

◆ Het beroemde vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◆

MONOPOLY

BRAND

INHOUD:

Speelbord, 8 pionnen,
28 Eigendomsbewijzen,
16 Kanskaarten, 16 kaarten
met Algemeen Fonds,
1 pakket MONOPOLY-geld,
32 blauwgrijze shelters,
12 donkergroene hangaars
en 2 dobbelstenen.



Als je MONOPOLY al door en door kent
en een sneller spel wilt spelen,
probeer dan de regels op de achterpagina.

8+



2-6

ZÓ WERKT HET SP

HOE KAN IK WINNEN?

Zorg dat jij als enige speler overblijft als alle andere spelers failliet zijn.

Dit doe je zo: koop grond en laat andere spelers huur betalen als ze op jouw grond eindigen.

Verzamel kleurgroepen om meer huur te kunnen vragen. Bouw dan shelters en hangaars – daarmee stroomt het geld pas écht binnen.

WIE MAG BEGINNEN?

Elke speler gooit de twee witte dobbelstenen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen.

ALS JE AAN DE BEURT BENT

- 1) Gooi de twee witte dobbelstenen.
- 2) Verplaats je pion met de klok mee het gegooide aantal vakjes over het bord.
- 3) Afhankelijk van het vakje waarop je eindigt, zul je dingen kunnen doen. Zie *Waar ben je geëindigd?* hieronder.
- 4) Als je pion door het verplaatsen op of over **START** komt, krijg je €200 van de bank.



WAAR BEN JE GEEÏNDIGD?

1) ONVERKOCHTE GROND

Er zijn drie soorten bezittingen:



Straten



Squadrons



Bedrijven

Je kunt de grond waarop je eindigt **kopen** tegen de op het bord **aangegeven prijs**. Betaal de bank en je krijgt het Eigendomsbewijs van de grond. Leg de kaart (goede kant omhoog) voor je op tafel.

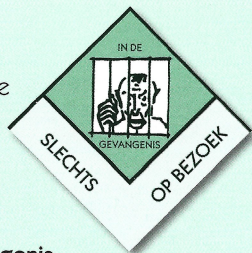
Als je de aangegeven prijs **niet wilt** betalen, wordt de grond direct **geveild**.

Als je grond koopt, moet je proberen kleurgroepen te verzamelen. Bijvoorbeeld: je koopt een groene straat; nu ga je

tijdens het spel proberen ook de andere twee groene straten in handen te krijgen. Als je kleurgroepen hebt, krijg je meer huur als er spelers op je grond eindigen en je mag je kleurgroepen bebouwen – voor nog meer winst.



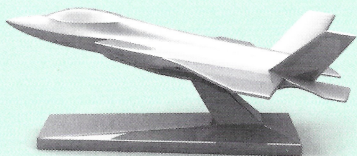
EL!



5) Als je **dubbel** gooit, gooi je de dobbelstenen nog eens en mag je nog eens verplaatsen (stap 1-4).

Pas op! Als je in één beurt **3 keer** achter elkaar dubbel gooit, moet je **naar de gevangenis**.

6) Als je klaar bent met verplaatsen en eventuele actie **geef je de dobbelstenen aan de speler links van je**.



2) GROND VAN EEN ANDERE SPELER

Als je op de grond van een andere speler eindigt, moet je hem of haar de **huur betalen** die staat aangegeven op het Eigendomsbewijs. Je hoeft geen huur te betalen als er hypotheek op de grond rust (het Eigendomsbewijs ligt met de goede kant omlaag). **Belangrijk:** de eigenaar moet je om huur vragen voordat de tweede speler na jou de dobbelstenen gooit. Als iemand vergeet huur te vragen, hoef je niet te betalen!

Straten

De huur voor een **onbebouwde** straat staat op het bijbehorende Eigendomsbewijs. Dit bedrag wordt **verdubbeld** als de eigenaar alle straten van de kleurgroep in bezit heeft. Als de straat **bebouwd** is met shelters of hangaars, dan wordt de huur nog veel hoger – kijk maar op het Eigendomsbewijs.



HELP!

IK ZIT IN DE SCHULDEN!

Als je de bank of een andere speler meer geld schuldig bent dan je hebt, kun je aan geld komen door **gebouwen te verkopen** en/of **grond met hypotheek te bezwaren**. Als je dan nog geen geld genoeg hebt om je schulden te betalen, ben je **FAILLIET** en **mag je niet meer meespele!**

- ◆ Je schuldeiser krijgt al het geld dat je hebt.
- ◆ Als je schuldeiser een andere speler is, krijgt hij/zij al je Eigendomsbewijzen (al dan niet met hypotheek) en eventuele kaarten met *Verlaat de gevangenis zonder te betalen*.

De speler moet 10% rente betalen op elk stuk grond met hypotheek – zelfs al wil de speler de hypotheek (nog) niet aflossen.

- ◆ Als je schuldeiser de bank is, worden al je bezittingen meteen geveild. Ze worden zonder hypotheek verkocht – dus met de goede kant omhoog. Leg eventuele kaarten met *Verlaat de gevangenis zonder te betalen* onderaan de betreffende stapel.

Squadrons

De huur is afhankelijk van het aantal squadrons dat de eigenaar heeft.

Squadrons	1	2	3	4
Huur	€25	€50	€100	€200



Bedrijven

Gooi de dobbelstenen en vermenigvuldig je worp met **4** – dit is de huur die je moet betalen.

Als de eigenaar beide bedrijven heeft, wordt je worp met **10** vermenigvuldigd!

WACHT NIET OP DE DOBI

Je kunt altijd de volgende dingen doen – ook als je niet aan de beurt bent en zelfs als je in de gevangenis zit!

1) HUUR INNEN

Als een andere speler op een van jouw bezittingen (zonder hypotheek) eindigt, vraag je huur zoals aangegeven op het Eigendomsbewijs – zie *Grond van een andere speler* verderop.

2) BIEDEN OP DE VEILING

De bankier houdt een veiling...

- ◆ Als een speler op onverkochte grond eindigt en besluit het **niet** te kopen tegen de aangegeven prijs.
- ◆ Als een speler **failliet** gaat en al z'n eigendommen (met of zonder hypotheek) aan de bank geeft. De grond wordt zonder hypotheek geveild.
- ◆ Als er een **tekort aan shelters** is en meer dan één speler wil hetzelfde gebouw kopen.

Op de veiling wordt alleen in contant geld geboden. Een speler mag beginnen te bieden op $\text{€}1$.



Als niemand meer biedt, moet de laatste (en dus hoogste) bidder de grond (of het gebouw) kopen.

3) BOUWEN

Als je alle straten van een kleurgroep bezit, kun je **shelters** kopen van de bank en ze op een van je straten bouwen.

I) De prijs per shelter staat aangegeven op het bij de straat behorende **Eigendomsbewijs**.

II) Je moet **evenredig** bouwen. Je mag geen tweede shelter op een straat bouwen voordat je er één op elke straat van de kleurgroep hebt staan.

III) Je kunt maximaal **4 shelters** op één straat bouwen.

IV) Als je 4 shelters hebt, kun je ze inruilen voor een **hangaar** – geef de bank de 4 shelters plus de op het Eigendomsbewijs aangegeven prijs voor een hangaar. Je kunt maar één hangaar per straat hebben en op een straat met een hangaar kunnen geen shelters staan.



Belangrijk: je kunt niet bouwen op een straat als een straat in de kleurgroep bezwaard is met **hypotheek**.

3) KANS of ALGEMEEN FONDS

Pak de bovenste kaart van de betreffende stapel, doe onmiddellijk wat de kaart je opdraagt en leg hem met de goede kant omlaag onderaan de stapel terug. Als het een kaart is met *Verlaat de gevangenis zonder te betalen*, mag je hem houden tot je hem nodig hebt of de kaart verkopen aan een andere speler.



4) DALENDE DOLLARCOERS / FOLLOW-ON MODERNIZATION

Als je op een van deze vakjes eindigt, moet je het aangegeven bedrag betalen aan de bank.

5) NAAR DE GEVANGENIS

Als je op dit vakje eindigt, moet je je pion direct naar de **gevangenis** verplaatsen.

Belangrijk: als je naar de gevangenis wordt gestuurd, krijg je **geen €200** als je langs **START** komt. Zodra je naar de gevangenis wordt gestuurd, is je beurt voorbij – geef de dobbelstenen aan de volgende speler!

Andere manieren om in de gevangenis te belanden...

- ◆ Als je een Algemeen Fonds of Kanskaart pakt met *Naar de gevangenis*.
- ◆ Als je drie keer in één beurt dubbel gooit.



DBELSTENEN!

Niet genoeg shelters?

Als de bank geen shelters meer heeft, zul je moeten wachten tot andere spelers shelters inwisselen of aan de bank verkopen. Als er een beperkt aantal shelters of hangaars over is en er zijn twee of meer spelers geïnteresseerd, dan moet de bank ze één voor één bij opbod aan de hoogste bidder verkopen.

4) BEBOUWING VERKOPEN

Je kunt bebouwing aan de bank verkopen tegen de **helft van de aankoopprijs**. Shelters moeten gelijkelijk verkocht worden, net als toen je ze bouwde. Hangaars worden verkocht voor de helft van de aankoopprijs en direct ingeruild voor 4 shelters.

5) HYPOTHEEK NEMEN

Als je te weinig geld hebt of niet genoeg om een schuld te betalen, kun je onbebouwde grond met hypotheek bezwaren. Je moet eventuele bebouwing eerst verkopen aan de bank voordat je een straat in een kleurgroep met hypotheek kunt bezwaren.



Als je een **hypotheek** neemt, draai je het Eigendomsbewijs van de straat om en je krijgt van de bank het op de achterkant aangegeven hypotheekbedrag. Om een hypotheek **af te lossen**, betaal je de **hypotheekwaarde plus 10% rente** aan de bank en je legt de kaart weer goed om. Je mag geen huur vragen op grond waar hypotheek op rust.

6) EEN DEAL SLUITEN

Je kunt een deal sluiten met een andere speler om onbebouwde eigendommen **te kopen** of **verkopen**. Je moet alle bebouwing van een kleurgroep aan de bank verkopen voordat je een straat van de groep mag verkopen.

Grond kan gekocht worden voor geld, of geruild voor andere grond of een kaart met *Verlaat de gevangenis zonder te betalen*. Het bedrag wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten. Grond waar **hypotheek** op rust, kan aan een andere speler verkocht worden tegen een samen overeengekomen prijs. Na het kopen van de grond met hypotheek, kun je de hypotheek meteen aflossen, of alleen **10% rente** betalen en de hypotheek behouden. Als je de hypotheek later af wil lossen, moet je de 10% rente nog eens betalen. **Denk eraan:** je doel is niet alleen rijk worden. Om te winnen moet je zorgen dat alle anderen **FAILLIET** zijn!



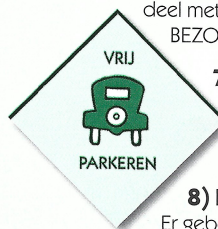
Hoe kom ik weer uit de gevangenis?

Er zijn 3 manieren!

- I) **Betaal ₳50** aan het begin van je volgende beurt. Daarna mag je gewoon gooien en verplaatsen.
- II) **Gebruik een kaart met *Verlaat de gevangenis zonder te betalen*** als je die hebt, of koop er eentje van een andere speler. Leg de kaart onderaan de betreffende stapel, gooï en verplaats.
- III) **Wacht drie beurten**. Je gooit elke beurt de dobbelstenen; als je **dubbel** gooit, verlaat je de gevangenis en je verplaatst je pion het gegooide aantal vakjes. Als je niet dubbel gooit in je derde beurt, moet je ₳50 betalen aan de bank en dan het gegooide aantal vakjes verplaatsen.

6) GEVANGENIS (SLECHTS OP BEZOEK)

Maak je niet druk! Als je gewoon tijdens het verplaatsen op de gevangenis eindigt, gebeurt er niets. Zet je pion op het deel met **SLECHTS OP BEZOEK**.



7) VRIJ PARKEREN

Niks aan de hand! Hier gebeurt niets slechts (of goeds).

8) EIGEN GROND

Er gebeurt niets... maar je verdient ook geen geld!

LEG 'T KLAAR!

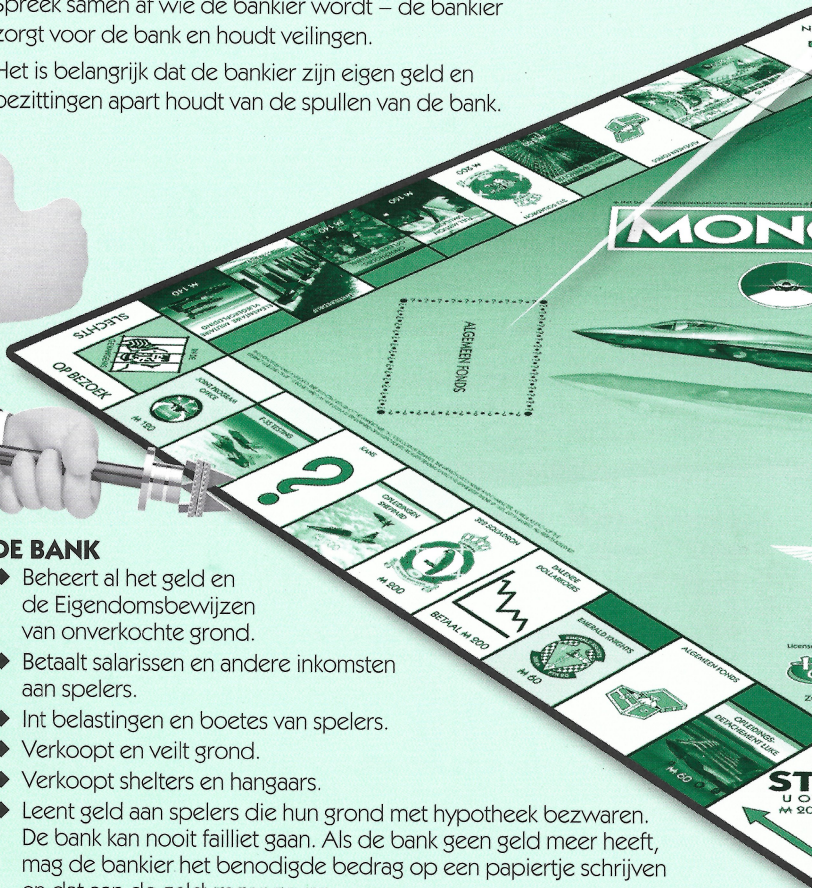
DE BANKIER

Spreek samen af wie de bankier wordt – de bankier zorgt voor de bank en houdt veilingen.

Het is belangrijk dat de bankier zijn eigen geld en bezittingen apart houdt van de spullen van de bank.

DE BANK

- ◆ Beheert al het geld en de Eigendomsbewijzen van onverkochte grond.
- ◆ Betaalt salarissen en andere inkomsten aan spelers.
- ◆ Int belastingen en boetes van spelers.
- ◆ Verkoopt en veilt grond.
- ◆ Verkoopt shelters en hangaars.
- ◆ Leent geld aan spelers die hun grond met hypotheek bezwaren. De bank kan nooit failliet gaan. Als de bank geen geld meer heeft, mag de bankier het benodigde bedrag op een papertje schrijven en dat aan de geldvrager geven.
- ◆ #1 = 1 MONOPOLY dollar.



HOU JE VAN EEN LEKKER SNEL SPEL?

REGELS voor een VERKORT SPEL (60 – 90 minuten)

Er zijn **4 speciale regels** voor een verkort spel:

1. Tijdens de **VOORBEREIDING** schudt de bankier de Eigendomsbewijzen en geeft er drie aan elke speler. Deze Eigendomsbewijzen zijn gratis, de bank ontvangt er geen geld voor.
2. Je hebt maar **drie shelters** (in plaats van vier) op elk vakje van een kleurgroep nodig, voordat je een hangaar kunt kopen. De huur met **shelters** blijft zoals vermeld op het Eigendomsbewijs. De terugkoop prijs van de bank is, zoals gewoonlijk, de helft van de aankoop prijs.

3. Als je in de gevangenis belandt, moet je deze in de volgende beurt weer verlaten. Dit kan door (1) de *Verlaat de gevangenis zonder te betalen*-kaart te spelen, (2) een vijf te gooien of (3) **€50** te betalen. In tegenstelling tot het standaardspel kun je dus eerst proberen een vijf te gooien. Pas als dat mislukt, moet je in dezelfde beurt nog **€50** betalen en doorgaan met het gooien van de dobbelstenen.
4. **EINDE VAN HET SPEL:** Het spel eindigt wanneer een speler failliet gaat. De overgebleven spelers berekenen hun activa door het volgende op te tellen: (1) contant geld; (2) eigendom tegen de aankoop prijs; (3) onroerend goed met hypotheek tegen de helft van de aankoop prijs; (4) shelters tegen de respectievelijke aankoop prijs; (5) hangaars voor de aankoop prijs (d.w.z. drie shelters plus de prijs voor de hangaar).

De rijkste speler wint!

SPEEL HET GOED!

Veel spelers hebben eigen MONOPOLY 'huisregels'.

Dat is prima, maar zulke regels maken vaak dat het spel langer duurt. In de officiële regels mogen spelers elkaar nooit geld lenen of afspreken geen huur te vragen o.i.d. Alle belastingen en boetes moeten aan de bank betaald worden en horen niet op het vakje VRIJ PARKEREN of ergens anders!

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 1935, 2019 HASBRO. All Rights Reserved. Uitvoeringen en afmetingen kunnen afwijken van de afbeeldingen. Geproduceerd door Winning Moves International Ltd., 7 Praed Street, London, W9 1NJ, UK. Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.

www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.de



Winning Moves

Licensed by

