DE ACTIEDOBBELSTEEN

Met de actiedobbelsteen kun je tijdens je beurt een speciale actie uitvoeren. Zorg dat je de actie uitvoert voordat de volgende speler de dobbelstenen gooit, anders ben je te laat!

Als je verband gooit, krijg je 2 HP van de bank.

Let op, je mag niet meer dan 15 HP hebben!

Als je het dradenkruis gooit, kies je welke speler in jouw gezichtsveld 1 HP aan de bank moet betalen. Een speler zit in jouw gezichtsveld als hij of zij op dezelfde kant van het bord zit als jij. Als je op een hoekvakje zit, heb je zicht over twee kanten van het bord. Kijk of je items uit een buitkist hebt waar je je dradenkruisactie mee kunt aanpassen!

Als je een boogiebom gooit, moeten alle spelers 1 HP aan de bank betalen en worden alle muren vernoest. Haal ze van het bord en leg ze op de stapel muurkaarten.

Als je een steen gooit, verplaats je eerst. Daarna voer je de actie van dat vakje uit. Dan zet je een muur rechtop op een van de vakjes in je afgelegde route. Voorbeeld:

Cuddle Team Leader is op GO begonnen en heeft 5 gegooid. Zij kan dus een muur op een van de aangegeven vakjes zetten, ook op GO.

Wat doen muren?

Als je op of over een vakje met een muur komt, moet je daar stoppen, wie de muur er ook heeft geplaatst. Voer de actie van dat vakje uit. Haal dan de muur weg en leg hem op de stapel muurkaarten.

Als je op een vakje met een muur staat, ben je veilig voor aanvallen met de actiedobbelsteen of met items uit buitkisten.

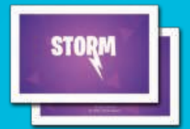
Je kunt een muur verwijderen door op dat vakje te eindigen of door de muur aan te vallen met de actiedobbelsteen of een item uit een buitkist, op dezelfde manier waarop je een andere speler zou aanvallen.

Hoe verwoest je een muur en is het belangrijk om te bedenken welke dobbelsteen je eerst gebruikt?

In het voorbeeld hieronder heeft Raptor een 5 en een dradenkruis gegooid. Als hij eerst verplaatst, moet hij stoppen op het vakje met de muur dat 3 vakjes verder is. Daar stopt dan zijn beurt. Hij verwijdert de muur en betaalt 2 HP omdat hij op een vakje is geëindigd dat bedekt is door de storm. Vervolgens kan hij Cuddle Team Leader aanvallen met het dradenkruis.

Maar als hij zijn dradenkruis eerst gebruikt, kan hij de muur verwoesten, 5 stappen zetten en de locatiekaart voor Snobby Shores pakken.

STORMKAARTEN



Als je op of over GO komt, wordt het oog van de storm kleiner!

Draai aan het eind van je beurt de bovenste stormkaart om. Hier staat op vermeld welk vakje door de storm wordt ingenomen. Op de kaart staat vermeld dat je hem op een bordvakje moet leggen of, als er een locatie door de storm wordt ingenomen, dat je de locatiekaart van dat vakje met de stormkant omhoog op dat vakje moet leggen.

Als je op een locatie eindigt die door de storm bedekt is, dan moet je het aantal HP dat op de kaart vermeld staat betalen aan de bank.

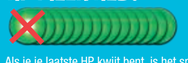
Als je op een ander bordvakje eindigt dat door de storm bedekt is, dan moet je 2 HP betalen aan de bank.

Voer de actie van een vakje niet uit als het door de storm bedekt is.

Als stormkaarten zijn geplaatst, kunnen ze niet meer verwijderd worden.

Als de storm een vakje bedekt terwijl jij er nog staat, hoef je geen 2 HP te betalen.

WAT GEBEURT ER ALS IK GEEN HP MEER HEB?



Als je je laatste HP kwijt bent, is het spel voor jou voorbij! Doe de volgende dingen:

1. Haal je karakter van het bord.
2. Leg alle buitkistitems die je nog hebt op het vakje waar je je laatste HP bent kwijtgeraakt. De volgende speler die op of over dit vakje komt, mag ze hebben!
3. Leg alle locatiekaarten die je nog hebt op de juiste vakjes met de stormkant omhoog. Ze zijn allemaal bedekt door de storm!

HET EIND VAN HET SPEL

Het spel is voorbij als er nog één speler overgebleven is.

◈ Het beroemde vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◈

MONOPOLY

GN988

FORTNITE

FORTNITE en FORTNITE (gestileerd) zijn handelsmerken van Epic Games, Inc. De Fortnite-afbeeldingen, verhaalelementen, karakters, kenmerkende kostuums of 'outfits' en gerelateerde ontwerpen © 2013-2018 Epic Games, Inc. Alle rechten voorbehouden.
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.
Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen.
Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.
©1935, 2018 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
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 Entrée 240A, 1101 EE Amsterdam, Nederland.
Tel.: +31 20 800 4602. Email: Consumentenservice@Hasbro.nl
www.hasbro.nl
www.hasbro.be

1218**E6603**S51

CE

www.monopoly.com

Hasbro Gaming

◈ Het beroemde vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◈

MONOPOLY

GN988

INHOUD
Speelbord
27 karakterkaarten met pionhouder
15 stormkaarten • 16 locatiekaarten
16 buitkistkaarten • 8 muurkaarten
1 gewone dobbelsteen • 1 actiedobbelsteen met stickers
110 HP-fiches

LEEFTIJD 13+

2-7 SPELERS

E6603

FORTNITE

Spelregels

WAT IS ER ANDERS BIJ MONOPOLY FORTNITE?

De laatste speler die overblijft wint!

In MONOPOLY Fortnite gaat het er niet om hoe veel je hebt, maar hoelang je kunt overleven!
Ook als je de meeste locaties weet te bemachtigen, win je pas als je de laatste speler bent die overblijft!

Gezondheid

Gezondheid(HP)-fiches zijn in dit spel het geld. Je krijgt HP met een worp van de dobbelsteen, door op een kampvuurvakje te eindigen of door het te vinden in een buitkist. Je verliest HP als je door een andere speler wordt aangevallen of als je in de storm terechtkomt.

Spring uit de strijdbus!

In deze versie van MONOPOLY begin je niet bij GO! Spelers plaatsen om beurten hun karakter ergens op het bord. Zo kunnen spelers zich verspreiden en voorkomen dat ze in het begin van het spel al aangevallen worden.

De actiedobbelsteen

Deze gooi je samen met de gewone dobbelsteen. Als jij aan de beurt bent, mag je verplaatsen EN een actie uitvoeren, zoals een boogiebom laten afgaan of een muur bouwen op het bord, waardoor andere spelers op dat vakje moeten stoppen.

De storm nadert

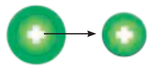
Elke keer dat je langs GO komt, moet je een stormkaart trekken. Op deze kaart staat vermeld welk vakje je permanent moet bedekken met de dodelijke storm.

DE EERSTE KEER DAT JE SPEELT

1. Druk alle karakters uit en plaats ze in een plastic houder.

2. Druk alle muurkaarten uit en vouw ze om zodat ze blijven staan.

3. Druk alle HP-fiches uit.



4. Plak een sticker op elke zijde van de actiedobbelsteen, in een willekeurige volgorde.

LEG 'T KLAAR!

1. Leg de HP-fiches op een plek waar alle spelers bij kunnen.
2. Schud de buitkist- en stormkaarten en leg ze hier neer (goede kant omlaag).
3. Leg de locatiekaarten naast de bijbehorende bordvakjes. Als je daar niet genoeg ruimte voor hebt, leg je ze op een stapeltje en kies je samen een speler die ze beheert.

4. Elke speler begint het spel met

15 HP

Let op, je mag niet meer dan 15 HP hebben.
Als je al 15 HP hebt en er door een actie meer zou moeten krijgen, pak dan geen extra HP.

5. Elke speler kiest een karakter en gooit dan met de gewone dobbelsteen. Degene die het hoogst gooit, mag als eerste zijn karakter op het bord zetten. Daarna mag de speler links van hem zijn karakter plaatsen. Tijdens je eerste beurt mag je de actie van het vakje waar je begint niet uitvoeren.

HET SPEL

Zó win je!

Verplaats je karakter over het bord, verzamel locaties, vecht tegen je tegenstanders en ontwijk de storm. De laatste speler die overblijft nadat alle andere spelers geen HP meer hebben, wint!

Wie begint?

De speler die zijn karakter als eerste heeft neergezet, mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder.

Als je aan de beurt bent

1. Gooi beide dobbelstenen en doe het volgende in willekeurige volgorde:

   • **Verplaats** je karakter het gegooide aantal vakjes vooruit.

   Waar ben je geëindigd? Volg de regels voor dat vakje. Zie DE BORDVAKJES.

   • **Voer de actie** op de actiedobbelsteen uit. Zie DE ACTIEDOBBELSTEEN.

2. Als je op of over GO komt, draai dan aan het eind van je beurt de bovenste stormkaart om. Het oog van de storm wordt kleiner! Zie STORMKAARTEN.

Locatiedeals

Je mag tijdens je beurt op elk moment locaties en/of items van buitkistkaarten ruilen met andere spelers.

DE BORDVAKJES

Locaties

Vrije locaties

Als je op een locatie eindigt die nog niet door een anders speler gepakt is en niet door de storm bedekt is, dan mag jij hem gratis hebben! Je hoeft niets te betalen. Pak de locatiekaart.

Verzamel kleursetjes!

Als je beide locaties van een kleursetje hebt verzameld en je eindigt op een van deze locaties, dan krijg je 2 HP.

Locaties van andere spelers

Als je op een locatie eindigt die al van een andere speler is, dan moet je het aantal HP dat op het bord staat, betalen aan de bank.

Locaties die door de storm zijn bedekt

Als je op een locatie eindigt die door de storm bedekt is (zie STORMKAARTEN), dan moet je het aantal HP dat op de stormkant van de locatiekaart staat betalen aan de bank. Je betaalt meer HP voor een locatie als hij door de storm bedekt is.

GO

Als je op of over GO komt, krijg je 2 HP van de bank. Aan het eind van je beurt draai je de bovenste stormkaart om! Zie STORMKAARTEN.

Als GO door de storm is bedekt, krijgen spelers geen 2 HP meer als ze op of over GO komen, maar draaien ze nog wel stormkaarten om.

Free Parking

Niks aan de hand.
Je hebt gewoon even vrij!

Kampvuur

Als je hier eindigt, mag je even uitrusten! Je krijgt 1 HP van de bank.

Stekels

Als je hier eindigt, betaal je 1 HP aan de bank.

Buitkist

Als je hier eindigt, trek je een buitkistkaart.

Er zijn twee soorten items die op de buitkistkaart kunnen staan: items die je houdt en die het hele spel invloed op je hebben en items die maar één keer gebruikt mogen worden.

Je mag tijdens je beurt meer dan één item gebruiken, en sommige items zijn samen een krachtige combinatie.

Je mag kaarten die je maar één keer mag gebruiken houden tot je ze nodig hebt, maar je mag ze alleen maar gebruiken tijdens je beurt.

Als je een kaart die je maar één keer mag gebruiken, hebt gebruikt, leg je hem onderaan de stapel buitkistkaarten.

Als je een gezondheidsitem trekt, maar al de maximale 15 HP hebt, mag je het item houden en het later gebruiken. **Let op, je mag niet meer dan 15 HP hebben.**

Just Visiting

Als je hier eindigt, zet je je karakter op het gedeelte met Just Visiting.

Go to Jail

Als je op Ga Go to Jail eindigt, doe dan het volgende:

1. Verplaats je karakter direct naar de gevangenis! Als dit vakje door de storm wordt bedekt, betaal je 2 HP maar hoef je niet naar de gevangenis. Je mag tijdens je volgende beurt gewoon weer meedoen.
2. Trek een stormkaart en bedek het juiste vakje met de storm. Je krijgt geen 2 HP omdat je langs GO komt. Je beurt is voorbij.

In de gevangenis

Andere spelers mogen je nog steeds aanvallen als je in de gevangenis zit. Als de gevangenis door de storm wordt bedekt terwijl jij er nog in zit, hoef je geen 2 HP te betalen.

Hoe kom ik weer uit de gevangenis?

Betaal 2 HP aan de bank. Gooi dan beide dobbelstenen en speel je beurt.
OF
Gooi de gewone dobbelsteen. Als je een 6 gooit, mag je gratis uit de gevangenis! Gooi beide dobbelstenen en speel je beurt. Als je geen 6 gooit, is je beurt voorbij. Na je tweede poging om een 6 te gooien, mag je gratis uit de gevangenis en gooi je je volgende beurt gewoon beide dobbelstenen.

Als de gevangenis door de storm bedekt is, hoef je niet tijdens elke beurt dat je in de gevangenis zit, HP te betalen. Je hoeft maar één keer 2 HP te betalen.

Als de gevangenis door de storm wordt bedekt terwijl jij er nog in zit, mag je gratis uit de gevangenis! Je mag tijdens je volgende beurt gewoon weer meedoen.