

Money-maker

In dit nieuwe spel zijn de spelers intelligente zakenmensen, die met hun auto door Europa reizen. Hun "Toekomstgeld" is de EURO-munt. Daarmee kopen zij in de hoofdsteden grond, Wegrestaurants en Motels, Taxi- en Reparatiebedrijven, en kunnen met dat bezit veel geld verdienen. De winnaar is hij, die het meest aan geld en goederen verwerft. Men kan spelen totdat alleen de winnaar overblijft, of men stelt tevoren een tijdsduur van het spel vast, en gaat dan na wie op dat moment het meest bezit. De Bankbeheerder kan bij 2 of 3 spelers tevens medespeler zijn. Bij 6 spelers zal hij zijn handen vol hebben aan het bankbeheer!

Het Spel - materiaal bestaat uit:

- 1 Speelbord — 2 Dobbelstenen — 6 Auto's
- 24 Fiches (R = Wegrestaurant)
- 12 Fiches (M = Motel) — Geld in EURO's
- 20 Eigendomsbewijzen voor R en M in de delen Oost en West van de steden: Amsterdam, Brussel, Luxemburg, Berlijn, Wenen, Bern, Parijs, Milaan, Londen en Kopenhagen
- 1 Eigendomsbewijs voor Taxibedrijf
- 1 Idem voor Reparatiebedrijf
- 1 voor Service-station Shell
- 1 voor Esso — 1 voor Mobil — 1 voor Chevron
- 16 "S" = Servicekaarten (wit)
- 16 "AR" = All Risk-kaarten (wit)
- Voor de Bank: 6 Credietkaarten voor het noteren van de aflossingen
- 1 "Financieel overzicht".

Voorbereiding tot het spel

Auto. Iedere speler kiest zijn auto en zet deze in het vak START. Men speelt in de richting van de pijl.

Geld. De bank geeft aan iedere deelnemer een "beginkapitaal" van 12.000 E (Euro), in de volgende coupures:

- 1 cheque à 5.000 E
- 5 biljetten à 1.000 E
- 17 biljetten à 100 E
- 8 biljetten à 25 E
- 10 biljetten à 10 E

Bank. De Bank beheert de rest van het geld, de eigendomsbewijzen en de fiches. Houdt aan-tekening van de verstrekte credieten.

"S"- en "AR"-kaartjes. De bankbeheerder schudt elk pakje en legt elk stapeltje blind op het speelbord in de middenvakjes "S" en "AR" (Service en All-Risk).

Dobbelstenen. De speler die de hoogste ogen gooit, mag beginnen. De speler die tijdens het spel dubbel werpt, mag nog een keer werpen.

Kopen, crediet, verkopen enz.

Kopen van grond. In de stad waar een speler op een onbezet vak komt, mag hij bouwgrond kopen. Hij vraagt aan de Bank een Eigendomsbewijs voor het gedeelte Oost of West en betaalt de Bank het bedrag, dat op het bord staat vermeld. (Voor Amsterdam bijv. is dat 450 E per stadsdeel).

Niet-kopen. De speler kan ook weigeren te kopen. Hij betaalt dan aan de Bank het bedrag dat bovenaan het Eigendomsbewijs staat. (Voor Amsterdam bijv.: 55 E).

Verhandelen van Eigendomsbewijzen. Een speler kan in een stad een R = Wegrestaurant of een M = Motel bouwen alléén als hij de bewijzen "Oost" en "West" in zijn bezit heeft. Heeft hij slechts "West", dan kan hij proberen om "Oost" van een andere speler te kopen voor een onderling overeen te komen bedrag. Dit kopen, verkopen of ruilen mag de speler alleen doen, als hij aan zet is.

Bouwen van een "R" of een "M". In het bezit van Oost- en West- bewijzen van een stad, mag de speler direct gaan "bouwen" als hij aan zet is. Hij mag in Oost of West, maar ook in beide delen tegelijk gaan bouwen. Daartoe koopt hij van de Bank de optie van een "R" of een "M".

De prijzen van "R" en "M". De 'duurste' stad en het 'duurste' "R" of "M" brengen de bezitter de meeste winst! Men kan ook een "M" bouwen, waar reeds "R's" staan, door deze tegen betaling in te ruilen.

De prijzen staan vermeld op de Eigendomsbewijzen. Van deze prijzen betaalt u aan optie 10%. (Voor Amsterdam bijv. betaalt u voor een "R" dus 10% van 18.000 E = 1.800 E).

De prijsverhouding is als volgt:

- R (= 1 fiche) = basisprijs
- R * (= 2 fiches) = 2x basisprijs
- R ** (= 3 fiches) = 3x basisprijs
- M (= 1 fiche) = 4x basisprijs

Kopen van Taxi- of Reparatiebedrijf. Als een speler op een onbezet vak "TAXI" of "CAR REPAIR" komt, mag hij dit bedrijf van de Bank kopen voor de prijs, op het bord vermeld. Koopt hij niet, dan is hij de Bank 10% van het koopbedrag verschuldigd, dus resp. 15 E of 35 E.

Ook als een speler via een "AR"-kaartje op "TAXI" of "REPAIR" komt, kan hij eveneens zo'n bedrijf kopen. Bij niet-kopen is hij ook 10% aan de Bank verschuldigd. De eigenaar van het vak behoeft uiteraard niet te betalen als hij daar komt.

Kopen van Service-station. De speler die op een onbezet S-station komt, kan dit kopen voor de prijs van 200 E. Koopt hij niet, dan is hij ook 10% aan de Bank verschuldigd.

Bank-crediet. Elke speler mag éénmaal tijdens het spel een lening van 10.000 E bij de Bank afsluiten. Dit crediet moet in vier gelijke delen bij het passeren van de Bank worden afgelost. Bij de 4e aflossing is tevens 10% rente verschuldigd, dus i.p.v. 2.500 E moet dan 3.500 E worden afgedragen.

Financiële moeilijkheden. Komt een speler in deze moeilijkheden, dan mag hij zijn "R" of "M" aan de Bank verkopen. De Bank betaalt dan de helft van de door de speler betaalde som terug.

Onbebouwde grond mag de speler vrij verhandelen. De Bank betaalt hiervoor hetzelfde bedrag als op het bord staat vermeld.

Failliet. Als een speler ook bij verkoop van al zijn bezittingen niet aan zijn financiële verplichtingen zou kunnen voldoen, dan worden zijn bezittingen door de Bank bij opbod verkocht. De schuldeiser krijgt zijn deel en de failliete speler beëindigt zijn spel.

Winnaar is hij, die al het geld en alle bezittingen, of (bij gelimiteerde tijd) het grootste aandeel heeft verworven.

"Money-maker"

OVERZICHT VOOR BANKBEHEERDER

VERKOOP: OOST of WEST / EIGENDOMSBEWIJZEN

GROND	bij		<input type="checkbox"/> R basis	R*	R**	M
	KOOP	NIET-KOOP				
Amsterdam	450E	55E	1.800E	3.600E	5.400E	7.200E
Brussel	400	50	1.600	3.200	4.800	6.400
Luxemburg	150	20	600	1.200	1.800	2.400
Berlijn	550	70	2.200	4.400	6.600	8.800
Wenen	500	60	2.000	4.000	6.000	8.000
Bern	300	35	1.200	2.400	3.600	4.800
Parijs	600	75	2.400	4.800	7.200	9.600
Milaaan	250	30	1.000	2.000	3.000	4.000
Londen	650	80	2.600	5.200	7.800	10.400
Kopenhagen	200	25	800	1.600	2.400	3.200

Eigendomsbewijzen

Taxi-bedrijf bij koop: 150 niet-koop: 15 E
Car Repair bij koop: 350 niet-koop: 35
Service-station bij koop: 200 niet-koop: 20
Shell / Esso / Mobil / Chevron

Bankcrediet ad 10.000 E, éénmaal per speler:
4 aflossingen (zie creditkaart) van 2.500 E;
bij de laatste aflossing 1.000 rente, dus dan:
3.500 E.

Terugkopen door Bank

"R" of "M": de helft van het door speler
betaalde bedrag

Onbebouwde grond : hetzelfde bedrag als op bord

Fiches 1 = R = 1x basisbedrag
2 = R* = 2x basisbedrag
3 = R** = 3x basisbedrag
1 = M = 4x basisbedrag

Beginkapitaal

ledere speler ontvangt 12.000 E in de coupures:
1 cheque ad 5.000 E
5 biljetten ad 1.000
17 biljetten ad 100
8 biljetten ad 25
10 biljetten ad 10

Bij passeren bank : 1.600E reisgeld uitbetalen.

Bij passeren met "AR"-kaart * passeren "Start":
1.000 E bóven reisgeld uitbetalen.

Bij passeren schadevrij bank met "AR"-kaart *
"No claim": 250E bóven reisgeld uitbetalen.



De vakjes op het speelbord
Bank. / Start. Spelers die tijdens het spel de Bank passeren, **ontvangen 1.600 E aan reisgeld.**

Vak van de Steden
"Onbebouwd". Komt een speler op een vak, waarvan een ander het Eigendomsbewijs heeft, maar nog geen fiche ("R") of fiche ("M") heeft geplaatst, dan betaalt hij het bedrag, dat bovenaan het Eigendomsbewijs staat. (Voor Amsterdam dus 55 E).
Vak met "R" of "M". Komt een speler op 'n vak van een ander, waar 1, 2 of 3 fiches staan ("R"), of waarop een fiche staat ("M"), dan moet hij daar zijn **maandrekening betalen**, zijnde 10% van het op het Eigendomsbewijs aangegeven bedrag. (Voor Amsterdam resp. 10% van R = 1800 E; 10% van R* = 3600 E; 10% van R** = 5400 E; 10% van M = 7200 E).

Vakken "AR" = All Risk. Als een speler op zo'n vakje komt, neemt hij van de stapel "AR" de bovenste kaart, leest wat hierop staat en voert de opdracht uit. Als er geen * op de kaart staat, wordt de kaart daarna onderaan de stapel teruggelegd. **Voor de "AR"-kaartjes met een * geldt het volgende:**

- * **No claim.** Kaart bewaren totdat u schadevrij de Bank passeert: U ontvangt dan bij inlevering van de kaart **250 E extra** boven het normale reisgeld van 1.600 E. Echter als u vóór het bereiken van de Bank een "AR"-kaartje trekt met "**garagerkening**" of met "**aanrijding**", óf als u op het vakje "**autoschade**" komt, dan **vervalt uw claim.** Het kaartje wordt dan weer onderaan de stapel teruggelegd.
- * **Ga naar Taxi.** Neem de kortste weg (voorrut of terug) naar vakje "Taxi". Als deze weg via de Bank loopt, **ontvangt u de normale 1.600 E.** Aangekomen bij het gele vak "Taxi", betaalt u het **afgelegde aantal vakjes x 20 E.**
- * **Ga naar Autoschade.** Dezelfde manier volgen als bij "Taxi", maar nu betaalt u op het blauwe vak "Car repair" het **afgelegde aantal vakjes x 50 E.**

- * **Passeren Start.** Kaart bewaren totdat u vak "Start" passeert. Bij inlevering van de kaart bij de Bank **ontvangt u dan 1.000 E boven uw normale 1.600 E.**
- * **Old Timer.** Verkoop uw Old timer aan de speler rechts van u, voor de **prijs van 6.000 E.** Kaart weer onderaan het stapeltje leggen.

Vakken "S" = Service-station. De speler die op het Service-station van een ander komt, neemt de bovenste kaart van het "S"-vak op het bord. Hij betaalt het S-station wat op het kaartje staat en legt het kaartje weer blind onder de stapel.

"S"-kaarten met een * hebben de volgende betekenis:

- * **Halfjaarlijkse rekening.** Komt een speler op het "S"-vak van een ander en trekt hij een kaart van **datzelfde station**, dan moet hij **1.100 E aan de eigenaar betalen.** De rekening van een ander station dan waarop hij staat, behoeft niet te worden betaald. De kaart gaat dan weer onderaan de "S"-stapel.

Vak "TAX" (belasting). De speler die op een van deze vakjes komt, **betaalt 200 resp. 400 E aan de Bank.**

Vak "Naar de Dealer" (groen handje). De speler gaat hier - in de richting van de hand - terug naar vak "Official Dealer" en moet daar **één beurt overslaan.**

Vak "Official Dealer". Ook als een speler op zijn reis op dit vak terecht komt, moet hij **één beurt overslaan.**

Vak "TAXI". De eigenaar van het Taxi-bedrijf rekent aan elke andere speler, die op zijn vak komt een bedrag, gelijk aan **het aantal ogen van de worp x 20 E.**

Vak "CAR REPAIR". Hier betaalt een andere speler **het aantal ogen x 50 E** aan de eigenaar.

+++++

Wij wensen u vele gezellige uren
met het grote spel

Money~maker



Hanky Panky Toys

Hoorn - Holland



Hanky Panky Toys Money~maker

nieuw gezelschapspel
voor twee tot zes spelers

