

BANKKAARTBELONINGEN

Aan elke kaart is een unieke beloning gekoppeld die spelers tijdens het spel kunnen ontvangen. Sommige beloningen worden automatisch op je rekening gestort en andere beloningen worden gestort wanneer je een transactie met de bankautomaat verricht. Hier vind je een beschrijving van de bankkaartbeloning voor iedere pion.



Wereldreiziger

Als je 6 gooit, krijg je een bonus van 50!

Op de referentiekaart van de wereldreiziger staat een streepjescode. Tik de automaat aan met de streepjescode om je bonus te ontvangen. Tik de automaat aan met je bankkaart voor alle andere transacties. Als je een 6 gooit en je bonus wil ontvangen:

1. Tik de automaat aan met je referentiekaart.
2. Druk op Er wordt 50 op je rekening gestort.



Vliegfanaat

Als je op een luchthaven terecht komt, kun je gratis vliegen! Als je gaat vliegen, volg dan de regels van de luchthaven.

1. Druk op totdat op het scherm verschijnt.
2. Tik de automaat met je bankkaart aan.



Spaarder

Als je op een kansvakje terecht komt, krijg je automatisch een bonus van 50 zodra je de automaat aantikt met je bankkaart.

Je bonus innen:

1. Neem de bovenste kaart van de stapel, lees hem hardop voor en volg de instructies.
2. Tik de automaat aan met de kanskaart.
3. Tik de automaat aan met je bankkaart om je bonus van 50 te innen!



Verkwister

Telkens als je een bezitting van een nieuw kleursetje koopt, krijg je een bonus van 50. Zo krijg je een bonus wanneer je voor het eerst een donkerblauwe bezitting koopt. Als je dan nogmaals een donkerblauwe bezitting koopt, krijg je geen bonus.

Om je bonus te krijgen, hoef je alleen maar de bezitting te betalen. Er wordt 50 op je rekening gestort.

WAT ALS IK GEEN GELD MEER HEB?

Als je een bezitting wil kopen of een veiling wint maar niet genoeg geld hebt, geeft de bankautomaat een fouttoon om aan te geven dat je niet genoeg geld hebt. De transactie wordt dan geannuleerd.

Als je huur of een bedrag op een kanskaart moet betalen, haalt de bankautomaat het geld dat nog op je rekening staat van je rekening om een deel van je schuld te betalen. Het uitstaande schuldsaldo verschijnt vervolgens op het scherm. Als je bezittingen hebt, moet je een of meer bezittingen terug aan de bank verkopen tegen de prijs die op het spelvakje staat om de rest van je schuld te betalen. Op het scherm verschijnt het uitstaande schuldsaldo totdat je de volledige schuld hebt vereffend. Als er nog geld over is van de verkoop van je bezitting, blijft dat op je rekening staan.

Een bezitting opnieuw aan de bank verkopen:

1. Tik de bankautomaat aan met het eigendomsbewijs.
2. Leg het eigendomsbewijs terug bij de bank.

Als je nog steeds geld verschuldigd bent nadat je je saldo hebt uitgeput en al je bezittingen hebt verkocht, doe dan niets. Jij hebt het zo al moeilijk genoeg. Hou vol!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is voorbij als alle bezittingen zijn gekocht. De automaat beëindigt het spel direct en betaalt elke speler huur voor elke bezitting die ze bezitten. Dan wordt het geld van elke speler opgeteld en wordt de winnaar bekendgemaakt! Het saldo van elke speler verschijnt op het scherm.

Wil je het spel vroegtijdig beëindigen en ontdekken wie de winnaar is?

Druk vijf seconden lang op en om het spel direct te beëindigen. De automaat betaalt elke speler huur voor elke bezitting die ze bezitten. Dan wordt het geld van elke speler opgeteld en wordt de winnaar bekendgemaakt!

MEER OVER DE BANKAUTOMAAT



- Vergeet niet: wanneer je tijdens het spel de bankautomaat aantikt met een bankkaart, hoor je een bevestigingstoon om de transactie te bevestigen. Als je niets hoort, tik je de automaat opnieuw aan met de bankkaart.

- Soms moet je de automaat aantikken met meer dan één kaart om een transactie te voltooien. Als je bijvoorbeeld een bezitting koopt, tik je eerst de automaat aan met het eigendomsbewijs en dan met je bankkaart. Als je te lang wacht om de automaat aan te tikken met je bankkaart, hoor je een pieptoon die aangeeft dat de aankoop niet is afgerond. Diezelfde pieptoon hoor je ook wanneer je een transactie niet volledig hebt afgerond of niet correct hebt verricht.

- Als de automaat vijf minuten lang niet actief is, wordt de slaapstand geactiveerd. Druk op een willekeurige knop om de automaat te activeren en het spel te hervatten. Druk vijf seconden lang op om de automaat uit te schakelen en het spel te resetten.

- Om het volume aan te passen, druk je gelijktijdig op en totdat de volumeregeling bovenaan het scherm verschijnt. Druk dan op om het volume een niveau hoger te zetten of op om het een niveau lager te zetten. Er zijn vijf niveaus. Druk op om je keuze te bevestigen en het volumescherm te sluiten.



BELANGRIJK: INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie als naslag voor toekomstig gebruik. De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen.

⚠ VOORZICHTIG:

Zoals bij alle kleine batterijen moeten de batterijen die bij dit product worden gebruikt, buiten bereik worden gehouden van kleine kinderen om inslikking te voorkomen. Raadpleeg bij inslikken onmiddellijk een arts en laat deze het plaatselijke antigifcentrum bellen, indien beschikbaar. BATTERIJLEKKAGE VOORKOMEN

1. Volg de instructies steeds nauwkeurig op. Gebruik uitsluitend de aangegeven batterijen en zorg ervoor dat ze juist geplaatst zijn. Let hierbij op de positie van de polen (+, -).
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen of standaard- (koolstofzink) en alkalinebatterijen door elkaar.
3. Haal lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
5. Veroorzaak geen kortsluiting met de polen van de batterij.
6. OPLAADBARE BATTERIJEN: Gebruik deze niet in combinatie met andere soorten batterijen. Haal de oplaadbare batterijen voor het opladen altijd uit het product. De batterijen moeten onder toezicht van een volwassene worden opgeladen. **PROBEER NOOIT ANDERE SOORTEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**

Mocht dit product lokale elektrische storingen veroorzaken of er zelf door gehinderd worden, plaats het dan op een grotere afstand van andere elektrische apparatuur. Indien nodig kunt u het product resetten (uitschakelen en opnieuw opstarten of de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen).

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

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.

Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen. ©1935, 2020 Hasbro. Alle rechten voorbehouden. Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertegenwoordigd door: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl

www.hasbro.nl
www.hasbro.be

1219E8978104



OUDELS:
www.monopoly.com



◆ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◆

MONOPOLY

SUPER ELEKTRONISCH BANKIEREN



Spelregels

INHOUD

Speelbord
Bankautomaat
4 plastic pionnen
4 bankkaarten
16 eigendomsbewijzen
20 beloningskaarten
4 referentiekaarten
1 dobbelsteen

Doel van het spel

Reis het bord rond terwijl je bezittingen koopt en huur krijgt - en word hiervoor beloofd! Het spel is voorbij als alle bezittingen zijn gekocht. Dan wint de speler met het meeste geld!

8+



E8978

BRAND

WAT IS ER ANDERS AAN MONOPOLY SUPER ELEKTRONISCH BANKIEREN?



KRIJG EXCLUSIEVE BELONINGEN!

Elke pion heeft een eigen bankkaart die unieke geldbeloningen oplevert. Afhankelijk van de pion die je kiest, krijg je een beloning wanneer je een bepaald aantal ogen gooit, op een bepaald vakje terechtkomt of een bepaalde bezitting koopt.



STATIONS ZIJN LUCHTHAVENS.

In plaats van een station te kopen, kun je €100 betalen om naar een bezitting op het bord te vliegen!

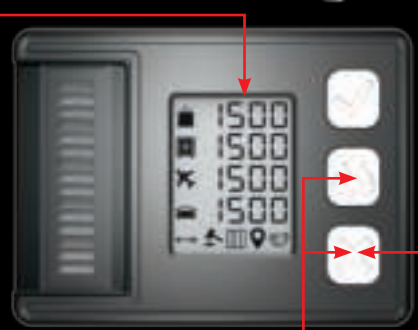


DWING EEN RUIL AF!

Als je op een vakje 'Gedwongen ruil' terechtkomt, kun je direct een van je bezittingen ruilen tegen een door jou gekozen bezitting van een medespeler.

DE BANKAUTOMAAT

Dit spel heeft geen papieren geld. Je kaarten en de bankautomaat beheren je geld. Tijdens het spel tik je de bankautomaat aan met je bankkaart, kanskaarten, eigendomsbewijzen en als je de wereldreiziger bent je referentiekaart om je unieke beloningsbonus te innen. Tik de bankautomaat altijd aan met de streepjescode van je kaart naar beneden. Hou hem plat, zodat hij de bankautomaat bedekt (zoals afgebeeld). Als je de automaat correct aantikt met een kaart, hoor je een bevestigingstoon naargelang de transactie. Als je geen geluid hoort, probeer het dan opnieuw.



Om je laatste transactie TE ANNULEREN, druk je vijf seconden lang tegelijkertijd en in.

OM DE AUTOMAAT UIT TE SCHAKELEN EN HET SPEL TE RESETTEN, druk je vijf seconden lang op .

Tijdens het spel wordt het saldo van iedere speler hier getoond.

LEG 'T KLAAR!

- Schud de kanskaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.
- Leg de eigendomsbewijzen naast de bijbehorende bordvakjes.
- Elke speler kiest een pion en neemt de bijbehorende bankkaart en referentiekaart. Plaats je pion op START en leg je bankkaart en referentiekaart voor je neer.



- Leg de dobbelsteen naast het speelbord.

- Installeer de automaat als volgt:

De eerste keer dat je het spel speelt, moet je de batterijen plaatsen zoals op de achterkant van de spelregels wordt weergegeven. De automaat wordt automatisch ingeschakeld.

Als je al eens hebt gespeeld, druk je op een willekeurige knop om de automaat te activeren. Druk dan vijf seconden lang op om de automaat uit te schakelen en te resetten. Druk vervolgens op een willekeurige knop om de automaat weer in te schakelen en een nieuw spel te starten.

Om de beurt tikt elke speler de automaat met zijn of haar bankkaart aan. Als je de automaat correct aantikt met je bankkaart, hoor je jouw unieke beloningsgeluid en verschijnt het symbooltje van je pion op het scherm.

Zodra alle spelers de automaat hebben aangetikt met hun kaarten, druk je op . Op het scherm verschijnt het startsaldo van €1500 voor elke pion.

Plaats de automaat in het midden van het speelbord.



HET SPEL!

Zó win je

Ga het speelbord rond en koop zoveel bezittingen als je kan, terwijl je onderweg huur en beloningen krijgt. Het spel is voorbij als alle bezittingen zijn gekocht. Dan wint de speler met het meeste geld!

Wie begint?

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

Als je aan de beurt bent

- Gooi de dobbelsteen.
- Verplaats je pion het gegooide aantal vakjes met de klok mee.
- Waar ben je geëindigd? Voer de regels voor dat vakje uit. Zie DE BORDVAKJES. Als je een beloningsbonus hebt verdiend, vergeet hem dan niet te innen! Zie BANKKAARTBELONINGEN.
- Dan is je beurt voorbij. Geef de dobbelsteen door naar links.

Lees voordat je begint te spelen het deel BANKKAARTBELONINGEN voor meer informatie over je unieke beloning. Spelen maar! Zoek de vakjes op als je erop staat.

DE BORDVAKJES BEZITTINGEN

Onverkochte bezittingen

Als je op een onverkochte straat terechtkomt, moet je de bezitting kopen tegen de prijs die op het bordvakje staat of je moet hem veilen.

Wil je kopen?

- Tik de bankautomaat aan met het eigendomsbewijs.
- Tik de automaat met je bankkaart aan. De automaat trekt de kostprijs van de bezitting af van je saldo.
- Leg het eigendomsbewijs voor je neer. Het is nu van jou! Je nieuwe saldo verschijnt op het scherm.

Wil je niet kopen?

Dan moet je het veilen! Alle spelers mogen bieden en je hoeft de spelersvolgorde niet te respecteren. Bieden start bij €10 en wanneer een speler een bod uitbrengt, wordt de prijs verhoogd met €10. Na elk bod wacht de bankautomaat tien seconden lang af. Als er niemand een bod uitbrengt tijdens die tien seconden, wint de vorige bidder. Als niemand een bod wil uitbrengen, hoef je niets te doen.

Een bezitting veilen:

- Druk op totdat op het scherm verschijnt.
- Tik de bankautomaat aan met het eigendomsbewijs.
- Druk op en de veiling begint!

DE BORDVAKJES

Een bod uitbrengen:

- Druk op . Het bod verschijnt op het scherm. Lees het hardop, zodat alle spelers het kunnen horen. Als je de laatste speler bent die een bod heeft uitgebracht wanneer de tijd is verstreken, moet je de bezitting kopen voor de prijs vermeld op het scherm. Tik de automaat aan met je bankkaart om de bezitting te kopen. Leg dan het eigendomsbewijs voor je neer.

Als je een veiling wint maar niet genoeg geld hebt om je bod te betalen, geeft de bankautomaat een fouttoon en wordt de veiling geannuleerd. Als andere spelers de bezitting nog steeds willen kopen, start de veiling dan opnieuw door de automaat aan te tikken met het eigendomsbewijs en de bovenstaande stappen te volgen.

Verzamel kleursetjes!

Als je alle straten van een kleursetje bezit, mag je de huur voor die straten verduubelen!

Verkochte bezittingen

Als je terechtkomt op een vakje dat iemand al gekocht heeft, moet de eigenaar je om huur vragen. Als hij of zij dit doet, moet je de huur aangegeven op het eigendomsbewijs betalen. Als hij of zij niet om huur vraagt voordat de volgende speler de dobbelsteen gooit, hoef je niet te betalen!

Huur betalen:

- Tik de bankautomaat aan met het eigendomsbewijs van die bezitting.
- Tik de automaat aan met je bankkaart. De huur wordt van je rekening gehaald en op de rekening van de eigenaar gestort.

ACTIEVAKJES

ALS JE LANGS START KOMT

Als je pion tijdens het verplaatsen lang of op START komt, krijg je €200 van de bank.

€200 innen:

- Druk op totdat op het scherm verschijnt.
- Tik de automaat met je bankkaart aan.

Kans

Als je op dit vakje terechtkomt:

- Neem de bovenste kaart van de stapel, lees hem hardop voor en volg de instructies. Tik de automaat aan met de kaart.
- Als je geld moet innen of betalen, tik dan de automaat aan met je bankkaart. Het geld wordt op je rekening gestort of van je rekening gehaald, naargelang de instructies op de kaart. Bij sommige kaarten mag een medespeler samen met jou geld innen. Dan moet de tweede speler de automaat aantikken met zijn of haar bankkaart nadat jij de jouwe ertegenaan hebt getikt.
- Leg de gebruikte kanskaart onderaan de stapel.

Vrij parkeren

Niks aan de hand. Je hebt gewoon even vrij.



Vlucht

Als je op dit vakje terechtkomt, kun je €100 betalen om naar een willekeurige bezitting op het bord te gaan. Als je niet wil betalen en je pion niet wil verplaatsen, doe dan niets.

Een vlucht nemen:

- Druk op totdat op het scherm verschijnt.
- Tik de automaat aan met je bankkaart. De automaat haalt €100 van je rekening.
- Verplaats je pion naar de bezitting naar keuze! Als het nog niet is verkocht, kun je het kopen van de bank. Als het verkocht is, betaal dan huur! Je krijgt geen €200 als je langs START gaat.

Gedwongen ruil

Als je op dit vakje terechtkomt, kun je een van je bezittingen kiezen en het direct ruilen tegen een door jou gekozen bezitting van een medespeler. Je mag geen bezitting pakken dat onderdeel is van een compleet kleursetje. Let op: in dit spel kun je alleen ruilen als je op een vakje 'Gedwongen ruil' terechtkomt.

Ruilen:

- Druk op totdat op het scherm verschijnt.
- Tik de bankautomaat aan met het eigendomsbewijs dat je van een andere speler wil hebben. Leg het eigendomsbewijs voor je neer. Het is nu van jou!
- Tik de bankautomaat aan met het eigendomsbewijs dat je aan die speler geeft. De speler legt het voor hem/haar neer. Het is nu van hem/haar!

Slechts op bezoek

Niks aan de hand. Als je hier terechtkomt, zet je je pion gewoon op het deel met 'Slechts op bezoek'.

Naar de gevangenis

Verplaats je pion direct naar de gevangenis! Je krijgt geen €200 als je langs START gaat. Dan is je beurt voorbij. Je mag als je in de gevangenis zit geen huur ontvangen of meebieden op veilingen.

Hoe kom ik weer uit de gevangenis? Er zijn drie mogelijkheden:

- Betaal €100** aan het begin van je volgende beurt, gooi en verplaats je pion. **Betalen:** Druk op totdat op het scherm verschijnt. Tik de automaat aan met je bankkaart. De automaat haalt €100 van je rekening.
- Gebruik een kaart 'Verlaat de gevangenis zonder betalen'** als het jouw beurt is en tik hem tegen de automaat aan. Leg de kaart onderaan de stapel met kanskaarten, gooi en verplaats je pion.
- Gooi een 6** als je weer aan de beurt bent. Als je erin slaagt, ben je vrij! Gebruik je worp en volg de regels voor het vakje waarop je terechtkomt. Je mag drie beurten proberen om een 6 te gooien. Als je de derde keer nog geen 6 gooit in de gevangenis, betaal je €100 en gebruik je je laatste worp om je te verplaatsen. Volg de regels voor het vakje waarop je terechtkomt.

Let op: als je de wereldreiziger bent en een 6 hebt gegooid om de gevangenis te verlaten, tik dan de automaat aan met de streepjescode van je referentiekaart.