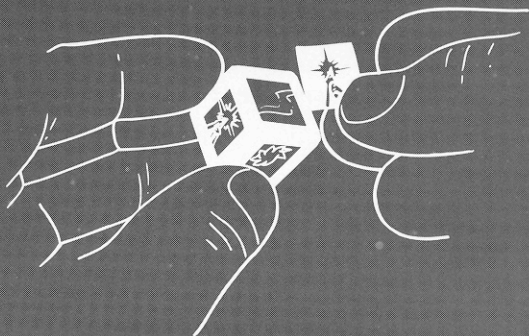


EXTRA SPELREGELS

De eerste keer dat je speelt

Druk de twee kartonnen 'Force'-fiches uit het karton en gooi het afval weg.

Plak de stickers op de speciale 'Force'-dobbelsteen (zie afbeelding).



Het gebruik van de Force

Leg het Duistere Force-fiche aan het begin van het spel op "START" en het Lichte Force-fiche op "Vrij parkeren". Gooi de zwarte en witte dobbelsteen en verplaats het bijbehorende Force-fiche het gegooide aantal ogen. Houd je daarbij aan de volgende regels:

- een Force-fiche mag alleen op vakjes komen die gekocht kunnen worden, b.v. het Koninklijk Paleis.
- als de worp betekent dat het fiche terecht komt op een vakje dat je niet kunt kopen, b.v. Asteroïde-regen, dan leg je het fiche op het eerstvolgende geschikte vakje.

Gooi nu beide dobbelstenen en verplaats de Force-fiches nog een keer. Alle spelers kiezen een pion van de Duistere of de Lichte kant en zetten hem op "START". Nu kan het spel beginnen.

Als je aan de beurt bent

1. Gooi alle drie de dobbelstenen tegelijk.
2. Verplaats je pion het totaal aantal ogen van de zwarte en de witte dobbelsteen. Net als anders kun je het vakje waarop je terecht komt kopen (of laten veilen), huur of belasting betalen, of een Jedi- of Sith-kaart pakken (zie "HET SPEL", verderop in de spelregels).
3. Als je met de 'Force'-dobbelsteen het symbooltje voor 'Verschuiving in de Force' gooit, verplaats je de twee Force-fiches het met de bijbehorende dobbelsteen gegooide aantal ogen over het speelbord.

Als je met de 'Force'-dobbelsteen een donker of een licht vierkantje gooit, verplaats je de 'Force'-fiches niet.

*Symbool voor
'Verschuiving in
de Force'*



"DE OORLOG DER KLONEN IS BEGONNEN!"

Gebruik de Force en overwin!

De duistere krachten van Sith bedreigen de Galactische Senaat met oorlog en verval. Deze speciale Monopoly editie biedt jou de kans om de macht naar jezelf toe te trekken. Als je strategische gedeelten van het Melkwegstelsel weet te bemachtigen, kun je de balans van de Force verschuiven naar de Lichte of de Duistere kant.

Kies jouw Star Wars pion en stort je in de strijd!

Als dit je eerste Monopoly-spel is, vind je alle basisregels op pagina 4 van dit boekje (Het spel in het kort). Volgens deze regels wordt het spel al generaties lang gespeeld.

Als je al een "oudgediende" bent, lees dan de speciale *Star Wars* spelregels hieronder om erachter te komen wat 'hetzelfde' is en wat er 'anders' gaat, wanneer je 's werelds populairste spel speelt in een ver, ver verwijderd melkwegstelsel!

Wat is hetzelfde?

Het spel werkt hetzelfde als het traditionele spel dat al meer dan 60 jaar gespeeld wordt. De spelregels zijn niet veranderd... maar de rest wel!

Wat is anders?

- **Dobbelstenen:** je lot wordt bepaald door de witte en zwarte dobbelsteen, terwijl de speciale Force-dobbelsteen zomaar ineens het machtsevenwicht in het universum kan verschuiven!
- **Force-fiches:** omdat de Lichte en Duistere krachten zich verplaatsen door het Melkwegstelsel, kun je plotseling oog in oog komen met de Andere Kant en dan is een gevecht onvermijdelijk.
- **Pionnen:** kies zelf voor welke kant jij speelt. Voor de Lichte (Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker, Padmé Amidala, Mace Windu en de Clone Trooper), of voor de Duistere kant (Graaf Dooku, Jango Fett en de Supergevechtsdroiden)?
- **Speelbord en Eigendomsbewijzen:** deze vertegenwoordigen bezittingen uit het gehele Melkwegstelsel. Hoe meer 'grond' je bezit, des te meer Force heb je!
- **Appartementen en Torens:** deze gebruik je om je bezittingen te bebouwen. (Ze werken op precies dezelfde manier als de huizen en hotels in het standaard spel).
- **Republikeinse Credits:** dit geld wordt overal in het universum gebruikt om bezit te kopen en om huur en rekeningen te betalen.
- **Jedi- en Sith-kaarten:** deze kaarten sturen je over het speelbord, leveren geld op, of kosten geld!

Een gevecht tegen de andere Force

Als jouw pion terecht komt op een vakje met een Force-fiche van de tegengestelde kleur (b.v. een Duister fiche terwijl jij speelt met een figuur van de Lichte kant), of als je op een vakje staat op het moment dat het tegengestelde Force-fiche daar wordt neergelegd, dan moet je onmiddellijk een gevecht voeren om te voorkomen dat jouw krachten afnemen.

Gooi de Force-dobbelsteen. Als de kleur die je gooit:

- hetzelfde is als de Force van jouw pion (wit als je voor de Lichte kant speelt, en zwart als je voor de Duistere kant hebt gekozen), dan versla je de aanvallende Force en je mag het fiche verplaatsen naar een ander leeg vakje dat nog te koop is.

Let op: tijdens een gevecht geldt de dobbelsteen zijde met 'Verschuiving in de Force' als een Lichte kant.

- niet hetzelfde is als de Force van jouw pion, dan heeft die Force je verslagen en moet je 200 betalen aan de bank.

HET SPEL IN HET KORT

MONOPOLY is het spel waarbij onroerend goed zo gunstig mogelijk gekocht, gehuurd of verkocht moet worden, zodat het bezit van de spelers toeneemt – degene die het rijkst is, wordt uiteindelijk de winnaar. De spelers beginnen bij "START" en verplaatsen hun pion als ze aan de beurt zijn zoveel vakjes over het speelbord als ze gegooid hebben met de dobbelstenen. Als u terecht komt op een stuk grond dat nog niet verkocht is, kunt u het kopen van de bank. Als u besluit het niet te kopen, verkoopt de bank de grond meteen bij opbod aan de hoogste bidder. Spelers die grond bezitten, ontvangen huur van andere spelers die erop terecht komen. De huur wordt steeds hoger naarmate er meer huizen en hotels worden gebouwd, dus het is verstandig zoveel mogelijk te bouwen. Om aan geld te komen, kunt u op straten hypotheek verlenen aan de bank. U moet de aanwijzingen van Algemeen Fonds- of Kans-kaarten altijd opvolgen. Soms moet u naar de gevangenis.

Inhoud

Speelbord, 8 tinnen *Star Wars* pionnen, 28 eigendomsbewijzen, 16 Jedi-kaarten, 16 Sith-kaarten, geldbak voor de bank, 1 pakket *Star Wars* MONOPOLY speelgeld, 32 Appartementen, 12 Torens, 2 gewone dobbelstenen, 1 'Force'-dobbelsteen, 2 kartonnen 'Force'-fiches, stickervel.

LET OP: de pionnen in dit spel zijn vervaardigd van de hoogste kwaliteit tin. Doordat tin flexibel is, kunnen de pionnen verbuigen. Als dat gebeurt, kun je ze voorzichtig weer in hun oorspronkelijke vorm terugbuigen.

DOEL VAN HET SPEL

Overblijven als enige speler die niet failliet is.

VOORBEREIDING

1. Verdeel de huizen, hotels, eigendomsbewijzen en het geld (in volgorde van waarde) over de uitsparingen in de doos.
2. Sorteert de kaarten voor Kans en Algemeen Fonds, schud de beide stapels en leg ze met de goede kant omlaag op de betreffende vakken op het speelbord.
3. Elke speler kiest een pion en zet hem op "START".

4. De bankier en de bank

Kies welke speler de bank gaat beheren. Als er meer dan vijf spelers zijn, dan kan deze speler ook uitsluitend als bankier meespelen.

De bank geeft elke speler ₪1500 in de volgende biljetten:

2 van ₪500	4 van ₪100	1 van ₪50	1 van ₪20
2 van ₪10	1 van ₪5	5 van ₪1	

Behalve het geld, beheert de bank ook de eigendomsbewijzen, de huizen en de hotels tot deze door de spelers gekocht worden. De bank betaalt tevens salarissen en premies uit, leent de spelers indien nodig geld voor hypotheek en int alle belastingen, boetes, aflossing van leningen en rente. Bij het veilen (bij opbod verkopen) van grond, fungeert de bank als veilingmeester. De bank kan nooit "failliet gaan" en mag daarom indien nodig geld uitbetalen in de vorm van schuldbekentenissen die gewoon op een papiertje geschreven worden.

5. De spelers gooien om de beurt de dobbelstenen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

HET SPEL

Als u aan de beurt bent, gooit u beide dobbelstenen en u verplaatst uw pion het gegooide aantal vakjes in de richting van de pijl. Het vakje waarop de pion terecht komt, bepaalt wat u moet doen. Er mogen verschillende pionnen tegelijk op één vakje staan. Afhankelijk van het vakje waarop u terecht komt, heeft u een van de volgende mogelijkheden/verplichtingen:

- de grond waarop uw pion staat kopen
- huur betalen (als een andere speler deze grond bezit)
- belasting betalen
- een Algemeen Fonds- of Kans-kaart pakken
- naar de gevangenis gaan
- vrij parkeren
- ₪200 salaris innen
- "Slechts op bezoek" zijn in de gevangenis

Dubbel gooien

Als u dubbel gooit, verplaatst u uw pion en u handelt de mogelijkheden/verplichtingen af van het vakje waar u terecht komt. Daarna mag u nog eens gooien en verplaatsen. Als u drie keer achter elkaar dubbel gooit, moet u direct naar de gevangenis.

"START" passeren

Telkens wanneer u op of langs "START" komt, ontvangt u ₪200 salaris van de bank. U kunt in één beurt twee keer ₪200 verdienen, b.v. wanneer u direct na "START" op het vakje Kans of Algemeen Fonds terecht komt en een kaart trekt met "Ga verder naar START".

Grond kopen

Als u terecht komt op onverkochte grond (d.w.z. een vakje waarvan nog niemand het eigendomsbewijs bezit), dan heeft u als eerste het recht om deze grond van de bank te kopen. Als u besluit tot kopen, betaalt u de bank het bedrag dat op het vakje staat aangegeven. In ruil daarvoor ontvangt u het eigendomsbewijs van het betreffende vakje. Dit kaartje legt u met de goede kant omhoog voor u neer. Als u besluit niet te kopen, moet de bank de betreffende grond direct bij opbod te koop aanbieden, te beginnen bij een prijs die een van de spelers ervoor geven wil. De speler die afzag van zijn kooprecht mag ook meebieden.

Verkochte grond

Als een speler terecht komt op verkochte grond, dan heeft de eigenaar daarvan recht op huur. Het is gunstig om alle straten van één kleur (een stad) in handen te krijgen – m.a.w. een "monopolie". U mag alleen bouwen op straten waarvan u de complete stad bezit.

Huur

Als u terecht komt op grond van een andere speler, dan heeft de eigenaar van de grond het recht u om huur te vragen. De grondeigenaar moet huur vragen voordat de volgende speler de dobbelstenen gooit. Het te betalen bedrag staat aangegeven op het eigendomsbewijs van de betreffende grond en is afhankelijk van de hoeveelheid bebouwing. Als een speler alle straten van één stad in zijn/haar bezit heeft, dan mag hij/zij – zolang de straten onbebouwd zijn – de dubbele huur vragen. Wanneer een van de straten met hypotheek bezwaard is, mag er geen dubbele huur geïnd worden. Als er huizen of hotels op een straat staan, is de huur hoger dan bij onbebouwde grond (zie eigendomsbewijs). Voor straten die met hypotheek bezwaard zijn, mag geen huur gevraagd worden.

Nutsbedrijven

Als u op een Nutsbedrijf terecht komt mag u het, als dat nog kan, kopen. Net als bij de andere grond betaalt u de bank het bedrag dat op het vakje staat aangegeven. Als een andere speler de grond al in bezit heeft, heeft hij/zij recht op huur. De huur wordt berekend aan de hand van wat u zojuist gegoooid heeft. Heeft de eigenaar één Nutsbedrijf, dan bedraagt de huur 4 maal het aantal ogen van de worp. Maar als hij/zij beide Nutsbedrijven bezit, dan moet u 10 maal het aantal ogen van uw worp betalen. Als u op het vakje terecht bent gekomen als gevolg van Algemeen Fonds of Kans, dan moet u de dobbelstenen gooien om de verschuldigde huur te bepalen.

Stations

Als u hier als eerste speler op komt, dan kunt u het station kopen. Anders wordt het door de bank geveild (ook al heeft u de aankoop geweigerd, u mag tijdens de veiling toch meebieden). Als het station al verkocht is, dan moet u het op het eigendomsbewijs aangegeven bedrag betalen. Het huurbedrag is afhankelijk van het aantal stations dat de eigenaar in zijn/haar bezit heeft.

"Kans" en "Algemeen Fonds"

Een speler die op een van deze vakjes terecht komt, neemt de bovenste kaart van de betreffende stapel. Op de kaarten staat een van de volgende opdrachten:

- verplaats uw pion
- betaal geld – b.v. belasting
- ontvang geld
- ga naar de gevangenis
- verlaat de gevangenis zonder betalen

U moet de opdracht van de kaart direct uitvoeren en hem vervolgens met de goede kant omhoog onderaan de stapel leggen. Als u een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" krijgt, mag u deze houden tot u hem wilt gebruiken of hem voor een bepaalde prijs verkopen.

Let op: als een kaart u opdraagt uw pion te verplaatsen en u komt daardoor langs "START", dan ontvangt u 200. Als u direct naar de gevangenis wordt gestuurd, mag u niet langs "START" gaan.

Belastingen

Als u op "Inkomstenbelasting" terecht komt, betaalt u het verschuldigde bedrag aan de bank.

Vrij parkeren

Wanneer u op dit vakje terecht komt, blijft u gewoon staan tot u weer aan de beurt bent. Er staan geen straffen op dit vakje: u mag gewoon huur innen, bouwen, kopen, verkopen, enz.

Gevangenis

Wanneer moet u naar de gevangenis?

- Als uw pion terecht komt op het vakje "NAAR DE GEVANGENIS", of
- wanneer u een Algemeen Fonds- of Kans-kaart trekt met "GA DIRECT NAAR DE GEVANGENIS", of
- als u in één beurt driemaal achter elkaar dubbel gooit.

Als u naar de gevangenis moet, is uw beurt voorbij. U ontvangt geen 200 omdat u niet langs "START" gaat, maar regelrecht naar de gevangenis. Om de gevangenis weer te verlaten, kunt u:

- 50 boete betalen en bij uw volgende beurt verder spelen, of
- een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" van een andere speler kopen en gebruiken, of
- een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" gebruiken (als u die bezit), of
- 3 beurten in de gevangenis blijven wachten en tijdens uw beurt proberen dubbel te gooien. Als u dubbel gooit, mag u de pion het gegooide aantal vakjes verplaatsen.

Na drie beurten moet u de gevangenis verlaten en 50 boete betalen voordat u uw pion verplaatst.

Spelers die in de gevangenis zitten, mogen gewoon huur innen, op voorwaarde dat hun grond niet met hypotheek bezwaard is.

Als u niet naar de gevangenis "gestuurd" bent, maar tijdens het verplaatsen op het gevangenisvakje terecht komt, bent u "slechts op bezoek". Bij uw volgende beurt gaat u gewoon verder.

Huizen

Een speler mag een stuk grond pas gaan bebouwen wanneer hij alle straten van één stad (1 kleur) bezit. Huizen bouwen verhoogt de huur voor passerende medespelers. De prijs van een huis staat aangegeven op het betreffende eigendomsbewijs. U mag wanneer u maar wilt huizen kopen, maar u moet uw grond gelijkmatig bebouwen: er mag pas een tweede huis op een straat gezet worden wanneer alle straten van die stad met 1 huis bebouwd zijn. Dit geldt tot het maximum van 4 huizen per straat. Huizen verkopen gaat op dezelfde manier. U mag op elk moment van het spel kopen of verkopen, zoveel als u wilt en als uw financiële positie toelaat.

In een stad mag niet gebouwd worden wanneer een van de straten met hypotheek bezwaard is. Als u alle straten van 1 kleur bezit en er slechts één of twee bebouwd zijn, mag u nog steeds dubbele huur vragen voor uw onbebouwde bezitting(en) van die kleur.

Hotels

Een speler die een hotel wil bouwen, moet eerst op elke straat van een stad vier huizen hebben. Hotels worden op dezelfde manier gekocht als huizen en kosten vier huizen (die teruggaan naar de bank) plus de prijs die op het eigendomsbewijs staat. Er mag maar 1 hotel per straat gebouwd worden.

Tekort aan huizen en hotels

Als de bank geen huizen meer heeft, moet u wachten totdat een andere speler huizen inwisselt of aan de bank verkoopt. U kunt als er geen huizen beschikbaar zijn ook niet een hotel verkopen en door huizen vervangen. Als er een beperkt aantal huizen of hotels beschikbaar is en er zijn twee of meer spelers geïnteresseerd, dan moet de bank ze bij opbod aan de hoogste bidder verkopen. De bank begint bij de laagste prijs die op een eigendomsbewijs staat.

Grond verkopen

Spelers mogen onbebouwde grond, Stations en Nutsbedrijven buiten de bank om aan elkaar verkopen voor een samen overeengekomen prijs. Bebouwde straten mogen niet verhandeld worden. Al staat er maar één huis in een complete stad, dan mag er van die stad niets verkocht worden. Als de eigenaar de betreffende grond toch wil verkopen, dan moet hij/zij eerst alle huizen aan de bank verkopen.

Huizen moeten gelijkelijk verkocht worden, op dezelfde manier waarop de bebouwing geplaatst werd (zie bij "Huizen" hierboven).

Huizen en hotels mogen niet aan andere spelers verkocht worden. U verkoopt ze aan de bank voor de helft van de prijs die staat aangegeven op het betreffende eigendomsbewijs. U mag op elk moment verkopen. Voor hotels betaalt de bank de helft van de prijs voor een hotel plus de halve prijs van de vier huizen die de bank ontving toen het hotel gekocht werd. Alle hotels van één stad mogen tegelijk verkocht worden. Indien nodig kunnen hotels weer worden ingeruild voor huizen, zodat er wat geld vrijkomt. In dat geval gaat het hotel naar de bank en u ontvangt 4 huizen én geld voor het hotel (d.w.z. de halve koopprijs). Bezit waar hypotheek op rust, mag alleen aan andere spelers verkocht worden en niet aan de bank.

Hypotheek

Als u geen geld meer hebt en u moet een schuld betalen, dan kunt u aan geld komen door één of meer van uw bezittingen met hypotheek te bezwaren. Verkoop eerst alle eventuele bebouwing. Draai nu het eigendomsbewijs om en de bank betaalt u de hypotheekwaarde die op de achterkant van de kaart staat. Wanneer u de hypotheek wilt aflossen, moet u het geleende bedrag plus 10% hypotheekrente aan de bank betalen. Een stuk grond dat met hypotheek bezwaard is, blijft in het bezit van de eigenaar. Andere spelers kunnen de grond niet overnemen door de hypotheek bij de bank af te lossen. Er mag geen huur geïnd worden voor grond waar hypotheek op rust, wél voor eventuele andere straten van dezelfde stad. U mag grond die met hypotheek bezwaard is wel tegen een overeengekomen prijs verkopen aan een andere speler. De koper kan dan de hypotheek inclusief 10% rente direct aflossen. In plaats daarvan mag hij/zij ook alleen de 10% rente betalen en de hypotheek behouden. Wanneer de hypotheek later wordt afgelost, moet de eigenaar de hypotheekwaarde plus opnieuw 10% rente betalen. Er mogen pas huizen gekocht worden wanneer alle hypotheeken van een stad zijn afgelost.

Faillissement

Als u de bank of een andere speler meer geld schuldig bent dan u kunt betalen, wordt u failliet verklaard. Het spel is voor u voorbij.

Als de bank de schuldeiser is, gaan al uw geld en bezittingen terug naar de bank. Deze verkoopt de stukken grond vervolgens één voor één aan de hoogste bieder. Eventuele kaarten met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" gaan onderaan de betreffende stapel.

Als u failliet gaat door toedoen van een andere speler, worden uw huizen en hotels voor de helft van de prijs door de bank gekocht. Uw schuldeiser krijgt al uw geld, eigendomsbewijzen en "Verlaat de gevangenis"-kaarten. Hij/zij ontvangt ook de bezittingen waar hypotheek op rust. De schuldeiser moet hiervoor direct 10% rente betalen en kiezen of hij/zij de hypotheek wil behouden of aflossen.

Opmerkingen

Als een speler meer huur moet betalen dan hij contant heeft, mag hij zijn schuld (gedeeltelijk) voldoen in de vorm van bezit (d.w.z. onbebouwde grond). In dit geval kan de schuldeiser een bepaalde straat (evt. zelfs met hypotheek bezwaard) accepteren, ook al is de schuld misschien veel groter dan de werkelijke waarde van de straat. Hiermee krijgt hij/zij wellicht nieuwe bouw mogelijkheden of kan voorkomen dat een andere speler een complete stad in handen krijgt.

Eigenaars van straten en ander onroerend goed moeten altijd zelf de huur opeisen.

De bank leent uitsluitend geld aan spelers tegen onderpand, oftewel door een bezitting met hypotheek te bezwaren.

Spelers mogen geen geld van elkaar lenen.

De winnaar

De speler die als laatste overblijft, is de winnaar.

SPELREGELS VOOR EEN KORT SPEL

De spelregels voor dit "korte spel" verschillen op drie punten van de gewone regels.

1. Tijdens de **VOORBEREIDING** van het spel schudt de bankhouder alle eigendomsbewijzen. De speler links van hem/haar coupeert de stapel en de bank deelt aan alle spelers twee kaartjes uit (1 voor 1). De spelers betalen de bank direct de officiële prijs van de ontvangen bezittingen. Dan begint het spel.

2. In dit korte spel bouwt u maar drie huizen (i.p.v. vier) per straat, voordat u een hotel koopt.

De huur voor een hotel blijft hetzelfde als in het gewone spel. Een hotel verkopen brengt de helft van de aankoopprijs op plus drie huizen.

3. **EINDE VAN HET SPEL.** De eerste speler die failliet gaat, trekt zich net als in het gewone spel terug. Maar zodra er een tweede speler failliet gaat, is het spel afgelopen. De failliete speler geeft de schuldeiser (de bank of een andere speler) alles van waarde dat hij/zij bezit, inclusief huizen, hotels en andere bezittingen.

Nu tellen de overgebleven spelers de waarde van hun bezittingen bij elkaar:

- 1 contant geld;
- 2 de op het bord aangegeven prijzen van de straten, nutsbedrijven of stations die zij bezitten;
- 3 de helft van de op het bord aangegeven prijzen voor bezit dat met hypotheek bezwaard is;
- 4 de aankoopprijs van de huizen die zij bezitten;
- 5 de aankoopprijs van de hotels die zij bezitten (= de prijs van vier huizen).

De rijkste speler wint het spel!

SPEL MET BEPERKTE SPEELTIJD

Een andere manier om het spel te bekorten werkt als volgt. Spreek aan het begin van het spel een bepaalde speeltijd af. De speler die het rijkste is op het moment dat de speeltijd is verstreken, is de winnaar. Voor het spel begint, worden de eigendomsbewijzen geschud en gecoupeerd, en de bank geeft elke speler twee kaartjes. De spelers betalen de bank direct de aankoopprijs van de ontvangen bezittingen. Dan begint het spel.