



KORTE SAMENVATTING

In 'Money Mentor' draait alles rond het verstandige beheer van jouw budget: jij zorgt dat jouw inkomen steeds hoger is dan je kosten. Elke maand (beurt) verzet jij je pion en neem jij een beslissing. De kosten ervan staan in een rood, groen of geel kadertje op het bord: je betaalt die kosten maandelijks af. Bij het nemen van een beslissing betaal je dus niets cash. Nadat je een beslissing nam, leg je de speelkaart duidelijk zichtbaar voor je, met het icoontje en het bedrag van de afbetaling naar boven. Dat bedrag wordt elke beurt afgetrokken van jouw loon, vanaf de beurt die volgt op de beslissing.

De valkuil: als de vaste, maandelijksse kosten te hoog oplopen, dan mag jij jouw pion niet meer bewegen! Dat moet je dus vermijden. Gelukkig is jouw loon aan het begin van het spel hoger dan de afbetalingen. Je int het verschil in cash van de bank, zodat je kunt beleggen. Wees zuinig met jouw cash, want als je vooruit wilt komen in het leven, zal je jouw geld nog hard nodig hebben.

DOEL VAN HET SPEL

Winnaar is de speler die als eerste **vijf moeilijke beslissingen** nam (bedragen in rode kader op het bord). Andere beslissingen (gemakkelijke en alledaagse) tellen niet mee voor de overwinning. Ook verdient de winnaar in zijn laatste beurt meer dan hij uitgeeft. Bovendien betaalde de winnaar eerst alle leningen terug aan de bank.

Vanaf het tweede of derde spel: de winnaar bezit ook minstens € 10 000 cash, voor een moeilijker spel.

Aantal deelnemers: 2 tot 4

Leeftijd: 12+

Duur van het spel: 1 uur of langer

VOOR DE START VAN HET SPEL














Voor de start leest een speler de spelregels en de **Vrouwe Fortuna** en **Domme Pech** kaarten. Bij een spel met kinderen beheert een volwassene de bank en de speelkaarten.

De pionnen worden op '**Start**' geplaatst. Elke speler kiest een kleur en neemt een overzichtskaart. De bank verstrekt het startkapitaal aan elke speler: € 500.

De speelkaarten worden op het bord gelegd: **Vrouwe Fortuna**, **Domme Pech**, **Quiz** en de **alledaagse beslissingen** (geel). Naast het bord liggen de andere beslissingen. Leningen, Vastgoedcertificaten en Verzekeringen blijven in de doos tot een speler ze nodig heeft.

SPELELEMENTEN (310 speelkaarten)

4	Overzichtskaarten
4	Levenskeuze x 4 kleuren = 16
4	Verzekeringen
116	Beslissingen
44	Vrouwe Fortuna
26	Domme Pech
52	Quiz
24	Inkomen
12	Leningen
12	Vastgoedcertificaten

	START	Hier zetten de spelers hun pion voor het begin van het spel.
	LEVENSKEUZE	De activiteit die de spelers bij de start kiezen.
	VROUWE FORTUNA	Een kanskaart voor de speler die een moeilijke beslissing nam.
	DOMME PECH	Zorg dat je niet op dit vak terechtkomt. (4 vakken)
	QUIZ	Wie slim is, verdient een centje bij.
	BANKKANTOOR	Hier leggen de spelers het geld dat ze beleggen. (hoek bord)
	VASTGOED	Wie vastgoed koopt, laat zijn inkomen stijgen met € 200. (2 vakken)
	BELEGGEN	Zo'n goed rendement van +30% krijg je nergens. (2 vakken)
	CASH	De speler ontvangt meteen dit bedrag cash van de bank. (3 vakken)
	REIS IN DE TIJD	De speler mag meteen vertrekken naar elk vak op het bord (behalve Start of Levenskeuze) en voert op dit nieuwe vak alle acties uit. (2 vakken)
	ALLEDAAGSE BESLISSINGEN	11 vakken op het spelbord.
	MOEILIJKE EN GEMAKKELIJKE BESLISSINGEN	18 vakken op het spelbord.
	KEUZEVAKKEN	Op enkele vakken moeten de spelers kiezen: 'Vrouw Fortuna of Loterij', 'Quiz of Loterij' of 'Vrouw Fortuna of Quiz'.

HET LEVEN BEGINT: DE START VAN HET SPEL

Van 'Start' schuift de jongste speler als eerste zijn pion naar een **Levenskeuze**, hij neemt de kaart van deze activiteit in zijn eigen kleur. Meteen ontvangt hij van de bank het loon.

Vervolgens werpt hij de **Dobbelstenen van het Lot** en verplaatst hij zijn pion naar zijn eerste beslissing of een ander vak. De speler voert de acties uit op dat vak. Dan is de speler links van hem aan de beurt. Op hun **overzichtskaart** zien alle spelers in welke volgorde zij de acties moeten ondernemen.

1 Inkomen: de eerste actie is altijd het uitbetalen door de bank van het maandelijkse inkomen. **Opgelet:** eerst worden van het loon de vaste kosten afgetrokken. De eerste beurt zijn deze nul.

Zodra de uitgaven hoger worden dan het inkomen, moet de speler het verschil aan de bank betalen. Heeft de speler geen cash meer om dat te betalen, dan komt hij op het bord tot stilstand! Om deze situatie te vermijden, kijken de spelers vooruit en plannen ze hun route op het bord.

2 Dobbelstenen van het Lot: de spelers werpen elke beurt de stenen (zie overzichtskaart).

3 Verplaatsen van de pion: elke beurt verplaatsen de spelers hun pion minstens één stap. Dat gebeurt altijd in de richting die de weg aangeeft, met de pijl mee.

Een speler die (dankzij de Dobbelstenen) meer dan één stap mag doen, kan anderen inhalen. Op het vak dat overgestoken wordt, hoeft men geen actie te ondernemen.

Op elk wegvak kan maximaal één speler staan. Zijn alle vakken bezet waar een speler met zijn pion kan terechtkomen, dan mag die speler niet bewegen. Hij ontvangt wel zijn inkomen.

De pion mag niet worden verplaatst als de uitgaven hoger zijn dan het inkomen en als de speler dat verschil niet met cash kan overbruggen (aan de bank). Deze speler staat stil tot hij opnieuw cash heeft, tot hij zijn uitgaven kan laten zakken of zijn inkomen kan laten stijgen. De speler werpt altijd de Dobbelstenen: cash wordt geïnd, men mag aan de Quiz deelnemen en het inkomen kan stijgen, maar alle stappen gaan verloren.

4 Een beslissing nemen: de speler legt de kaart met het bedrag (in rood, groen of geel) voor zich. Dat bedrag zijn de maandelijkse

vaste kosten, die vanaf de volgende beurt worden afgetrokken van het loon. Het inkomen daalt dus. **Opgelet:** de speler betaalt een beslissing nooit met cash.



In 'Money Mentor' draait alles rond het nemen van de **moeilijke** (en ook duurste) **beslissingen**. De spelers herkennen de vakken aan het rode balkje: € 800, € 600 of € 400 per maand. De speler wordt meteen beloond met een **Vrouw Fortuna**-kaart.

De speler kan zich laten verleiden tot een **gemakkelijke beslissing**, vanwege de lagere kosten: € 200, € 150 of € 100 per maand (groen balkje). De speler wordt niet beloond met een **Vrouw Fortuna**-kaart en komt geen meter dichterbij de overwinning.

Op enkele vakken kan een speler de doortocht afkopen. De speler betaalt meteen cash aan de bank. Deze eenmalige betaling bedraagt € 800 of € 1 600. Zo stijgen de vaste kosten niet. Nadeel is dat de speler geen speelkaart van een moeilijke beslissing krijgt en geen **Vrouw Fortuna**-kaart mag trekken.



De **alledaagse beslissingen** kosten elke maand € 50 (geel balkje). Deze vaste kosten worden elke beurt van het loon afgetrokken. De spelers nemen een kaart van de stapel of kiezen zelf om welke beslissing het gaat, bijvoorbeeld de waterrekening of een bezoek aan de kapper.

Vanaf de volgende beurt kan de beslissing voor € 700 worden afgekocht, waarna de kaart op de stapel gaat. De speler wordt niet beloond met een **Vrouw Fortuna**-kanskaart.

Belangrijk: bij elke passage op een vak waarvan de speler de kaart al bezit, ontvangt hij € 100.

Beslissingen mogen met de andere spelers worden geruild. Wie een bod doet op de beslissing van een andere speler, mag ze overnemen. De bank neemt nooit beslissingen terug.

5 Vrouw Fortuna & Domme Pech: wie een **moeilijke beslissing** nam, trekt een **Vrouw Fortuna**-kaart en leest ze voor. De gevolgen zijn meestal positief.

Wie op **Domme Pech** terechtkomt, trekt meteen deze kaart. De gevolgen zijn minder aangenaam.

STRATEGIE:

In 'Money Mentor' is een speler zonder cash een vogel voor de kat. Wie platzak is en zijn rekeningen niet kan betalen, komt tot stilstand op het bord. Zodra een speler stilstaat, verliest hij zowat elke kans op de overwinning. De eerste taak van de spelers in dit spel is dus zorgen dat het inkomen hoger is dan de uitgaven, om zo veel mogelijk cash te verdienen.

Enkele van de beslissingen hebben vaste kosten van liefst € 800 per maand, zowat de helft van het loon. Deze vakken op het bord kunnen de spelers dus beter vermijden.

Spelers met weinig cash kunnen een route uitstippelen langs de vakken waar ze de beslissing al namen. Op die vakken ontvangt de speler immers € 100 van de bank. Beter is uiteraard de cashflowproblemen te voorkomen door het inkomen te laten stijgen. Dat kan door **vastgoedcertificaten** aan te kopen, door geluk te hebben met de Dobbelstenen of dankzij het trekken van een **Vrouwe Fortuna**-kaart zoals 'Promotie'. Snuggere spelers zorgen voor een gezond budget, met een inkomen dat de uitgaven ruim overstijgt, zodat er elke maand cash binnenkomt.

FAILLISSEMENT:

Een speler kan nooit failliet gaan. Als een speler een boete niet volledig kan betalen, dan geeft hij al zijn cash. Heeft een speler geen cash meer, dan hoeft hij zijn verzekeringen, beleggingen of vastgoedcertificaten niet te verkopen. De straf voor platzak zijn is zwaar genoeg: stilstand. De speler rekent de volgende beurt op zijn geluk met de Dobbelstenen.

De schuld van een speler wordt niet beurt na beurt opgeteld. Hij hoeft alleen maar het openstaande bedrag te betalen om opnieuw in beweging te komen. Bijvoorbeeld: een speler geeft € 400 meer uit dan hij verdient. Hij is platzak, dus zijn pion beweegt niet meer. Beurt na beurt blijft de schuld open. Na enkele beurten lukt het: hij werpt 5 en wint € 500 in de loterij. De volgende beurt betaalt hij € 400 aan de bank en hij komt (even) in beweging, want bij de volgende beurt moet hij opnieuw die duivelse schuld aan de bank betalen. Wedden dat deze speler de volgende keer beter zal nadenken over zijn levenspad, alvorens al te dure beslissingen te nemen?

Opgelet: in de uitzonderlijke situatie dat alle spelers tot stilstand komen, kunnen de spelers in onderling overleg het spel onderbreken. De speler met het kleinste negatieve verschil tussen uitgaven en inkomen wint.



Vastgoedcertificaat: Op dit vak betaalt de eerste speler € 4 000 voor een certificaat, de tweede € 5 000, enz. De speler neemt meteen de kaart '+ € 200 inkomen', als rendement. Men kan meerdere certificaten kopen. De certificaten mogen worden verkocht, maar altijd inclusief inkomen kaart. Als een speler een certificaat aan de bank verkoopt, mogen de andere spelers altijd hoger bieden.



Beleggen: De speler mag tijdens de eigen beurt beleggen, in veelvoud van € 200 (maximaal € 1 000 per beurt). Op een hoek van het bord leggen de spelers het geld op hun eigen kantoorgebouw. Wie het vak 'Belegging' bereikt, moet het kapitaal nemen en ontvangt de meerwaarde (+ 30%) van de bank. Spelers die hun geld nodig hebben wanneer ze niet op het vak staan, nemen het bedrag naar keuze en betalen een boete: 50% van het opgenomen bedrag.



Quiz: Wie deelneemt, kiest tussen een makkelijke of moeilijke vraag. De speler links neemt de kaart en leest de vraag voor. Een gemakkelijke vraag is € 200 waard, een moeilijke € 500.



Loterij: Wie een '5' werpt, maakt een keuze: ofwel ontvangt de speler € 200 cash van de bank, ofwel werpt hij opnieuw 1 dobbelsteen. Bij een oneven getal wint hij de loterij en ontvangt hij € 500. Werpt hij een even getal, dan zet hij de beurt met lege handen voort. Is dit jouw geluksdag?



Verzekeringen: Elke speler kan tijdens de eigen beurt een verzekering afsluiten. Hij betaalt dan € 500 aan de bank. Spelers bezitten maximaal één verzekering.



Lening: Elke speler kan tijdens de eigen beurt een lening afsluiten. Men neemt de speelkaart en ontvangt het bedrag in cash van de bank. Bij elke beurt betaalt men rente. Spelers bezitten maximaal één lening. Wie een lening afbetaalt, betaalt de bank terug en legt de kaart in de doos.