

MONOPOLY

Het spel der spelen

NEDERLANDSE UITGAVE

KORT OVERZICHT VAN HET SPEL

De bedoeling van het spel is gronden te kopen, te bebouwen, te verhuren of op de voordeligste manier te verkopen en daardoor de rijkste speler te worden, zodoende het gehele spel te beheersen en het monopolie te verwerven.

Te beginnen bij „START” worden de 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 diene, dat de geldnemer de hypotheekgever is).

„Algemeen Fonds” - „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 vendumeester kan de spanning in hoge mate beïnvloeden.

SPELREGELS

VOOR TWEE TOT ZES SPELERS

DEELNAME VAN EEN BANKHOUDER IS GEWENST

HET SPEL: Monopoly wordt gespeeld op een speelbord. Hierop staan bouwterreinen, stations, openbare bedrijven, bijzondere kansen en belastingen afgebeeld, waarover de spelers hun mascottes schuiven. Er zijn twee dobbelstenen, mascottes in verschillende kleuren, 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 flinke 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 1500,— uitgekeerd. Het overige geld wordt door de bank beheerd.

GELD: Het bedrag van f 1500,— voor iedere speler moet als volgt worden verdeeld: 1 biljet van f 500,—, 6 biljetten van f 100,—, 4 van f 50,—, 3 van f 20,—, 10 van f 10,—, 7 van f 5,—, 5 van f 1,—. Mocht er een zevende speler meedoen dan ontvangt hij zijn f 1500,— in een andere verdeling.

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 één mascotte op één 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 een „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 belandt men onmiddellijk in de gevangenis.

SALARIS: Voor iedere keer dat men in de richting van de pijl het vak „start” passeert ontvangt men van de bank f 200,—. 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 voor 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 bieder 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, terwijl de huurwaarde aanmerkelijk stijgt als er zelfs al huizen of hotels op staan. Geen huur is verschuldigd als op het desbetreffende terrein hypotheek verkregen is. 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 van „Kans” of „Algemeen Fonds” dan trekt hij een „Kans”-kaart 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 van deze kaart wordt hij 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 van dat van de bank. Doen er 5 of 6 spelers mee dan is het gebruikelijk dat een speler als bankhouder optreedt zonder zelf mee te spelen.

DE BANK: De bankhouder ziet er op toe, dat alle bezittingen van de bank op de juiste wijze worden beheerd en uitkeringen en inningen snel worden gedaan om het spel te bevorderen.

De bank betaalt salarissen en beloningen uit, int de boeten en belastingen, verkoopt de eigendomsbewijzen, huizen en hotels en leent geld voor de hypotheek tegen de op de eigendomsbewijzen aangegeven bedragen. De bank koopt te allen tijde 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 gemerkt „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” zou passeren. 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. Door de kaart „verlaat de gevangenis zonder betalen”.
3. Door een boete van 50 gulden te betalen voordat men gooit.
4. Door bij de derde beurt 50 gulden 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 huizen kopen, verkopen, huur innen en alle verdere handelingen verrichten zolang hij in de gevangenis zit.

HUIZEN: Alleen van de bank kunnen huizen gekocht worden. Huizen koopt men wanneer een volledige groep terreinen van één kleur in eigen bezit is. De verdeling van het aantal huizen moet gelijkmatig over het gehele kleurvak plaats vinden. 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 prijzen die op de eigendomsbewijzen staan vermeld.

HOTELS: Zodra op alle gronden van een kleurengroep vier huizen staan is een speler gerechtigd bij de bank hotels te kopen tegen inlevering van de vier huizen per terrein en bijbetaling van een huis. Op elk terrein mag maar één hotel gebouwd worden. Het bouwen gaat onder het spelen door, men behoeft daarvoor niet aan de beurt te zijn. Het spel mag echter niet hierdoor 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 openbare bedrijven mogen door de spelers buiten de bank om aan elkaar verkocht worden. Bebouwde terreinen echter niet. Geen terrein mag worden verkocht 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 hiervan.

HYPOTHEEK: Alleen aan de bank kan men hypotheek op een terrein geven. 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 halve waarde verkopen. De hypotheekwaarde van een terrein bedraagt steeds de helft van de koopsom. De rente van 10% moet betaald worden gelijktijdig 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 allereerst de hypotheek bij de bank aflossen + de 10% rente en daarna de huizen weer kopen tegen de volle koopprijs.

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 halve 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. Eén manier is net zo lang door te spelen, totdat één 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 overdoen, dat vaak aan waarde ver onder die van zijn schuld ligt, maar door de schuldeiser graag zal worden geaccepteerd om daarmee zijn bezittingen uit te breiden.

Huiseigenaren moeten de huur zelf invorderen, 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 moeten dan onmiddellijk worden betaald en men kan ook dan direct met het innen van huren beginnen, als een speler op een dergelijk terrein komt.

CLIPPER SPELLEN

zijn bekend, veel gevraagd en overal verkrijgbaar.

Monopoly

Het meest succesvolle spel ter wereld.

Mis Poes

Zorg ervoor dat de poes de muisjes niet in zijn klauwen krijgt.

Qubic

Het spel met de verrassende momenten.

Trossen los

Jong en oud wordt in de boot genomen.

Traffic

Een spel van deze tijd voor mensen van deze tijd.

Risk

Spannend veroveringsspel voor 3-6 personen.

Kijk uit en let op

Het leerzame verkeersspel.

Cluedo

Intrigerend detective-spel voor mensen met speurders-bloed.

Carrière

Fascinerend naar-de-top spel voor 2-6 personen.

Invasie

Hevige strijd te land, ter zee en in de lucht op papier.

Mijn Woord

Een woord-puzzelspel, anders dan alle andere woord-spellen.

Winnie de Poeh

Met Poeh, Janneman, Knorretje en Konijn op avontuur.

Pipo's circus-trein

Speciaal ontworpen voor alle vriendinnetjes en vriendjes van Pipo de Clown.

Holly Dolly Dixi

Een heel dol, volkomen nieuw spel. De topper onder de spellen.

Booby Trap

Fascinerend behendigheidsspel voor iedereen.

Kent u ook de zeer fraaie Clipper kinderpuzzels
o.a. van Pipo de Clown en Rick de Kikker?

Een spannend spel = Een Clipper spel.

Clipper, dat spel neem ik.

Uitgave: N.V. Smeets & Schippers, Amsterdam.