

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.



Super Spaarder

Als je op een kansvrije 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!



Big Spender

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:

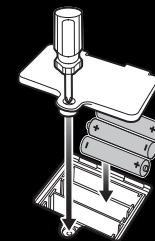
Zoals bij alle kleine batterijen moeten de batterijen die bij dit product worden gebruikt, buiten bereik worden gehouden van kleine kinderen om inslikking te voorkomen. Raadpleeg bij inslikken onmiddellijk een arts en laat deze het plaatselijke antitoxicentrum bellen, indien beschikbaar.

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.



BATTERIJEN PLAATSEN
Gebruik een kruiskopschroevendraaier (niet inbegrepen).

◆ 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



1219E8978-197



OUDEURS:

www.monopoly.com



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!

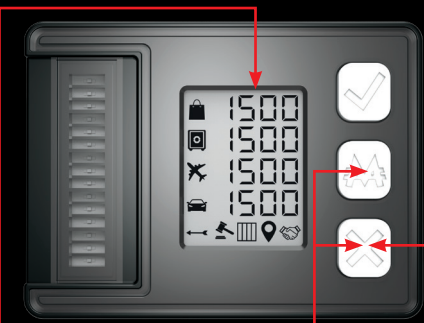


DWING EEN RUIL AF!

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!

- 1 Schud de kanskaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.
- 2 Leg de eigendomsbewijzen naast de bijbehorende bordvakjes.
- 3 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.



- 4 Leg de dobbelsteen naast het speelbord.

- 5 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

- 1 Gooi de dobbelsteen.
- 2 Verplaats je pion het gegooid aantal vakjes met de klok mee.
- 3 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.
- 4 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?

- 1 Tik de bankautomaat aan met het eigendomsbewijs.
- 2 Tik de automaat met je bankkaart aan. De automaat trekt de kostprijs van de bezitting af van je saldo.
- 3 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:

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

DE BORDVAKJES

- 1 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:

- 1 Tik de bankautomaat aan met het eigendomsbewijs van die bezitting.
- 2 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:

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

Kans

Als je op dit vakje terechtkomt:

- 1 Neem de bovenste kaart van de stapel, lees hem hardop voor en volg de instructies. Tik de automaat aan met de kaart.
- 2 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.
- 3 Leg de gebruikte kanskaart onderaan de stapel.

Gratis 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:

- 1 Druk op totdat op het scherm verschijnt.
- 2 Tik de automaat aan met je bankkaart. De automaat haalt €100 van je rekening.
- 3 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:

- 1 Druk op totdat op het scherm verschijnt.
- 2 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!
- 3 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!

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:

- 1 **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.
- 2 **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.
- 3 **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.

LES RÉCOMPENSES DES CARTES BANCAIRES

Chaque carte offre une récompense unique que les joueurs peuvent recevoir durant la partie. Certaines récompenses sont versées automatiquement sur votre compte, tandis que d'autres ne sont versées que lorsque vous effectuez une transaction avec la banque électronique. Voici la récompense associée à chaque pion.



Globe-trotteur

Chaque fois que vous faites un 6, vous recevez un bonus de 50.

La carte de référence du Globe-trotteur possède un code-barres. Vous devez le poser sur la banque pour recevoir votre bonus. Pour toute autre transaction, utilisez votre carte bancaire.

1. Posez votre carte de référence sur la banque.
2. Appuyez sur ; 50 seront versés sur votre compte.



Grand voyageur

Quand vous vous arrêtez sur une case Vol, vous pouvez vous envoler gratuitement ! Si vous décidez de prendre l'avion, suivez les instructions de la case Vol.

1. Appuyez sur jusqu'à ce que l'icône s'affiche à l'écran.
2. Posez votre carte bancaire sur la banque.



Super épargnant

Quand vous vous arrêtez sur une case Chance, vous recevez automatiquement un bonus de 50 après avoir posé votre carte bancaire.

Pour recevoir un bonus :

1. Prenez la carte du dessus de la pile, lisez-la à voix haute et faites ce qu'elle indique.
2. Posez la carte Chance sur la banque.
3. Posez votre carte bancaire sur la banque pour recevoir votre bonus de 50.



Grand dépensier

Chaque fois que vous achetez une propriété appartenant à un nouveau groupe de couleur, vous obtenez un bonus de 50. Par exemple, vous recevrez un bonus en achetant votre première propriété bleu foncé. Si par la suite vous achetez l'autre propriété bleu foncé, vous ne recevrez aucun bonus.

Pour recevoir votre bonus, il suffit de payer la propriété ; 50 seront alors versés sur votre compte.

ET SI JE N'AI PLUS D'ARGENT ?

Si vous tentez d'acheter une propriété ou que vous gagnez une enchère alors que vous n'avez pas les fonds suffisants pour payer, la banque émettra un bruit d'erreur. La transaction sera ensuite annulée.

Si vous devez payer un loyer ou les frais d'une carte Chance, la banque utilisera tout l'argent de votre compte pour couvrir une partie de votre dette, puis affichera le montant en souffrance. Si vous avez des propriétés, vous devez en vendre une ou plus à la banque au montant indiqué sur la case. La banque indiquera le solde de votre dette jusqu'à ce que vous l'ayez complètement remboursée. Tout montant excédent résultant de la vente d'une propriété sera crédité sur votre compte.

Pour vendre une propriété à la banque :

1. Posez votre carte Propriété sur la banque électronique.
2. Rendez la carte Propriété à la banque.

Si vous devez toujours de l'argent après avoir utilisé tout votre argent et vendu toutes vos propriétés, ne faites rien ; vous avez déjà suffisamment de problèmes comme ça ! Tenez bon !

LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de propriétés à acheter. La banque mettra automatiquement fin à la partie et versera un loyer à chaque joueur pour chaque propriété qu'il possède. La banque calculera ensuite la fortune de chacun et annoncera le vainqueur ! Le solde de chaque joueur s'affichera alors à l'écran.

Comment interrompre la partie avant la fin et savoir qui a gagné ?

À tout moment, vous pouvez appuyer sur les touches et et les maintenir enfoncées pendant cinq secondes pour mettre fin à la partie. La banque versera alors un loyer à chaque joueur pour chaque propriété qu'il possède. Elle calculera ensuite la fortune de chacun et annoncera le vainqueur !

PLUS D'INFO SUR LA BANQUE ÉLECTRONIQUE



- Tout au long de la partie, vous entendrez un bruit de confirmation spécifique pour chaque transaction effectuée avec la banque électronique. Si vous n'entendez rien, posez à nouveau votre carte.

- Vous devez parfois poser plus d'une carte sur la banque pour compléter une transaction. Lorsque vous achetez une propriété par exemple, vous devez poser la carte Propriété, puis votre carte bancaire. Si vous tardez à poser votre carte bancaire, la banque émettra un bip pour indiquer que la transaction n'est pas complétée. Le même bip retentira pour toute transaction incomplète ou effectuée incorrectement.

- La banque se mettra en veille après cinq minutes d'inactivité. Pour l'activer et reprendre votre partie, appuyez sur n'importe quelle touche. Maintenez la touche enfoncée pendant cinq secondes pour éteindre et réinitialiser la banque.

- Pour régler le volume, appuyez simultanément sur les touches et et maintenez-les enfoncées jusqu'à ce que le contrôle du volume s'affiche dans le haut de l'écran. Appuyez ensuite sur ou pour sélectionner l'un des cinq niveaux de volume. Appuyez sur pour confirmer votre choix et sortir de l'écran de réglage.



DÉTAILS IMPORTANTS SUR LES PILES

Conservez cette information pour référence ultérieure. Un adulte doit remplacer les piles.

MISE EN GARDE :

Comme pour toute pile de petite taille, garder celles utilisées avec ce produit hors de la portée des enfants qui portent encore des objets à leur bouche. Si elles sont avalées, se rendre sans tarder chez un médecin et lui demander d'appeler le centre antipoison local, le cas échéant.

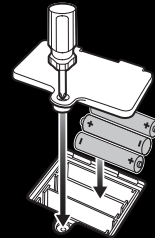
POUR ÉVITER LES RISQUES DE FUITES

1. Suivre les directives. N'utiliser que les piles recommandées et les insérer en respectant le sens des polarités + et - inscrites sur le jouet.
2. Ne pas utiliser de vieilles piles avec des piles neuves, ni des piles standards (carbone-zinc) avec des piles alcalines.
3. Retirer du produit les piles faibles ou déchargées.
4. Enlever les piles du produit si on ne planifie pas l'utiliser avant longtemps.
5. Ne pas court-circuiter les bornes d'alimentation.
6. PILES RECHARGEABLES : Ne pas utiliser celles-ci avec d'autres types de piles. Les retirer du produit avant de les recharger sous la surveillance d'un adulte. NE PAS RECHARGER LES AUTRES TYPES DE PILES.

Si ce produit provoque de l'interférence ou s'il en est affecté, il faut l'éloigner d'autres appareils électriques et procéder, au besoin, à une remise à l'état initial en l'éteignant et en le rallumant, ou encore en retirant et en réinsérant ses piles. Ce produit et ses piles doivent être jetés séparément auprès de votre centre local de recyclage des déchets. Ne les jetez pas avec vos déchets ménagers.



Ce produit et ses piles doivent être jetés séparément auprès de votre centre local de recyclage des déchets. Ne les jetez pas avec vos déchets ménagers.



INSÉRER LES PILES : Utiliser un tournevis cruciforme (non inclus).

◆ Achetez. Vendez. Négociez. Gagnez ! ◆

MONOPOLY

SUPER ÉLECTRONIQUE



Règles du jeu

CONTENU

- Plateau de jeu
- Banque électronique
- 4 pions en plastique
- 4 cartes bancaires
- 16 cartes Propriété
- 20 cartes Chance
- 4 cartes de référence
- 1 dé

But du jeu

Parcourir le plateau pour acheter des propriétés, percevoir des loyers et... en être récompensé. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de propriétés à acheter. Le joueur qui a alors le plus d'argent gagne.

8+

E8978
2-4

1219E8978197



PARENTS : www.monopoly.com



EN QUOI LE MONOPOLY SUPER ÉLECTRONIQUE EST-IL DIFFÉRENT ?



DES RÉCOMPENSES EXCLUSIVES !

Chaque pion est associé à une carte bancaire qui offre une récompense financière unique. Selon le pion choisi, vous recevrez une récompense en faisant un certain chiffre au dé, en vous arrêtant sur une case spécifique ou en achetant une propriété donnée.



LES GARES SONT DES CASES VOL.

Au lieu d'acheter une gare, payez 100 pour vous envoler vers n'importe quelle propriété du plateau !

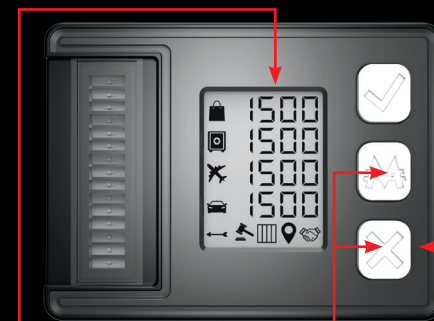


ÉCHANGE FORCÉ !

Si vous vous arrêtez sur une case Échange forcé, vous pouvez choisir une de vos propriétés et l'échanger immédiatement contre celle d'un autre joueur.

BANQUE ÉLECTRONIQUE

Il n'y a aucun billet dans ce jeu. Le suivi des avoirs se fait à l'aide des cartes et de la banque électronique. Pendant la partie, vous poserez votre carte bancaire, vos cartes Chance, vos cartes Propriété et votre carte de référence (si vous êtes le Globe-trotteur) sur la banque pour recevoir vos récompenses uniques. Au moment de poser votre carte, assurez-vous de la placer bien à plat, code-barres vers le bas, de façon à couvrir la banque électronique, comme illustré. Un bruit de confirmation indiquera que la transaction a été effectuée correctement. Si la banque n'émet aucun bruit, posez à nouveau votre carte.



POUR ANNULER votre dernière transaction, appuyez simultanément sur les touches et et maintenez-les enfoncées pendant cinq secondes.

POUR ÉTEINDRE LA BANQUE ET LA RÉINITIALISER, maintenez la touche enfoncée pendant cinq secondes.

Le solde de chaque joueur sera affiché ici pendant la partie.

MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes Chance et placez-les face cachée ici.
- Placez les cartes Propriété à côté des cases du plateau correspondantes.
- Chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case DÉPART. Il prend ensuite la carte bancaire et la carte de référence correspondantes, et les place devant lui.



- Placez le dé près du plateau de jeu.
- Installez la banque électronique comme suit :

À la première partie, insérez les piles comme illustré au verso de ces règles. La banque s'allumera automatiquement.

Si vous avez déjà joué, appuyez sur une touche de la banque pour l'activer. Maintenez la touche enfoncée pendant cinq secondes pour éteindre la banque et la réinitialiser. Appuyez ensuite sur n'importe quelle touche pour rallumer la banque et commencer une nouvelle partie.

À tour de rôle, chaque joueur pose sa carte bancaire sur la banque. S'il le fait correctement, le bruit de récompense unique à la carte retentira et l'icône du pion associé à la carte s'affichera à l'écran.

Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte, appuyez sur . Un montant de départ de 1 500 s'affichera à côté de chaque pion.

Placez la banque au centre du plateau de jeu.



PLACE AU JEU !

Comment gagner

Parcourez le plateau pour acheter le plus de propriétés possible, percevoir des loyers et gagner des récompenses. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de propriétés à acheter. Le joueur qui a alors le plus d'argent gagne.

Qui commence ?

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue sur la gauche.

À votre tour

- Lancez le dé.
- Avancez votre pion de ce nombre de cases sur le plateau dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Où vous êtes-vous arrêté ? Suivez les règles correspondant à cette case du plateau. Voir LES CASES DU PLATEAU DE JEU. Si vous avez droit à une récompense, n'oubliez pas de la demander ! Voir la section LES RÉCOMPENSES DES CARTES BANCAIRES.
- Votre tour se termine. Passez le dé à votre gauche.

Avant de commencer à jouer, consultez la section LES RÉCOMPENSES DES CARTES BANCAIRES pour en savoir plus sur votre récompense unique. C'est tout ! Suivez les instructions des cases sur lesquelles vous vous arrêtez.

LES CASES DU PLATEAU DE JEU PROPRIÉTÉS

Propriétés n'appartenant à personne

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne, vous devez l'acheter au prix indiqué sur la case du plateau ou la mettre aux enchères.

Vous voulez l'acheter ?

- Posez la carte Propriété sur la banque.
- Posez votre carte bancaire sur la banque. Celle-ci prélèvera le prix de la propriété sur votre compte.
- Placez la carte Propriété devant vous. Elle vous appartient ! Votre nouveau solde s'affiche à l'écran.

Vous ne voulez pas l'acheter ?

Elle doit être mise aux enchères. Tous les joueurs peuvent miser ; inutile de respecter l'ordre de jeu. Les enchères commencent à 10 et chacun peut faire monter les enchères d'un minimum de 10. Après chaque enchère, la banque attend 10 secondes. Si personne n'enchère plus, le dernier joueur remporte l'enchère. Si personne ne veut enchérir, ne faites rien.

Vendre une propriété aux enchères

- Appuyez sur jusqu'à ce que l'icône s'affiche à l'écran.
- Posez la carte Propriété sur la banque.
- Appuyez sur pour commencer l'enchère.

Pour enchérir :

- Appuyez sur . L'enchère apparaît à l'écran. Lisez-la à haute voix pour les autres joueurs. Si vous êtes le dernier joueur à avoir fait grimper les enchères à la fin du chrono, vous devez acheter la propriété au prix affiché à l'écran. Posez votre carte sur la banque pour acheter la propriété, puis placez la carte Propriété devant vous.

Si vous gagnez une enchère mais que vous n'avez pas assez d'argent pour payer, la banque émettra un bruit d'erreur et annulera la vente. Si d'autres joueurs veulent toujours acheter la propriété, remettez-la aux enchères en posant sa carte Propriété sur la banque, puis suivez les étapes ci-dessus.

Collectionnez des groupes de couleur !

Quand vous possédez chaque propriété d'un groupe de couleur, vous pouvez doubler le loyer de ces propriétés.

Propriétés appartenant à un joueur

Lorsque vous vous arrêtez sur une propriété qui appartient à un autre joueur, le propriétaire doit vous demander de payer un loyer. S'il le fait, vous devez payer le montant indiqué sur la carte Propriété. S'il ne vous le demande pas avant que le joueur suivant lance le dé, vous n'êtes pas contraint de payer !

Pour payer un loyer :

- Posez la carte Propriété sur la banque.
- Posez votre carte bancaire. Le montant du loyer sera transféré de votre compte à celui du joueur propriétaire.

CASES D'ACTION

CASE DÉPART

Chaque fois que vous vous arrêtez ou que vous passez sur la case DÉPART, recevez 200 de la banque.

Pour recevoir 200

- Appuyez sur jusqu'à ce que l'icône s'affiche à l'écran.
- Posez votre carte bancaire sur la banque.

Chance

Quand vous vous arrêtez ici :

- Prenez la carte du dessus de la pile, lisez-la à voix haute et faites ce qu'elle indique. Posez ensuite la carte sur la banque.
- Si la carte indique de recevoir ou de payer un montant, posez votre carte bancaire sur la banque. Selon le cas, l'argent sera alors déposé ou prélevé sur votre compte. Certaines cartes vous permettent de choisir un joueur qui recevra lui aussi de l'argent. Dans ce cas, le second joueur doit poser sa carte sur la banque après que vous l'avez fait.
- Remettez cette carte Chance au-dessous de la pile.

Parc gratuit

Détendez-vous ! Il ne se passe rien.



Vol
Quand vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez payer 100 pour vous déplacer sur n'importe quelle propriété du plateau. Si vous ne voulez pas payer pour vous déplacer, ne faites rien.

Pour prendre un vol :

- Appuyez sur jusqu'à ce que l'icône s'affiche à l'écran.
- Posez votre carte bancaire sur la banque ; 100 seront prélevés sur votre compte.
- Déplacez votre pion sur la propriété de votre choix. Si elle n'appartient à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si elle appartient à un autre joueur, payez le loyer. Si vous passez par la case DÉPART, ne recevez pas 200.

Échange forcé

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez choisir une de vos propriétés et l'échanger immédiatement contre celle d'un autre joueur. Vous ne pouvez pas choisir une propriété appartenant à un groupe de couleur complet. Remarque : dans ce jeu, la seule façon d'échanger une propriété est de s'arrêter sur une case Échange forcé.

Pour faire un échange :

- Appuyez sur jusqu'à ce que l'icône s'affiche à l'écran.
- Posez sur la banque la carte Propriété convoitée. Placez-la ensuite devant vous. Elle vous appartient !
- Posez sur la banque la carte Propriété que vous donnez à l'autre joueur. Il la place devant lui. Elle lui appartient !

Simple visite

Ne vous inquiétez pas ! Si vous vous arrêtez ici, posez votre pion sur la partie Simple visite.

Allez en prison

Vous devez immédiatement placer votre pion sur la case En prison. Ne passez pas par la case DÉPART, ne recevez pas 200. Votre tour est terminé. Vous ne pouvez ni recevoir de loyers ni participer aux enchères lorsque vous êtes en prison.

Alors, comment sortir de prison ?

Vous avez trois possibilités :

- Payez 100 au début de votre prochain tour, puis lancez le dé et avancez normalement. **Pour payer :** Appuyez sur jusqu'à ce que l'icône s'affiche à l'écran. Posez ensuite votre carte bancaire sur la banque ; 100 seront prélevés sur votre compte.
- Utilisez une carte **Vous êtes libéré de prison** au début de votre prochain tour en la posant sur la banque. Remettez cette carte au-dessous de la pile de cartes Chance, lancez le dé et avancez.

Faites un 6 à votre prochain tour. Si vous réussissez, vous êtes libre ! Avancez du nombre de cases indiqué par le dé et suivez les instructions de la case sur laquelle vous vous arrêtez. Vous pouvez essayer de faire un 6 pendant un maximum de 3 tours. Si vous ne réussissez pas à votre troisième tour, payez 100 et avancez du nombre de cases indiqué par votre dernier lancer. Suivez ensuite les instructions de la case sur laquelle vous vous arrêtez.

Remarque : Si vous êtes le Globe-trotteur et que vous sortez de prison avec un 6, posez le code-barres de votre carte de référence sur la banque.