

MONOPOLY®

Het spel uit de duizenden

The distinctive design of the game board, as well as each of the distinctive elements of the board, the pieces and the word 'Monopoly' are trademarks of Parker Brothers, division of Kenner Parker Toys Inc. for it's real estate trading game and game equipment.

© 1935, 1936, 1947, 1951, 1952, 1954, 1961, 1973. Parker Brothers, division of Kenner Parker Toys Inc. Beverly, MA 01915. Made in France by Kenner Parker under license from Parker Brothers. Kenner Parker, Amsterdam/Brussels. Not suitable for children 3 years and under.

KORT OVERZICHT VAN HET SPEL

Het doel van het spel is gronden te kopen, te bebouwen, te verhuren of op de voordeligste manier te verkopen en zo de rijkste speler te worden, het gehele spel te beheersen en het **monopolie** te verwerven. Te beginnen bij **"START"** worden mascottes over het speelbord voortbewogen door het gooien van de dobbelstenen.

Als een mascotte op een terrein komt, dat nog niet aan een speler toebehoort mag hij dit van de bank kopen. Het voordeel van grondbezit is, dat men van zijn medespelers huur kan innen. De huurwaarde wordt door het met huizen of hotels te bebouwen sterk verhoogd. Aan de bank kan men, bij gebrek aan contant geld, hypotheek op zijn bezittingen geven. (Ter verduidelijking dient gezegd, dat de geldnemer de hypotheekgever is).

"Algemeen Fonds" - en "Kans" - kaarten leggen bijzondere verplichtingen op of geven voordelen, soms belanden de spelers ook in de **gevangenis**.

De spanning is groot, de kansen wisselen ieder ogenblik en de aanwezigheid van een goede bankier kan de spanning in hoge mate beïnvloeden.

SPELREGELS

Monopoly reizen 2-6 spelers

Monopoly standaard 2-8 spelers

HET SPEL : Monopoly wordt gespeeld op een speelbord. Hierop staan bouwterreinen, stations, overheids-bedrijven, bijzondere kansen en belastingen afgebeeld, waarover de spelers hun mascottes schuiven. Er zijn twee dobbelstenen en verschillende mascottes, die de spelers als opzetters gebruiken. Voorts nog 32 huizen, 12 hotels en twee stel kaarten voor de vakken "Kans" en "Algemeen Fonds". Verder zijn er nog de eigendomsbewijzen voor de diverse terreinen en de bankbiljetten van verschillende waarden.

VOORBEREIDING: Leg het speelbord op een tafel en de "Kans" - en "Algemeen Fonds" -kaarten omgekeerd op de aangegeven vakken. Iedere speler krijgt een mascotte als opzetter en een bedrag van F 30.000. Het overige geld wordt door de bank beheerd.

GELD: Het bedrag van F 30.000, voor iedere speler moet als volgt worden verdeeld: 2 biljetten van F 10.000, 3 biljetten van F 2.000, 2 van F 1.000, 2 van F 500, 6 van F 100, 6 van F 50, 5 van F 20.

BEGIN VAN HET SPEL: Wie het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen en vervolgens de speler links hiervan. Gooien twee of meer spelers een gelijk aantal ogen, dan werpen deze opnieuw de dobbelstenen tot er een beslissing gevallen is. De mascottes worden op het vak "start" geplaatst en na het werpen van de dobbelstenen schuift men zijn mascotte het aantal geworpen ogen in de richting van de pijl. Er mag altijd meer dan een mascotte op een veld staan. Komt men op een terrein waarvan het eigendomsbewijs nog bij de bank ligt, dan mag men dit kopen. Als het terrein al van een ander is, moet men huur betalen. Het gebeurt wel dat men belasting betalen moet, of een "kans" - of "algemeen fonds" - kaart moet trekken. Gedurende het spel gaat men vele malen het speelbord rond. Bij een dubbel aantal ogen in een worp werpt men opnieuw, na eerst zijn mascotte het geworpen aantal ogen vooruitgeschoven te hebben en de voordelen of verplichtingen te zijn nagekomen. Na de tweede worp moet de mascotte weer vooruitgeschoven worden. Is het ook nu weer een dubbel aantal ogen dan gooit men voor de derde keer en wanneer ook deze worp dubbele ogen telt moet men onmiddellijk de gevangenis in.

SALARIS: Telkens dat men in de richting van de pijl het vak "start" voorbij komt ontvangt men van de bank F 4.000. Er zijn echter gevallen waarin men geen salaris ontvangt. Deze worden hierna behandeld.

ONVERKOCHT TERREIN: Komt een speler op onverkocht terrein - het eigendomsbewijs ligt nog bij de bank - dan mag hij dit terrein tegen de waarde op het eigendomsbewijs kopen. Men komt op dit terrein na de worp met de dobbelstenen of op aanwijzing van de "Kans" of "Algemeen Fonds" -kaart. Tegen betaling aan de bank ontvangt men het eigendomsbewijs dat open op tafel wordt gelegd. Indien men geen gebruik maakt van zijn recht om het terrein te kopen wordt dit eigendomsbewijs onmiddellijk door de bank bij opbod aan de hoogste bidder verkocht. Alle spelers mogen hieraan deelnemen, ook degene die van zijn voorkeursrecht geen gebruik maakte. Het bieden kan met elk bedrag beginnen.

VERKOCHT TERREIN: Komt een speler op een vak dat al eigendom is van een andere speler, dan moet hij huur aan de eigenaar betalen. De huurwaarde staat op het eigendomsbewijs vermeld. Bezit een speler alle eigendomsbewijzen van een kleurengroep dan wordt de huur voor onbebouwde grond verdubbeld. Bovendien stijgt de huurwaarde aanzienlijk als er huizen of hotels op staan. Er is geen huur verschuldigd als op het terrein een hypotheek verkregen werd. Zodra een hypotheek op een terrein rust wordt het eigendomsbewijs omgekeerd op tafel gelegd.

N.B. Men moet zelf de huur vragen zodra een speler op zijn terrein komt. Is er inmiddels doorgespeeld dan vervalt het recht huur te innen.

"KANS" of "ALGEMEEN FONDS": Komt een speler op een der vakjes "Kans" of "Algemeen Fonds" dan trekt hij een "Kans" - of "Algemeen Fonds" - kaart. De op de kaart genoemde aanwijzingen moet men nauwkeurig opvolgen en de kaart moet onmiddellijk weer onderaan de stapel teruggeschoven worden. Alleen wanneer een speler de kaart trekt "verlaat de gevangenis zonder betalen" houdt hij deze kaart totdat hij die nodig heeft of hij verkoopt de kaart tegen een onderling overeengekomen prijs. Na gebruik wordt de kaart weer teruggelegd.

BELASTING: Men betaalt de verschuldigde belasting aan de bank.

BANKHOUDER: Kies als bankhouder een speler die er slag van heeft als vendumeester op te treden, dus goed bij opbod kan verkopen. Treedt een der spelers echter als bankhouder op, dan moet hij zijn eigen geld en bezit goed gescheiden houden. Doen er 7 of 8 spelers mee dan is het gebruikelijk dat een speler als bankhouder optreedt zonder zelf mee te spelen.

DE BANK: De bankhouder controleert of alle bezittingen op de juiste wijze worden beheerd en uitkeringen en inningen snel gebeuren om het spel te bevorderen. De bank betaalt salarissen en beloningen uit, int boeten en belastingen, verkoopt de eigendomsbewijzen, huizen en hotels en leent geld voor de hypotheek tegen het op het eigendomsbewijs aangegeven bedrag. De bank koopt steeds de huizen terug tegen de helft van de koopsom.

GEVANGENIS: In 3 gevallen kan men in de gevangenis belanden.

1. Wanneer de mascotte op het vak "naar de gevangenis" komt.
2. Wanneer een kaart getrokken wordt met "ga naar de gevangenis".
3. Wanneer 3x achter elkaar een dubbel aantal ogen geworpen wordt.

N.B. Op weg naar de gevangenis ontvangt een speler geen salaris wanneer hij het vak "Start" voorbij komt. Zijn mascotte moet direct in de gevangenis gezet worden.

Komt men tijdens het spel op het vak "gevangenis" dan wordt dit als een bezoek beschouwd en kan men rustig bij de volgende beurt verder spelen. Uit de gevangenis komt men op vier manieren.

1. Door in een van de eerste drie beurten dubbel te gooien. Het aantal ogen van de dubbele worp mag men dan verder gaan.

2. Met de kaart "verlaat de gevangenis zonder betalen".

3. Door een boete van F 1.000 te betalen voor men gooit.

4. Door bij de derde beurt F 1.000 boete te betalen aan de bank en bij de volgende beurt verder te gaan, want men mag niet langer dan drie beurten in de gevangenis blijven.

Een speler kan, wanneer hij in de gevangenis zit, huizen kopen, verkopen, huur innen en alle verdere handelingen verrichten.

HUIZEN: Alleen van de bank kunnen huizen gekocht worden. Huizen koopt men wanneer een volledige groep terreinen van een kleur in eigen bezit is. Het aantal huizen moet gelijkmatig over het gehele kleurvak gespreid worden. Men mag dus niet alle huizen op een terrein zetten. Men mag zoveel huizen kopen als men wil. Huizen worden van de bank gekocht tegen de prijs die op de eigendomsbewijzen staat vermeld.

HOTELS: Zodra op alle gronden van een kleurgroep vier huizen staan mag een speler bij de bank kopen tegen inlevering van de vier huizen per terrein en bijbetaling van een huis. Op elk terrein mag maar een hotel gebouwd worden. Het bouwen gaat onder het spelen door, men moet daarom niet aan de beurt zijn. Het spel mag echter hierdoor niet belemmerd worden.

TEKORT AAN HUIZEN: Staan er geen huizen meer ter beschikking dan moet er gewacht worden tot een der spelers huizen moet verkopen of inruilen voor een hotel. Is er maar een beperkt aantal huizen over en zijn er meer liefhebbers dan huizen dan verkoopt de bankhouder de huizen bij opbod.

VERKOOP VAN GROND: Onbebouwde gronden, stations en overheidsbedrijven mogen door de spelers buiten de bank om aan elkaar verkocht worden. Bebouwde terreinen echter niet. Geen terrein mag verkocht worden zolang er op een ander van dezelfde kleurengroep nog een huis staat. Wil men toch bebouwde grond verkopen, dan moet men eerst de huizen aan de bank verkopen voordat de onbebouwde grond onderhands kan worden verkocht.

VERKOOP VAN HUIZEN EN HOTELS: Huizen en hotels mogen uitsluitend aan de bank verkocht worden. Ook het kopen gebeurt uitsluitend via de bank. De bank koopt ieder huis terug voor de helft van de op het eigendomsbewijs aangegeven koopsom. Voor een hotel betaalt de bank de helft van de prijs.

HYPOTHEEK: Alleen de bank kan hypotheek op een terrein toestaan. Bebouwde grond kan niet met hypotheek worden bezwaard. Alvorens een hypotheek te geven moet men allereerst de daarop staande huizen of hotels aan de bank voor de helft van de waarde verkopen. De hypotheekwaarde van een terrein bedraagt steeds de helft van de koopsom. De rente van 10% moet betaald worden samen met de aflossing van de hypotheek. Wordt de grond verkocht waarop hypotheek rust, dan moet de nieuwe eigenaar aan de bank 10% van het hypotheekbedrag betalen en daarna mag hij pas de hypotheek aflossen. Laat hij de hypotheek er op staan dan moet hij later bij het aflossen eveneens 10% rente aan de bank betalen. Op huizen en hotels kan men geen hypotheek verkrijgen. Wil men op een met hypotheek bezwaarde grond bouwen dan moet men eerst de hypotheek bij de bank aflossen + de 10% rente en daarna de huizen weer kopen tegen de volle koopsom.

FAILLISSEMENT: Is een speler meer schuldig dan hij kan betalen, dan moet hij aan zijn schuldeiser alles wat hij aan waarde bezit overdragen en zich uit het spel terugtrekken. Bezit hij huizen, dan moeten deze aan de bank tegen de helft van de waarde verkocht worden. Dit geld is dan bestemd voor de schuldeiser. Heeft hij gronden waarop hypotheek rust, dan draagt hij deze ook aan de nieuwe eigenaar over, die dan bij de overname aan de bank 10% van het hypotheekbedrag aan rente moet betalen of dit doet, wanneer hij de hypotheek aflost.

WINNAAR: Er zijn twee manieren om Monopoly te spelen. Een manier is net zo lang door te spelen, totdat een speler al het geld en al de bezittingen heeft verworven. Een tweede manier is een bepaalde duur af te spreken en daarna vast te stellen wie de hoogste waarde aan geld en bezittingen heeft. In dat geval worden de huizen en hotels voor de volle waarde gehonoreerd.

OPMERKINGEN: Het kan zijn dat een speler die meer schuldig is dan hij aan geld kan betalen, een deel van zijn grondbezit aan de schuldeiser kan over maken, dat vaak, aan waarde, ver onder die van zijn schuld ligt, maar ook door de schuldeiser graag zal worden geaccepteerd om zo zijn bezittingen uit te breiden. Huiseigenaars moeten de huur zelf vorderen, spelers mogen elkaar er niet op wijzen dat zij de huur kunnen vragen.

Alleen de bank leent tegen onderpand geld uit. Spelers mogen in geen geval elkaar geld lenen. Om een vlotte start in het spel te verkrijgen kan de bankhouder de eigendomsbewijzen schudden en aan iedere speler voor het begin twee eigendomsbewijzen uitdelen. De eigendomsbewijzen moet dan onmiddellijk worden betaald en men kan dan ook direct met het innen van huur beginnen, als een speler op een dergelijk terrein komt.