auto van de speler.
3. Schud de kanskaarten en leg ze omgekeerd op het kansvakje midden op het spelbord.
4. Kies iemand uit die dit spel bankier wordt. De bankier geeft elke speler:

- 5 Monopoly biljetten van 1
- 4 Monopoly biljetten van 2
- 3 Monopoly biljetten van 3
- 1 Monopoly biljet van 4
- 1 Monopoly biljet van 5

De bankier speelt ook mee, maar moet het geld van de bank altijd apart houden van zijn eigen geld.

5. De speler die met de dobbelsteen het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Speel in de richting van de klok.

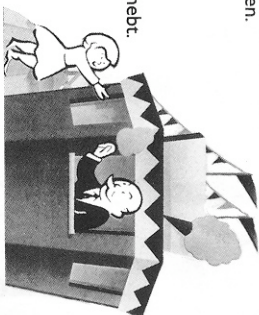
6. Je mag met meerdere spelers op één vakje staan. Wanneer je op een vakje komt waar al iemand anders staat, volg dan gewoon de instructies op die bij dat vakje horen.

HOE SPEEL JE?

Wanneer je aan de beurt bent:

- Verschuif je auto zoveel plaatsen als je met de dobbelsteen gegooit hebt.
- Volg daarna de instructies op die bij dat vakje horen.

Wanneer je terecht komt op:



EEN ATTRACTIE ZONDER KASSA:

je MOET het aangegeven bedrag aan de bank betalen. Zet daarna één van je eigen kassa's op de gekleurde streep bovenaan dit vakje. Je bent nu eigenaar van deze attractie.

EEN ATTRACTIE MET EEN KASSA:

je MOET het aangegeven bedrag aan de eigenaar betalen.

- Wanneer de eigenaar ook de andere attractie van die kleur bezit, betaal je het dubbele bedrag.
- Wanneer je op een attractie komt die je zelf bezit, wacht je gewoon tot je weer aan de beurt bent.

EEN STATION

Gooi nog een keer, verplaats je auto en volg de instructies op.

VUURWERK OF DOLFINEN

Betaal Suikeroom 2,- voor de show. Leg het geld op de hoek van het bord waarop staat SUIKEROOMS WISSELGELD. Blijf staan tot de volgende beurt.

SUIKEROOM'S WISSELGELD

Wanneer je op dit vakje terecht komt mag je al het geld pakken dat hier ligt.

SNACKBAR

Wanneer je hierop terecht komt na het gooien van de dobbelsteen, rust je lekker uit tot de volgende beurt terwijl je een drankje neemt.



NEEM DE KERMISTREIN NAAR DE SNACKBAR

Leg 3,- bij SUIKEROOM'S WISSELGELD, en ga meteen terug naar de SNACKBAR. Je hebt zo'n dorst dat je er naar toe gaat zonder START te passeren. Je krijgt dus geen 2,-. Wacht in de SNACKBAR tot de volgende beurt.

START

Telkens als je START passeert krijg je 2,- van de bank. Vergeet het niet te vragen, want je bent te laat als de volgende speler met de dobbelsteen gooit.

KANSKAART

Neem de bovenste kaart van de stapel, volg de instructies op en leg de kaart naast de stapel met de opdracht naar boven gekeerd. Wanneer de stapel kanskaarten op is, draai dan de stapel erraast om en gebruik die weer.

DE KANSKAARTEN



Ga naar
Verplaats je auto meteen naar die plek en volg de instructies. Als je START onderweg passeert ontvang je 2,-.

GRATIS KASSA

Zet een van je ongebruikte kassa's op een van de niet in gebruik zijnde attracties die dezelfde kleur heeft als de kanskaart.

- Wanneer de 2 attracties van de aangegeven kleur bezet zijn door 2 kassa's van verschillende kleuren, mag je als je wilt, één van beiden verwisselen voor je eigen kassa. Geef de kassa die je weggehaald hebt terug aan de eigenaar.

- Wanneer beide attracties bezet zijn door 1 medespeler, dan heb je kassa's niet verwisselen. In plaats daarvan pak je een nieuwe kanskaart en
- Wanneer beide attracties bezet zijn door je eigen kassa's, leg je de je op de volgende beurt.



TIP: Wanneer je een gratis kassa-kaart trekt, is het een goed idee om de kassa te verwisselen met een speler die de meeste kassa's heeft, of die een kassa heeft naast één van de jouwe.

Onthoud dat wanneer je kassa's hebt op attracties van dezelfde kleur, niemand ze van je weg kan nemen. Bovendien ontvang je het dubbele bedrag als er iemand op komt.

WINNAAR

Wanneer een speler geen geld meer heeft, is het spel afgelopen. Alle andere spelers tellen hun geld, de speler met het meeste geld heeft gewonnen.



**CONSUMENTENSERVICE! Belangrijk!
Bewaar deze informatie zorgvuldig.**

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar;

Voor Nederland

Tonka, Koninginneweg 6, 1075 CX Amsterdam

Voor België

Tonka, Jetse Steenweg 518, 1090 Brussel

© Parker Brothers, division of Tonka Corporation, Beverly,
MA 01915