

MANKOMANIE

INHOUD

Speelbord / geld /
2 dobbelstenen /
aandebewijzen / 4 hotels /
tableau met rouletteballetje en
champagnekurken / stickervel /
3 kogeltjes / 4 rubber dopjes /
1 klikker, 4 Speelelementen:
Roulettendraaaischijf / racebaan /
beursbarometer (tweedelig) /
fruitautomaat (driedelig) /
4 champagneflessen.

Het in elkaar zetten van de speelelementen:

Maak voorzichtig alle onderdelen los. Let op! De champagnekurken en het rouletteballetje zitten aan het tableau vast.



Rubber voetjes

Bevestig de dopjes op de daarvoor bestemde plaatsen aan de onderkant van het tableau.

Het opplakken van de stickers:

①

Racebaan-sticker

Plak de sticker zodanig, dat het palletje aan de draaiknop in de uitsparing van de sticker past.

②

Fruitautomaat-sticker

Plak het gestreepte vlakje eerst vast.

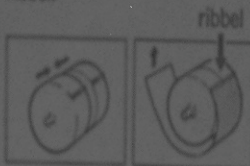


gestreepte vlakje

③

Effektenbeurs-sticker

Druk eerst de twee helften van de cilinder op elkaar. Plak de sticker op, beginnende bij de ribbel.



ribbel

④

Roulette-stickers

Plak de genummerde roulette-sticker in de speelbak en de groene sticker op de draaaischijf.

⑤

Champagne-etiketten

Plak de etiketten op de flessen.

Het in elkaar zetten van het tableau:

① Racebaan-draaischijf en klikker

Duw de klikker in de uitsparing in de hoek aan de onderkant van het tableau en houd deze vast. Bevestig dan de draaaischijf en duw deze naar beneden totdat de klikkerarm boven de draaaischijf uitkomt. N.B. Doe, indien nodig, een druppel naaimachineolie bovenop de assen van de racebaan- en de roulettischijf.



② Fruitautomaat-rollers

Leg een kogeltje in elke roller. Duw dan de assen in de uitsparingen.

③

Beursbarometer

Duw de as van de cilinder via de onderkant van het tableau in de gaatjes van de houder. Eerst in het gatje aan de buitenzijde van het tableau.

④

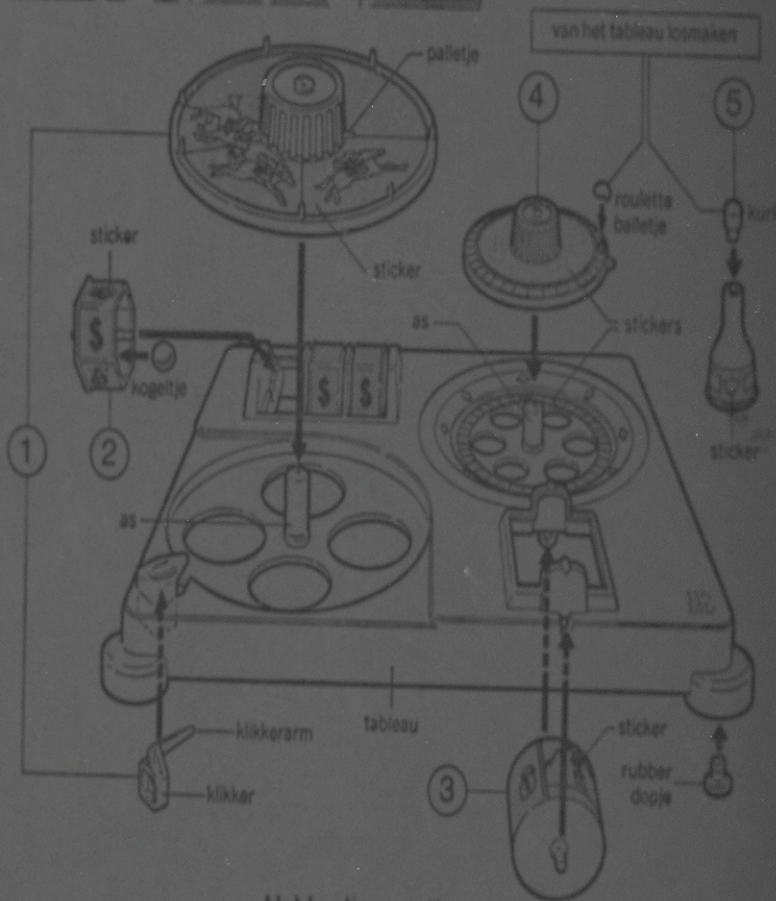
Roulettendraaaischijf

Druk het rouletteballetje op de draaaischijf. Plaats vervolgens de draaaischijf.

⑤

Champagneflessen

Duw de kurken op de flessen.



HOE JAAG JE ER 'N MILJOEN DOORHEEN?

Geld maakt niet gelukkig. Het bevordert de hebzucht, doet je zakken uitpulen, lokt belastingen en zakkenrollers aan en net als je het nodig hebt, is het er sowieso nooit.

Dus weg ermee!

Want het kan ons allemaal overkomen; 'n keertje winnen in de tofo of een erfenis en voor je het weet zit je met een miljoen opgescheept. Daarom geldt bij Mankomanie, net als in het dagelijks leven, maar één devies: Weg met de poen, verlies 'n miljoen!

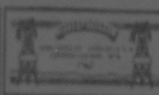
VOORBEREIDINGEN

1. Zet het tableau in het midden van het speelbord.
2. Veroordeel één van de spelers tot bankier, die ook de aandelen beheert. Namens de bank geeft hij iedere speler en zichzelf één miljoen gulden om er doorheen te jagen, en wel als volgt: tien biljetten van 5.000, --, vijf van 10.000, --, vier van 50.000, -- en zeven van 100.000, --. Dan sorteert hij de aandelen en legt deze naast het speelbord.

AANDELEN



Fijtsicht B.V.



Droge Bron B.V.



Breekstaal B.V.

3. Iedere speler kiest nu een champagneflles en zet die op het hoekvakje van dezelfde kleur plus een hotel van die kleur en zet die voor zich neer.
4. Om de beurt werpt iedereen een dobbelsteen en natuurlijk mag de speler, die het laagste aantal ogen gooit, beginnen.

EN NU GAAN WE VERKWISTEN:

1. Zodra je aan de beurt bent, werp je de twee dobbelstenen en ga je met de klok mee het gegooide aantal ogen vooruit. Volg de pijlen, maar zodra je eenmaal een richting hebt gekozen, mag je die niet meer veranderen. Volg de aanwijzingen op het speelbord op.
2. Telkens wanneer je dubbel 6 gooit, heb je geluk want dan mag je onmiddellijk f100.000, -- aan de bank betalen. Maak daarna je beurt af. Deze regels zijn, jammer genoeg, niet van toepassing, als je aan 't gokken bent in één van de gokgebieden op de hoeken van het speelbord.
3. Het is toegestaan, dat er twee of meer champagneflles tegelijk op hetzelfde vakje staan, maar alleen tegen kontante betaling. Degene, die op een reeds bezet vakje komt, "moet" iedereen die er staat, f10.000, -- betalen.
4. Telkens wanneer je het witte loterijvakje passeert of erop terecht komt, leg je f15.000, -- op het zilveren presenteerblad.

5. Indien er niet uitdrukkelijk op het speelbord vermeld staat aan wie men geld dient te betalen of van wie men geld ontvangt, dan betaalt men aan of ontvangt men het geld altijd van de bank.

ZO KOM JE HET SNELSTE VAN JE GELD AF:

* ONROEREND GOED GEDIJT NIET!

Als je op een blauw hotelvakje terecht komt, mag je, als je wilt daar een hotel bouwen. Als je besluit te bouwen, betaal je de prijs aan de bank en zet je je hotel op dat vakje. Raad je medespelers een bezoek aan je hotel af. Vertel ze over de slechte bediening, het lawaai en het aanwezige ongedierte, want komen ze toch door precies op dat vakje te eindigen, dan drukken ze je meteen de aangegeven kamerprijs 'n je handen. Als er geen hotel staat, kun je, jammer genoeg, ook niet slapen en valt er niets te betalen. Je kunt slechts één hotel bouwen.

* LOTERIJ MET UITSLUITEND NIETEN!

Gedurende het spel komt er geld bij de loterij binnen en blijft daar op het zilveren presenteerblad liggen wachten op de ongelukkige winnaar. Wordt je namelijk gedurende het spel naar de loterij gestuurd, dan zet je je champagneflles direct op het loterijvakje en ben je de ongelukkige winnaar van al het geld. Belastingvrij natuurlijk!

* MET GELUK DE GROOTSTE PECHVOGEL WORDEN!

Met een beetje geluk kun je enorme sommen geld verliezen op de effectenbeurs, bij de paardenrennen, met het dobbelen of in het casino.

Iedere keer als je bij één van deze poelen van verderf aankomt, mag je van de rechte weg afwijken en daar binnengaan (maar je hoeft niet). Je hoeft niet eens het exacte aantal ogen te gooien. Als je bijv. 3 vakjes voor het casino staat, mag je naar binnen als je 3 of hoger gooit. Je kunt ook op één van de vakjes komen, die je direct naar één van deze gokavenementen stuurt. Maar, hoe het ook zij, als je er eenmaal bent (vrijwillig of onvrijwillig), dan moet je je pech beproeven. Bij de volgende beurt mag je dan weer je normale weg vervolgen.

DE EFFECTENBEURS:

Wie de beurs bezoekt, moet de beursbarometer krachtig in beweging zetten.

- * Geeft deze daarna een dalende koers aan, dan betalen alle (!) spelers, die één of meer aandelen bezitten, voor elk aandeel f10.000, -- aan de bank. (Dus 3 aandelen is $3 \times f10.000, -- = f30.000, --$)
- * Geeft de barometer een stijgende koers aan, dan krijgen alle (!) spelers per aandeel f5.000, -- van de bank.
- * Stopt de barometer op het 5-teken, dan krijgen alle spelers, die aandelen bezitten f10.000, -- per aandeel van de bank.

Als je zelf geen aandelen bezit, mag (of moet) je toch naar de beurs en de beursbarometer rondraaien. Misschien kun je je medespelers een knappe winst in de schoof werpen. Als niemand aandelen heeft, blijft de beurs gesloten en hoef je ook niet naar de beurs te gaan. Je vervolgt dan gewoon je weg.

DE PAARDENRENNEN:

Wanneer je (vrijwillig of onvrijwillig) de paardenrennen bezoekt, moet je een bedrag tussen f5.000, -- en f50.000, -- (naar keuze) op één van de paarden zetten. Daarna moeten alle overige spelers ook een bedrag tussen de f10.000, -- en f50.000, -- verwedden. Eveneens op een paard naar eigen keuze. (Dit mag dus een paard zijn, waarop één of meer

