

Inhoudsopgave

Belangrijk	3
Aan de Slag	4
Welkom bij <i>Monopoly Junior</i>	5
Zo Begin Je!	5
Het Spelbordscherm	7
Het Spel Winnen	12
De Minispelletjes	13
Achtbaan	14
Het Reuzenrad	14
De Draaimolen	15
Spookhuis	15
Waterglijbaan	16
Helikopter	17
Minigolf	17
Botsautootjes	18
Hasbro Interactive Websites	19
Hotline	20
Licentie	21



Gezondheidswaarschuwing

Een zeer gering aantal mensen is vatbaar voor bepaalde lichteffecten of lichtpatronen. Het kijken naar televisiebeelden of het spelen van videospelletjes kan bij deze mensen een epileptische aanval veroorzaken. Dit kan ook voorkomen bij iemand die nog nooit eerder een aanval heeft gehad. Als jij of iemand anders in je familie aan epilepsie lijdt, adviseren wij je om voor het spelen van een videospel je huisarts te raadplegen. Ga meteen naar je huisarts als zich tijdens het spelen één van volgende symptomen voordoet: duizeligheid, wazig zicht, spiertrekkingen of andere ongecontroleerde bewegingen, flauwvallen, desoriëntatie of krampen.

Belangrijk

Het "LeesMij"-Bestand

Op de CD-ROM *Monopoly Junior* staat een "LeesMij"-bestand met zowel de meest recente informatie over het spel. Dubbelklik op de naam van het bestand in de directory *Monopoly Junior* op je harde schijf om dit bestand te bekijken. Je kunt het "LeesMij"-bestand ook openen door eerst op de knop START in de taakbalk van Win95/98 te klikken en dan achtereenvolgens op Programma's, Hasbro Interactive, *Monopoly Junior* en de optie "LeesMij"-bestand te klikken.

Systeemvereisten

Niet compatibele Win XP en 2000

Besturingssysteem: Windows® 98/SE/Me

Processor: Pentium® 133MHz
of hoger

Geheugen: 32MB RAM

Ruimte op de harde schijf: . . . 50MB beschikbaar

CD-ROM-station: Quad-Speed

Beeld: Windows 98/SE/Me compatibele SVGA-
videokaart met 4MB

Geluid: Windows 98/SE/Me compatibele 16-bits
geluidskaart*

DirectX: DirectX versie 8.1 (op de CD-ROM) of hoger

Muis: Vereist

* Apparaat dient compatibel te zijn met DirectX versie 8.1 of hoger.



Aan de Slag

1. Start Windows® 98/SE/Me.
2. Plaats de CD-ROM *Monopoly Junior* in je CD-ROM-station.
3. Als Autoplay ingeschakeld is, wordt er een titelscherm afgebeeld. Als Autoplay niet ingeschakeld is, dubbelklik je op het pictogram **Deze computer** op het Windows-bureaublad. Dubbelklik vervolgens op het pictogram van je CD-ROM om het spel te installeren. Als het installatiescherm dan nog steeds niet afgebeeld wordt, zoek je het bestand **setup.exe** op de CD-ROM speldisc *Monopoly Junior* en dubbelklik je erop.
4. Volg de overige aanwijzingen op het scherm om de installatie van het spel *Monopoly Junior* te voltooien.
5. Als de installatie voltooid is, klik je op het menu Start en kies je achtereenvolgens Programma's > Hasbro Interactive > Monopoly Junior > Monopoly Junior om het spel te starten.

OPMERKING: De CD-ROM *Monopoly Junior* moet in het CD-ROM-station geplaatst zijn om het spel te kunnen spelen.

DirectX Installeren

Het spel *Monopoly Junior* kan zonder DirectX 8.1 of hoger niet gespeeld worden. Als DirectX 8.1 of hoger niet op je computer geïnstalleerd is, klik je op "Ja" bij de vraag of je het installatieprogramma van DirectX uit wilt voeren.



Welkom bij Monopoly Junior

De CD-ROM *Monopoly Junior* bevat alle kenmerken van het traditionele bordspel, plus een heleboel extra's! Je kunt gewoon het klassieke spel spelen door je over het bord te verplaatsen, je kassahokjes op te zetten en entreegeld van de andere spelers te vragen. Daarnaast kun je veel lol hebben met de acht leuke minispelletjes, die je tijdens een spel kunt spelen of gewoon in je eentje. Je kunt bijvoorbeeld spoken opzuigen in het Spookhuis, ballonnen knappen in botsautootjes, speelgoedeendjes vangen bij de Waterglijbaan, geldzakken ophijsen met de Helikopter en meer van dat soort dingen! Mr. Monopoly staat klaar om je door het spel te begeleiden, hij laat je zelfs weten wanneer je aan de beurt bent. Lol hebben is natuurlijk leuk, maar je mag het belangrijkste nooit uit het oog verliezen: de speler met het meeste geld aan het einde van het spel is de WINNAAR!

Zo Begin Je!

Als je *Monopoly Junior* voor de eerst keer start, moet je kiezen uit:

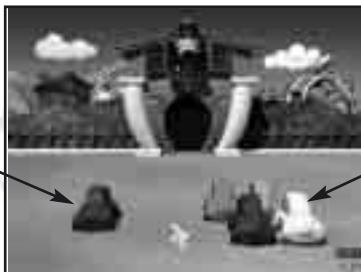
Nieuw Spel: Klik hier om een geheel nieuw spel te binnen. Dan wordt het scherm Spelernummer afgebeeld en daar ontmoet je ook je gastheer, mr. Monopoly.

BELANGRIJK! Als je op Nieuw spel klikt, wordt het laatst opgeslagen spel gewist.

Opgeslagen Spel: Klik hier om verder te gaan met het laatst opgeslagen spel.

SPELERNUMMER

**ALLEEN
SPELEN**



**SPELEN
MET
VRIENDEN**

Alleen Spelen: Klik hier om alleen een spel tegen de computer te spelen.

OPMERKING: Als je alleen speelt, kun je op ieder gewenst moment de op pagina 13 beschreven minispelletjes spelen.

Spelen met Vrienden: Klik hier als je met vrienden wilt spelen (tot maximaal vier spelers). **OPMERKING:** Als je met vrienden wilt spelen, kun je de op pagina 13 beschreven minispelletjes alleen tijdens het normale spelverloop spelen.

EEN AUTO KIEZEN

Iedere speler moet één van de vier auto's (rood, geel, groen of blauw) als zijn of haar pion op het spelbord kiezen. De volgorde waarin de auto's geselecteerd worden, bepaalt ook de spelvolgorde. (De eerst gekozen auto is bijvoorbeeld eerst aan de beurt.) Je kunt een andere auto kiezen door er nog eens op te klikken.



OPMERKING: Als je alleen speelt, selecteert de computer ook een auto en speelt dan samen met jou *Monopoly Junior*.

Als alle spelers een auto gekozen hebben, klik je op het gordijn (onder mr. Monopoly) om het spel te beginnen. Dan worden het Spelbordscherm en alle promenade-attracties afgebeeld.

HET SPEL AFSLUITEN

Klik in het spelbordscherm op het bord Uitgang om het programma af te sluiten. Als je *Monopoly Junior* afsluit voordat je het spel uitgespeeld hebt, wordt het spel automatisch opgeslagen.

Het Spelbordscherm



De auto's van de spelers beginnen op het vakje START, rechtsonder in het scherm. Mr. Monopoly neemt zijn positie links van de promenade in, zodat hij je spelaanwijzingen kan geven.

OPMERKING: Je kunt de aanwijzingen van mr. Monopoly op ieder moment overslaan door te klikken.

Spelers verplaatsen hun auto om de beurt over het spelbord. Mr. Monopoly herinnert je eraan wie aan de beurt is.

Bij Jouw Beurt:

Gooi de dobbelsteen door erop te klikken en verplaats je auto het aantal vakjes over het spelbord dat aangegeven wordt op de dobbelsteen. Mr. Monopoly tikt je op je vingers als je te veel of te weinig vakjes verplaatst.

Zo Verplaats je je Auto:

Tel op het spelbord het aantal vakjes dat je verder mag en klik op de laatste plaats. Je auto gaat dan naar dat vakje.

Wat er dan gebeurt, hangt af van het vakje waar je uitgekomen bent. Wellicht ben je terechtgekomen op een attractie die je kunt kopen of mag je een minispelletje spelen of moet je een Kanskaart trekken die je naar een ander vakje stuurt of je nog een keer met de dobbelsteen laat gooien.

DE MINISPELLETJES

In totaal zijn er acht minispelletjes: Achtbaan, Spookhuis, Waterglijbaan, Helikopter, Minigolf, Botsautootjes, Reuzenrad en Draaimolen. De spelletjes worden afgebeeld als je op een van deze vakjes terechtkomt en als dat vakje het eigendom is van een andere speler. Als je het minispelletje wint, win je f !!

BELANGRIJK! Als je alleen speelt, kun je op ieder willekeurig moment op de minispelletjes klikken en ze spelen. Raadpleeg "De minispelletjes" op pagina 13 voor meer informatie over deze spelletjes.



JE PORTEMONNEE

Alle spelers beginnen het spel met een portemonnee met 31 gulden. Je portemonnee heeft dezelfde kleur als je auto. Alle portemonnees worden op de promenade onderaan het scherm opgeslagen. Je kunt dus altijd zien hoeveel geld je hebt.

Als je geld uitbetaald krijgt, hoor je het geluid van een kassa en wordt de inhoud van je portemonnee verhoogd. Dit kan bijvoorbeeld gebeuren als een andere speler op een van je attracties landt en daarvoor moet betalen of als je langs Start gaat en twee gulden ontvangt.

Als je geld moet betalen, gaat je portemonnee open. Dit kan gebeuren als je een andere speler bijvoorbeeld entreegeld voor een attractie moet betalen of als je iets moet betalen aan de pot van Mr. Monopoly. Als je portemonnee open gaat, klik je op de betreffende bankbiljetten om te betalen. Dat bedrag wordt dan van het totaal in je portemonnee afgetrokken.

DE VAKJES OP HET SPELBORD

Als je terechtkomt op...

Een Attractie Zonder Kassahokje: Je MOET de attractie kopen. Als je de Bank het op het vakje weergegeven bedrag betaalt, wordt je kassahokje op die attractie geplaatst. Jij bent nu de eigenaar van die attractie en iedereen die erop terechtkomt, moet jou het in het vakje afgebeelde entreegeld betalen.

Jij bent nu de baas van de attractie en iedereen die er terecht komt moet entreegeld aan jou betalen.

Een Attractie Met Een Kassahokje: Je MOET de eigenaar van de attractie het in het vakje afgebeelde entreegeld betalen. Als de attractie over een minispelletje beschikt en je het minispelletje wint, krijg je f 1. Als de eigenaar de beide attracties van dezelfde kleur bezit (een monopolie) moet je het dubbele aangegeven bedrag betalen. Als er een minispelletje is en je dat wint, krijg je f 1. Als je op een van je eigen attracties terechtkomt, hoef je niets te betalen en win je geen geld als je een minispelletje speelt.

START: Steeds als je op Start uitkomt of Start passeert, krijg je twee gulden uitgekeerd, tenzij je direct naar Lunch moet.

Een Trein: Klik nogmaals op de dobbelsteen, verplaats je auto en volg de aanwijzingen voor het vakje waar je op terechtkomt.

Vuurwerk of Dolfijnenshow: Betaal twee gulden om deze shows te bekijken. Het geld gaat in de pot van mr. Monopoly.

Lunch: Als je hier terechtkomt, moet je gaan lunchen en op je volgende beurt wachten.

Ga naar Lunch: Je MOET drie gulden betalen en direct naar Lunch gaan (het geld gaat in de pot van mr. Monopoly). Je mag niet langs Start en je krijgt geen twee gulden. Bij je volgende beurt klik je weer op de dobbelsteen en ga je gewoon verder.

De Pot van Mr. Monopoly: Als je op dit vakje terechtkomt en er geld in de pot zit, krijg jij dat allemaal!

Kans "?": Als je op een Kansvakje terechtkomt, trekt mr. Monopoly een Kanskaart voor je. Volg de aanwijzingen op de kaart.

DE KANSKAARTEN/"?"-KAARTEN

"Ga naar" of "Stap Op" Vakjes: Je auto gaat onmiddellijk naar het op de kaart vermelde vakje. Als je langs Start komt, krijg je je twee gulden uitgekeerd. Eenmaal op het vakje doe je wat je normaal gesproken ook op dat vakje zou doen.

Gratis Kassahokje: Je mag gratis een kassahokje bouwen op een van de twee onbezette attracties met de op de kaart weergegeven kleur.

- Als beide attracties beschikbaar zijn (d.w.z. als er nog geen Kassavakjes op gebouwd zijn), maakt het niet uit welke je kiest, klik gewoon op het gewenste vakje.
- Als er maar één attractie beschikbaar is en als er reeds een kassavakje op de andere attractie staat, moet je de beschikbare attractie kiezen.
- Als dezelfde speler de beide attracties bezit (een monopolie), kun je geen van de twee kassavakjes vervangen. In dat geval trekt mr. Monopoly nog een Kanskaart voor je.
- Als de twee attracties het eigendom zijn van twee verschillende spelers, kun je er één kiezen en je eigen kassahokje bouwen om dat van de andere speler te vervangen. **Tip:** In dat geval moet je het kassahokje van de speler met het meeste geld vervangen!

Je auto blijft op het Kansvakje staan als je een gratis kassahokje krijgt.

MR. MONOPOLY OM HULP VRAGEN

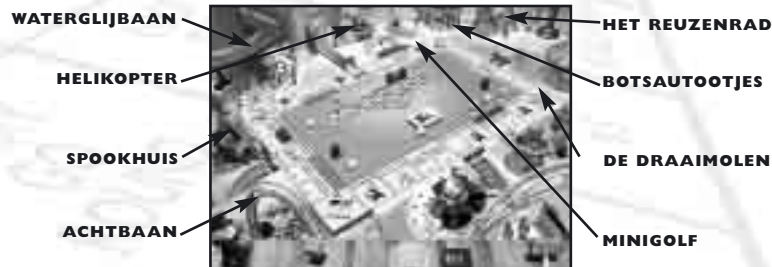
Tenzij hij de dobbelsteen gooit of een Kanskaart pakt, staat mr. Monopoly op de promenade, klaar om je te helpen. Als je niet precies weet wat je moet doen, klik je gewoon op mr. Monopoly, dan legt hij uit wat je moet doen.

Je kunt het laatste stuk van zijn aanwijzingen overslaan door terwijl hij praat op ieder gewenst moment te klikken.

Het Spel Winnen

Het spel is afgelopen zodra een speler geen geld meer heeft. De speler met het meeste geld, is de winnaar!

De Minispelletjes



Je ziet allemaal verschillende attracties en activiteiten in het amusementspark om het spelbord heen. Acht van die attracties beschikken over minispelletjes die je tijdens het spel speelt. Het neefje en nichtje van mr. Monopoly, Andy en Sandy, spelen een rol in een paar van deze spelletjes.

Als je *Monopoly Junior* alleen speelt, kun je even pauze nemen en als je aan de beurt bent een van de minispelletjes spelen. Klik op een van deze minispelletjes VOORDAT je op de dobbelsteen klikt. Klik op het pijlteken onderaan het scherm om een minispelletje af te sluiten voordat het afgelopen is.

De volgende drie spelletjes hebben maar één spellevel:

ACHTBAAN

Andy en Sandy zitten in het voorste karretje van de achtbaan. Kijk toe hoe de karretjes bij de helling links oprijden en klik dan om de achtbaan los te laten. Hoe langer je wacht met klikken, hoe verder de karretjes gaan als de attractie begint. Je moet de timing van het klikken precies goed zien te krijgen, zodat de voorste karretjes van de achtbaan precies voor de camera stoppen en er een mooie foto van Andy en Sandy in de voorste rij van het karretje gemaakt wordt.



HET REUZENRAD

Het Reuzenrad is kapot en jij moet de motor repareren. Klik op een stuk van de pijp en klik dan verder op de pijp op de plaats waar dat stuk hoort. Als je alle stukken op de juiste plaats kunt leggen, doet het Reuzenrad het weer.

DE DRAAIMOLEN

Kun jij Sandy aan de andere kant van de Draaimolen krijgen, zodat Andy haar een ijsje kan geven? Steeds als je klikt, gaat Sandy naar voren. Als één van de dieren haar in de weg staat, draait ze terug en verlies je tijd. Als je haar veilig en wel langs de draaimolen kunt krijgen, krijgt ze haar ijsje voordat het gesmolten is.



De volgende vijf spelletjes beschikken over drie spellevels:

OPMERKING: Als je tijdens het normale verloop van een spel een minispelletje met meerdere levels speelt, speel je altijd level 1. Als je alleen speelt en op een van deze minispelletjes geklikt hebt, ga je automatisch verder met het volgende level als je het vorige level uitgespeeld hebt. Je kunt geen geld winnen door op de minispelletjes te klikken en ze te spelen. Ze zijn er gewoon voor de lol!



SPOOKHUIS

Het Spookhuis zit vol spoken! Je moet er zo veel mogelijk op zien te zuigen. Verplaats je muis over het scherm, dan volgt de stofzuiger je.



Level 1: Zuig binnen de tijd genoeg spoken op om te winnen.

Level 2: Deze keer zitten er spoken in alle kamers. Ze kunnen door de muren vliegen, maar helaas, je stofzuiger kan alleen door deuren.

Level 3: Sandy en Andy doen net alsof ze spoken zijn en je moet voorzichtig zijn, anders zuig je ze nog op. (Ze zijn de spoken met de rode en de gele lakens.) Ze zullen proberen je in de weg te vliegen en als je tegen ze opbotst, verlies je snelheid.

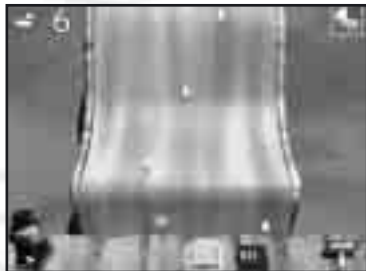
WATERGLIJBAAAN

Bestuur de muis om het net te besturen, zodat je de speelgoedeendjes kunt vangen voordat ze van de waterglijbaan afvallen.

Level 1: Vang binnen de tijd genoeg eendjes om te winnen.

Level 2: Pas op voor zeewier en rommel. Als dat in je net verstrikt raakt, verlies je tijd.

Level 3: Nu moet je niet alleen het zeewier, maar ook de agressieve snappers vermijden die je net opeten en je vertragen.



HELIKOPTER

Sandy zit in de helikopter en jij moet je muis gebruiken om de helikopter te besturen. Klik om een haak te laten vallen en hijs de geldzakken uit de boten in de helikopter.

Level 1: Hijs binnen de tijd voldoende geldzakken op om te winnen.

Level 2: De boten varen sneller en het is dus moeilijker om de geldzakken te pakken te krijgen, bovendien kon Andy wel eens langs komen scheuren in zijn speedboat.

Level 3 Pas op voor Andy in zijn speedboat! Hij probeert de boten te laten zinken, voordat jij het geld hebt kunnen redden.

MINIGOLF

Klik om tegen de bal te slaan. Je krijgt punten als je bal door één van de deuren gaat, maar je krijgt geen punten als de bal in een gat met een vlag valt.

Level 1: Sla genoeg ballen door de deuren om te winnen.

Level 2: Dit keer bewegen de gebouwen zich veel sneller.

Level 3: Pas op voor deuren die dichtgaan op het moment dat jij tegen de bal slaat!



BOTSAUTOOTJES

Bestuur je botsautootje door je muis heen en weer te bewegen. Aan jou de taak ballonnen te laten knappen door er met je botsautootje tegen aan te rijden.

Level 1: Maak binnen de tijd genoeg ballonnen kapot.

Level 2: Pas op voor het ijs en de suikerspin die Andy en Sandy vanaf de zijkenen naar je toe gooien. Het gladde ijs laat je slippen en de kleverige suikerspin blijft aan je auto kleven, zodat je langzamer gaat rijden.

Level 3: Dit keer besturen Sandy en Andy ook autootjes en ze proberen te voorkomen dat jij ballonnen kapot maakt.



Hasbro Interactive's Web Sites

HASBRO INTERACTIVE'S WEBSITES heeft een fantastische, complete en actieve website die er volledig op gericht is je zo veel mogelijk plezier van je nieuwe spel te verschaffen. Je kunt ons bezoeken op:

<http://www.hasbro-interactive.com>

Bezoek Hasbro Interactive websites onder andere voor:

- Technische Ondersteuning
- Hints en Tips
- Software Upgrades
- Demo's
- Interactie
- Interviews
- Wedstrijden

en nog veel meer.

Onze websites worden doorlopend aangepast – bezoek ons dus regelmatig. Zorg dat je niets mist van nieuwe plannen en uitbreidingen.



Licentie

I. LICENTIE

De software en alle afbeeldingen, foto's, animaties, video, audio, muziek en tekst vervat in de bijgesloten CD-ROM en deze handleiding (samen "het product") zijn beschermd door auteursrecht en andere intellectuele eigendomsrechten, die eigendom zijn van Hasbro Interactive Limited, 2 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge, UB11 1AZ ("Hasbro") of waarvoor Hasbro een licentie bezit.

Hasbro verleent je als de oorspronkelijke koper van dit product een niet-overdraagbaar recht om het product te gebruiken voor eigen, persoonlijk privé-gebruik en niet in verband met enige zakelijke activiteit. Tenzij anderszins wettelijk toegestaan, mag geen enkel deel van dit product gekopieerd, gereproduceerd, vertaald, gewijzigd, gecompileerd of tot enige elektronische of andere vorm herleid worden zonder de voorafgaande schriftelijke toestemming van Hasbro. Je mag geen kopieën van het product of enig deel daarvan verhuren of leasen of verkopen of overdragen.

Infogrames Games Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	Technische: 0900-400 654 (€ 1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900-400 655	http://www.de.infogrames.com
• Belgique	PC: +32 (0)2 72 18 633 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Danmark	+44 (0)161 8278060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• France	Soluces: 0892 68 30 20 3615 Infogrames Technique: 0825 15 80 80 (0,34 €/min) (0,34€/min) (24h/24) (0,15€/min Du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Infogrames France / Euro Interactive Service Consommateur 84 rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	support@fr.infogrames.com http://www.fr.infogrames.com
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€ 1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0190 771 883	http://www.de.infogrames.com
• Greece	301 601 88 01	-	info@gr.infogrames.com
• Italia	-	-	info@it.infogrames.com http://www.infogrames.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30	+31 (0)40 24 466 36	helpdesk@nl.infogrames.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	helpline@uk.infogrames.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	apoiocliente@pt.infogrames.com
• Israel	+ 972-9-9712611	16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	tecnico@es.infogrames.com
• Sverige	08-6053611	17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900 105 172 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr	Spielerische: 0900 105 173	http://www.de.infogrames.com
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 88* *24 hours a day / 1£ /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling*	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	helpline@uk.infogrames.com