

Zo win je!

Als je niet genoeg geld hebt om huur te betalen, een vakje te kopen of de kosten van een Kanskaart te betalen, ga je failliet en is het spel voorbij.

Alle andere spelers tellen hun geld. Wie het meest heeft, wint!

Gelijkspel? Tel hoeveel je gekochte vakjes waard zijn en tel dat bedrag bij je geld op. De rijkste speler wint!

VOOR DE PRO'S!

Als je de basisregels goed kent, probeer dan eens op de volgende manier te spelen!

- Als je niet genoeg geld hebt om huur of de kosten van een Kanskaart te betalen, betaal je je schuld met een vakje dat je bezit.
 - Als je geld moet betalen aan een andere speler, geef dan een van je vakjes aan die speler.
 - Als je geld moet betalen aan de bank, geef dan een van je vakjes terug aan de bank.
- Als je nog steeds niet kunt betalen, ga je failliet en is het spel voorbij. Iedereen telt zijn geld om te zien wie er heeft gewonnen!

eOne www.peppapig.com

Peppa is bedacht door Mark Baker en Neville Astley.

De namen en logo's van HASBRO GAMING en MONOPOLY, het kenmerkende ontwerp van het spelbord, 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, Inc. voor haar beroemde gezelschapsspel en toebehoren.

PEPPA PIG & © 2003 Astley Baker Davies Ltd and/or Ent. One UK Ltd.
MONOPOLY, HASBRO en alle gerelateerde handelsmerken en logo's zijn handelsmerken van Hasbro, Inc. © 1935, 2021 Hasbro.

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 240, 1101 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl



1020 F1656 104

OUDEURS: www.monopoly.com

♦ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ♦

MONOPOLY

JUNIOR



INHOUD

Spelbord • 4 juniorpionnen
20 Kanskaarten • 48 verkochtbordjes
4 Wie wil jij zijn? - pionkaarten
90 bankbiljetten • Dobbelsteen

Peppa Pig



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

DOEL

Verplaats je pion over het bord, koop vakjes en ontvang huur.
Als er één speler failliet is, wint de speler met het meeste geld!

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

Druk alle 48 verkochtbordjes uit het voorgedrukte vel. Doe de resten bij het oud papier.

ZET HET KLAAR!

- 1 Leg het spelbord in het midden neer.
- 2 Haal de 4 pionkaarten uit de stapel Kanskaarten. Schud de Kanskaarten en leg ze met de goede kant omlaag op het Kansvakje op het bord.

- 3 Elke speler kiest een pion en zet die op START.
Wie kies jij?



- 4 Pak de 12 verkochtbordjes die bij jouw pion horen en leg ze voor je op tafel.



- 5 Spreek samen af wie de bankier wordt. De bankier beheert en regelt het geld in de bank. De bankier geeft elke speler geld om het spel mee te beginnen. Hoeveel geld je iedereen geeft, hangt af van het aantal spelers.



2 SPELERS → elk 100
3 SPELERS → elk 150
4 SPELERS → elk 200

De bankier kan ook meespelen, maar moet zijn eigen geld apart houden van het geld van de bank.



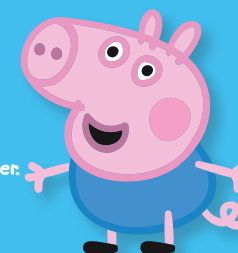
HET SPEL!

ZO WIN JE

Zorg dat je de rijkste speler bent als er iemand failliet gaat.

WIE MAG BEGINNEN?

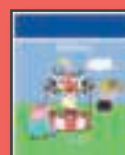
De jongste speler begint en het spel gaat met de klok mee verder.



ALS JE AAN DE BEURT BENT

- 1 Gooi de dobbelsteen en verplaats je pion het gegooide aantal vakjes vooruit met de klok mee vanaf START.
- 2 Waar ben je geëindigd? Volg de regels voor dat vakje. Zie DE BORDVAKJES.
- 3 Als je klaar bent, is je beurt voorbij. Geef de dobbelsteen door naar links.

DE BORDVAKJES



ONVERKOCHT VAKJE

Als je op een vakje eindigt dat nog niet is verkocht, moet jij het kopen. Betaal de op dat vakje aangegeven prijs aan de bank. Leg een van je verkochtbordjes op de gekleurde rand van het bordvakje. Als je het vakje niet kunt kopen, ga je failliet en is het spel voorbij.



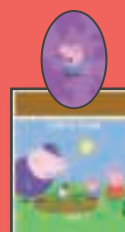
START

Elke keer dat je op of over START komt, krijg je 100 van de bank.



SLECHTS OP BEZOEK

Niks aan de hand! Zet je pion op het deel met Slechts op bezoek en het spel gaat op de normale manier verder.



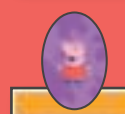
VERKOCHT VAKJE

Als een andere speler het vakje bezit waar jij op eindigt, moet je die speler de huur betalen die op het vakje staat. Als je de huur niet kunt betalen, ga je failliet en is het spel voorbij. Als het vakje van jou is, doe je niets.



VRIT PARKEREN

Hier gebeurt niets. Wacht gewoon op je volgende beurt.



KLEURSETS

Als je beide vakjes van dezelfde kleur bezit, mag je dubbele huur vragen als iemand op een van deze vakjes eindigt.



GA NAAR JE KAMER

Ga direct naar je kamer! Ga niet langs START. Je krijgt geen 100. Je mag in je kamer gewoon huur innen. WANNEER MAG IK WEER UIT MIJN KAMER?

Er zijn 3 mogelijkheden:

- 1 Betaal 100 aan het begin van je volgende beurt, gooi en verplaats je pion.
- 2 Gebruik aan het begin van je volgende beurt een kaart met VERLAAT JE KAMER ZONDER BETALEN als je die hebt. Leg de kaart onderaan de stapel met Kanskaarten, gooi en verplaats je pion.
- 3 GOOI EEN 6 als je weer aan de beurt bent. Als je erin slaagt, ben je vrij! Gebruik je worp om je pion te verplaatsen, daarna is je beurt voorbij.

Je mag 3 beurten proberen om een 6 te gooien. Als je de derde keer nog geen 6 gooit, betaal je 100 en gebruik je je laatste worp om je te verplaatsen.



KANS

Neem de bovenste kaart van de stapel Kanskaarten, lees hem hardop voor en doe wat er staat. Leg de kaart onder op de stapel Kanskaarten als je klaar bent.