

LEEFTIJD

8+



◆ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◆



MONOPOLY

BRAND

STAR WARS™

SPELREGELS

De bedoeling

Speel in teams en bouw overal Bases. Gebruik de Force-kaarten om de strijd naar jouw hand te zetten! Maar bedenk dat er uiteindelijk altijd maar één winnaar kan zijn!

May the Force be with you!

INHOUD: 1 speelbord, 4 pionnen, 48 Bases (alle dubbelzijdig),
36 Force-kaarten, 4 symboolkaarten, 2 dobbelstenen en speelgeld

LEES DEZE BLADZIJDEN EERST!

MONOPOLY *Star Wars*™ is een compleet ander spel! Dus: wat is er anders?

DE BEDOELING

- Reis door het universum en koop planeten om Bases op te bouwen.
- Als alle planeten verkocht zijn, is de strijd voorbij! Tel de Bases.
- De speler met de meeste Bases aan de winnende kant is de uiteindelijke winnaar!
- May the Force be with you...

KIES JE KANT

In deze galactische strijd om de ultieme macht kies je of je speelt voor de Rebellen (blauw) of het Keizerrijk (rood). Vorm een team om het op te nemen tegen de vijand... en denk erom: er kan uiteindelijk altijd maar één winnaar zijn!

BASES EN SYMBOLEN

Als je je pion hebt gekozen, kies je een symboolkaart van dezelfde kleur.

Rebellen spelers kiezen



of



Keizerrijk spelers kiezen

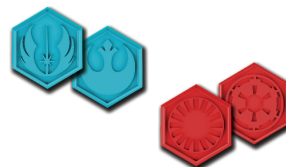


of



Nader bekeken...

- Pak een Basis van dezelfde kleur.
- Aan één kant staat het symbool dat je gekozen hebt.
- Gebruik de Basis gedurende het spel met deze kant boven om te laten zien dat een planeetvakje van jou is!



GEbruik DE FORCE-KAARTEN!

Op vakjes met Rebellen of Keizerrijk mag je Force-kaarten pakken!

Als je eindigt op een
Rebellen-vakje



... of een Keizerrijk-vakje



... pak je een bijbehorende kaart en je kijkt...

... welke actie bij jouw kleur hoort.

Als het de bovenste helft is, is
het een **Force-kaart!**

Bewaars en gebruik zoveel van
deze krachtige kaarten als
je wilt (**en wanneer je maar
wilt**), om de strijd naar jouw
hand te zetten!

(Als je aan het begin van je beurt
een Force-kaart gebruikt,
vergeet dan niet dat je nog
moet gooien.)

REBELLEN FORCE

Dacht het niet!

Stop de actie van een andere
speler tegen jou.

(Houd deze kaart geheim.
Gebruik hem wanneer je wilt.)

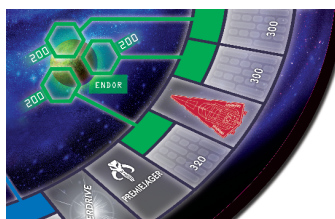
KEIZERRIJK KANS

Gebroken Power-koppeling

Betaal 500 Credits
aan de bank.

Maar als het de
onderste helft is,
moet je een **Kans**
wagen!

Lees de actie en doe
direct wat de kaart je
opdraagt.



PLANEETVAKJES

Reis door het universum en koop planeten om Bases op te bouwen.

Vraag huur als andere spelers op jouw vakje landen!

Als je een hele planeet (kleurset) bezit, krijg je twee maal zoveel huur!







GEEN GELD MEER?

In MONOPOLY Star Wars gaat niemand failliet, maar als je de huur niet kunt betalen,
verlies je je duurste Basis!

LEG 'T KLAAR!



- De spelers moeten kiezen aan welke kant ze spelen: Rebellen (blauw) of Keizerrijk (rood).
- Zorg dat er voor elke kant evenveel spelers zijn. Zie de rechterpagina voor een spel met drie spelers.
- Alle spelers kiezen een pion en zetten die op START. Leg je gekozen symboolkaart voor je op tafel zodat iedereen kan zien bij welke kant je hoort.
- Schud de Rebellen Force-kaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier: 
- Schud de Keizerrijk Force-kaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier: 
- Rebellen spelers pakken elk drie Rebellen Force-kaarten en Keizerrijk spelers pakken elk drie Keizerrijk Force-kaarten.
 - Bekijk je kaarten meteen, maar houd ze verborgen voor de anderen.
 - Bewaar de kaarten tot je ze nodig hebt en gebruik ze wanneer je wilt.
- Spreek af welke speler de bankier is. De bankier beheert en regelt:
 - het geld van de bank 
 - Rebellen en Keizerrijk Bases 
 - veilingen

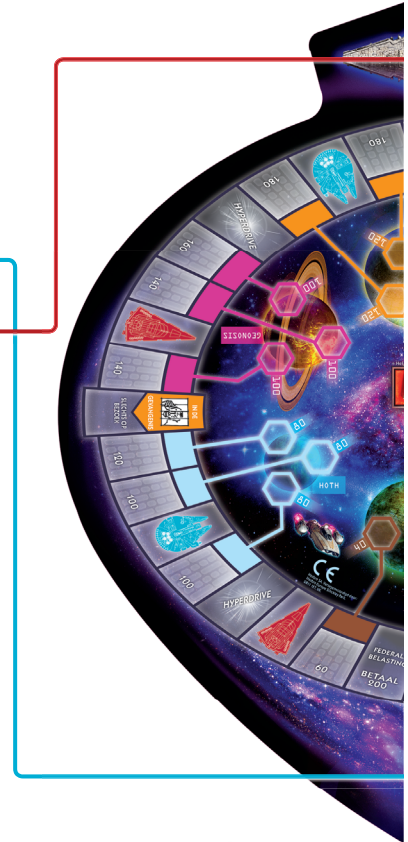
De bankier kan ook meespelen, maar moet z'n eigen geld apart houden van dat van de bank.

- Geef elke speler:



Totaal = 1500 Credits. Bewaar de rest van het geld in de plastic geldbak voor de bankier.

- De jongste Rebellen speler mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder.





HET SPEL!

Zó win je

- Zodra er op elke planeet op het bord Bases gebouwd zijn, wint de kant met de meeste Bases – Rebellen of Keizerrijk.
- De speler met de meeste Bases aan de winnende kant is de uiteindelijke winnaar!
- Bij gelijk spel gaat de overwinning naar de speler met de duurste Basis.

Zó speel je

1. Gooi de 2 dobbelstenen.
2. Verplaats je pion het gegooid aantal vakjes vooruit.
3. Waar ben je geëindigd? Zoek het op in het hoofdstukje DE BORDVAKJES.
4. Als je dubbel gooit, gooi je nog eens en je mag nog eens verplaatsen.

Maar pas op! Als je in één beurt 3 keer achter elkaar dubbel gooit, moet je naar de gevangenis!

5. Je beurt is voorbij en de speler links van je is aan de beurt.

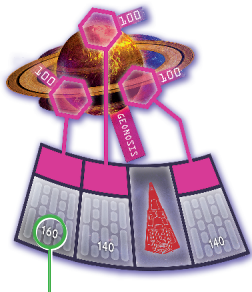
Spelen maar!

Meer hoeft je niet te weten, dus vooruit maar! Zoek de vakjes gewoon op als je er eindigt.

Spel voor drie spelers

- De solospeler mag altijd beginnen en pakt aan het begin van het spel zes Rebellen of Keizerrijk Force-kaarten (afhankelijk van de kant die hij/zij gekozen heeft).

DE BORDVAKJES



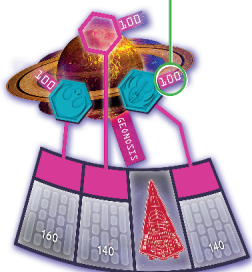
Betaal deze prijs om te kopen

Onverkochte planeetvakjes

Je moet een onverkocht planeetvakje kopen of laten veilen.

- **Als je wil kopen**, betaal je de op het vakje aangegeven prijs. Dan zet je een van je Bases op het met het vakje verbonden zeshoekje op de planeet zelf. Let op dat je Basis met jouw symbool boven ligt om te laten zien dat hij van jou is!
- **Als je niet wil kopen**, moet de bankier het vakje veilen. Het bieden begint op 10 Credits. Alle spelers mogen het bod verhogen (ook de speler die op het vakje eindigde). De hoogste bidder wint en betaalt het geboden bedrag aan de bank.
- Als niemand wil kopen, geen probleem. Laat het planeetvakje gewoon leeg.

Dit is de huur

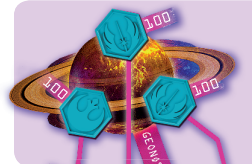


Verkochte planeetvakjes

Je moet de eigenaar huur betalen. **De huur staat aangegeven naast het zeshoekige Basisvakje op de planeet**, maar het bedrag dat je moet betalen is afhankelijk van de kant van de eigenaar.

- Als de eigenaar een **vijand** is, moet je de volledige huur betalen.
- Als de eigenaar een **bondgenoot** is, hoeft je maar de helft te betalen!
- Geen geld genoeg om de huur te betalen? Lees de informatie op bladzijde 9.

Let op! De eigenaar moet om huur vragen vóórdat de volgende speler de dobbelstenen gooit. Als je zit te slapen, krijg je niks!



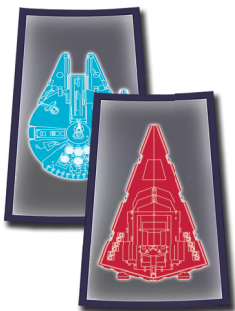
Kleurset = dubbele huur!

Als jij (in je eentje of samen met een bondgenoot) alle Bases op een planeet bezit, krijg je twee maal zoveel huur!



START

Iedere keer dat je op of over START komt, krijg je 200 Credits van de bank (behalve wanneer je Hyperdrive hebt ingeschakeld).



Force-kaart vakjes

Op vakjes met Rebellen of Keizerrijk mag je Force-kaarten pakken!

Als je eindigt op een
Rebellen-vakje



... of een Keizerrijk-vakje



... pak je een bijbehorende kaart en je kijkt...

... welke actie bij jouw kleur hoort?

Als het de bovenste helft is, is
het een **Force-kaart!**

Bewaar en gebruik zoveel van
deze krachtige kaarten als
je wilt (**en wanneer je maar
wilt**), om de strijd naar jouw
hand te zetten!

(Als je aan het begin van je beurt
een Force-kaart gebruikt,
vergeet dan niet dat je nog
moet gooien.)

REBELLEN FORCE

Dacht het niet!

Stop de actie van een andere
speler tegen jou.

(Houd deze kaart geheim.
Gebruik hem wanneer je wilt.)

KEIZERRIJK KANS

Gebroken Power-koppeling

Betaal 200 Credits
aan de bank.

Maar als het de
onderste helft is,
moet je een **Kans**
wagen!

Lees de actie en doe
direct wat de kaart je
opdraagt.

Niet vergeten!

Vergeet de kaarten die je aan het begin van het spel kreeg niet!



Kaarten met **Dacht het niet!** kun je op elk gewenst moment gebruiken om de actie die een andere speler tegen jou gebruikt ongedaan te maken! Als die speler ook een kaart met **Dacht het niet!** heeft, kan hij/zij jouw kaart weer ongedaan maken – sorry!

Leg gebruikte Force- en Kanskaarten met de goede kant omhoog. Als er geen kaarten meer zijn, schud je de weglegstapels om nieuwe stapeltjes Rebellen en Keizerrijk kaarten te maken.



Hyperdrive

Verplaats je pion naar een onverkocht planeetvakje tussen jou en het volgende Hyperdrive-vakje.

Als alle vakjes in die zone al verkocht zijn, mag je verder vliegen naar een onverkocht vakje in de volgende zone, en (indien nodig) naar de volgende.

Als je langs START komt terwijl je Hyperdrive is ingeschakeld, krijg je **geen** 200 Credits.



Premiejager

Verover een planeetvakje naar keuze! Pak een van je Bases van de bank en gebruik hem om:

- een onverkochte planeetvakje in te nemen; óf
- een bestaande Basis op het bord te vervangen. Geef de Basis die je vervangt terug aan de bank.



Slechts op bezoek

Als je hier eindigt, zet je je pion gewoon op het deel met 'Slechts op bezoek'.



Vrij parkeren

Niets aan de hand. Parkeer even en geniet van de rust.



Naar de gevangenis

Verplaats je pion direct naar de gevangenis. Ga niet langs START. Je krijgt geen 200 Credits. Je beurt is voorbij. Je mag terwijl je in de gevangenis zit geen huur ontvangen of bieden in veilingen.

Dus: hoe kom je weer uit de gevangenis?

- Betaal aan het begin van je volgende beurt **100 Credits** aan de bank en gooi en verplaats je pion.
- Gebruik een kaart met **Verlaat de gevangenis** zonder betalen.
- **Gooi dubbel** als je weer aan de beurt bent. Als je dubbel gooit, ben je vrij! Gebruik je worp om te verplaatsen. Je mag maximaal 3 beurten proberen dubbel te gooien. Als je de derde keer nog niet dubbel gooit, betaal je 100 Credits en je gebruikt je laatste worp om te verplaatsen.



Federale belasting

Betaal 200 Credits aan de bank.

Heb je geen geld meer?

- Als je geld schuldig bent aan de bank, houd je het geld dat je nog hebt en je haalt je duurste Basis van het bord.
- Als je geld schuldig bent aan een andere speler, houd je het geld dat je nog hebt en je haalt je duurste Basis van het bord. De speler aan wie je moest betalen, mag nu zelf een Basis op de leeggekomen plek zetten!
- Als je geen geld hebt, maar ook geen Bases, doe je niets. Jij hebt het zo al moeilijk genoeg!

WINNEN!

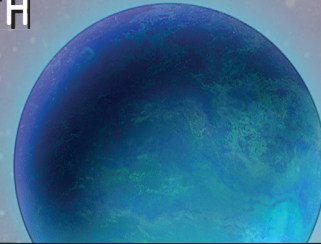
- Zodra er op alle planeetvakjes een Basis staat, is het spel afgelopen. De kant met de meeste Bases op het bord wint!
- De speler van de winnende kant die de meeste Bases heeft, is de uiteindelijke winnaar!
- Bij gelijk spel gaat de overwinning naar de speler met de duurste Basis.

KASHYYYK



Kashyyyk is de thuiswereld van de Wookiee en geheel bedekt met dichte bossen. Hoewel Wookiees hun huizen in de bomen bouwen, zijn ze allerm minst primitief en de architectuur op Kashyyyk maakt gebruik van verfijnde technologieën. Een van de laatste gevechten tijdens de Clone Wars werd hier uitgevochten onder leiding van Yoda. Wookiees en Clones vochten tegen het Droid-leger van de Separatisten – totdat de Keizer Order 66 uitvaardigde en de Clones opdroeg alle Jedi af te slachten.

HOTH



Hoth is de zesde planeet in het gelijknamige, zeer afgelegen systeem en was de locatie van Echo Base van de Rebel Alliance. Het is een wereld van sneeuw en ijs, omringd door talloze manen en woongebied van dodelijke wezens zoals de Wampa.

GEONOSIS



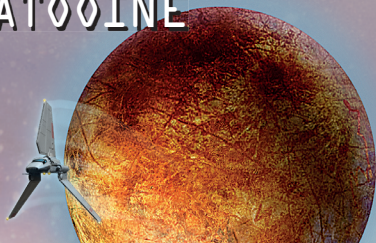
Geonosis, een ruige rotsachtige wereld op minder dan een parsec afstand van Tatooine, is een geringde planeet buiten de grenzen van de Galactische Republiek. Het ongestruikt oppervlak bestaat uit ruige steenwoestijnen. De meest ontwikkelde levensvormen zijn de Geonosians, bewuste insectoïden die wonen in torehoge spitse bouwsels. Tijdens de Clone Wars onderhielden de Geonosians grote fabrieken voor de productie van Droids en wapens voor de Separatisten.

DAGOBAH



Dagobah, waar Yoda de laatste jaren van zijn lange leven doorbracht, is een moerasplaneet – een vergeten wereld waar de gerimpelde Jedi Master aan de aandacht van Keizerlijke machten wist te ontsnappen. Door het natte milieu en de stinkende moerassen bleef deze sombere, vochtige wereld onontwikkeld, zonder enig teken van technologie. Hoewel het er ontbreekt aan beschaving, wemelt het op de planeet van het leven – van de dichte oerwoud-achtige plantenwereld tot en met de gevarieerde dierenbevolking.

TATOOINE



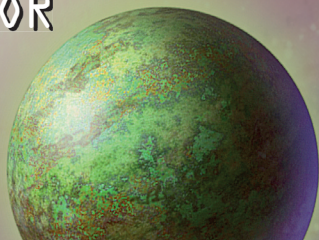
Tatooine, een onherbergzame woestijn wereld die om twee zonnen draait aan de buitenste grenzen van het universum, wordt geregeerd door de onsterfelijke Hutts. De meeste kolonisten werken in vochtfarmen in de woestijn, maar de steden zoals Mos Espa en Mos Eisley trekken alle mogelijke soorten misdadigers en schurken aan. De vele dreigende gevaren op Tatooine omvatten plotselinge zandstormen, bendes zwervende Tusken Raiders en vleesetende Krayt draken. Verder is Tatooine bekend om z'n gevaarlijke Podraces, onbeperkt gokken en legale slavernij.

KAMINO



Niemand kon vermoeden dat Kamino, een eenzame planeet buiten de grenzen van het universum een hoofdrol zou spelen in de enorme politieke machtsverschuiving gedurende de laatste dagen van de Republiek. Kamino is een planeet van eindeloze oceanen en stormen. Het oppervlak toont weinig tekening, behalve de enorme op pijlers gebouwde steden van de Kaminoans, de natuurlijke bewoners van de planeet. Lama Su (de premier van de planeet) hield vanuit Tipoca City nauwlettend toezicht op de fabricage van Kamino's belangrijkste exportproduct: Clones.

ENDOR



Afgezonderd in een uithoek van het universum had de geschiedenis de Bos-maan Endor waarschijnlijk over het hoofd gezien, ware het niet dat er een beslissende slag werd uitgevochten. De weelderig begroeide thuiswereld van de Ewoks is de laatste rustplaats van Darth Vader en het Keizerrijk zelf. Op deze planeet behaalde de Rebel Alliance z'n meest cruciale overwinning op het Galactische Keizerrijk.

CORUSCANT



De geheel bebouwde planeet Coruscant is het kloppende hart en de hoofdstad van het universum, een gevarieerde smeltkroes van bewoners en culturen. Je vindt er torenhoge wolkenkrabbers, buitengewoon drukke luchtverkeerstromen en binnenniveaus die veel dieper gaan dan het oppervlak van de planeet. Coruscant was de regeringszetel van de Galactische Republiek en het daarop volgende Keizerrijk en was tevens de locatie van talloze historische gebeurtenissen tijdens de Clone Wars.



© & ™ Lucasfilm Ltd.

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: Hasbro BV, Antwoordnummer 2806, 3500 VL Utrecht NL. Tel.: 030 2809600.

E-mail: consumentenservice@hasbro.nl

Service Consommateurs / Consumentenservice: SA Hasbro Belgium NV / Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 bus B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be

Kleuren en onderdelen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

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

www.hasbro.nl www.hasbro.be www.monopoly.com
starwars.hasbro.com starwars.com/theforceawakens



0515B0324 104 00

0515B0324 104 00

MONOPOLY Sta

Originator: Col

Approval: Final

ROD: 00.00