



ANTI-MONOPOLY®

Spelregels

VOOR ALLE CONCURRENTEN MET ONDERNEMERSGEEST!

Uw businessconsultant adviseert:

Speel dit spel niet zoals je Monopoly® speelt!

- Concurrenten starten met een voordeel, maar monopolisten kunnen hen snel inhalen.
- Om effectief te kunnen optreden tegen de monopolisten en een gelijke winstkans te hebben, doe je er verstandig aan zo snel mogelijk onroerend goed te kopen.
- Voorkom met je medeconcurrent(en) dat monopolisten een monopolie in een stad krijgen (zie later): Zet daarom alles op alles om bepaalde aankopen te kunnen financieren.
- Het startgeld is bewust laag gehouden: iedereen heeft gelijke kansen. Ga verstandig met je geld om.

INHOUD:

- | | | |
|---|--------------------------------|-----------|
| ▪ Spelbord | ▪ 25 kaarten voor monopolisten | ▪ geld |
| ▪ Spelregels | ▪ 25 kaarten voor concurrenten | 50 x 1€ |
| ▪ 3 verschillende blauwe pionnen (monopolisten) | ▪ 28 eigendomsbewijzen | 40 x 5€ |
| ▪ 3 verschillende groene pionnen (concurrenten) | ▪ 2 dobbelstenen | 50 x 10€ |
| | ▪ 35 huizen | 50 x 50€ |
| | ▪ 15 hotels | 50 x 100€ |
| | | 20 x 500€ |

Alle eurobedragen stellen de waarde x1000 voor.

ACHTERGROND

Anti-monopoly® zorgt voor een grote aanpassing in het bekende vastgoedspel, dat werd uitgevonden in 1910 en door Quaker-onderwijzers uit Atlantic City omgevormd tot het populaire spel dat iedereen nu kent.

Anti-monopoly® is gebaseerd op een revolutionair idee in de spellenwereld. In andere spellen volgen alle spelers dezelfde regels, wat er automatisch voor zorgt dat alle spelers gelijke kansen hebben om te winnen. In Anti-monopoly® volgen spelers verschillende spelregels, maar zijn er nog steeds gelijke winstkansen. Professor Ralph Anspach bedacht het spel en Professor Irvin Hentzel deed de berekeningen. Waarom twee versies van de spelregels? Omdat dit het verschil aantoont tussen vrije concurrentie en monopolisten. Zo mogen monopolisten enkel bouwen wanneer ze het monopolie in een stad hebben (2 of meer eigendommen in één stad), kunnen ze tot 4 verbeteringen doorvoeren en mogen ze heel hoge huur aanrekenen. De vrije concurrenten kunnen tot 5 verbeteringen doorvoeren op eender welk eigendom ze hebben, maar rekenen slechts een eerlijke, lagere huurprijs aan.

Gelijke kansen zouden niet bestaan in de echte wereld waar monopolisten concurrenten kapot zouden maken in afwezigheid van anti-monopolie wetten.

Klaar om te spelen? De regels zijn opgesteld om het spel eerlijk te houden tussen monopolisten en concurrenten.

Volg de regels dus exact om de winstkansen gelijk te houden.

SPELREGELS

De spelregels die uniek zijn voor Anti-Monopoly zijn vet gedrukt.

1. DOEL VAN HET SPEL

Er kan gekozen worden voor één van de volgende twee opties:

Optie A: De winnaar is de speler die erin slaagt alle andere spelers failliet te spelen.

Optie B: De winnaar is de speler die de **rijkste concurrent is nadat alle monopolisten failliet zijn gespeeld, of het is de rijkste monopolist nadat alle concurrenten zijn uitgeschakeld (regel 23 legt uit hoe bepaald wordt wie de rijkste speler is).**

2. BANK

Eén speler wordt aangewezen als "De Bank" om het geld, de eigendomsbewijzen, de huizen en hotels te beheren en te verdelen. De bankier houdt zijn persoonlijke geld strikt gescheiden van het geld van de bank.

3. CONCURRENTEN- en MONOPOLISTENKAARTEN

De monopolisten- en concurrentenkaarten worden geschud en met de afbeelding naar beneden op de daarvoor bestemde vakjes op het spelbord gelegd.

4. ROLVERDELING & PIONKLEUR

- Dit is een rollenspel. De rollen worden verdeeld door met de dobbelstenen te gooien: de speler met het hoogste aantal ogen kiest tussen de rol van concurrent of monopolist, de andere spelers kiezen vervolgens hun rol kloksgewijs, maar houden rekening met een gelijke verdeling.
- Concurrenten kiezen een groene pion, monopolisten een blauwe.
- Er dient een gelijke verdeling te zijn bij een even aantal spelers. Bij een oneven aantal spelers mag het verschil tussen het aantal concurrenten en monopolisten niet meer dan één zijn. (Zo kunnen er dus wel 2 concurrenten en 3 monopolisten zijn, maar is een speelsituatie met 2 concurrenten en 4 monopolisten niet toegestaan.)
- De rolverdeling mag niet veranderd worden tijdens het spel.

5. STARTGELD & STARTPOSITIE

De bankier geeft elke speler 1500€ (= 1 500 000€) : 2 x 500€ ; 3 x 100€ ; 2 x 50€ ; 7 x 10€ ; 5 x 5€ ; 5 x 1€.

Alle pionnen worden op het startvak gezet. De ogen van de dobbelstenen bepalen het aantal stappen vooruit (kloksgewijs), tenzij de instructies op het spelbord of op de kaarten anders aangeven.

6. SPELVOLGORDE

Het aantal ogen van de dobbelstenen tijdens de rolverdeling bepaalt ook de volgorde: de speler die het hoogste aantal ogen gooide begint.

7. DUBBEL GOOIEN = EXTRA WORP

Spelers die dubbel gooien, mogen na hun beurt nog één extra keer gooien. In deze extra beurt telt een dubbele worp als een normale worp en wordt er geen extra beurt meer gespeeld.

8. KOPEN VAN EIGENDOMMEN & HUUR BETALEN

Spelers die met hun pion op een straat, bedrijf of ander speelvak terechtkomen waarop nog niemand eigendom heeft gekregen, kunnen dit recht van eigendom kopen voor het op het eigendomsbewijs of spelbord vermelde bedrag (grondprijs). De bank geeft het eigendomsbewijs dan aan de koper. Als de speler dit eigendom niet koopt, blijft de kaart van de bank.

Wanneer een speler op een speelvak komt dat al eigendom is van een medespeler, dan moet hij het bedrag (huur) dat op het bijhorende eigendomsbewijs staat aan de eigenaar betalen. **Monopolisten rekenen over het algemeen hogere bedragen dan concurrenten.**

9. MONOPOLISTEN IN EEN STAD / CONCURRENTEN IN EEN STAD

- Concurrenten en monopolisten rekenen dezelfde huur aan wanneer het om een "onbebouwd" eigendom gaat
- **Concurrenten kunnen meteen huizen bouwen op hun eigendom, maar rekenen de eerlijke huur aan die in de kolom onder "concurrent" op de eigendomskaart staat**
- **Monopolisten kunnen pas bouwen wanneer ze het monopolie in een stad hebben (min. 2 straten in één stad), maar rekenen een hogere huur aan, die in de kolom "monopolist" op de eigendomskaart staat**

10. BOUWEN VAN HUIZEN EN HOTELS

- Concurrenten kunnen tot en met vier huizen bouwen op elke straat die ze bezitten. In plaats van een vijfde huis te bouwen, geven de concurrenten de vier huizen terug aan de bank en kopen een hotel. De prijzen voor de huizen en hotels staan vermeld op de eigendomsbewijzen. Concurrenten plaatsen hun huizen op de plek waar de stadsnaam is gedrukt.
- Monopolisten kunnen tot en met drie huizen bouwen op elke straat die ze bezitten, in een stad waar ze een monopolie op hebben. In plaats van het vierde huis te bouwen, geven de monopolisten de drie huizen terug aan de bankier en kopen een hotel. Monopolisten plaatsen hun huizen op de plek waar de H staat.
- Huizen en hotels mogen enkel gekocht worden tijdens de beurt van die speler.
- Er gelden geen beperkingen voor de manier waarop spelers hun huizen of hotels over hun eigendom kunnen verdelen. Bijvoorbeeld: ze mogen een huis bouwen in straat X in een stad en een hotel in straat Y van diezelfde stad (indien ze deze bezitten). Een huis of hotel dat eenmaal ergens staat, mag niet verschoven worden naar andere straten.
- Spelers mogen op elk moment een bod doen op elkaars eigendom. De eigenaar en de koper onderhandelen over de prijs. Als een te verkopen straat bebouwd is, moeten de huizen en/of hotels op deze straat eerst terug verkocht worden aan de bank (zie regel 12).
- Indien de huizen en/of hotels van de bank op zijn, mogen spelers extra huizen bij maken uit karton.

11. HYPOTHEKEN

- A. De hypotheekwaarde van een eigendom bedraagt de helft van de grondprijs. Spelers innen geen huur voor een eigendom dat onder hypotheek staat, en er mogen geen huizen op het eigendom staan. **Monopolisten kunnen geen huizen hebben in de stad, als hun monopolie is gebroken door het eigendom onder hypotheek. Monopolisten kunnen geen dubbele huur innen op hun andere eigendommen in de stad.**
- B. Wanneer een speler een hypotheek neemt op een eigendom, wordt de eigendomskaart aan de bank gegeven. De bank houdt de eigendommen met hypotheek apart van eventuele niet verkochte eigendommen.
- C. Voordat een speler zijn eigendom onder een hypotheek kan plaatsen, moeten de huizen of hotels die erop gebouwd zijn terug verkocht worden aan de bank (zie regel 12).
- D. Straten en bedrijven die met een hypotheek bezwaard zijn, kunnen op elk moment door de eigenaar verkocht worden aan andere spelers. De verkoper en koper onderhandelen over de prijs.
- E. Wanneer spelers hun met hypotheek bezwaarde eigendom weer hypotheekvrij willen maken, betalen ze de bank het bedrag dat achterop het eigendomsbewijs vermeld staat. Het eigendomsbewijs wordt dan teruggegeven aan de speler.

12. HET VERKOOPEN VAN HUIZEN AAN DE BANK

De vergoeding voor de verkoop van huizen is de helft van de aankoopprijs. Huizen en/of hotels mogen alleen aan de bank verkocht worden.

ANDERE SPEELVAKKEN

13. START

Spelers ontvangen 100€, wanneer ze op het vak START landen of dit vak passeren.

14. GEVANGENIS, PRIJZENoorlog OF SIGHTSEEING TOUR

Spelers kunnen hier op 2 manieren terecht komen:

- A. Tijdens een gewone zet. De speler doet de Sightseeing Tour en kan de volgende beurt verder spelen zonder boete te betalen.
- B. De speler eindigde op het vakje "Ga naar de gevangenis / Ga naar de prijzenoorlog" of volgde de instructies op de monopolisten- of concurrentenkaart. In dit geval gaat de speler naar het vakje GEVANGENIS of PRIJZENoorlog zonder startgeld te innen. Er moet een boete betaald worden om verder te spelen.

Concurrenten gaan naar PRIJZENoorlog. Zolang ze daar staan, mogen ze huur of andere vorderingen blijven innen. Monopolisten gaan naar de GEVANGENIS. Zij mogen geen huur of andere vorderingen innen.

C. Spelers kunnen de gevangenis of prijzenoorlog verlaten op één van de volgende manieren:

- 1. De speler krijgt 2 beurten de kans om te proberen dubbel te gooien. Als hij dubbel gooit, mag hij verder spelen. Anders moet hij bij aanvang van de 3e beurt €50 betalen en mag hij verder spelen.
- 2. De speler betaalt bij aanvang van de eerste of tweede beurt €50 en speelt verder.
- D. Wie erin slaagt dubbel te gooien om verder te spelen, krijgt één extra worp (zie regel 7).

15. CONCURRENTEN- OF MONOPOLISTENVAK

Concurrenten nemen de bovenste kaart van de concurrentenstapel en volgen de aanwijzingen. Monopolisten nemen de bovenste kaart van de monopolistenstapel en volgen de aanwijzingen. In beide gevallen wordt de kaart onderaan de stapel teruggelegd.

16. INKOMSTENBELASTING

Een speler die op het vak Inkomstenbelasting belandt, moet belastingen betalen aan de bank. Hij betaalt 200€, of een percentage van zijn totale bezit (geld, huizen, hotels, eigendommen zonder hypotheek). Het percentage van het bezit wordt als volgt berekend:

Voor monopolisten:

20% van hun geld +
10% van de grondprijs van hun straten en bedrijven die niet onder hypotheek staan +
10% van de totale aankoopprijs van hun huizen en hotels.

Voor concurrenten:

10% van hun geld +
10% van de grondprijs van hun straten en bedrijven die niet onder hypotheek staan +
10% van de totale aankoopprijs van hun huizen en hotels.

17. EIGENDOMSBELASTING

Elke speler betaalt hier 75€ aan de bank.

18. TRANSPORTBEDRIJVEN

Een bezoek aan een transportbedrijf (Station, Luchthaven, Tram- en Busmaatschappij) dat in het bezit is van een concurrent, kost een speler 10% van de waarde van het transportbedrijf, ongeacht het aantal transportbedrijven dat een concurrent bezit.

Monopolisten die een transportbedrijf bezitten, verdubbelen hun tarieven telkens als ze een ander transportbedrijf erbij kopen. De bedragen die ze mogen vragen, staan aangegeven op de eigendomsbewijzen. (Concurrenten let op: een monopolist die alle transportbedrijven bezit, zal moeilijk te verslaan zijn in dit spel. Stel je voor wat er in het echte leven zou gebeuren als alle transportbedrijven in de handen van één persoon zouden zijn!)

19. GASMAATSCHAPPIJ EN ELEKTRICITEITSBEDRIJF

Een speler die op één van deze twee bedrijven terechtkomt, gooit met de dobbelstenen en betaalt als volgt:

- Een concurrent ontvangt 4x het aantal gegooide ogen, ongeacht het aantal bedrijven dat hij bezit
- De monopolist ontvangt 4x het aantal gegooide ogen als hij één bedrijf bezit en 10x het aantal gegooide ogen als hij beide bedrijven heeft

20. ANTI-MONOPOLY STICHTING

Monopolisten die op dit speelvak terechtkomen, betalen 160€ aan de bank ten voordele van de stichting.

Concurrenten gooien één dobbelsteen. Bij 1 ontvangt de speler 25€ en bij 2 ontvangt hij 50€. Bij elke andere worp ontvangt hij niets.

21. ONDERHANDELEN & GELD LENEN

Spelers kunnen ten allen tijde met elkaar onderhandelen over hun grondbezittingen, maar mogen deze niet verkopen als ze nog bebouwd zijn met huizen en hotels. (Zie regel 12)

Spelers mogen geen geld lenen van elkaar.

22. FAILLISSEMENT

Spelers die failliet gaan, hebben niet aan hun volledige betalingsverplichtingen kunnen voldoen. Ze moeten hun huizen/hotels aan de bank verkopen waarvoor ze de helft van de aankoopprijs krijgen. Het totale bezit aan geld en overige eigendommen (ook als ze met hypotheek bezwaard zijn) wordt aan de speler gegeven die het faillissement heeft veroorzaakt.

Als een speler failliet gaat doordat hij niet kan voldoen aan een betaling aan de bank, gaan al het geld en de bezittingen van die speler naar de bank. De eigendommen zijn weer te koop (uiteraard zonder huizen/hotels die erop stonden) en kunnen op de gebruikelijke manier (regel 8) aan de andere spelers verkocht worden.

23. RIJKSTE SPELER

Aan de hand van de volgende rekensom wordt bepaald wie de rijkste speler van het spel is:

- Optelsom van al het cashgeld + de inkomsten die verdiend kunnen worden op elk bezit dat niet onder hypotheek staat.
- Om te bepalen wat de inkomsten van de Gasmaatschappij en het Elektriciteitsbedrijf zouden zijn, wordt de waarde bepaald zoals in regel 19 wordt beschreven.

SPELREGELS VOOR DE VERKORTE SPELVERSIE (aanbevolen voor toernooien)

Er wordt vooraf een bepaalde speelduur overeengekomen. De spelregels worden gevolgd als hierboven op de volgende punten na:

- Spelers mogen enkel onderhandelen met de bank, niet met elkaar.
- Aan het eind van het spel, mogen concurrenten 10% van hun resterende geld houden, terwijl monopolisten 20% van hun resterende geld mogen houden. Het overige geld wordt aan de bank gegeven.
- De bank gaat vervolgens langs alle vakjes en stopt bij elk vakje dat eigendom is van iemand. De bank betaalt dan de huur of het verschuldigde bedrag aan de speler volgens de gebruikelijke regels.
- De winnaar is de speler die, nadat de bank het hele spelbord doorlopen heeft, het meeste geld heeft.

(Deze regels zijn gebaseerd op het principe dat de winnende concurrent of monopolist na een kort spel zowel veel geld als eigendom moet bezitten.)

Lees Monopolygate van Ralph Anspach, het werkelijke verhaal achter het meest geliefde volksspel: doofpotaffaire, ironie, propaganda, misleiding en monopolie in de echte wereld. Verkrijgbaar in boekwinkels of online.

• Waarschuwing ! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China.

• Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine.

• Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

Anti-Monopoly is a trademark owned by Hasbro, Inc., and is used pursuant to a license.

© 1977, 1985, 1995, 2005, 2007, 2009, 2019 by Ralph Anspach. Patent 4136881.



Verdeeld in Nederland en België door
MGBl, rue des Colonies 11, 1000 Brussel.



www.megableu.com