

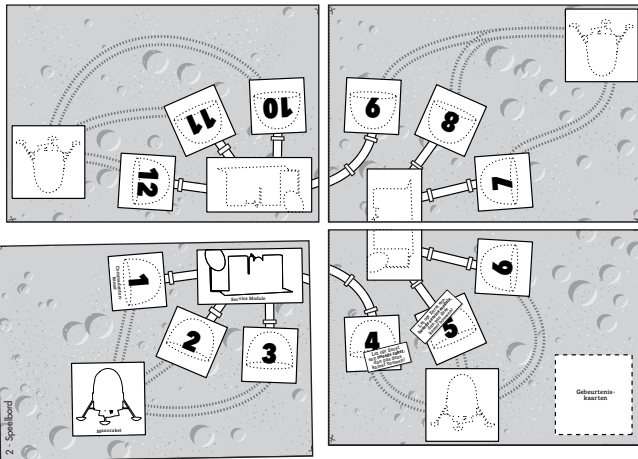
# 1 - Spelregels Maantopia

## Doel van het spel

Elke leerling is commandant van een andere ruimtevaartorganisatie. De commandanten wonen en werken samen op de maan. Het is hun gezamenlijke missie om samen een groot centrum op de maan te bouwen. De verschillende ruimtevaartorganisaties werken samen om dit te bereiken, maar hebben ieder ook hun eigen missie. De winnaar van het spel is de commandant die als eerste diens missie heeft voltooid.

## Opbouw van het spelbord

- Knip het spelbord uit en plak het aan elkaar met plakband.



- Knip het geld, de missiekaarten, de gebeurteniskaarten en de bouwkostenkaarten uit.

Geld:



Missiekaarten:

**Missie**  
Onderzoek is het belangrijkste op de maanbasis. Er zijn 6 laboratoria en 2 maanrovers. Waarom zijn we op de maan? Voor ontdekkingen & onderzoek! Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst!

Wat kunnen 2 laboratoria + 2 maanrovers doen? 2 laboratoria en 2 maanrovers zijn nodig om de maan te gebruiken voor winst. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst.

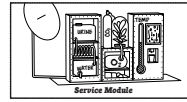
**Gebeurteniskaarten**  
Alleen als er een wetenschappelijke ontdekking is, kan de maanbasis gebruikt worden. De wetenschappelijke ontdekking is het belangrijkste op de maanbasis. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst.

Bouwkostenkaarten:

Voorwaarde	Beschrijving	Waarde
Maanbasis	De maanbasis is het belangrijkste op de maanbasis. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst.	10 MOON
Service module	Service module is het belangrijkste op de maanbasis. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst.	5 MOON
Maankamer	Maankamer is het belangrijkste op de maanbasis. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst.	5 MOON
Maankamer	Maankamer is het belangrijkste op de maanbasis. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst.	5 MOON
Maankamer	Maankamer is het belangrijkste op de maanbasis. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst. Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst.	5 MOON

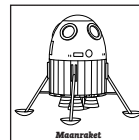
- Kies een speler die ook de rol van de bank vervult en elke beurt het geld uitdeelt.
- Leg de gebeurteniskaarten met de beschreven kant naar beneden op een stapel op het spelbord.
- Leg de missiekaarten met de beschreven kant naar beneden op tafel.

- Geef elke speler een bouwkostenkaart.
- Elke speler kiest een verschillend kleurpotlood. Als de speler een kamer bouwt, kleurt die de kamer in diens kleur.
- Leg de volgende voorzieningen en kamer op het spelbord. Deze voorzieningen en kamer zijn gemeenschappelijk eigendom:



### Service Module

De service module voorziet kamers van de juiste temperatuur, maakt drinkwater van urine, en zet koolstofdioxide om in zuurstof. Eén service module kan tot **maximaal 4 kamers** beheren. Het service module is zelf geen maankamer. Zijn er meer dan 4 kamers op de maanbasis? Dan moet er een extra service module worden gebouwd.



### Maanraket

Een maanraket zorgt voor de aan- en afvoer van personen, voedsel en bouwmaterial. Eén maanraket kan tot **maximaal 3 kamers** voorzien van transport. In het geval van nood, moeten alle maanbewoners kunnen vluchten naar aarde.



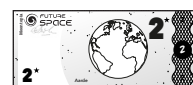
### Commandantenkamer

Leg één commandantenkamer op het spelveld. Hier wonen en werken de commandanten samen. Ze delen alle voorzieningen. Alle andere toekomstige maanbewoners slapen in de kamer waar ze werken.

## Start van het spel

**Missie**  
Onderzoek is het belangrijkste op de maanbasis. Er zijn 6 laboratoria en 2 maanrovers. Waarom zijn we op de maan? Voor ontdekkingen & onderzoek! Het is niet de om de maan te gebruiken voor winst!

Elke speler trekt een missiekaart. De missiekaart is strikt geheim voor de andere spelers. De missies zijn tegenstrijdig aan elkaar. De ene speler vindt wetenschap belangrijk terwijl de ander vooral veel geld wil verdienen.



Elke speler krijgt 2 Moon Money.



Wie het hoogst dobbelt, begint. Vervolgens zijn de andere spelers met de klok mee aan de beurt.

# 1 - Vervolg spelregels

## Spelverloop

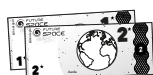
Elke speler verloopt per beurt de volgende fases:

- 1) Gebeurteniskaart
- 2) Inkomsten
- 3) Vergaderen
- 4) Bouwen



### 1) Gebeurteniskaart

De speler aan de beurt gooit met de dobbelsteen. Wordt er 4, 5 of 6 gegooid, dan pakt de speler een gebeurteniskaart. De gebeurteniskaart wordt direct voorgelezen en uitgevoerd.



### 2) Inkomsten

De speler aan de beurt ontvangt 3 Moon Money (MM) van zijn ruimtevaartorganisatie. Heeft de speler ook een hotel, dan ontvangt de speler per hotel 1 MM.



### 3) Vergaderen

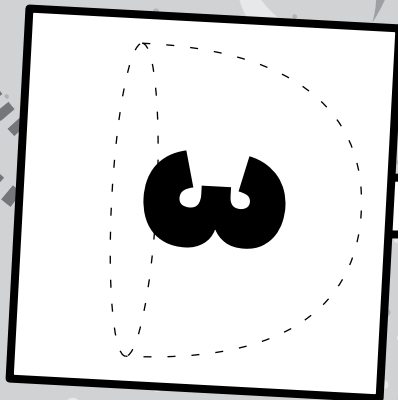
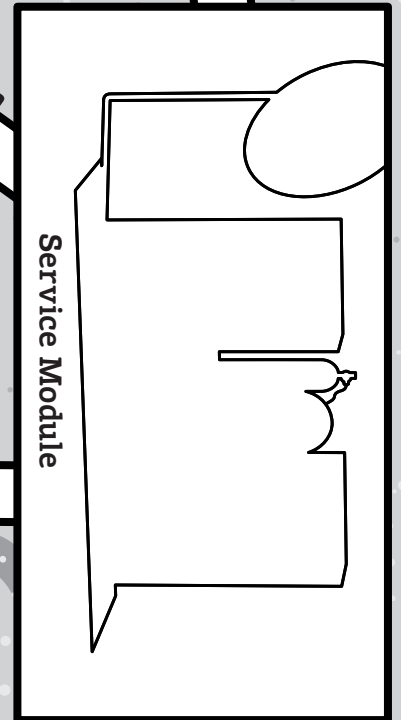
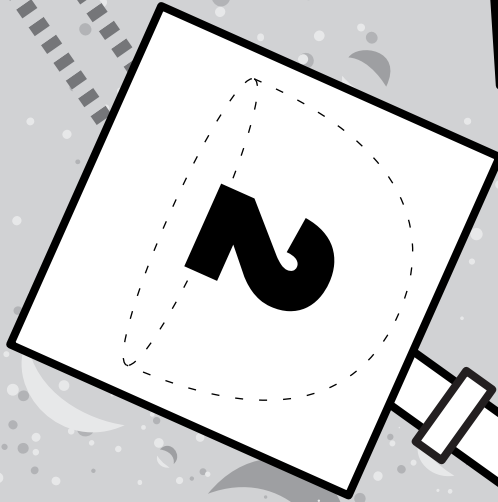
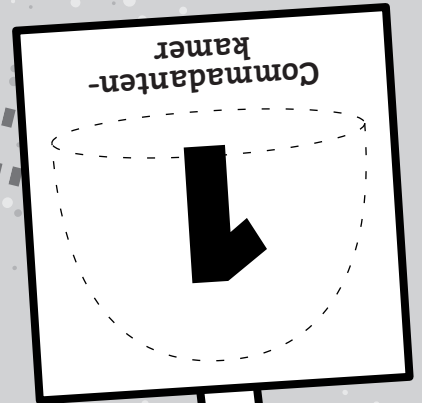
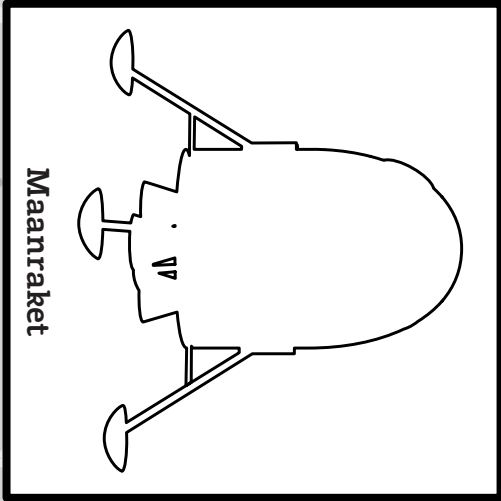
Overleg met de andere spelers hoeveel zij willen geven voor jouw bouwplan. Je kan geld geven of lenen aan elkaar, maar er mag maar één ruimtevaartorganisatie eigenaar zijn van één maankamer. De maanraketten en service modules zijn gemeenschappelijk eigendom. Lukt het je om de andere spelers te beïnvloeden om jouw missie te doen slagen?

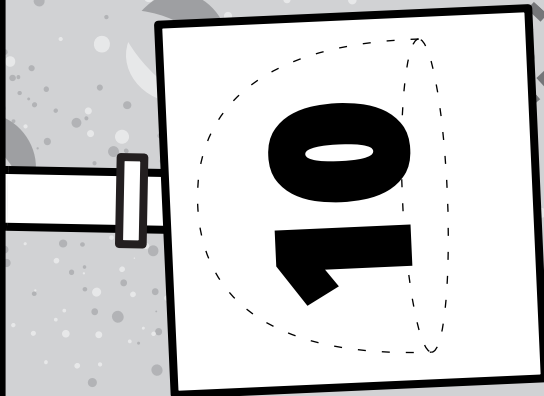
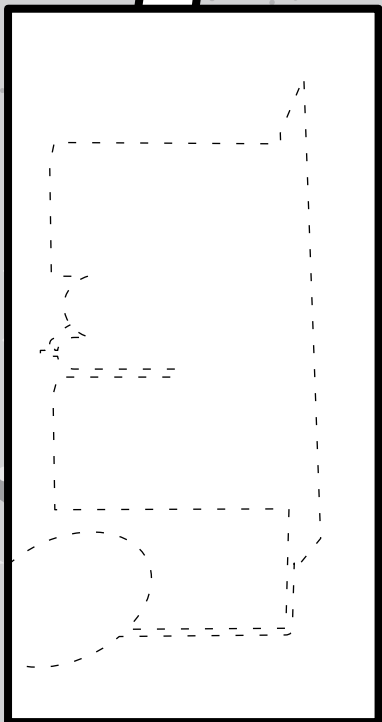
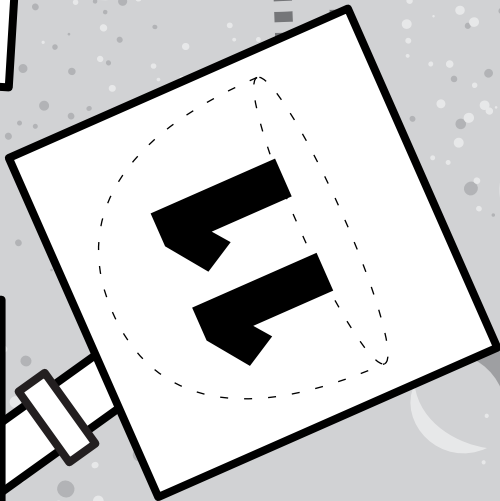
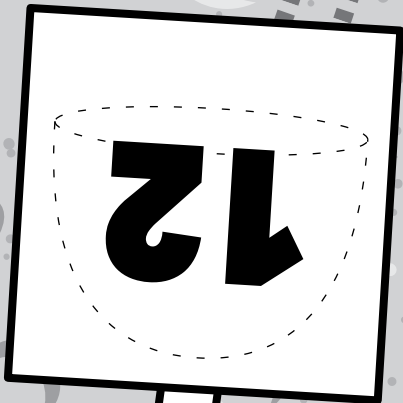
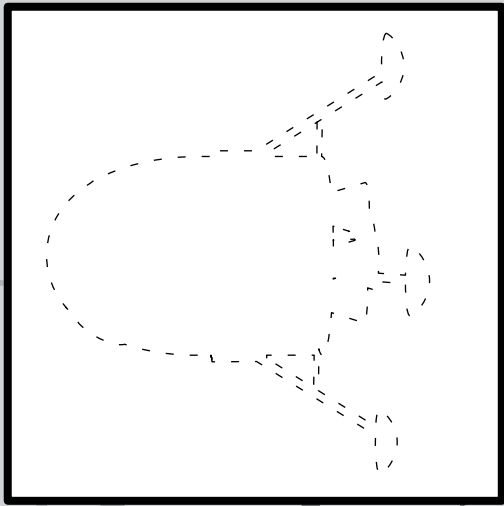


### 4) Bouwen

De speler aan de beurt bouwt een maankamer door deze te kopen bij de bank en vervolgens de maankamer in diens eigen kleur te kleuren en op het speelveld te leggen. Service modules en maanraketten zijn van iedereen en worden niet gekleurd. Je mag zo veel kamers bouwen per beurt als je kan.

# 2 - Speelbord



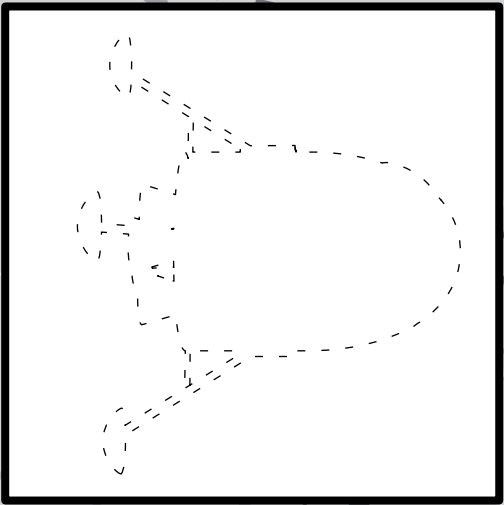






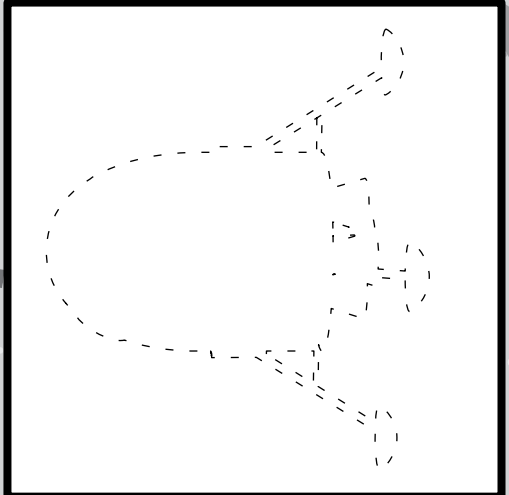
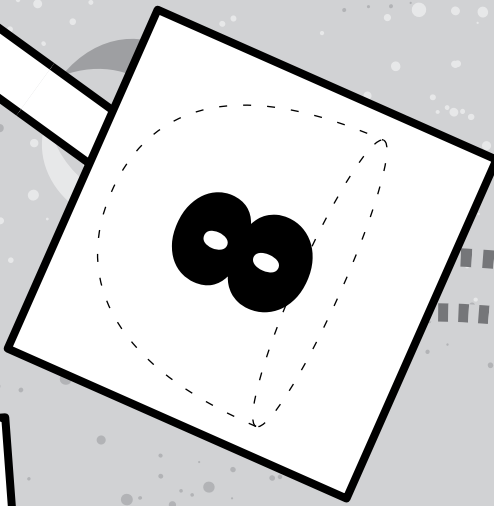
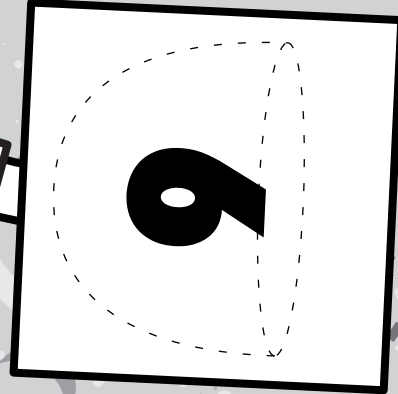
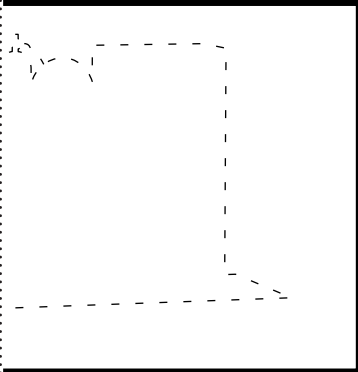
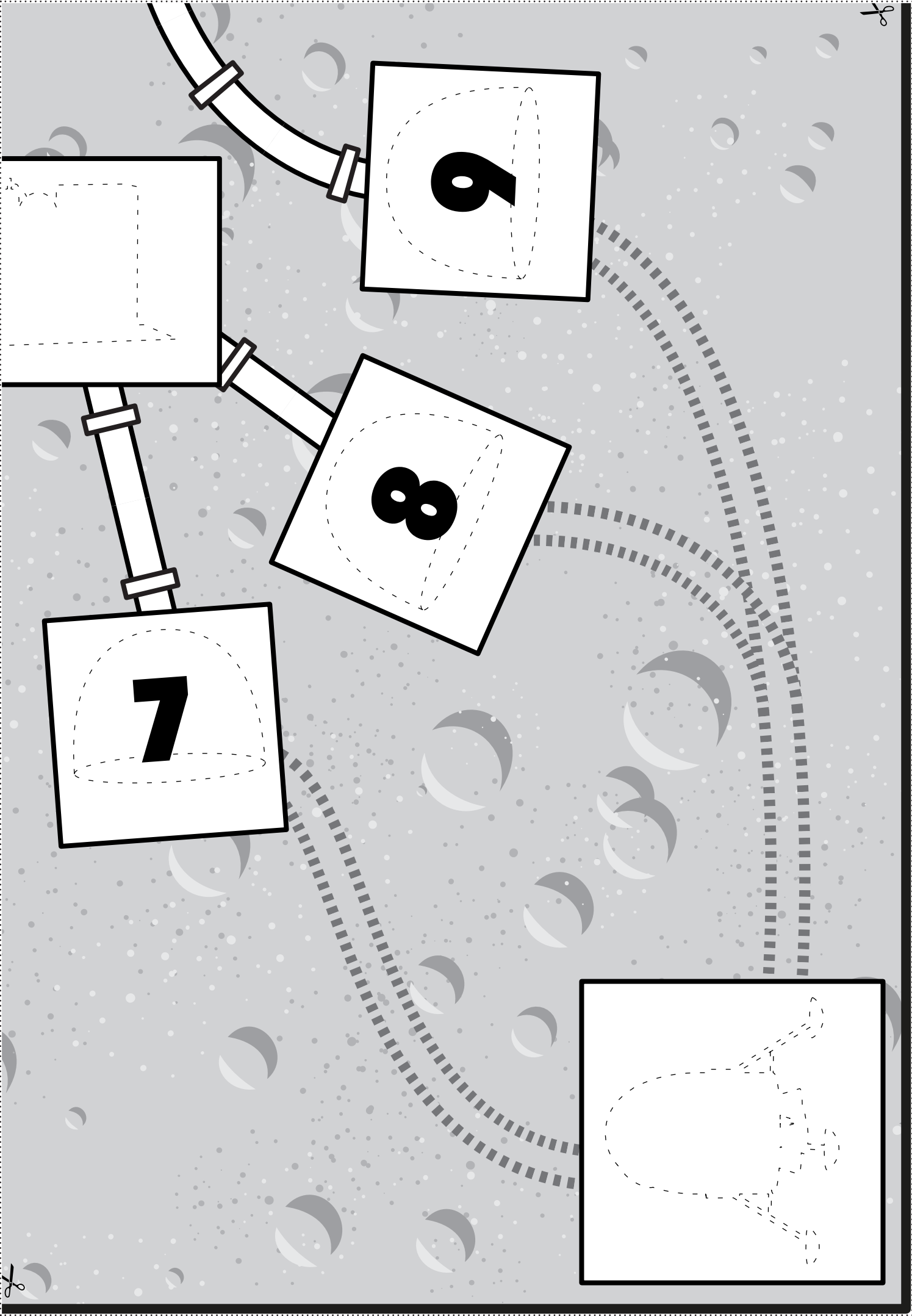
Let op! Eerst  
een tweede raket,  
dan pas deze  
kamer bouwen!

Let op! Eerst een  
tweede service module,  
dan pas deze  
kamer bouwen!



Gebeurtenis-  
kaarten





# 3 - Moon Money



Moontopia FUTURE SPACE  
5★

Zonnestelsel

5

5

Moontopia FUTURE SPACE  
5★

Zonnestelsel

5

5

Moontopia FUTURE SPACE  
5★

Zonnestelsel

5

5

Moontopia FUTURE SPACE  
5★

Zonnestelsel

5

5

Moontopia FUTURE SPACE  
1★

Maan

1

1

Moontopia FUTURE SPACE  
2★

Aarde

2

2

Moontopia FUTURE SPACE  
1★

Maan

1

1

Moontopia FUTURE SPACE  
2★

Aarde

2

2

Moontopia FUTURE SPACE  
1★

Maan

1

1

Moontopia FUTURE SPACE  
2★

Aarde

2

2

Moontopia FUTURE SPACE  
1★

Maan

1

1

Moontopia FUTURE SPACE  
2★

Aarde

2

2

Moontopia FUTURE SPACE  
1★

Maan

1

1

Moontopia FUTURE SPACE  
2★

Aarde

2

2

# 4 - Gebeurteniskaarten



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er hotelkamer(s) zijn:

**Een hotelkamer is kapot gegaan door een onzorgvuldige ruimtetoerist. Verwijder in overleg welke hotelkamer verwijderd moet worden.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er hotelkamer(s) zijn:

**Ruimtevaarttoerisme is controversieel en heeft op aarde voor een enorme rel gezorgd. Op aarde is besloten dat de helft van alle hotelkamers verwijderd moeten worden. Verwijder in overleg welke hotelkamer verwijderd moet worden. Rond naar boven af.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er twee of meer service modules zijn:

**Eén service module is beschadigd. Betaal gezamenlijk 4 MM om het te repareren. Lukt het niet het geld bij elkaar te krijgen? Dan moet het service module sluiten, met alle gevolgen van dien. Verwijder in overleg de kamers die nu niet meer onderhouden kunnen worden. Kamers mogen verschoven worden op het spelbord.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er een laboratorium aanwezig is:

**Alle laboratorium-eigenaar worden extra gesteund door jouw ruimtevaartorganisatie op aarde: 3 extra MM per laboratorium-eigenaar.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er een werkplaats aanwezig is:

**De werkplaats is beschadigd, betaal gezamenlijk 10 MM om het te repareren. Lukt het niet de geld bij elkaar te krijgen? Dan moet de werkplaats sluiten.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er twee of meer maankamers zijn:

**Een van de kamers op de maanbasis is getroffen door een meteoriet, verwijder in overleg een kamer naar keuze.**



## Gebeurtenis kaartje

**Jouw ruimtevaartorganisatie vindt de maanbasis teveel kosten. Jij krijgt deze rond 2 MM minder.**



## Gebeurtenis kaartje

**De lancering van de maanraket op aarde heeft vertraging opgelopen. Sla een beurt over. Je ontvangt geen geld.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er twee of meer maanraketten zijn:

**Een maanraket is bij een landing gecrasht. Verwijder een raket van het spelbord. Verwijder in overleg met de andere spelers ook de kamers die de maanraket voorzag van voedsel en transport. Kamers mogen verplaatst worden over het spelbord.**



## Gebeurtenis kaartje

**Het gaat niet goed met jouw ruimtevaartorganisatie. Jij ontvangt deze ronde geen geld.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er ruimt hotels zijn:

**Een heel rijke ruimtevaarttoerist heeft een negatieve ervaring gehad in het ruimtevaarthotel en vertelt dit op aarde rond onder zijn rijke vrienden. Het regent annuleringen. In de eerstvolgende beurten krijgt geen van de spelers inkomsten van diens hotel.**



## Gebeurtenis kaartje

**De toezichthouder van alle ruimtevaartorganisatie heeft besloten dat elke ruimtevaartorganisatie verplicht een laboratorium moet bezitten om uitbuiting van de maan voor eigen gewin te voorkomen. Alle speler moeten minimaal 1 laboratorium of maanrover hebben voordat ze weer andere bouwprojecten mogen starten.**

# 4 - Gebeurteniskaarten



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als je een eigenaar bent van een laboratorium:

**Jouw organisatie is blij met jou als commandant en stuurt jou een maanrover. Bouw gratis een maanrover als daar ruimte voor is op het speelbord. Bewaar anders de rover tot er genoeg service modules en maanraketten zijn.**



## Gebeurtenis kaartje

**Er is een ruzie op aarde over de reden waarom we de maan koloniseren. Alle spelers zonder eigen laboratorium moeten laboratoria huren van diens medespelers, hiervoor betalen zij eenmalig 1 MM aan elk aanwezig laboratorium aan de eigenaar het laboratorium.**



## Gebeurtenis kaartje

**Alle commandanten zijn ziek. De vergadering is geannuleerd. Je kunt deze ronde niet vergaderen voordat je gaat bouwen.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er laboratoria zijn op de maanbasis:

**Er is een ontdekking gedaan door een laboratorium. Door het succes krijgen alle spelers met een eigen laboratorium 5 MM per laboratorium.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er twee of meer maanraketten zijn:

**Een maanraket is tijdens de vlucht in brand gevlogen. Verwijder een maanraket naar keuze. Wat zijn de gevolgen? Verwijder in overleg met de andere spelers zo veel kamers zodat de maanbasis weer veilig is. Kamers mogen verplaatst worden over het speelbord.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er een werkplaats aanwezig is:

**De werkplaats blijkt de verkeerde grondstoffen gebruikt te hebben bij de bouw van de kamer. Alle kamers die door de werkplaats zijn gebouwd (met korting) moeten grondig worden gerepareerd. Per kamer kost dit 3 MM. Lukt het niet om gezamenlijk op te lossen? Verwijder dan in overleg welke kamers moeten verdwijnen.**



## Gebeurtenis kaartje

**De voorzitters van alle ruimtevaart-organisaties trekken aan de bel: Er zijn te weinig successen op de maan. Ze verplichten de commandanten om per direct een laboratorium bij te bouwen. Alle andere bouwprojecten mogen pas weer doorgaan nadat er een nieuw laboratorium is gebouwd.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er een maanrover is:

**Een maanrover is kapot en moet voor 3 MM gerepareerd worden. Betaal dit gezamenlijk.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er twee of meer maankamers zijn:

**Eén van de maankamers is getroffen door een meteoriet, verwijder in overleg een van de kamers.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er een maanrover is:

**De maanrovers hebben een bijzonder materiaal ontdekt. Alle eigenaren van een maanrover kiezen een laboratorium waar dit materiaal onderzocht gaat worden. De eigenaren van deze laboratoria krijgen hiervoor 5 MM.**



## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er een maanrover is:

**Een maanrover is mysterieus verdwenen. Kies in overleg welke maanrover op het speelbord moet verdwijnen.**



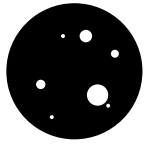
## Gebeurtenis kaartje

Alleen als er een maanrover is:

**Er is een nieuwe bron van delfstoffen ontdekt op de maan. Alle eigenaren van maanrovers krijgen eenmalig 4 MM per maanrover extra.**



# 5 - Missiekaarten



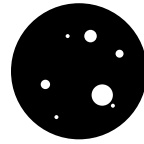
## Missie

**Onderzoek is het belangrijkste op de maanbasis. Er zijn 5 laboratoria en/of maanrovers.**

Waarom zijn we op de maan?  
Voor ontdekkingen & onderzoek!  
Het is niet ok om de maan te gebruiken voor winst!



*Het kunnen 3 laboratoria + 2 maanrovers zijn, of 1 laboratoria en 4 maanrovers, als het maar samen 5 is. Het maakt niet uit welke ruimtevaartorganisatie de laboratoria of maanrovers hebben gebouwd. Als je aan de beurt bent en denkt dat je gewonnen hebt, stop je het spel en bekijk elkaars missies. Klopt het dat je gewonnen hebt of is het toch een andere speler?*



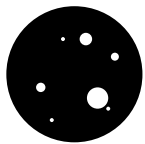
## Missie

**De maanbasis ontvangt veel maantoeristen en er zijn 5 maanhotels.**

Ruimtevaart kost veel geld, met hotels kun je tenminste ook geld verdienen. Elke bijdrage is meegenomen!



*Het maakt niet uit welke ruimtevaartorganisatie de hotels hebben gebouwd. Als je aan de beurt bent en denkt dat je gewonnen hebt, stop je het spel en bekijk elkaars missies. Klopt het dat je gewonnen hebt of is het toch een andere speler?*



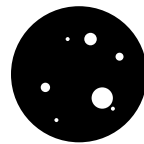
## Missie

**De maanbasis is een gelijkwaardige samenwerking. Alle spelers hebben precies even veel kamers.**

Het is niet verantwoord om één ruimtevaartorganisatie de grootste te laten zijn, straks zeggen ze nog dat het hun maan is!



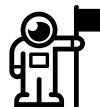
*Als een speler het spel stopt, hebben alle spelers precies evenveel kamers. Maanraketten en service modules tellen niet mee. Jij kan het spel niet zelf stoppen. Als een andere speler het spel stopt, bekijken jullie elkaars missies. Als jij je missie hebt gewonnen, verliest de andere speler die ook zijn missie heeft uitgevoerd.*



## Missie

**Op de maanbasis ben jij de grootste. Je bent de eigenaar van 5 kamers.**

Door zo veel te overleggen gaat veel tijd verloren, als je snel stappen wil zetten, dan moet zelfstandig handelen!



*De maanbasis is een samenwerking, maar stiekem wil jij de grootste worden en de maan alleen koloniseren. Je bezit 5 maankamer of meer, maanraketten en service modules tellen niet mee. Als je aan de beurt bent en denkt dat je gewonnen hebt, stop je het spel en bekijk elkaars missies. Klopt het dat je gewonnen hebt of is het toch een andere speler?*



# 6 - Bouwkostenkaarten



## Bouwkosten

Voorzieningen	Beschrijving	Kosten
Maanraket	Vervoert voedsel en personen tussen maan en aarde	8 MM
Service module	Voorziet basis van zuurstof, water en energie, zuivert afval	8 MM
Maankamers	Beschrijving	Kosten
Laboratorium	Levert kennis en innovatie	4 MM
Werkplaats	Bouwt onderdelen voor de maanbasis <b>Aanwezigheid van werkplaats + maanrover maakt prijs van de kamers 2 MM goedkoper voor alle spelers</b>	15 MM
Maanrover	Levert grondstoffen aan laboratorium en werkplaats	4 MM
Ruimtehotel	Slaapplek voor ruimtetoerist <b>Levert 1 MM per beurt extra op aan de eigenaar van het ruimtehotel</b>	4 MM



## Bouwkosten

Voorzieningen	Beschrijving	Kosten
Maanraket	Vervoert voedsel en personen tussen maan en aarde	8 MM
Service module	Voorziet basis van zuurstof, water en energie, zuivert afval	8 MM
Maankamers	Beschrijving	Kosten
Laboratorium	Levert kennis en innovatie	4 MM
Werkplaats	Bouwt onderdelen voor de maanbasis <b>Aanwezigheid van werkplaats + maanrover maakt prijs van de kamers 2 MM goedkoper voor alle spelers</b>	15 MM
Maanrover	Levert grondstoffen aan laboratorium en werkplaats	4 MM
Ruimtehotel	Slaapplek voor ruimtetoerist <b>Levert 1 MM per beurt extra op aan de eigenaar van het ruimtehotel</b>	4 MM



## Bouwkosten

Voorzieningen	Beschrijving	Kosten
Maanraket	Vervoert voedsel en personen tussen maan en aarde	8 MM
Service module	Voorziet basis van zuurstof, water en energie, zuivert afval	8 MM
Maankamers	Beschrijving	Kosten
Laboratorium	Levert kennis en innovatie	4 MM
Werkplaats	Bouwt onderdelen voor de maanbasis <b>Aanwezigheid van werkplaats + maanrover maakt prijs van de kamers 2 MM goedkoper voor alle spelers</b>	15 MM
Maanrover	Levert grondstoffen aan laboratorium en werkplaats	4 MM
Ruimtehotel	Slaapplek voor ruimtetoerist <b>Levert 1 MM per beurt extra op aan de eigenaar van het ruimtehotel</b>	4 MM

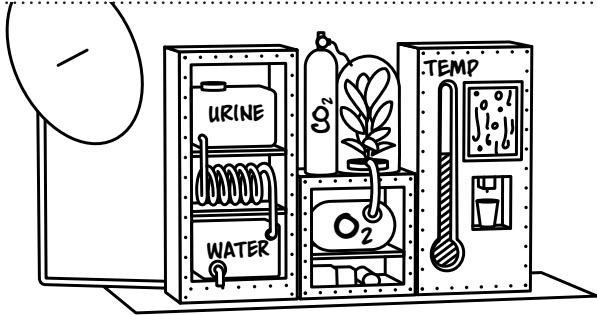


## Bouwkosten

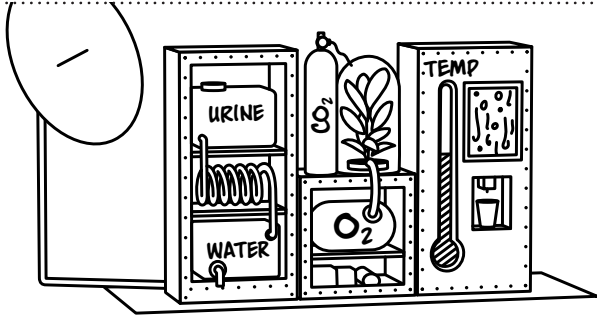
Voorzieningen	Beschrijving	Kosten
Maanraket	Vervoert voedsel en personen tussen maan en aarde	8 MM
Service module	Voorziet basis van zuurstof, water en energie, zuivert afval	8 MM
Maankamers	Beschrijving	Kosten
Laboratorium	Levert kennis en innovatie	4 MM
Werkplaats	Bouwt onderdelen voor de maanbasis <b>Aanwezigheid van werkplaats + maanrover maakt prijs van de kamers 2 MM goedkoper voor alle spelers</b>	15 MM
Maanrover	Levert grondstoffen aan laboratorium en werkplaats	4 MM
Ruimtehotel	Slaapplek voor ruimtetoerist <b>Levert 1 MM per beurt extra op aan de eigenaar van het ruimtehotel</b>	4 MM



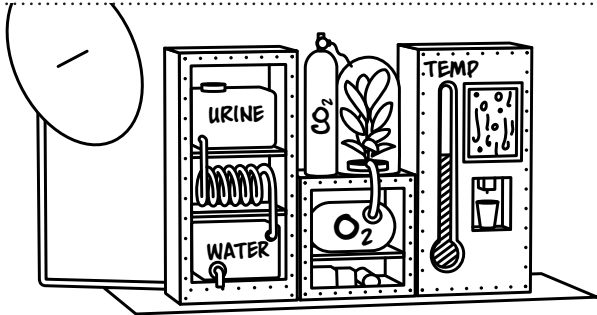
# 7 - Service module en maanraketten



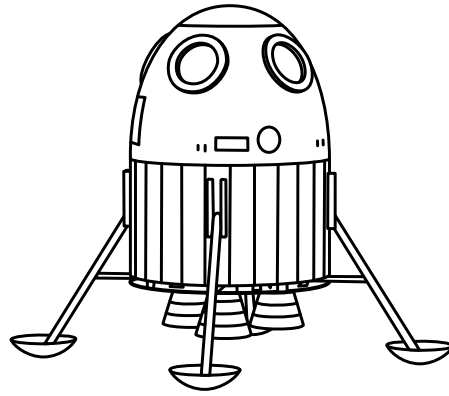
**Service Module**



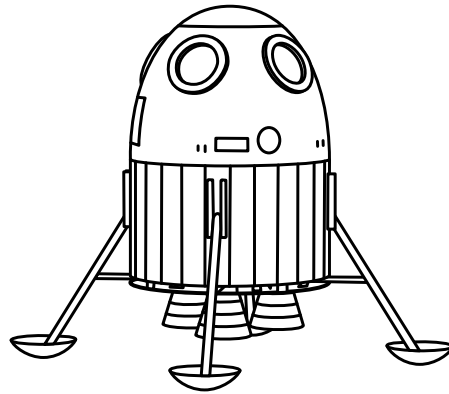
**Service Module**



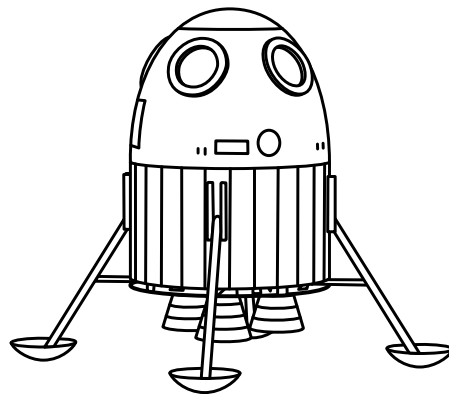
**Service Module**



**Maanraket**



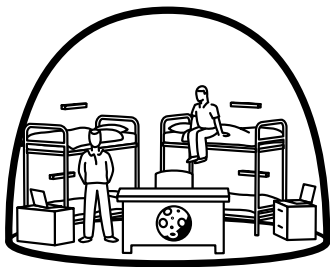
**Maanraket**



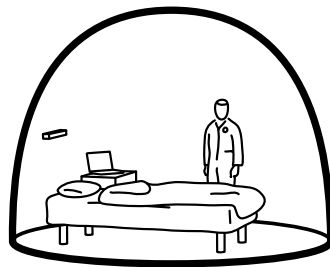
**Maanraket**



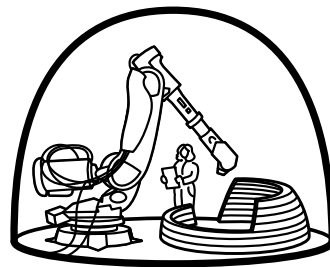
# 8 - Maankamers



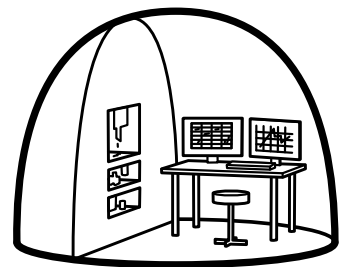
**Commandanten-  
kamer**



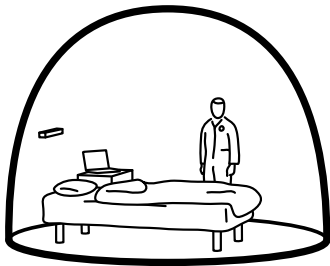
**Ruimtehotel**



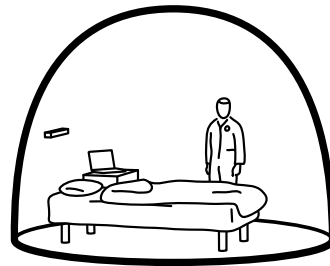
**Werkplaats met  
3D printer**



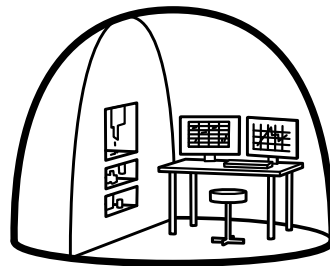
**Laboratorium**



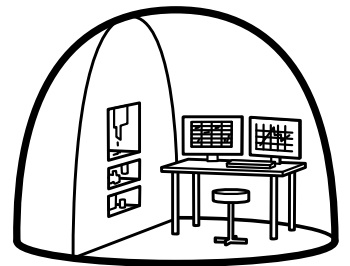
**Ruimtehotel**



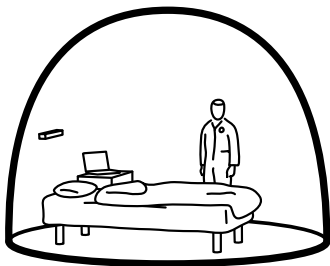
**Ruimtehotel**



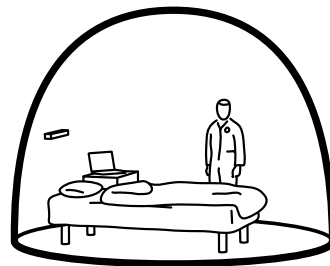
**Laboratorium**



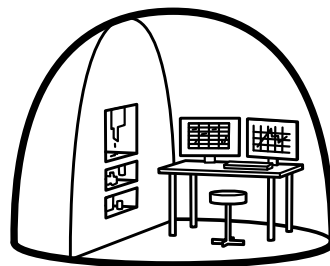
**Laboratorium**



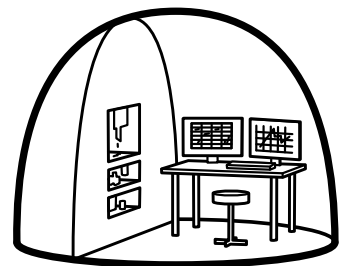
**Ruimtehotel**



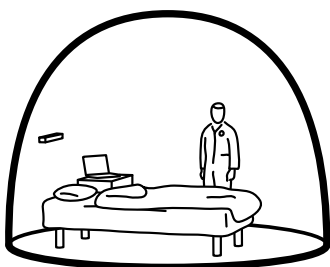
**Ruimtehotel**



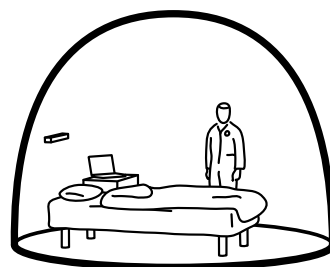
**Laboratorium**



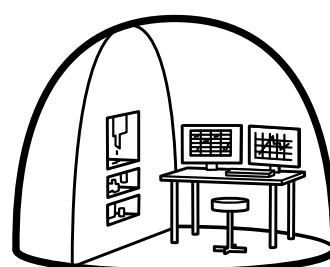
**Laboratorium**



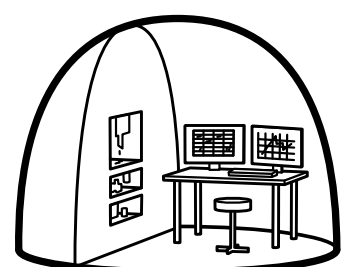
**Ruimtehotel**



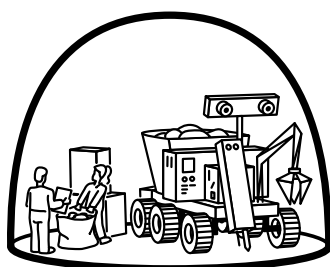
**Ruimtehotel**



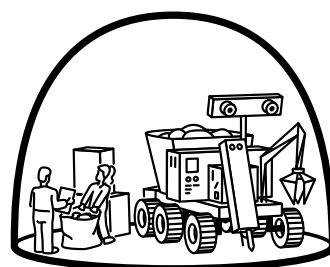
**Laboratorium**



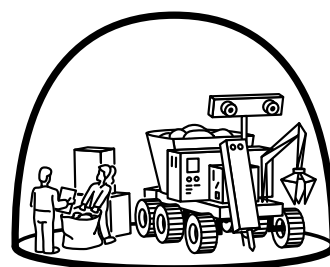
**Laboratorium**



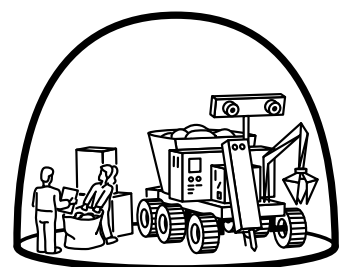
**Maanrover**



**Maanrover**



**Maanrover**



**Maanrover**

