**Monopoly chemistry**

**Inleiding**

In de les alles geleerd over zuren? Klinken binair, ternair en oxozuur je niet vreemd in de oren? Dan kan je “monopoly chemistry” aan de slag. Met dit spel herhaal je de theorie op een leuke en boeiende manier. Nadat je dit spel hebt gespeeld vergeet je de zuren nooit meer!

**Inhoud**

Het spelbord
Pionnen
Dobbelsteen
Zuren
18 gebied kaartjes
18 laboratorium kaartjes
22 vraagteken kaartjes
Oplossingenblad gebieden, laboratoria en vraagtekens
12 kaartjes met straten
12 laboratoriumhuizen

**Voor het spelen**

Vouw het spelbord open en leg het in het midden van de tafel. Iedere speler kiest zijn eigen pion. Iedereen krijgt 8 zuren op te beginnen. Het doel van het spel is om zo veel mogelijk zuren te verzamelen.

**Spelregels**

Bij het begin van het spel wordt er een spelleider aangeduid. Hij/zij zorgt voor het goede verloop van het spel en is verantwoordelijk voor de zuurtjesbank. Ook alle vragen en oplossingen zijn in zijn/haar handen. Alle pionnen worden op het vak START gezet. Degene die het hoogst gooit mag beginnen. Vervolgens wordt er met de klok mee gespeeld. Als een speler START passeert ontvangt hij/zij een zuur.

Op het spelbord zijn volgende vakjes weergegeven:
1. Binaire/Ternaire/Chloor-/Fosforstraat
🡪 Wanneer je hierop terecht komt neem je een kaart van de hoop “gebied” en los je de bijhorende vraag op. Heb je juist geantwoord, dan wordt je eigenaar van het gebied en ontvang je de bijhorende kaart van de spelleider.
🡪 Kom je één van de volgende rondes op een vakje terecht waarvan je de kaart al hebt bemachtigd, kan je voor een laboratoriumhuis spelen. Neem een kaart van het stapeltje “laboratorium” en beantwoord de vraag. Bij een juist antwoord krijg je een laboratoriumhuis van de spelleider.
!Opgelet: bij een fout antwoord wordt de kaart terug onderaan de stapel gelegd zonder het antwoord te verklappen. Wanneer je fout antwoord bij een gebied vraag leg je één zuurtje in de zuurtjespot, bij een laboratorium 2.

🡪 Wanneer een andere speler op jouw eigendom terecht komt betaalt hij/zij 1 zuur voor het gebied en 2 zuren wanneer je een laboratoriumhuis op het bijhorende vakje hebt staan.

2. Vraagteken
🡪 Neem een kaart van het hoopje “vraagteken” en los bijhorende vraag op. Bij een juist antwoord verdien je 1 zuur.

3. Gevangenis
🡪 Je belandt in de gevangenis wanneer je er naartoe gestuurd wordt. Je slaat een beurt over en doet dan gewoon terug mee aan het spel.

4. Zuurtjespot
🡪 Wanneer je hierop terecht komt zijn alle zuurtjes in de pot voor jouw. Gelukzak!

Indien een speler er in slaagt om alle gebieden van 1 straat te bemachtigen krijgt hij/zij eenmalig:
-voor de binaire en ternaire straat: 3 zuren
-voor de fosforstraat: 2 zuren
-voor de chloorstraat: 4 zuren

Indien een speler er in slaagt om op alle gebieden van 1 straat een laboratoriumhuis te plaatsen krijgt hij/zijn eenmalig:
-voor de binaire en ternaire straat: 6 zuren
-voor de fosforstraat: 4 zuren
-voor de chloorstraat: 8 zuren

Het spel eindigt wanneer alle straten een eigenaar hebben en er overal een laboratorium is opgebouwd. Om te weten wie de winnaar is worden alle verzamelde zuren bij elkaar opgeteld.
-voor elk gebied zonder laboratorium: 1 zuur
-voor elk gebied met laboratorium: 2 zuren
-de resterende zuren die de speler nog in bezit heeft