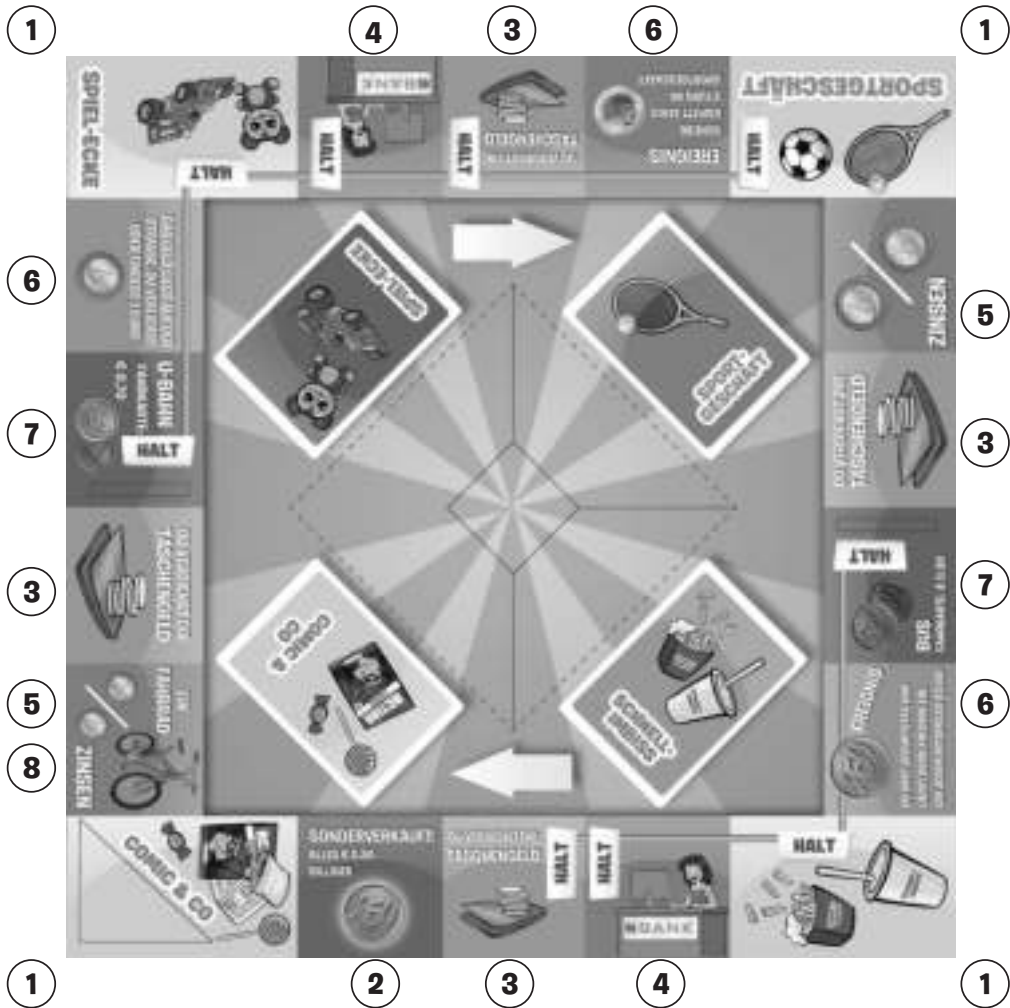




Inhoud:
speelbord in de doos, winkelcentrum, 4 pionnen, 18 zakgeldkaarten, 24 aankoopkaartjes, euro's, 1 dobbelsteen en
4 knijpertjes om het banksaldo aan te geven.

Doel van het spel:
Je spaart voor een nieuwe fiets. Gelukkig hoeft je hem niet helemaal zelf te betalen. Dan zou het waarschijnlijk nooit lukken, want een nieuwe fiets is heel erg duur. Je moet zelf 10 euro op je bankrekening hebben. Dan krijg je de rest van je ouders. Bij het begin van het spel heb je er nog maar 2, dus je moet meteen gaan sparen!
Maar...in het midden van het speelbord zie je verleidelijke winkeltjes. In ieder winkeltje

moet je minstens één ding kopen. Dus gaat het erom dit zo voordelig mogelijk te doen. Let daarom vooral op speciale aanbiedingen! Natuurlijk is het erg belangrijk om zo snel mogelijk geld op de bank te zetten: daar brengt het tenminste rente op.

Je wint als je het eerste:
* 10 euro op je bankrekening hebt staan voor je nieuwe fiets
* in iedere winkel minstens één artikel hebt gekocht
* als eerste met dit alles het speciale 'fietsvakje' bereikt of passeert

Vorbereiding:
• Iedere speler kiest een pion en een 'banksaldo' klemmetje in dezelfde kleur.
• Je speelt in de doos. Zet de doos met het speelbord in het midden.
• Vouw het winkelcentrum en zet het zodanig op het speelbord dat de winkeltjes overeenkomen met de hoekvakjes.
• Sorteert de 'aankoop' kaartjes per winkel (van iedere winkel zijn er zes). Schud elk stapeltje en leg de kaartjes met de tekst naar beneden voor de juiste winkel. Het bovenste kaartje leg je er 'open' bovenop.
• Schud de zakgeldkaarten. Leg deze naast de doos; ook met de tekst naar beneden. Maar ook hiervan leg je de bovenste open.
• Kies een bankier. De bankier kan gewoon meespelen. De bankier gebruikt de deksel om de munten in te bewaren.
• Iedereen krijgt 2 euro (1 euro, 2 x 0,50)
• Er wordt geloot wie er mag beginnen. Daarna is de speler links enz. De speler die mag beginnen zet zijn pion op een zakgeldvakje naar keuze. De andere spelers kiezen ieder een ander zakgeldvakje.

Spelregels:
Ben je aan de beurt, gooi je eerst met de dobbelsteen. Dan verzet je je pion in de richting van de pijlen. Als je het speciale teken ★ gooit, dan mag je kiezen of je 1, 2, 3 of 4 vakjes verdergaat.
Je volgt meteen de aanwijzingen van het vakje op. Die aanwijzingen staan verderop in deze spelregels. Als je dat hebt gedaan is de volgende speler aan de beurt. In het begin moet je vaak in deze spelregels kijken om te weten te komen wat je moet doen, maar snel genoeg ken je het uit je hoofd.

Tips & Trucjes:
Gooi je het speciale teken en je mag dus kiezen hoever je vooruit gaat, dan zijn in het begin vooral de rode winkeltjes en de groene zakgeldvakjes belangrijk.
• Kijk eerst hoe duur het voorwerp in het volgende winkeltje is. Minder dan 2 euro is goedkoop, meer dan 2 euro is duur. Vooral het 'Uitverkoopvakje' is aantrekkelijk: je krijgt niet alleen alles goedkoper, maar je mag bovendien kiezen in welke winkel je iets koopt!
• Kijk daarna hoeveel geld je op het 'Zakgeldvakje' kan vangen. 0,25 euro is een schijntje, maar 3 euro is feest!
Nu kun je beslissen of je beter kunt inkopen of dat je beter zakgeld kan innen.

De Bank:
Het klemmetje op de rand van de doos laat zien hoeveel geld je op je rekening hebt staan. Telkens als je op een 'Bankvakje' komt kun je geld bijstorten. Ieder vakje staat voor 0,50 euro. Als je geld bijstort, schuif je je klemmetje naar rechts. Hoe meer geld je op je rekening hebt staan, hoe meer rente je ontvangt. En als je er 10 euro op hebt staan, dan heb je genoeg om je fiets te kunnen kopen!

Geldtransport:
Soms komt de bank zonder wisselgeld te zitten. In dat geval tilt de bankdirecteur het winkelcentrum voorzichtig uit de doos. Hij vult zijn kas aan en zet het winkelcentrum weer voorzichtig terug. Als het spel is afgelopen, wordt het geld via het gat bij de stripwinkel uit de doos geschud.

BETEKENIS VAN DE VELDEN:

Kijk op de laatste pagina naar de nummers bij de vakjes.

- 1 Rood: MC SNECK, Het Sportpaleis, Goed Speelgoed, Strips & Snoep**
Op de kaartjes die open voor de winkels liggen, zie je wat je kan kopen en hoeveel het kost. Als je het wilt kopen duw je de munten in de gleuven en leg je het kaartje voor je neer. Dan draai je het volgende kaartje om en je legt dat open op het stapeltje. Als je het niet wilt kopen, omdat je misschien al een kaartje uit dat winkeltje hebt, of omdat je te weinig geld hebt, dan blijf je gewoon staan. Dat kaartje leg je dan onderop de stapel en je draait het bovenste kaartje om.
- 2 Geel: Uitverkoop**
Alle winkeltje houden voor jou 'uitverkoop' als je hier op komt. Kies één van de vier openliggende kaartjes uit. Je kan het kopen voor 0,50 euro goedkoper dan de aangegeven prijs. Duw de munten in de gleuf en leg het kaartje voor je neer. Draai dan het volgende kaartje van dat stapeltje om. Wil je niet of je hebt geen geld, dan doe je niets.
- 3 Groen: Zakgeld**
Lees het zakgeldkaartje voor, dat openligt. De bankdirecteur geeft je onmiddellijk het bedrag dat erop staat. Leg de kaart onderop.
- 4 Blauw: Bank**
Je mag geld op je bankrekening zetten. Je bankrekening staat op de rand van de doos. In het begin van het spel staat het klemmetje op '0'. Iedere keer als je geld op de bank zet, betaal je aan de bank en verschuif je het klemmetje. Voor iedere 0,50 euro een stap. Als je 4 rijtjes vol hebt, dan heb je 10 euro. Dan heb je genoeg voor je fiets!

5 Blauw: Rente

Door te sparen verdien je geld. Dat heet rente. Hoe meer geld je op de bank hebt, hoe meer rente je ontvangt. Zodra een speler op een rentevakje komt, betaalt de bank aan alle spelers rente uit. Hoeveel? Dat hangt af van de kleur waarop je klemmetje staat.

Klemmetje op blauw: Je krijgt geen rente
Klemmetje op groen: Je klemmetje mag 1 stap verder
Klemmetje op rood: Je klemmetje mag 2 stappen verder
Klemmetje op oranje: Je klemmetje mag 3 stappen verder
Je bent al bij 10: Je krijgt 2 euro van de bank

6 Oranje: Heb ik dat?!

Deze vakjes kosten geld. Als je niet voldoende geld hebt, betaal je wat je wel hebt. 'Het geld ligt op straat' Als er geen geld ligt, moet je er 1 euro neerleggen. Als er geld ligt, mag je het hebben. De andere 2 'Heb ik dat?!' vakjes spreken voor zich.

7 Geel: Bus en Metro

Met de bus en Metro ga je lekker snel. Stop 0,30 euro voor de bus of voor de metro 0,70 euro in de gleuf. Je mag in dezelfde beurt bij een halte naar keuze uitstappen en de aanwijzingen van dat vakje uitvoeren.

- Een mogelijkheid voor slimmeriken:
Je staat in de 'Strips & Snoep' winkel en gooit het speciale teken op de dobbelsteen. Je gaat naar de Metro, betaalt, en reist verder naar 'Het Sportpaleis'. Dit alles in één beurt!

8 Blauw: een fiets!!

Heb je nog niet voldoende gespaard dan telt dit als een rentevakje. Zie boven. Maar als je 10 euro op de bank hebt staan en je hebt in ieder winkeltje iets gekocht en je staat op dit vakje of gaat er voorbij, dan is de fiets voor jou!!

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.
© 1996 Atelier Rohner + Wolf, Basel/Switzerland

Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar.
Bewaar de doos voor raadpleging in de toekomst.

