




## DE BANKAUTOMAAT IN 'T KORT


### Vakjes kopen

1. Steek je pasje in de automaat.
2. Druk op  voor elke  die het vakje kost.
3. Druk op .
4. Haal je pasje eruit.

### Huur betalen en ontvangen

1. Speler die huur betaalt: steek je pasje in de automaat.
2. Druk op  voor elke  die je moet betalen.
3. Druk op .
4. Haal je pasje eruit.
5. Speler die huur ontvangt: steek je pasje in de automaat.
6. Haal je pasje eruit.

### Op of over START gaan

1. Steek je pasje in de automaat.
2. Druk op .
3. Haal je pasje eruit.

### Kijken hoeveel geld je hebt

1. Steek je pasje in de automaat. Eerst zie je je pasnummer. Dan zie je hoeveel geld je hebt.
2. Haal je pasje eruit.



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, 2017 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 Entrée 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](http://www.hasbro.nl)  
[www.hasbro.com](http://www.hasbro.com)



HASBROGAMING.COM



0719E1842104

◆ Het beroemde vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◆

# MONOPOLY

BRAND

## JUNIOR ELEKTRONISCH BANKIEREN



LEEFTIJD  
5+

2-4  
SPELERS

INHOUD

speelbord • bankautomaat • 4 bankpasjes • 4 Junior pionnen  
20 Kanskaarten • 48 "Verkocht" bordjes • dobbelsteen  
4 Wie is je pion? infokaarten

MOET DOOR EEN  
VOLWASSENE IN ELKAAR  
GEZET WORDEN



**WAARSCHUWING:**

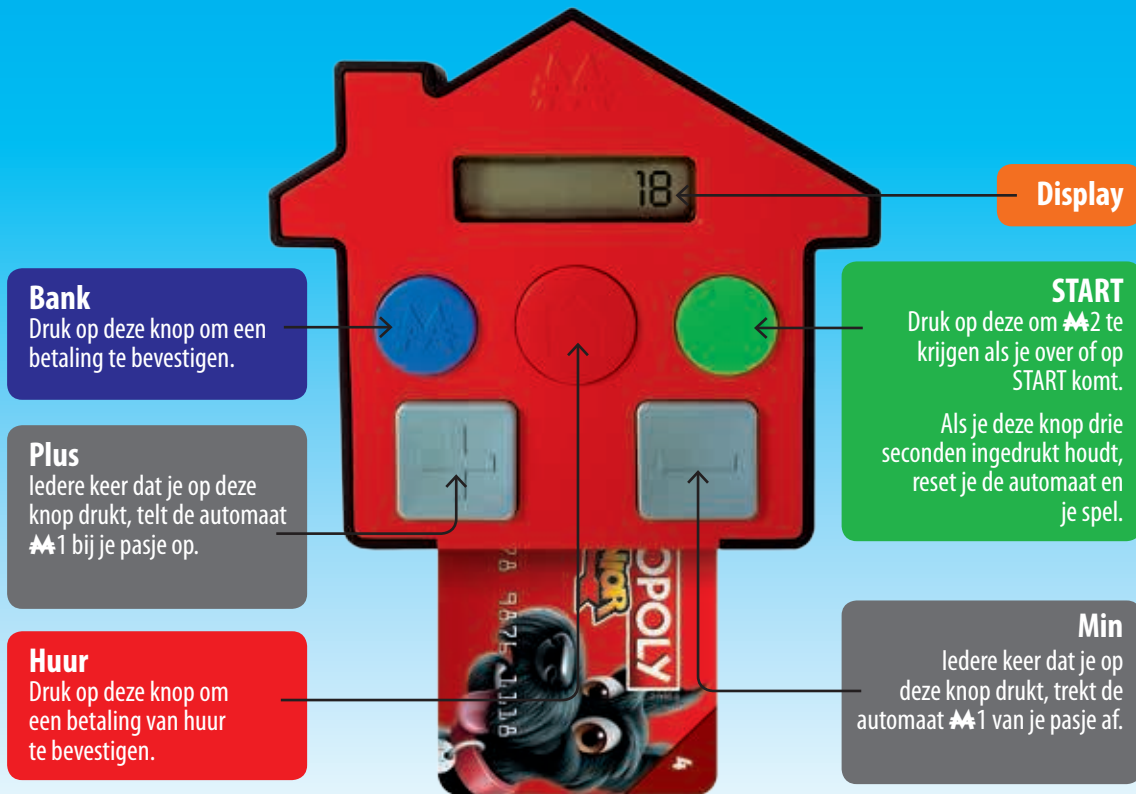
VERSTIKKINGSGEVAAR – bevat kleine onderdelen.  
Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



## DE BEDOELING

Race over het bord, koop elk vakje waarop je eindigt, pak Kanskaarten en verdien geld. Gebruik de bankautomaat om bij te houden wat je uitgeeft en verdient. Als één speler failliet gaat, is het spel afgelopen en de speler met het meeste geld is de winnaar!

## Dit is de bankautomaat.



2

## DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

1. Druk de 48 "verkocht" bordjes uit het vel karton en haal de Kanskaarten uit de verpakking.

2. Plaats batterijen in de bankautomaat. Zie de informatie over batterijen op blz. 7.

## LEG 'T KLAAR!

- 1 Open het speelbord en leg het midden op tafel.
- 2 Haal de 4 pionkaarten uit de stapel Kanskaarten. Schud de Kanskaarten en leg ze (goede kant omlaag) op het KANS vak op het bord.  
• Pak je bijbehorende pionkaart en leg hem voor je op tafel.  
• Leg je bijbehorende bankpasje en "verkocht" bordjes ook voor je op tafel.
- 3 Alle spelers kiezen een pion en zetten hem op START.



- 4 Als je klaar bent om te spelen, zet je de bankautomaat zó aan: hou START drie seconden ingedrukt.

Aan het begin van het spel heeft elke speler  $\text{€}18$  op z'n bankpasje staan. Je kunt zien hoeveel geld er op je pasje staat door hem in de automaat te steken. Als je dit doet, zie je je pasnummer en dan hoeveel geld er op je pasje staat.



3



## HET SPEL

### Zó win je

Zorg dat jij het meeste geld hebt als een andere speler failliet gaat. Met andere woorden: als een speler geen geld meer op z'n pasje heeft. Als één speler failliet gaat, is het spel afgelopen en de automaat toont het pasnummer van de winnaar met het bedrag dat op zijn/haar pasje staat.

### Wie mag beginnen?

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

### Als je aan de beurt bent

- 1 Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion het gegooid aantal vakjes met de klok mee vanaf START.  
*Elke keer dat je op of over START komt, krijg je **2**! Zie START in de rechterkolom.*
- 2 Waar ben je geëindigd? Zie DE BORDVAKJES en volg de regels voor het vakje waar je eindigt.
- 3 Dan is je beurt voorbij. Geef de dobbelsteen aan de volgende speler. Hij/zij is nu aan de beurt.

4

## DE BORDVAKJES

### START

Elke keer dat je op of over START komt, krijg je **2**!  
Volg deze stappen:



1. Steek je pasje in de betaalautomaat.
2. Druk één keer op .
3. Haal je pasje eruit.

### KANS

Pak de bovenste kaart van de stapel, lees hem hardop voor en doe wat er staat. Leg gebruikte kaarten onderaan de stapel terug.

#### Krijg je geld of moet je betalen?

Volg deze stappen:

1. Steek je pasje in de betaalautomaat.
2. Als er op de kaart staat dat je geld KRIJGT, druk je op zoveel keer op . Dan druk je op de . En je haalt je pasje uit de automaat.

Als er op de kaart staat dat je geld moet BETALEN, druk je op zoveel keer op . Dan druk je op de . En je haalt je pasje uit de automaat.

### NAAR DE GEVANGENIS

Ga direct naar de gevangenis! Ga niet langs START. Je krijgt geen **2**. Gebruik aan het begin van je volgende beurt een kaart met Verlaat de gevangenis zonder betalen (als je die hebt), of betaal **1**. Dan gooi en verplaats je net als anders. Je mag in de gevangenis gewoon huur innen. Om te betalen om uit de gevangenis te komen, volg je deze stappen:

1. Steek je pasje in de betaalautomaat.
2. Druk één keer op  om **1** te betalen.
3. Druk dan op de .
4. Haal je pasje eruit.



### SLECHTS OP BEZOEK

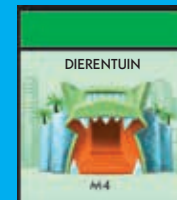
Niks aan de hand - je bent alleen maar op bezoek!

### VRIJ PARKEREN


Doe niets. Je hebt gewoon even vrij.

### EEN ONVERKOCHT VAKJE

Je moet het kopen! Volg deze stappen:



1. Steek je pasje in de betaalautomaat. Op het scherm zie je je pasnummer. Dan zie je hoeveel geld je hebt.

2. De prijs van het vakje staat op het bord. Druk zoveel keer op  om te betalen. Op het scherm zie je hoeveel geld je eraf haalt.

3. Druk op  om de koop af te sluiten.



4. Haal je pasje eruit.

5. Leg nu een van je "verkocht" bordjes op het vakje!



### EEN VERKOCHT VAKJE

Je moet de eigenaar huur betalen. Volg deze stappen:

1. Steek je pasje in de betaalautomaat. Op het scherm zie je je pasnummer. Dan zie je hoeveel geld je hebt.
2. De huur is het bedrag dat op het bordvakje staat. Druk zoveel keer op  om te betalen. Op het scherm zie je hoeveel geld je eraf haalt.
3. Druk op  om je betaling af te sluiten.
4. Haal je pasje uit de automaat en geef hem aan de speler waaraan je huur betaalt.
5. Als jij huur krijgt, steek je je pasje in de automaat. De huur wordt automatisch op jouw pasje bijgeschreven. Op het scherm zie je hoeveel geld je nu hebt!
6. Haal je pasje eruit.



### Een stelletje = dubbele huur!

Als een speler beide vakjes van dezelfde kleur heeft, is de huur 2 keer het bedrag dat op het vakje staat! Om huur te betalen, volg je de stappen hierboven, maar nu betaal je dubbel!

5

## ZÓ WIN JE!

Op het moment dat je iets moet betalen (huur, vakje, Kanskaart, enz.) en je drukt op  en blauw, en je hebt GEEN geld meer op je pasje, dan beëindigt de automaat het spel direct.

De automaat toont dan het pasnummer van de winnaar en hoeveel geld hij/zij heeft. Vervolgens kunnen de andere spelers om de beurt hun pasje insteken en kijken hoeveel geld zij hebben.









Bij gelijk spel toont de automaat afwisselend het pasnummer en bedrag van de twee winnaars. Dan tellen deze beide spelers hoeveel vakjes ze hebben en tellen de waarde hiervan bij hun geld. De rijkste speler wint!

Om nog eens te spelen hou je  drie seconden ingedrukt. De automaat schakelt na vijf minuten automatisch uit.



6

## TIPS VOOR HET GEBRUIK VAN DE BANKAUTOMAAT

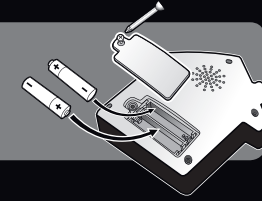
- Het is belangrijk dat je onthoudt hoeveel geld je hebt! Maar als je op een gegeven moment wil zien hoeveel geld er op je pasje staat, steek je hem in de automaat. Het bedrag dat je hebt verschijnt op het scherm. Druk niet op knopjes; haal je kaart er gewoon weer uit.
- Een foutje gemaakt? Geen probleem!
  - Als je per ongeluk geld van je pasje hebt afgehaald, steek je hem gewoon weer in en je drukt op  om het geld er weer bij te tellen. Dan druk je op  en je haalt je pasje er weer uit. Als je er per ongeluk geld bij hebt geteld, druk je op .
  - Als je bij het betalen van huur vergeet op  te drukken voordat je je pasje uit de automaat haalt, kan de speler die de huur krijgt z'n pasje insteken en op  drukken.
- Je kunt in één beurt meer dan één ding doen met de automaat! Als je bijvoorbeeld langs START komt en dan op een koopvakje eindigt, steek je je pasje in en drukt op  om  $\clubsuit 2$  te krijgen. Dan laat je je pasje in de automaat en je volgt de stappen om het vakje te kopen of om huur te betalen.
- Als je een Kanskaart pakt waarmee je een gratis vakje krijgt, hoef je niet te betalen, dus je doet niets met je pasje!
- Als je een Kanskaart pakt waarmee je een vakje van een andere speler mag kopen, gebruik je je pasje op dezelfde manier als wanneer je huur betaalt.
- Als er vijf minuten niets gebeurt gaat de automaat over op stand-by. Als dit tijdens het spel gebeurt, druk je om verder te spelen op , maar je houdt de knop niet ingedrukt. Als je de automaat aanzet en drie seconden op  drukt, wordt er een nieuw spel gestart.

 **x2** 1,5V AAA LR03

**BATTERIJEN VEREIST**  
NIET INBEGREPEN

### BATTERIJEN PLAATSEN

Gebruik een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).



### BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie voor als je later iets wilt zoeken. Batterijen behoren door een volwassene vervangen te worden.



#### VOORZICHTIG:

1. houd deze batterijen - net als alle andere kleine batterijen - uit de buurt van kinderen. In geval van inslikken, 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 "plus" (+) en "min" (-).
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.

7