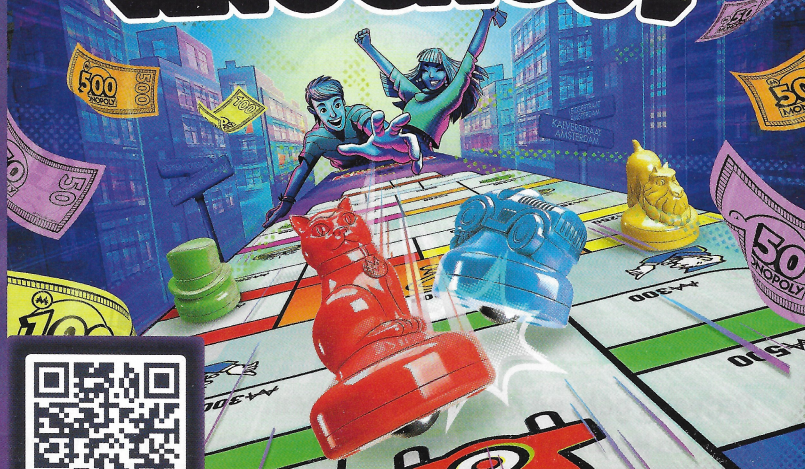


◆ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◆

BRAND

# MONOPOLY KNOCK OUT



**Ouders:** scan voor een demovideo!

## Wat is er anders aan MONOPOLY Knockout?

### Een gevecht tussen pionnen!

Er zijn geen dobbelstenen in MONOPOLY KNOCKOUT, en je start zonder geld! In plaats daarvan speel je in rondes, waarbij je om de beurt pionnen laat glijden en probeert ze te laten eindigen op bezittingen.

Aan het einde van elke ronde ontvang - of betaal - je geld, afhankelijk van waar je pionnen beland zijn. Probeer ze dus voorzichtig te laten glijden, zodat ze eindigen op de beste bezittingen en duw andere spelers in de Gevangenis - of helemaal van het bord!

### Speel in teams!

Met meer dan 4 spelers, speel je in teams! Pak een set pionnen en laat ze om de beurt over het bord glijden. Je deelt het geld en je wint - of verliest - samen!

### INHOUD

Spelbord • 16 plastic glijpionnen (4 rood, 4 geel, 4 groen, 4 blauw)  
1 In de gevangenis-kaart • 1 referentiekaart • 4 beurtmarkeringen  
(1 rood, 1 geel, 1 groen, 1 blauw) • Speelgeld

F8995

8+



2-8

# LEG 'T KLAAR!

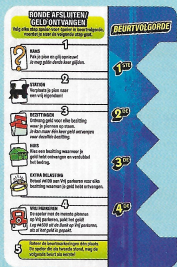
## DE BANK



## IN DE GEVANGENIS-KAART



## REFERENTIEKAART



## BEURTMARKERINGEN



## PIONNENSETS



**VRIJ PARKEREN**  
De speler met de meeste pionnen hier, gaat het geld herkennen! Bij gelijk spel, doet je het geld.

**NAAR DE GEVANGENIS!**  
Betal €400 aan vrij parkeren, kom direct vrij en laat je pion plaatsen op Plein, of kom gratis vrij en laat beide van de ronde.

**STATION**  
Aan het einde van de ronde verplicht je pionnen hier naar een vrij bezetting.

**EXTRA BELASTING!**  
Betal €100 aan vrij parkeren voor elke bezetting waarvan je tijdens deze ronde geld hebt ontvangen.

**START**

**MONOPOLY KNOCK OUT**

**BONUSSEN VOOR KLEURSETS:**

1	1	1	1	1	1
Beeldmerk	Beeldmerk	Beeldmerk	Beeldmerk	Beeldmerk	Beeldmerk
Blauw	Geel	Rood	Groen	Blauw	Geel
€100	€100	€100	€100	€100	€100

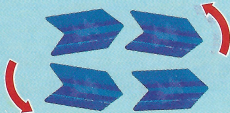
- 1 Leg het spelbord op een tafel met de In de gevangenis- en referentiekaart eraanast. Sorteert het geld op stapeltjes en leg het eraanast: dat is de bank!
- 2 Spreek samen af wie de bankier wordt. De bankier deelt het geld uit dat spelers verdienen aan het einde van elke ronde.
- 3 Bankier, leg €500 op tafel boven Vrij parkeren.
- 4 **Voor 2-4 spelers:** Elke speler pakt een set van vier pionnen in dezelfde kleur en de bijbehorende beurtmarkering.  
**Voor 5-8 spelers:** Splits op in teams van twee spelers. Elk team pakt een set van vier pionnen van dezelfde kleur en teamleden laten om de beurt de pionnen van hun team over het bord glijden.
- 5 Leg extra pionnensets en de bijbehorende kleurmarkeringen buiten het spel.

## SPELBORD

## WIE MAG BEGINNEN?

**Bij elke ronde begint een andere speler eerst.** Tegen de tijd dat het spel eindigt, is elke speler een keer als eerste geweest.

1. Leg de beurtmarkeringen met de goede kant naar beneden en schud ze.
2. Bankier, kies één beurtmarkering, draai hem om, en schuif hem naar de bovenste plek van de referentiekaart.
3. Doe hetzelfde voor de rest van de beurtmarkeringen, tot ze allemaal in de referentiekaart zijn geplaatst. **Dit is je beurtvolgorde voor de eerste ronde!**



**Aan het einde van elke ronde, pas je de beurtvolgorde aan zoals aangegeven in KLAARMAKEN VOOR EEN NIEUWE RONDE.**

## SPELEN

- **Speel zoveel rondes als er spelers (of teams) zijn.** Wie als eerste begint, wisselt na het einde van elke ronde - het spel eindigt als elke speler (of elk team) **één keer** als eerste is geweest!
- Je ontvangt geld aan het einde van **elke ronde.**
- Tijdens elke ronde laat je om de beurt één pion glijden, op basis van de referentiekaart.
- Als elke speler alle vier pionnen heeft laten glijden, eindigt de ronde.

**De speler die aan het einde van het spel het meeste geld heeft, wint!**

## ALS JE AAN DE BEURT BENT

1. **Ga aan het einde van het bord staan** en zet **één** van je pionnen achter START!.
2. Laat je pion glijden en richt op het vakje waarop je wilt eindigen.
  - Als je pion van het bord glijdt, of als je de pion van een andere speler van het bord duwt, doen die pionnen deze ronde niet meer mee.
  - Als je eindigt op Naar de gevangenis, zet de pion dan **direct** op de In de gevangenis-kaart. (Zie IN DE GEVANGENIS?).

Als je pion eindigt op een willekeurig ander vakje, laat hem daar dan staan tot het einde van de ronde - en hopelijk stoot niemand hem van het bord! **De speler wiens beurtmarkering volgt, mag een van zijn pionnen laten glijden, enzovoort, totdat elke speler alle pionnen heeft laten glijden.**

### IN DE GEVANGENIS



Betaal €100 aan Vrij parkeren, kom direct vrij en laat je pion opnieuw glijden, of kom gratis vrij aan het einde van de ronde.

## IN DE GEVANGENIS?

Er zijn twee manieren om uit de Gevangenis te komen:

1. Betaal direct nadat je eindigde op Ga naar de gevangenis €100 aan Vrij parkeren, en laat je pion opnieuw glijden.  
**OF**
2. Verwijder hem aan het einde van de ronde zonder te betalen.



**Als een pion eindigt tussen vakjes of omvalt,** gaat hij naar het vakje waar het grootste deel van de pion is geëindigd. Vergeet niet je omgevallen pion weer rechtop te zetten!

# DE RONDE AFSLUITEN EN CASHEN

Als elke speler eenmaal **alle vier** pionnen heeft laten glijden, volg dan **elke stap hieronder in beurtvolgorde** op basis van de referentiekaart.

**Bijvoorbeeld: de speler die als eerste speelde, doet stap 1, daarna doet de tweede speler stap 1, enzovoort.**

1



**Laat je pionnen op Kans opnieuw glijden, in beurtvolgorde.** Verplaats de pion van Kans naar Start en laat hem opnieuw glijden! Als hij opnieuw op Kans eindigt of erheen geduwd wordt, blijft de pion daar - je mag hem niet opnieuw laten glijden.

2



**Verplaats je pionnen op Stationvakjes** naar een willekeurige **vrije** bezitting naar keuze! **Je mag pionnen niet** verplaatsen naar Huizen, Vrij parkeren, Kans, de Gevangenis of Extra belasting.

3

## Ontvang geld en betaal belastingen.

**Verplaats je pionnen niet** voordat je het volgende hebt gedaan, in deze volgorde:



### Ontvang geld voor bezittingen!

Ontvang het bedrag dat op het spelbord staat voor de bezittingen waar je pionnen op staan. **Slechts één speler en pion mogen geld ontvangen voor een bezitting.**

- Als je pion op dezelfde bezitting staat als de pion van een andere speler, en jouw beurtmarkering staat hoger op de referentiekaart, dan ontvang jij het geld!
- Als je twee pionnen op dezelfde bezitting hebt, mag je alleen geld innen voor één van die pionnen.



### Ontvang bonussen voor kleursets!

Als je geld hebt ontvangen voor elke bezitting in een kleurset, bijvoorbeeld alle rode vakjes (Herestraat Groningen, A-Kerkhof Groningen en Grote Markt Groningen), ontvang je geld voor de drie bezittingen **en** de bonuswaarde, zoals hieronder te zien en onderaan het spelbord.

⌘400	⌘900	⌘1200	⌘1200	⌘1500	⌘1500	⌘1800	⌘2000



### Ontvang dubbel voor een huis!

Als je pionnen op een huisvakje hebt, kies dan **één** van de bezittingen waarvoor je geld hebt ontvangen, en ontvang dat geld nog een keer voor in totaal het **dubbele** bedrag op het spelbord!



### Betaal belastingen!

Heb je pionnen op het vakje Extra belasting, betaal dan ⌘100 aan Vrij parkeren voor elke bezitting waarvoor je in deze ronde geld ontving. **Je betaalt maar één keer**, ongeacht het aantal pionnen dat je op Extra belasting hebt staan.

4

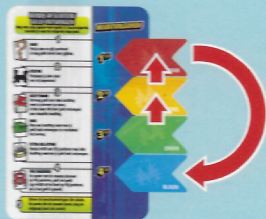


### Ontvangen van Vrij parkeren!

Nadat spelers elke stap hierboven doorlopen hebben, mag de speler met de meeste pionnen op Vrij parkeren het geld van dat vakje pakken. Bij gelijke stand, delen de spelers het geld in gelijke bedragen; als dat niet lukt, blijft het overgebleven geld liggen voor de volgende ronde.

## KLAARMAKEN VOOR EEN NIEUWE RONDE

- 1. Spelers pakken al hun pionnen**, inclusief die in de Gevangenis, en zetten ze voor zich neer.
- 2. Bankier, als al het geld van Vrij parkeren is opgeëist, leg er dan  $\text{€}500$  neer.** Als er nog geld ligt, blijft het liggen voor de volgende ronde. Er wordt niet meer bij gelegd.
- 3. Pas de beurtvolgorde aan** door de bovenste beurtmarkering van de referentiekaart onder de rest te plaatsen, waardoor alle andere markeringen hogerop schuiven.

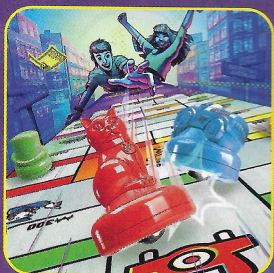


## HET EINDE VAN HET SPEL

Als je zoveel ronden gespeeld hebt als er spelers zijn (of teams, als je op die manier speelt), is het spel afgelopen.

Na de slotronde, tellen alle spelers hun geld. **De speler (of het team) met het meeste geld wint!**

## TIPS & TRUCS



### **Ga voor de knock-out!**

Als de pion van een andere speler op de bezitting staat die jij wilt - of je wilt gewoon niet dat die daar staat - probeer hem dan met jouw pion van het bord te stoten, of naar Extra belasting of de Gevangenis te duwen.

### **Soms is het in je voordeel op safe te spelen!**

Let erop dat de bezittingen onderaan het spelbord minder geld opleveren, maar als je erop eindigt met je pion, kan het eenvoudiger worden om kleursets te verzamelen of obstakels te creëren voor spelers die bezittingen bovenaan het bord willen.

### **Soms is het goed om brutaal te zijn!**

Als je beurtmarkering bovenaan staat op de referentiekaart, vergeet dan niet als eerste geld te innen! Schroom niet om je pion naar een bezitting te laten glijden waar al iemand anders eindigde!

**Denk eraan dat niets definitief is tot het einde van een ronde**, dus pas je strategie telkens aan!

### **Geef spelers een tweede kans.**

Als je speelt met jongere spelers, spelers die slecht kunnen richten of slechte verliezers, probeer dan dit: als een speler zijn of haar pion direct van het bord laat glijden, sta dan nog een beurt met die pion toe (maar niet als een andere pion geraakt is!). Spelers mogen dit eventueel gratis doen, of tegen betaling van  $\text{€}100$  aan Vrij parkeren, telkens als ze hun pion opnieuw willen laten glijden!

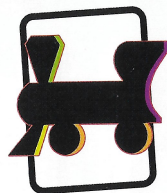


# MEER OVER DE BORDVAKJES



## Kans

Bij Kans kun je je pion nog een keer laten glijden. Dat komt goed uit aan het einde van een ronde, omdat je dan nog een laatste kans hebt om spelers van het bord te duwen of ergens te eindigen waar je geld krijgt! Als je nogmaals op Kans eindigt, mag je géén derde keer glijden.



## Station

Verplaats je pion naar een **vrij** eigendom. Wees strategisch! Je kunt misschien een kleurset maken of verhinderen dat een andere speler geld ontvangt voor dat eigendom, als jouw beurtmarkering voor die van hem of haar staat op de referentiekaart!



## Bezittingen

Die wil je hebben! En ga voor kleursets, zodat je nog meer geld ontvangt! **Let op:** slechts één speler en pion kunnen geld ontvangen voor een bezitting, en de speler wiens beurtmarkering hoger is op de referentiekaart, mag eerst innen.



## Huizen

Bij huizenvakjes mag je dubbel geld innen voor **één** van de bezittingen die je deze ronde verzamelde! **Je mag het geldbedrag slechts één keer per ronde verdubbelen.** Als je twee pionnen op huizenvakjes hebt, mag je alleen geld innen voor één van die pionnen.



## Extra belasting

Betaal ~~€~~100 aan Vrij parkeren voor elke bezitting waarvoor je tijdens die ronde geld hebt ontvangen. Je betaalt slechts één keer, zelfs als je meer dan één pion op dat vakje hebt.



## Vrij parkeren

Aan het begin van het spel, en telkens als Vrij parkeren leeg is aan het einde van een ronde, legt de bankier ~~€~~500 op tafel boven Vrij parkeren. De speler die aan het einde van de ronde de meeste pionnen op Vrij parkeren heeft, pakt het geld boven het vakje! Als spelers evenveel pionnen op Vrij parkeren hebben staan, delen ze het geld. Als het geld niet in gelijke bedragen gedeeld kan worden, blijft het overgebleven geld boven het vakje liggen.



## Naar de gevangenis

Als je eindigt op Naar de gevangenis - of je wordt er naartoe geduwd - zet je pion dan direct op de In de gevangenis-kaart. Je kunt op twee manieren uit de Gevangenis komen:

1. Direct ~~€~~100 betalen aan Vrij parkeren. Pak vervolgens je pion en glij opnieuw!  
**OF**
2. Wachten tot het einde van de ronde en de pion dan voor je zetten. Je hoeft niet te betalen als je aan het einde van een ronde uit de Gevangenis komt.

