

WK Voetbal Editie

WAT IS HETZELFDE?

- * Het doel van het spel en de spelregels.
- * Eigendomsbewijzen: deze werken precies hetzelfde als in het standaardspel. Alle waarden en bedragen zijn hetzelfde als in het standaardspel.
- * Transferkosten is gelijk aan Inkomstenbelasting van het standaardspel. Contractkosten is gelijk aan Extra belasting.
- * Het speelgeld en de geldbak van de bank: het geld ziet er anders uit, maar de hoeveelheden zijn hetzelfde.
- * De vier hoekvakjes zijn hetzelfde en werken op dezelfde manier.

WAT IS ANDERS?

- * Er zijn 8 metalen pionnen die allemaal met voetbal te maken hebben. Welke kies jij? De schoen, de pet, de drinkbeker, de hamburger, het doel, de Wereldcup FIFA-beker, de fluit of de bal?
- * Het speelbord: het spel verloopt hetzelfde, maar er worden andere "bezittingen" ge- en verkocht.
- * De gekleurde eigendommen zijn nu geen straten, maar landelijke voetbalteams die u 'bebouwt' met tribunes en stadions.
- * De vier stations worden de vier belangrijkste Franse stadions voor de Wereldcup van 1998. De twee nutsbedrijven worden: FRISDRANKPRODUCENT en ELECTRICITEITSBEDRIJF.
- * In plaats van groene huizen en rode hotels bouwt u met rode tribunes en blauwe stadions om de waarde van uw bezittingen te verhogen. Er zijn 32 tribunes en 12 stadions.
- * De bekende Kanskaarten zijn hier THUIS-kaarten en de kaarten voor Algemeen Fonds zijn vervangen door UIT-kaarten. Ze worden op dezelfde manier gebruikt als in het standaardspel.
- * Speciale voetbaldobbelstenen vervangen de normale dobbelstenen.
- * Winnen gaat net als in het standaardspel. De speler die overblijft als alle anderen failliet zijn, is de winnaar.
- * Tot slot kun je de geldbak voor de bankier in het omgekeerde deksel zetten. Er ontstaat dan een ruimte waarin je de voetbaldobbelstenen kunt gooien.

WAAROM DEZE WERELDCUP-LANDEN?

De landenteams op dit speciale Monopoly-speelbord omvatten de 22 beste teams van de officiële wereldranglijst, zoals die is samengesteld door de FIFA, aan de hand van de prestaties van de landen in alle wereldbekerfinales sinds 1930.

De vier grote stadions zijn de vier belangrijkste stadions voor de Wereldcup 1998 in Frankrijk. Dit zijn het Stade de Gerland in Lyon, het Stade Vélodrome in Marseille, het

Stade du Parc des Princes in Parijs en het nationale Stade de France in Saint-Denis.

INHOUD: speelbord, eigendomsbewijzen, speelgeld, geldbak voor de bank, 2 voetbaldobbelstenen, bak om dobbelstenen in te gooien, 8 pionnen, THUIS-kaarten en UIT-kaarten, 32 tribunes en 12 stadions.

Maak alle plastic onderdelen voorzichtig los van de frames. Gebruik voor moeilijke verbindingen een schaar.

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 bieder. 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.

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 150.000 in de volgende biljetten:








- 2 van 50.000
- 4 van 10.000
- 1 van 5.000
- 1 van 2.000
- 2 van 1.000
- 1 van 500
- 5 van 100

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 hypotheeken 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 in de speciale bak 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 een 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
-  20.000 salaris innen

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 20.000,- salaris van de bank. U kunt in een beurt twee keer 20.000,- 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.

Grondeigenaar

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

Verkochte grond

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 gegooid heeft. Heeft de eigenaar n Nutsbedrijf, dan bedraagt de huur 400 maal het aantal ogen van de worp. Maar als hij/zij beide Nutsbedrijven bezit, dan moet u 1000 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 omlaag 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 20.000. 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 een beurt driemaal achter elkaar dubbel gooit.

Als u naar de gevangenis moet, is uw beurt voorbij. U ontvangt geen 20.000 omdat u niet langs "START" gaat, maar regelrecht naar de gevangenis.

Om de gevangenis weer te verlaten, kunt u:



5.000 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 5.000 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 ook geen hotel verkopen en door huizen vervangen wanneer er geen huizen beschikbaar zijn. 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 koop prijs). 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 hypotheek 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 n voor n aan de hoogste bidder. 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 bouwmogelijkheden 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 wat 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.