

BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

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



LET OP:

1. Houd batterijen – net als alle kleine voorwerpen – uit de buurt van jonge kinderen. In geval van inslikken of verstikking, onmiddellijk een arts raadplegen.
2. Volg de instructies altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van + en –!
3. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen, of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
4. Verwijder lege batterijen uit het product.
5. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
6. Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
7. 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).
8. **OPLAADBARE BATTERIJEN:** gebruik nooit oplaadbare batterijen in combinatie met andere batterijtypen. Haal oplaadbare batterijen voor het opladen altijd uit het product. Bij opladen is toezicht van een volwassene noodzakelijk. **PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**



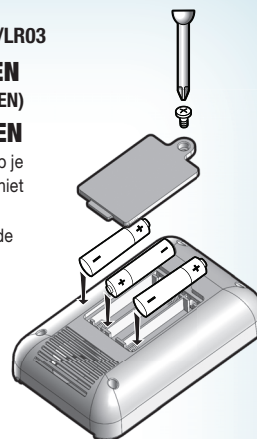
Lever dit product en bijbehorende batterijen afzonderlijk in bij een lokaal afvalverzamelpunt. Gooi ze niet weg met normaal huishoudelijk afval.

 **x3** 1,5V AAA/LR03

ALKALINE BATTERIJEN VEREIST (NIET INBEGREPEN) BATTERIJEN PLAATSEN

Om de batterijen te plaatsen heb je een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen) nodig.

Automaat resetten: verwijder de batterijen en plaats ze opnieuw.



De namen en logo's van HASBRO GAMING en MONOPOLY, het kenmerkende ontwerp van het speelbord, de vier hoekvakjes, de naam MR. MONOPOLY en het figuurtje, evenals elk van de kenmerkende elementen van het bord en de pionnen zijn handelsmerken van Hasbro voor haar beroemde gezelschapsspel en toebehoren.

© 1935, 2015 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET. UK.

Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland.

Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl

Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.

Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.nl
www.monopoly.com

www.hasbro.be

HASBROGAMING.COM



0216B6677 104 00



SPELREGELS

LEEFTIJD

8+



2-4
SPELERS

◆ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◆

MONOPOLY

EXTREEM BANKIEREN

BRAND

DE BEDOELING

ZORG DAT JIJ DE RIJKSTE SPELER BENT ZODRA ER EEN SPELER FAILLIET GAAT!



INHOUD:

- 1 speelbord
- 1 betaalautomaat
- 4 plastic pionnen
- 22 huisjes
- 49 kaarten
 - 4 bankpasjes
 - 22 eigendomsbewijzen
 - 23 gebeurteniskaarten
- 2 dobbelstenen

Lees dit
EERST!

WAT IS ER ANDERS IN MONOPOLY EXTREEM BANKIEREN?

Dit is een snelle versie van het MONOPOLY spel en sommige regels zijn héél anders!

Huisjes

Ten eerste: de huisjes. Je hoeft niet te wachten tot je een complete kleurset hebt! Elke straat die je koopt, krijgt meteen een huisje!

Zet het huisje op vakje nummer één in de gekleurde band van het vakje. Hier staat het huurniveau!

Elke keer dat er iemand op een van jouw vakjes eindigt, moet hij of zij je niet alleen huur betalen, maar je huur gaat ook direct met één niveau omhoog.

Als je op een eigen vakje eindigt, gaat je huur ook met één niveau omhoog.

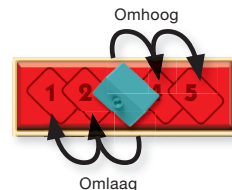
Verplaats je huisje elke keer dat je huurniveau stijgt – of daalt! Er kan niet meer dan één huisje op een straat staan.

Het maximale huurniveau is 5 en het huurniveau kan niet lager zakken dan niveau 1. (Tenzij een straat teruggaat naar de bank om een schuld te voldoen. Op dat moment wordt het weer een onverkocht vakje en het huurniveau wordt gereset.)

Elke straat heeft een eigendomsbewijs met daarop alle vijf de huurbedragen.

Als je niet meer weet wat je huurniveau is (waar je huisje moet staan), kun je het huurniveau van een straat die je bezit gemakkelijk controleren.

- Scan het eigendomsbewijs.
- Daarna druk je op de  knop – anders denkt de automaat dat je de straat wil kopen of dat je huur wil betalen! Als je niet op de  knop drukt, gaat de automaat na 10 seconden automatisch terug naar het standaardscherm.



Huurniveaus op het speelbord



Huurbedrag op de eigendomsbewijzen



Straat nummer 16 heeft huurniveau 2. De straat is in bezit van de straaltjager. De huur bedraagt M280

Het speelbord

Als je het bord bekijkt, zie je alle bekende **straatnamen** van het standaard MONOPOLY spel, maar er zijn geen vakjes met Kans of Algemeen Fonds. In plaats daarvan zijn er vakjes met Gebeurtenis en Locatie.



Als je eindigt op een **gebeurtenisvakje** pak je een gebeurteniskaart. Hiermee kan je huurniveau omhoog of omlaag gaan, je krijgt geld of je moet betalen, of je moet naar de gevangenis!



Als je eindigt op een **locatievakje** betaal je het aangegeven bedrag en je verplaatst naar een straatvakje naar keuze wat je vervolgens kunt kopen (of het huurniveau verhogen).

Er wordt niet gehandeld in het spel, maar dit vakje kan je (als je het slim gebruikt) wél helpen kleursets te verzamelen.

Geld, geld, geld!

Je hebt vast al gezien dat er **geen cash geld** is. De betaalautomaat doet alles voor je, snel en gemakkelijk!

- Met de bankpasjes houdt de automaat bij hoe rijk je bent (geld & bezittingen).
- Met de eigendomsbewijzen houdt de automaat bij welke straten je bezit en wat het huurniveau van elke straat is.
- Met gebeurteniskaarten houdt de automaat bij wat er in jouw buurt gebeurt!
- Elke kaart die gescand wordt, speelt een bepaald geluid af. Als je geen geluid hoort, heeft de automaat je scan niet geregistreerd!

VEEL PLEZIER!

Deze spelregels lijken misschien ingewikkeld, maar als je de hoofdstukjes LEG 'T KLAAR en HET SPEL leest, ben je klaar om te beginnen.

Daarna hoeft je alleen nog de BORDVAKJES op te zoeken als je erop eindigt.

Bekijk het scherm van de automaat – dit helpt je. Oplossingen voor problemen met de automaat vind je op blz. 14.

LEG 'T KLAAR!

De betaalautomaat

- Plaats batterijen in de betaalautomaat. Zie de achterpagina van dit boekje. Tik dan op een willekeurige knop om de automaat aan te zetten.
- Om de automaat te resetten, houd je de  knop ongeveer vijf seconden ingedrukt. Tik dan op een willekeurige knop om de automaat aan te zetten een nieuw spel te starten.

Lees deze aanwijzingen nu hardop voor!

- 1 Leg de Gebeurteniskaarten met de goede kant omlaag hier op het speelbord.
- 2 Sorteert de eigendomsbewijzen in kleursets.
- 3 Laat de huisjes bij de eigendomsbewijzen liggen.
- 4 Geef elke speler:
1 pion en het bijbehorende bankpasje.
- 5 Zet alle pionnen op START.
- 6 Zet de automaat in het midden van het speelbord.
- 7 Elke speler scant zijn/haar bankpasje op de automaat.
- 8 Als je klaar bent om te spelen druk je op de  knop. Er wordt automatisch ~~€~~1500 op je bankpasje gezet.





ZÓ SCAN JE DE KAARTEN

Leg de kaart plat en met de streepjescode naar onderen kort op de kaartlezer.

- Zorg dat de kaart de kaartlezer geheel bedekt.
- Telkens als de automaat iets registreert, hoor je een geluid. Als je geen geluid hoort, leg je de kaart opnieuw plat op de kaartlezer.

Lees blz. 14 & 15 voor meer informatie over de automaat.

BELANGRIJK! Op blz. 12 lees je hoe je de laatste transactie ongedaan kunt maken. Speel niet in direct zonlicht of onder felle verlichting.



HET SPEL!

Zó win je

- Koop straten! Je bezittingen zijn aan het eind van het spel geld waard.
- Probeer te zorgen dat jij het meeste geld en de meeste straten hebt zodra er een speler failliet gaat.
- De automaat berekent dan hoeveel iedereen heeft en toont de winnaar!

Zó speel je

De jongste speler begint en het spel gaat met de klok mee verder.

Als je aan de beurt bent

- 1 Gooi beide dobbelstenen.**
- 2 Verplaats je pion** het gegooide aantal vakjes met de klok mee over het speelbord.
- 3 Waar ben je geëindigd?**
In het hoofdstukje DE BORDVAKJES kun je lezen wat je moet doen als je op een vakje eindigt.

Heb je dubbel gegooid?

Verplaats je pion en gooi en verplaats nog een keer.

Maar pas op!

Als je in één beurt 3 keer achter elkaar dubbel gooit, moet je naar de gevangenis en je beurt is voorbij!



- 4 Je beurt is voorbij.** De speler links van je is aan de beurt.

SPELEN MAAR!

Dat is alles wat je hoeft te weten! Zoek de vakjes gewoon op als je er eindigt...

DE BORDVAKJES



Onverkochte straten (geen huisje)

Als je eindigt op een straat die nog niet verkocht is, moet je hem kopen of veilen!

1 Een straat kopen

- Scan het eigendomsbewijs.
- Scan je bankpasje om de straat te kopen. Op de bordvakjes staat wat elke straat kost. De automaat trekt de kosten af van je rekening, en... klaar – hij is van jou!
- Zet een huisje op huurniveau 1 van het vakje. Elke keer dat er iemand op het vakje eindigt, gaat de huur omhoog! 
- Leg het eigendomsbewijs voor je op tafel

2 Een straat veilen

Zie blz. 13.



Kleurset = hogere huur

Het is de moeite waard om kleursets te verzamelen. Als je de laatste straat van een kleurset koopt, dan stijgt het huurniveau van alle straten in de set direct!

Als twee of meer spelers de set bezitten, stijgen de huurniveaus van elke straat één niveau.

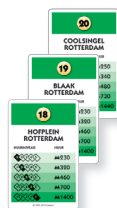
Als één speler de set bezit, stijgt de huur twee niveaus!

Je hoort feestmuziek als dit gebeurt.

Denk eraan dat je de huisjes direct op het juiste huurniveau zet!

Deze kleurset-bonus geldt alleen de eerste keer dat de set compleet gemaakt wordt.

Je kunt je huurniveaus controleren door de eigendomsbewijzen te scannen. Druk daarna altijd op  om het spel voort te zetten!



Sla om voor verkochte vakjes en meer! 



Verkochte straten (met huisje)

1 Als de straat van een andere speler is, moet je huur betalen!

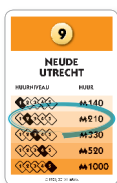
- Scan het eigendomsbewijs.
- Scan je bankpasje.
De juiste huur wordt automatisch van je rekening afgetrokken en bijgeteld bij de eigenaar. Dan toont de automaat het nieuwe huurniveau van de straat.
- Zet het huisje één niveau hoger op het bordvakje.
De huur gaat elke keer dat een speler op een straat eindigt omhoog.



De helikopter moet €200 betalen

Geen geld meer?

Als je niet genoeg geld hebt om een schuld te betalen, hoor je dit van de automaat! Je moet je schuld voldoen met straten die je bezit. Zie blz. 11 voor meer informatie.



Huurniveau 2 op Neude Utrecht is €210

2 Als de straat van jou is, gaat de huur omhoog – maar dat moet je de automaat wél vertellen!

- Scan het eigendomsbewijs.
- Scan je bankpasje.
De automaat toont het nieuwe huurniveau.
- Zet het huisje één niveau hoger op het bordvakje.
De huur gaat elke keer dat een speler op een straat eindigt omhoog.



Straat nummer 16 heeft huurniveau 2. De straat is in bezit van de straatjager. De huur bedraagt €280

Als je niet meer weet wat je huurniveau (waar je huisje moet staan), kun je het huurniveau van een straat die je bezit gemakkelijk controleren.

- Scan het eigendomsbewijs.
- Daarna druk je op de knop – anders denkt de automaat dat je de straat wil kopen of dat je huur wil betalen!
Als je niet op de knop drukt, gaat de automaat na 10 seconden automatisch terug naar het standaardscherm.



Gebeurtenis

Als je eindigt op een gebeurtenisvakje, pak je de bovenste kaart van de stapel en leest hem hardop voor.

- Scan de gebeurteniskaart op de automaat en volg de aanwijzingen op de kaart.
- Scan een eigendomsbewijs naar keuze betekent precies wat er staat: het hoeft niet een van jouw eigen eigendomsbewijzen te zijn!
- Als je de actie niet uit kunt voeren, doe je niets.
- Leg gebruikte gebeurteniskaarten onderaan de stapel terug.
- Ga niet langs START als je verplaatst voor een actie van een gebeurteniskaart!

Sommige gebeurtenissen gelden ook voor je burenen! 'Buren' betekent de straten naast de jouwe – ook als die 'om de hoek' of een vakje verder zijn. Veranderingen van gebeurteniskaarten gelden alleen voor verkochte straten. Als de aangrenzende straten niet verkocht zijn, geldt de kaart alleen voor de gescande straat.

Bijvoorbeeld: de burenen van Velperplein Arnhem (nr. 5) zijn Ketelstraat Arnhem (nr. 4) en Barteljorisstraat Haarlem (nr. 6) – maar alleen als ze verkocht zijn!

En eh... je kan natuurlijk ook je eigen buur zijn!



Locatie

Als je eindigt op een Locatie vakje, mag je €100 betalen en naar een straat naar keuze verplaatsen. Die kun je kopen, of als je hem al hebt, het huurniveau verhogen! Of je doet helemaal niets.

- 1 Als je wilt verplaatsen, tik je op om door de functies te bladeren totdat je het icoontje ziet.
- 2 Scan je bankpasje om de €100 te betalen.
- 3 Verplaats je pion naar een straat naar keuze op het bord.
- 4 Scan het eigendomsbewijs van de straat.
- 5 Scan je bankpasje.
Als je de straat koopt, zet je een huisje op niveau 1.
Als je hem al hebt, verhoogt het scannen van je bankpasje het huurniveau.
Verplaats het huisje één niveau omhoog!

Let op: als je langs START komt, krijg je geen €200.

Sla om en lees hoe je uit de gevangenis komt en meer!





START

Als je eindigt op START of START passeert, krijg je 200 van de bank. Druk op  en blader tot je het  icoontje ziet. Scan je pasje om je geld te krijgen!



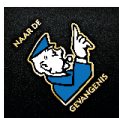
Vrij parkeren

Als je hier eindigt, heb je gewoon even vrij! Er gebeurt niets.



Slechts op bezoek

Maak je geen zorgen! Als je hier eindigt, zet je je pion gewoon op het deel met Slechts op bezoek.



Naar de gevangenis

Verplaats je pion direct naar het vakje In de gevangenis. Ga niet langs START. Je krijgt geen 200. Je beurt is voorbij.

Terwijl je in de gevangenis zit, kun je **geen** huur* ontvangen of deelnemen aan veilingen.

* Scan geen eigendomsbewijzen terwijl je in de gevangenis zit – je profiteert niet van huurverhogingen als er iemand op jouw straten eindigt. Maar een huurverandering van een gebeurteniskaart kan wél gelden op een van jouw straten als je in de gevangenis zit.

Hoe kom ik uit de gevangenis?

Je hebt 2 mogelijkheden:

- 1 Betaal 100** aan het begin van je volgende beurt. Druk op  en blader tot je het  icoontje ziet, scan dan je bankpasje. Hoppa! Je bent vrij; nu mag je gewoon gooien en verplaatsen!
- 2 Gooi dubbel** in je volgende beurt. Als je dubbel gooit, ben je vrij! Gebruik je worp om te verplaatsen en doe wat gedaan moet worden op het vakje waar je eindigt, maar dan is je beurt voorbij.

Je mag maximaal 3 beurten proberen dubbel te gooien. Als je de 3e keer nog niet dubbel gooit, betaal je 100 (zie hierboven) en je gebruikt je laatste worp om te verplaatsen.

Als je niet genoeg geld hebt om uit de gevangenis te komen, lees dan het hoofdstukje **Als je een schuld moet betalen aan de bank** op de volgende bladzij.



De helikopter
moet €200
betalen

Wat gebeurt er als ik geen geld meer heb?

- 1** Als je je pasje scant, berekent de automaat automatisch of je genoeg geld hebt om een schuld te betalen.
- 2** Hij betaalt eerst met het geld dat je nog wél op de bank hebt, maar als dat niet genoeg is, moet je straten die je bezit gebruiken om je schuld te betalen.
- 3** De waarde van een straat is de aankoopprijs die op het bord staat. Kies de straat (of straten) die wilt inwisselen.

Als je een schuld moet betalen aan een andere speler:

- Scan het door jou gekozen eigendomsbewijs (of de bewijzen) om je schuld te betalen.
- Laat het huisje op de straat staan (op het huidige huurniveau) en geef het eigendomsbewijs aan de andere speler.

Als je een schuld moet betalen aan de bank:

- Scan het door jou gekozen eigendomsbewijs (of de bewijzen) om je schuld te voldoen.
 - Haal het huisje van de straat en geef het eigendomsbewijs aan de bank. Deze straat is nu weer onverkocht en kan gekocht worden door een andere speler die op het vakje eindigt.
- 4** Geld dat eventueel overblijft wordt op je rekening gezet. Scan je pasje om het te zien.
 - 5** Als je niet genoeg geld of bezittingen hebt om huur of iets anders te betalen, ga je FAILLIET en het SPEL IS AFGELOPEN!

ZÓ WIN JE!

- De speler die het rijkst is (geld & bezittingen) wanneer er een speler failliet gaat, is de winnaar!
- De automaat berekent automatisch de eindstand van alle spelers – hun totaal aan geld én de waarde van hun straten (tegen aankoopprijs).
- Dan wordt getoond wie het rijkst was: dat is de winnaar!

Let op: als een speler failliet gaat door een schuld aan een andere speler, dan wordt de eventuele restschuld aangevuld door de bank en meegeteld in de eindstand van die speler.

Gelijk spel?

Als er na berekening van de eindstanden sprake is van gelijk spel, dan wint de speler met de duurste straat (aankoopprijs) op het bord. (Bijvoorbeeld: een speler met een donkerblauwe straat wint van een speler met een groene straat).

DE LAATSTE TRANSACTIE ONGEDAAN MAKEN

De volgende transacties kunnen ongedaan gemaakt worden:

- Huur betalen
- Een straat kopen
- Je salaris krijgen als je START passeert
- Betalen om uit de gevangenis te komen
- Betalen voor een locatievakje

Transacties van gebeurteniskaarten kunnen NIET ongedaan gemaakt worden.

Houd vanaf het standaardscherm de  en  knop ongeveer 5 seconden ingedrukt. Je hoort een geluid en de betreffende informatie (je rekening en/of bezitting) wordt aangepast.

Alleen de meest recente transactie kan ongedaan gemaakt worden.

Als er een schuld (aan de bank of een andere speler) ontstaat, kun je de laatste transactie niet ongedaan maken.

Veilingen

Als een speler eindigt op een onverkochte straat en hem niet wil kopen, moet de straat worden geveild.

Elke speler kan bieden, ook de speler die op het vakje geëindigd is.

Denk eraan dat je niet kunt bieden op veilingen als je in de gevangenis zit!

De veiling werkt zo:

- 1 Kijk hoeveel geld je hebt!
- 2 Scan het eigendomsbewijs dat geveild moet worden.
- 3 Tik op  en het  icoontje verschijnt.

Nu moet je, voordat je de veiling start, een paar dingen weten.

- De veiling werkt met een aftellende tijd klok, dus wees snel!
- Om een bod te doen, druk je op .
Het bod wordt met elke druk op de  knop met ~~€~~20 verhoogd.
Zeg het bedrag steeds hardop – elke keer dat je op de knop drukt om te bieden.
- Als jij wanneer de tijd om is de laatste bent die geboden heeft, dan moet je de straat kopen voor de op het scherm getoonde prijs.



- 4 Ben je er klaar voor? Druk op  en de veiling begint automatisch. Bieden maar!
- 5 Als de veiling afgelopen is, moet de winnende bidder zijn/haar bankpasje scannen om de straat te kopen.
- 6 Leg het eigendomsbewijs voor je op tafel.
Zet een huisje op het bordvakje. 

Wat gebeurt er als niemand de straat wil kopen?

Geen probleem. Druk gewoon op de  om verder te spelen.

Wat gebeurt er als de tijd om is voordat iemand heeft geboden?

Scan het eigendomsbewijs opnieuw en start de veiling nog een keer!

SCREENSHOTS VAN DE AUTOMAAT

Zie blz. 12 om te lezen hoe je de laatste transactie ongedaan kunt maken.

Start



Het startscherm toont dat er drie spelers zijn (in dit spel) die alle drie hun bankpasje gescand hebben om hun startbedrag van $\text{€}1500$ te krijgen.

Onverkochte straat



PLEIN DEN HAAG (straat nummer 16) kost $\text{€}260$.

Verkochte straat



De straaljager bezit PLEIN DEN HAAG. Het huurniveau is 2, wat betekent dat de huur $\text{€}280$ bedraagt.

Exit



Druk op de  knop wanneer de X verschijnt om terug te gaan naar het standaardscherm. Deze functie maakt geen betalingen ongedaan en werkt alleen als de  in beeld is.

Standaard-/startscherm



Het standaardscherm toont alle spelers en het bedrag op hun rekening.

Kleurset huurverhoging



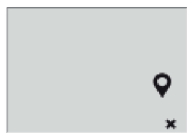
De laatste straat van de gele set is zojuist gekocht. De set is van 2 of meer spelers. PLEIN DEN HAAG is als laatste gekocht en krijgt huurniveau 2; SPUI krijgt niveau 3; en LANGE POTEN niveau 4.

START



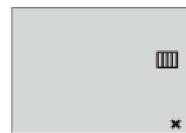
Je krijgt $\text{€}200$ salaris. Zie blz. 10.

Locatie



Betaal (als je wilt) $\text{€}100$ en verplaats naar een straat naar keuze. Zie blz. 9.

Gevangenis



Betaal $\text{€}100$ om uit de gevangenissen te komen. Zie blz. 10.

Veilingen



Veiling startscherm met het bedrag dat elke speler op z'n rekening heeft.



Veiling is bezig, toont de tijd klok (rondjes) bovenaan: 4, 3, 2 en tot slot 1. Het aftellen is ook hoorbaar.



De tijd is bijna om. De straat wordt zo dadelijk verkocht voor ¥160. Zie blz. 13.

In de min



De helikopter is ¥200 meer schuldig dan hij/zij kan betalen.

Nu moet de helikopter kiezen welke straten hij/zij inwisselt om de schuld te voldoen.

De winnaar



De auto wint met ¥9520 nadat het schip failliet is gegaan.

Stand-by/het spel pauzeren

Als er vijf minuten niets gebeurt, gaat de automaat over op stand-by. Activeer hem weer door op een willekeurige knop te drukken. Een gepauzeerd spel gaat verder waar je gebleven was.

Nieuw spel/Reset

Houd de knop ongeveer vijf seconden ingedrukt om de automaat uit te zetten. Tik dan op een willekeurige knop om een nieuw spel te starten.

Volume

Houd en tegelijk ingedrukt om het volume aan te passen.

Gebruik dan of om door de vier volume-instellingen te bladeren. Druk op om te bevestigen.

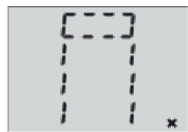
Bankpasje gevraagd



Dit is het laatste van drie schermen waar je langs kunt bladeren.

Als je een van deze schermen ziet en de automaat piept herhaaldelijk, dan wacht de automaat op een kaart om een transactie af te ronden. Wees snel – als je te lang wacht gaat hij terug naar het standaardscherm.

Eigendomsbewijs gevraagd



Dit is het laatste van drie schermen waar je langs kunt bladeren.