

VOORBEREIDINGEN

1. Iedere speler kiest een kleur en neemt een pion met bijpassende optiekaart en (3) bijpassende 'hebbes'-kaarten.
2. Vervolgens worden de overige kaartjes op hun plaats gelegd.
 - grondbewijzen op de stad (E5)
 - panden op de makelaar (B2)
 - afflossingen op de bank (B5)
 - koop-aktes op de notaris (E2)

SPELREGELS

1. Iedere speler begint het spel op positie A1
2. De weg die men volgt over het spelbord, verloopt steeds binnen rode lijnen.
(A1-A2-A3-B3-B4-A4-A5-A6-B6-C6-C5-D5-D6-E6-F6-F5-F4-E4-E3-F3-F2-F1-E1-D1-D2-C2-C1-B1-A1)
3. De richting waarin men loopt is vrij te kiezen en mag ook tijdens het spel steeds veranderen. Men moet echter wel de volledige weg in een richting blijven lopen.
4. Men gooit steeds met twee dobbelstenen. Bij een dubbele worp mag men kiezen, nog eens gooien en de twee worpen bij elkaar optellen, of de eerste worp laten gelden.

HET SPEL

Het is de bedoeling zoveel mogelijk grond te bebouwen.

1. Als men in het zonegebied* van een stuk vrije grond komt mag men daarop een optie doen. 'Dit gebeurt door uw speciale optiekaart op het betreffende stuk grond te leggen.' Men moet nu in het zonegebied* van de stad zien te komen. Als men in het zonegebied van de stad komt krijgt men het betreffende stuk grond. Als bewijs hiervoor ontvangt de speler van de stad het grondbewijs van het betreffende stuk grond. (De optiekaart van de speler blijft echter op het spelbord liggen totdat het betreffende stuk grond volledig bebouwd is.) Als een speler een tweede, derde... stuk grond wil verwerven moeten eerst voorgaande stukken grond bebouwd zijn, eerder kan men geen optie doen op een ander stuk grond.

2. De bouw van een pand kan dus pas beginnen als de speler een stuk grond in eigendom heeft. Het te bouwen pand is steeds vrij te kiezen, en het wordt verworven door de bemiddelaars in volgorde te bezoeken: de makelaar(1), de bank(2), de notaris(3). Zo'n bezoek geschiedt steeds in de specifieke zonegebieden* van iedere bemiddelaar, en ieder bezoek wordt bevestigd met een specifiek bewijs/akte van het gekozen pand.

Pas wanneer alle drie de bewijzen voor een bepaald pand zijn verzameld, is men de rechtmatige eigenaar en kan ook niemand het stuk grond, met het daarop gebouwde pand nog afnemen. (Als bewijs voor het in bezit hebben van alle drie de bewijzen, vervangt men de optiekaart door de 'pandkaart', die men van de makelaar kreeg. En men houdt de koopakte, afbetaling en grondbewijs bij zich als eigendomsbewijs.)

Als nog niet alle drie de bewijzen zijn verzameld, en men krijgt bezoek van een andere speler, (als een andere speler in het zonegebied van het stuk grond komt!), wordt het stuk grond, plus alle eventuele bouwvoorbereidingen erop, eigendom van de bezoeker. De bezoeker legt nu één van zijn 'hebbes-kaarten' op het verworven stuk grond, en ontvangt alle reeds verworven bewijzen/aktes die de vorige eigenaar reeds wist te bemachtigen. Iedere speler kan slechts zoveel grond van een andere speler afnemen als hij 'hebbes-kaarten' heeft. Slechts drie tegelijkertijd dus.

Wanneer zo'n 'halfbebouwd' stuk grond verkregen wordt en men is nèt zelf ook bezig met het bebouwen van een ander stuk grond, mag men de bemiddelaarsdiensten voor de verschillende panden combineren in één bezoek, mits natuurlijk de volgorde overeenstemt.

3. Als alle panden volledig gebouwd zijn, wordt de winnaar bepaald aan de hand van zijn totale, verworven bezit.

*** ZONEGEBIEDEN**

- Grond op de buitenste ring (rij) van hokjes, hebben als zonegebied de stukken grond zelf.
- Grond op de daarbinnen gelegen ring van hokjes, hebben als zonegebied de stukken zelf plus het aangrenzende stuk op de buitenste ring.
- De vier in het midden gelegen stukken grond, waar men dus tijdens het lopen nooit op komt, hebben als zonegebied alle aangrenzende stukken en daaraangrenzende stukken naar buiten toe.
- De zonegebieden van de bemiddelaars tenslotte, zijn de drie op de buitenste ring gelegen stukken grond, die aan de respectievelijke bemiddelaars grenzen, deze stukken zijn niet te koop.