


# MONOPOLY



ÉDITION **MEGA** ÉDITIE



**12 nieuwe locaties, wolkenkrabbers,  
en een unieke dobbelsteen...  
voor een extra spannend spel!**

**12 nouvelles cases, des gratte-ciels,  
un dé original...  
pour beaucoup de suspense!**

**RÈGLE DU JEU  
SPELREGELS**



# RÈGLES ÉDITION MÉGA MONOPOLY PAGES 2 À 5

## Savez-vous déjà jouer au Monopoly ?

Alors, il vous suffit de lire les pages 2 à 5 pour savoir jouer à l'édition Méga du Monopoly.

## Matériel

1 plateau de jeu, 1 range-billets,  
11 pions, 37 cartes de propriété,  
16 cartes chance, 16 cartes caisse de communauté,  
16 tickets de bus,  
1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY,  
32 maisons, 12 hôtels, 8 gratte-ciel,  
4 dépôts ferroviaires et 3 dés.

## Ce qui change dans l'édition Méga du Monopoly ?

### PRÉPARATION DU JEU

#### 1. La banque

Le banquier distribue à chaque joueur € 2500 répartis de la façon suivante :

1 x € 1000	2 x € 500	4 x € 100	1 x € 50
1 x € 20	2 x € 10	1 x € 5	5 x € 1

#### 2. Qui commence ?

Les joueurs lancent les deux dés blancs uniquement. Le joueur qui fait le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

### UNE PARTIE DE MONOPOLY ÉDITION MÉGA

#### Les dés

Quand vient votre tour, lancez les TROIS dés (les deux dés blancs et le nouveau dé bleu).

Si des points apparaissent sur les trois dés :  
Avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les trois dés.

Si le dé bleu indique Mr Monopoly :  
Vous avez un bonus. En premier lieu, déplacez-vous d'autant de cases que le nombre de points indiqués sur les deux dés blancs ; puis, reprenez votre déplacement et arrêtez-vous sur la première propriété non encore achetée, que vous avez maintenant la possibilité d'acheter.

Plus tard, lorsque toutes les propriétés auront été

achetées, Mr Monopoly vous obligera à vous rendre sur la première propriété pour laquelle vous devrez payer un loyer à un autre joueur. Toutefois, si cette propriété est hypothéquée, vous pourrez rester à votre place.

Note : Tant que vous n'avez pas terminé votre tour « Mr Monopoly », les autres joueurs ne peuvent ni bâtir, ni lever une hypothèque, ni faire une transaction quelconque.

Si le dé bleu indique le bus :

Tant qu'il reste des tickets de bus en jeu, prenez la carte TICKET DE BUS située au-dessus du paquet de TICKETS DE BUS. Quand il n'y a plus de tickets de bus en jeu, allez (dans le sens du jeu) sur la case chance ou caisse de communauté la plus proche : si c'est la case chance la plus proche, allez sur la case chance ; si c'est la case caisse de communauté la plus proche, allez sur la case caisse de communauté.

### **Doubles**

Les doubles sont déterminés par les dés blancs uniquement (rejouez, ou allez en prison). Si un double vous permet de rejouer, vous pouvez utiliser un de vos tickets de bus, plutôt que de relancer les dés.

Lorsque vous êtes en PRISON, lancez les deux dés blancs uniquement (si vous payez à l'avance pour sortir, lancez les trois dés).

### **Triples**

Si vous obtenez avec les 3 dés un triple 1, un triple 2 ou un triple 3, vous pouvez aller où vous voulez sur le plateau (en vous déplaçant toujours dans le sens du jeu), mais contrairement à un double, vous ne relancez pas les dés. Si, pour atteindre la case choisie, vous devez passer par la case départ, recevez € 200. Si vous venez de faire deux doubles et qu'au troisième lancer vous obtenez un triple, vous n'allez pas en prison (si par contre vous obtenez un simple double au troisième lancer, vous allez en prison, comme dans la règle classique).

### **Nouvelles propriétés et gratte-ciel**

Chaque groupe (terrains de la même couleur) de l'édition Méga possède une propriété supplémentaire. Vous pouvez construire des maisons et des hôtels sur n'importe quelle propriété à partir du moment où vous possédez tous les terrains, sauf un, de la même

couleur que celle-ci (2 sur 3, ou 3 sur 4). Si vous possédez tous les terrains d'un groupe et si vous avez un hôtel sur chaque site de ce groupe, vous pouvez construire des GRATTE-CIEL. On achète les GRATTE-CIEL de la même façon que l'on achète des hôtels. Ils coûtent un hôtel qui retourne à la banque, plus le prix indiqué sur la carte de propriété.

On ne peut construire qu'un gratte-ciel par propriété. Référez-vous à la carte de propriété correspondante pour connaître le montant à faire payer aux locataires lorsque vous possédez un gratte-ciel.

Note : si vous possédez tous les terrains d'un même groupe, sauf un, (2 sur 3, ou 3 sur 4), vous percevez sur les terrains non bâtis un loyer double. Si vous possédez tous les terrains d'un même groupe, vous percevez sur les terrains non bâtis un loyer TRIPLE.

Pour hypothéquer une propriété, vous devez tout d'abord vendre les bâtiments de cette propriété à la banque. Si vous achetez la dernière propriété d'un groupe après avoir bâti les autres terrains du groupe et si cette propriété est hypothéquée, vous devez lever l'hypothèque immédiatement et bâtir en respectant la règle progressive habituelle (pas plus d'une maison

d'écart entre deux propriétés d'un même groupe); si vous n'en n'avez pas les moyens, vous devez répartir différemment les bâtiments existants sur les différentes propriétés du groupe, voire retransformer des hôtels en maisons, voire également revendre un gratte-ciel à la banque pour la moitié de son prix d'acquisition et le remplacer par un hôtel.

### Gares

Vous pouvez désormais bâtir un DÉPÔT FERROVIAIRE sur vos gares (coût : € 100). Un dépôt ferroviaire double le loyer de la gare. Il n'est pas nécessaire de posséder plusieurs gares pour bâtir un dépôt ferroviaire. Les dépôts ferroviaires peuvent être revendus à la banque à la moitié de leur valeur (€ 50).

### Tickets de bus

Quand c'est votre tour, vous pouvez choisir d'utiliser un ticket de bus (si vous en possédez) au lieu de lancer les dés. Dans ce cas, déplacez-vous vers l'avant et arrêtez-vous sur n'importe quelle case du côté du plateau sur lequel vous vous situez déjà (les cases d'angle sont considérées à la fois comme la dernière

case d'un côté et la première case du côté suivant). Après utilisation, donnez le ticket de bus à la banque, il ne pourra plus être utilisé durant la partie. Il y a 16 tickets de bus en tout ; quand il n'y en n'a plus, il n'y en n'a plus ! Attention ! Quand une carte « tous les tickets de bus sont périmés, sauf celui-ci » est tirée, tous les tickets de bus possédés par les joueurs partent à la banque (ils sont périmés). Si un ticket de bus ou un lancer « Mr Monopoly » vous permet de passer par la case départ, recevez € 200.

Note : les joueurs ne doivent pas cacher leurs tickets de bus. Ils doivent être visibles de tous, et être placés côté recto visible.

#### **Autres nouvelles cases :**

#### **Mise aux enchères**

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, choisissez une propriété non achetée que le banquier va mettre aux enchères. Plus tard dans la partie, lorsque toutes les propriétés auront été achetées, vous devrez continuer votre déplacement pour vous arrêter sur la propriété (d'un autre joueur) qui vous coûtera le plus

cher (en cas d'égalité de loyer, arrêtez-vous sur la case la plus proche).

#### **Cadeau d'anniversaire**

Si vous vous arrêtez sur cette case, recevez ou € 100 de la banque, ou prenez un ticket de bus situé au dessus du paquet correspondant. Vous pourrez l'utiliser lors d'un tour ultérieur.

#### **Ticket de bus**

Prenez un ticket de bus situé au dessus du paquet correspondant. Vous pourrez l'utiliser lors d'un tour ultérieur. Ne faites rien s'il n'y a plus de tickets de bus dans le paquet.

# HISTOIRE DU MONOPOLY

La longue épopée du Monopoly débute aux Etats-Unis en 1929, alors que sévit la terrible crise économique.

Charles Darrow, un chauffagiste de Pennsylvanie, au chômage comme des millions de personnes, s'inspire du rêve de tout américain : spéculation, fortune, prospérité et invente le Monopoly.

Très vite, l'engouement pour le Monopoly se développe au delà de son cercle familial.

Avec l'aide d'un petit imprimeur, Darrow produit six jeux par jour, mais est bientôt dans l'incapacité de faire face à la demande.

En 1934, il prend donc contact avec Parker Brothers, l'un des plus célèbres fabricants de jouets américain.

Malheureusement son jeu est refusé car il contient "59 erreurs fondamentales". Darrow ne s'avoue pas vaincu et vend, cette même année, 90.000 Monopoly.

Devant l'ampleur du succès, Parker Brothers reconsidère sa position et acquiert les droits du jeu. Nous sommes en 1935. Depuis cette date, les ventes n'ont cessé de s'accroître. Traduit en 26 langues et diffusé dans 43 pays, Monopoly est le plus célèbre jeu de société au monde.

# RÈGLE ÉDITION CLASSIQUE

## MONOPOLY EN BREF

Monopoly est le jeu où l'on achète, loue et vend des propriétés pour s'enrichir. En partant de la case départ, déplacez votre pion sur le plateau de jeu suivant votre résultat au lancer de dés. Quand vous arrivez sur une case qui n'appartient encore à personne, vous pouvez l'acheter à la banque. Si vous décidez de ne pas l'acheter, la propriété sera proposée aux autres joueurs dans une vente aux enchères et reviendra au plus offrant. Les joueurs qui sont propriétaires perçoivent des loyers de la part des adversaires s'arrêtant sur leurs terrains. La construction de maisons et d'hôtels augmente considérablement le loyer que vous pouvez percevoir pour vos propriétés ; aussi, il est conseillé de construire dans un maximum de sites. Si vous avez besoin de davantage d'argent, la banque peut vous en prêter par le biais d'hypothèques sur vos propriétés. Vous devez toujours vous référer aux instructions données par les cartes caisse de communauté et chance. Mais faites attention, vous pourriez aussi être envoyé en prison !

Vous voulez vous entraîner en ligne ? Venez visiter le site [www.playparkergames.com](http://www.playparkergames.com)

## RÈGLES POUR UNE PARTIE RAPIDE

Si vous avez l'habitude de jouer au Monopoly, vous pouvez maintenant faire des parties plus rapides !

Une partie de jeu rapide est une vraie partie de Monopoly, à trois différences près :

- 1.** Durant la préparation de la partie, le banquier mélange les cartes de propriété et distribue deux cartes à chaque joueur (y compris lui-même s'il prend part au jeu). Les joueurs paient ensuite le prix indiqué sur les deux propriétés qu'ils viennent de recevoir. La partie commence alors selon les règles d'une partie normale.
- 2.** Dans cette partie rapide, vous ne devez construire que trois maisons au lieu de quatre, sur chaque terrain avant de pouvoir acheter un hôtel. Le loyer perçu pour un hôtel reste le même que dans la règle standard. Si on désire revendre un hôtel, sa valeur est toujours réduite de moitié par rapport au prix d'achat, plus la moitié de la valeur de chacune des 3 maisons.

**3.** Fin de la partie. Le premier joueur ayant fait faillite se retire du jeu et la partie se termine quand un deuxième joueur fait faillite. Le joueur en faillite transmet tous ses biens à son créancier (banque ou joueur).

Chaque joueur restant évalue alors ses richesses selon :

- La somme des billets de banque qu'il a en main.
- Ses terrains, services publics, et gares au prix indiqué sur le plateau de jeu.
- Ses maisons estimées au prix d'achat.
- Ses hôtels estimés au prix d'achat, qui comprend la valeur des 3 maisons données en échange.

Vous pouvez aussi convenir d'une durée déterminée au début de la partie et jouer en temps limité. Le joueur le plus riche dans ce temps défini gagne la partie !

### **BUT DU JEU**

Etre le seul joueur qui n'ait pas fait faillite.

### **MATERIEL**

1 plateau de jeu, 10 pions, 28 cartes de Propriété,

16 cartes Chance, 16 cartes Caisse de Communauté, 1 paquet de billets de banque pour MONOPOLY , 32 Maisons, 12 Hôtels et 2 dés.

### **PREPARATION DU JEU**

**1.** Rangez dans la boîte les Maisons, Hôtels, Cartes de Propriété et les billets de banque (en fonction de leur valeur)

**2.** Séparez les cartes Chance et Caisse de Communauté. Mélangez-les et posez-les à l'endroit indiqué sur le plateau de jeu.

**3.** Chaque joueur choisit un pion et le met sur la case Départ.

### **4. Le banquier et la banque**

Un des joueurs est élu Banquier. S'il y a plus de 5 joueurs, le Banquier peut choisir de n'assumer que ce rôle.

Le Banquier donne à chaque joueur €1.500 répartis de la façon suivante :

2X € 500    4X € 100    1X € 50    1X € 20

2X € 10    1X € 5    5X € 1

En plus de l'argent, le Banquier s'occupe aussi des



Cartes de Propriété, des Maisons et Hôtels jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. La Banque verse aussi des salaires et des primes, prête de l'argent sur les propriétés hypothéquées et encaisse l'argent des taxes, des amendes, des prêts et des intérêts. Dans le cas d'une vente aux enchères, c'est le Banquier qui dirige la vente.

La Banque ne fait jamais faillite : elle peut mettre en circulation autant d'argent nécessaire sous forme de reconnaissances de dettes écrites sur du papier ordinaire.

**5.** Les joueurs lancent les deux dés. Le joueur qui obtient le plus grand score joue le premier, puis c'est au tour du joueur situé à sa gauche et ainsi de suite.

### **Une partie de Monopoly**

Quand c'est votre tour, lancez les deux dés et avancez d'autant de cases que le nombre de points indiqué sur les dés, en direction de la flèche. La case où vous vous arrêterez déterminera ce que vous avez à faire. Deux pions ou plus peuvent s'arrêter sur la même case en même temps. Suivant la case où vous

vous arrêtez, vous pouvez :

- Acheter une propriété
- Payer un loyer au propriétaire
- Payer des taxes
- Tirer une carte Chance ou Caisse de Communauté
- Aller en prison
- Vous reposez sur le parc gratuit
- Toucher votre salaire de € 200.

### **DOUBLES**

Si vous faites un double, effectuez les opérations habituelles sur la case où vous vous arrêtez et relancez les dés. Si vous faites ainsi trois doubles à la suite, rendez-vous immédiatement en prison.

### **EN PASSANT PAR LA CASE DÉPART**

Chaque fois que vous passez ou que vous vous arrêtez sur la case Départ, vous recevez € 200 de la banque. Il est possible de recevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté, juste après être passé par la case Départ et que cette carte vous indique « Avancez jusqu'à la case Départ ».

## ACHAT DE PROPRIÉTÉS

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas déjà à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange comme preuve de cette acquisition, une carte de Propriété que vous devez garder face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le Banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux d'acheter. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez vous joindre à la vente aux enchères.

## ETRE PROPRIÉTAIRE

Le fait d'être propriétaire vous permet de recevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur cette case. C'est un atout de posséder tous les terrains d'une même couleur et donc d'avoir le monopole. Vous pouvez construire sur n'importe quelle propriété à partir du moment où vous possédez tous les terrains de la même couleur que celle-ci.

## ARRÊT SUR UNE PROPRIÉTÉ DÉJÀ ACHETÉE

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a déjà été achetée par un autre joueur, on peut vous réclamer un loyer pour vous être arrêté sur cette case. Le joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le deuxième joueur après vous ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Si toutes les propriétés d'un même groupe (terrains de même couleur) appartiennent à un même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de constructions. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut recevoir de loyer pour le terrain hypothéqué, mais toujours un double loyer pour les terrains non-hypothéqués. Sur les terrains où des Maisons et des Hôtels ont été construits, le loyer augmentera et sera indiqué sur la Carte de Propriété.

## ARRÊT SUR LES SERVICES PUBLICS

Si vous vous arrêtez sur un Service Public, vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté.

Comme pour les autres propriétés, payez la somme due à la banque. S'il appartient déjà à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire détient uniquement un des deux Services Publics, le loyer sera égale au total de vos dés multiplié par 4. Mais, si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devrez payer 10 fois le total des dés. Si vous êtes « envoyé » sur cette case à cause d'une carte Chance ou Caisse de Communauté, vous devrez relancer les dés pour déterminer le montant à payer.

### **ARRÊT SUR UNE GARE**

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur une gare, vous avez l'opportunité de l'acheter. Sinon, elle sera mise en vente par le Banquier dans une vente aux enchères à laquelle vous pourrez vous joindre. Si la gare appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la Carte de Propriété. Ce montant variera suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.

### **Arrêt sur une case Chance ou Caisse de Communauté**

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez

prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de :

- Déplacer votre pion
- Payer une certaine somme –taxes par exemple
- Recevoir de l'argent
- Aller en prison
- Sortir de prison sans payer

Vous devez suivre les instructions de la carte et agir aussitôt après avoir remis la carte sous le paquet. Si vous tirez une carte « Vous êtes libéré de prison », vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser, ou de la vendre à un autre joueur à un prix convenu mutuellement.

Remarque : une carte peut vous demander de vous rendre à une autre case. Si vous passez par la case DÉPART, recevez € 200. Vous ne passez pas par la case DÉPART quand vous êtes envoyé en prison.

### **ARRÊT SUR UNE CASE « IMPÔTS »**

Si vous vous arrêtez sur ce type de cases, payez le montant indiqué à la banque.

## Parking Gratuit

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous vous reposez simplement en attendant le prochain tour. Il n'y a aucune pénalité pour s'arrêter sur cette case : vous pouvez continuer vos transactions normalement (par exemple, recevoir des loyers, construire sur vos propriétés.....)

## Prison

Vous serez envoyé en prison si :

- Vous vous arrêtez sur la case « Allez en prison »
- Vous tirez une carte Chance ou Caisse de Communauté qui vous indique « Allez en prison »
- Vous faites trois doubles à la suite

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Quand vous êtes envoyé en prison, vous ne percevez peut-être pas votre salaire de € 200, suivant l'endroit où vous vous situez sur le plateau de jeu. Pour sortir de prison, il faut effectuer l'une des actions suivantes :

- Payer une amende de € 50 et jouer au prochain tour
- Acheter une carte « Vous êtes libéré de prison » à un autre joueur, à un prix convenu entre vous
- Utiliser une carte « vous êtes libéré de prison » si vous en possédez une

- Attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double, sortez de prison en utilisant ce lancer de dés pour avancer.

Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez €50 et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés.

Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers.

Si vous n'êtes pas « envoyé en prison » mais vous vous arrêtez sur la case Prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité. A votre prochain tour, vous vous déplacez normalement.

## Maisons

Une fois que vous possédez les Titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons pour les mettre sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une Maison est indiqué sur la Carte

naar de bank, plus de prijs die staat aangegeven op het eigendomsbewijs. Je mag maar één wolkenkrabber per vakje bouwen. Kijk op het bijbehorende eigendomsbewijs hoeveel huur andere spelers moeten betalen als ze op jouw vakje met een wolkenkrabber eindigen.

Let op: als je alle vakjes behalve één van een kleurgroep bezit (dus 2 van de 3, of 3 van de 4), ontvang je dubbele huur op onbebouwde vakjes. Als je alle vakjes van een kleurgroep bezit, krijg je DRIEDUBBELE huur op onbebouwde vakjes.

Om een eigendom met hypotheek te bezwaren, moet je eerst alle gebouwen op die grond aan de bank verkopen. Als je het laatste vakje van een kleurgroep koopt, terwijl je de andere vakjes van de groep al bebouwd hebt en het laatste vakje is met hypotheek bezwaard, dan moet je de hypotheek direct aflossen en bouwen volgens de bekende regel dat er niet meer dan één huis verschil tussen verschillende vakjes van één kleurgroep mag zitten. Als je hier niet genoeg geld voor hebt, moet je de bestaande gebouwen gelijkelijk over de verschillende vakjes van de kleurgroep verdelen, zonodig hotels verkopen en inwisselen voor huizen of zelfs een wolkenkrabber terugverkopen aan

de bank tegen de helft van de oorspronkelijke aankoopprijs en vervangen door een hotel.

### **Stations**

Je kunt nu ook een TREINREMISE bouwen op je stations (prijs: € 100). Een treinremise verdubbelt de huur voor het station. Je hoeft niet meer dan één station te hebben om een remise te mogen bouwen. Treinremises kunnen voor de helft van de aankoopprijs terugverkocht worden aan de bank.

### **Buskaartjes**

Als je aan de beurt bent, mag je in plaats van de dobbelstenen te gooien ook een buskaartje gebruiken (als je er eentje hebt). In dit geval verplaats je naar voren over het spelbord naar een vakje naar keuze langs de kant van het spelbord waarop je je staat. (De hoekvakjes gelden als laatste vakje van één kant van het bord en als eerste vakje van de volgende kant).

Na gebruik geef je het buskaartje aan de bank – dit kaartje mag tijdens dit spel niet meer gebruikt worden. Er zijn in totaal 16 buskaartjes – als er geen kaartjes meer zijn, dan zijn er geen kaartjes meer! Pas op! Als

de Propriété. Vous pouvez acheter quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs mais, vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire une deuxième Maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une Maison sur chaque terrain de ce groupe, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre maisons. La vente des Maisons doit se faire uniformément aussi. Vous pouvez acheter ou vendre à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez et que vos finances vous le permettent. Aucune maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée. Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et seulement une ou deux comportant des bâtiments, vous pouvez toujours demander un double loyer pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiments.

### **Hôtels**

Vous devez avoir 4 Maisons sur chaque site d'un groupe avant de pouvoir acheter un hôtel. On achète les hôtels de la même façon qu'on achète les maisons et ils coûtent 4 maisons qui sont retournées à la

banque, plus le prix indiqué sur la carte de propriété.

On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

### **Crise du bâtiment**

S'il ne reste plus de Maison à la Banque, vous devez attendre que tous les joueurs en retournent à la Banque pour pouvoir en acheter. De même, quand vous vendez des hôtels, vous ne pouvez pas les remplacer par des Maisons dans le cas où il n'en resterait plus.

S'il ne reste qu'un nombre limité de Maisons ou Hôtels et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur une des Cartes de Propriété en question.

### **Vente de propriété**

Vous pouvez vendre des propriétés à tout autre joueur à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des bâtiments construits sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant

à un groupe, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments situés sur ces sites à la Banque. Les maisons doivent être vendues uniformément, de la même façon qu'elles ont été achetées (voir la rubrique « Maisons » ci-dessus).

Les Maisons et les Hôtels ne peuvent être vendus à d'autres joueurs. Ils doivent être vendus à la Banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la Carte de Propriété. Ils peuvent être vendus à n'importe quel moment. Pour les Hôtels, la Banque paiera la moitié du prix de l'Hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons qui furent données à la Banque pour l'acquisition de l'Hôtel. Tous les Hôtels d'un même groupe peuvent être vendus en même temps.

Si nécessaire, les Hôtels peuvent être « ramenés » à des Maisons de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez vendre un Hôtel à la Banque et recevoir en échange 4 Maisons ainsi que de l'argent pour l'Hôtel (la moitié de sa valeur). Une propriété hypothéquée ne peut pas être vendue à la Banque ; seulement à d'autres joueurs.

## Hypothèques

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer une propriété. Pour cela, vendez tout d'abord les bâtiments de cette propriété à la Banque. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée et recevez la valeur de votre hypothèque de la Banque, valeur qui est indiquée au dos de la carte. Quand vous voulez lever l'hypothèque, vous devez payer cette valeur additionnée de 10 % d'intérêts. Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut l'acquérir, même en payant l'hypothèque à la Banque. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe. Vous pouvez vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acquéreur peut alors décider de faire lever l'hypothèque immédiatement en payant la valeur de l'hypothèque plus les 10 % d'intérêts. Si l'acquéreur décide de lever l'hypothèque plus tard dans le jeu, il paie aussitôt les 10 % d'intérêts à la Banque et puis, plus tard, la valeur de l'hypothèque

plus encore 10 % d'intérêts. Quand il n'y a plus d'hypothèques sur aucun des terrains d'un groupe, alors le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains en payant les maisons au prix normal.

### **Faillite**

Si vous devez plus d'argent que vous ne puissiez rassembler, à un autre joueur ou à la Banque vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé.

Si votre dette est envers la banque, la Banque récupère votre argent et vos Cartes de Propriété. Le banquier les vend ensuite par une vente aux enchères; chaque propriété revient au plus offrant. Vous devez remettre les cartes « Vous êtes libéré de prison » en dessous des paquets respectifs. Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vos Maisons et Hôtels sont vendus à la Banque à la moitié de leur valeur initiale et ce joueur récupère votre argent, vos cartes de Propriété et vos cartes « Vous êtes libéré de prison ». Si vous avez des propriétés hypothéquées, il doit immédiatement payer 10 % puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés ou tout régler tout de suite.

### **Remarques sur le jeu**

Si vous devez un loyer plus important que ce que vous pouvez payer en liquide, vous pouvez régler une partie de votre dette cash et une autre partie en propriétés dépourvues de bâtiments. Alors, le créancier peut choisir une certaine propriété (y compris si elle est hypothéquée) à une valeur nettement supérieure par rapport à sa valeur réelle pour former un groupe de terrains avec ses propres propriétés, ou pour empêcher un autre joueur d'obtenir le contrôle de cette propriété.

Si vous possédez des propriétés, c'est à vous de vérifier que les autres joueurs vous règlent les loyers qui vous sont dus.

Seule la Banque peut prêter de l'argent à un autre joueur et ce, seulement par le biais d'hypothèques. Aucun joueur ne peut prêter de l'argent à un autre joueur ni emprunter d'un autre joueur.

### **LE VAINQUEUR**

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.



# SPELREGELS VOOR MEGA MONOPOLY BLZ. 16-19

## WEET JE AL HOE JE MONOPOLY SPEELT?

Dan hoef je alleen bladzijde 2-5 te lezen om te leren wat er anders is in Mega Monopoly.

### Inhoud

1 spelbord, 1 geldbak voor de bankier, 11 pionnen, 37 eigendomsbewijzen, 16 Kanskaarten, 16 kaarten met Algemeen Fonds, 16 buskaartjes, 1 pakket MONOPOLY geld, 32 huizen, 12 hotels, 8 wolkenkrabbers, 4 treinremises en 3 dobbelstenen.

### Wat is er anders in Mega Monopoly?

#### VOORBEREIDING

##### 1. De bank

De bankier geeft elke speler € 2500 in de volgende biljetten:

1 x € 1000	2 x € 50	4 x € 100	1 x € 50
1 x € 20	2 x € 10	1 x € 5	5 x € 1

## 2. Wie begint?

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

## EEN SPELLETJE MEGA MONOPOLY

### De dobbelstenen

Als je aan de beurt bent gooi je de DRIE dobbelstenen (de twee witte dobbelstenen en de nieuwe blauwe dobbelsteen).

Als je alleen ogen gooit met de drie dobbelstenen, verplaats je het aantal vakjes dat de drie dobbelstenen aangeven.

Als je Mr Monopoly gooit met de blauwe dobbelsteen verdien je een bonus. Verplaats eerst je pion het met de witte dobbelstenen gegooide aantal vakjes. Ga van daaraf verder naar het eerste onverkochte vakje dat je nu (als je wilt) mag kopen. Later in het spel, als alle bezittingen verkocht zijn, dwingt Mr Monopoly je verder te gaan naar de eerstvolgende bezitting waarop je huur moet betalen

aan een andere speler. Als deze grond echter met hypotheek bezwaard is, mag je op je plek blijven staan. Let op: omdat je jouw «Mr Monopoly» beurt niet hebt afgemaakt, mogen de andere spelers niet bouwen, geen hypotheek nemen of enige andere actie ondernemen.

Als je de bus gooit met de blauwe dobbelsteen, pak je een BUSKAARTJE (zolang die er nog zijn) van de stapel BUSKAARTJES. Als er geen buskaartjes meer zijn, ga je naar het eerstvolgende vakje met Kans of Algemeen Fonds. Als Kans het dichtste bij is, ga je naar Kans en als Algemeen Fonds het dichtste bij is, ga je naar Algemeen Fonds.

### **Dubbel gooien**

Dubbel gooien kan alleen met de witte dobbelstenen (je gooit nog eens of gaat naar de gevangenis). Als je nog eens mag gooien, mag je ook een buskaartje gebruiken in plaats van nog eens te gooien met de dobbelstenen.

Als je in de GEVANGENIS zit, gooi je alleen de twee witte dobbelstenen. (Als je van tevoren hebt betaald om de gevangenis te verlaten, gooi je alle drie de dobbelstenen).

### **Driedubbel gooien**

Als je met de 3 dobbelstenen een driedubbele 1, 2 of 3 gooit, mag je naar een vakje naar keuze op het spelbord verplaatsen. Maar in tegenstelling tot bij gewoon dubbel gooien, mag je nu niet nog eens gooien. Als je om het gewenste vakje te bereiken START moet passeren, krijg je € 200.

Als je al twee keer dubbel hebt gegooid en je gooit in de derde worp een drie, hoeft je niet naar de gevangenis. Als je in je derde worp weer een gewone dubbel gooit, moet je volgens de standaard spelregels natuurlijk wél naar de gevangenis.

### **Nieuwe bezittingen en wolkenkrabbers**

Elke kleurgroep (vakjes van dezelfde kleur) in de Mega-editie omvat een extra eigendom. Je mag huizen en hotels bouwen vanaf het moment dat je alle vakjes behalve één van een kleurgroep in bezit hebt (dus 2 van de 3, of 3 van de 4). Als je alle vakjes van een kleurgroep bezit en je hebt een hotel op elk vakje van de groep, dan mag je WOLKENKRABBERS bouwen. Je koopt WOLKENKRABBERS op dezelfde manier als hotels. Ze kosten een hotel dat teruggaat

er een kaartje wordt getrokken met «Alle buskaartjes zijn verlopen, behalve dit kaartje», dan worden alle kaartjes die de spelers bezitten ongeldig en zij moeten ze inleveren bij de bank. Als je dankzij een buskaartje of een «Mr Monopoly» worp verder mag gaan naar START, krijg je € 200. Let op: je mag je buskaartje(s) niet verstoppen. Je moet ze met de goede kant omhoog voor je op tafel leggen.

#### **ANDERE NIEUWE VAKJES:**

##### **Verkoop bij opbod**

Als je op dit vakje eindigt, kies je een onverkocht vakje dat de bankier bij opbod moet verkopen. Later in het spel, als alle bezittingen verkocht zijn, verplaats je je verder naar het eerstvolgende vakje (van een andere speler) dat je het meeste geld kost (bij gelijke huurbedragen stop je op het dichtstbijzijnde vakje).

##### **Verjaardagscadeau**

Als je op dit vakje eindigt, krijg je € 100 van de bank of je pakt een buskaartje van de stapel. Je mag het

kaartje pas vanaf je volgende beurt gebruiken.

##### **Buskaartje**

Pak een buskaartje van de bijbehorende stapel. Je mag het kaartje pas vanaf je volgende beurt gebruiken. Als de buskaartjes op zijn doe je niets.

# GESCHIEDENIS VAN MONOPOLY

De lange geschiedenis van Monopoly begint in 1929 in Amerika dat destijds gebukt ging onder een zware economische crisis. Charles Darrow, een verwarmingsmonteur uit Pennsylvania, was net als miljoenen anderen werkloos maar werd geïnspireerd door de American Dream van welvaart en fortuin – en zo bedacht hij Monopoly. Al snel was men in zijn directe omgeving razend enthousiast over Monopoly en met de hulp van een kleine drukker wist Darrow zes spellen per dag te produceren. Het duurde echter niet lang, of zijn aanbod kon niet meer op tegen de vraag. In 1934 neemt

hij contact op met Parker Brothers, een van de bekendste speelgoedfabrikanten van de Verenigde Staten.

Helaas wordt zijn spel geweigerd omdat het “59 fundamentele fouten” zou bevatten. Darrow geeft echter niet op en verkoopt hetzelfde jaar 90.000 Monopoly spellen. Dankzij dit overweldigende succes verandert Parker Brothers van mening en koopt de rechten van het spel. Het is het jaar 1935. Sedert die datum is de verkoop alleen maar toegenomen. Inmiddels bestaat Monopoly in 26 talen, verspreid over 43 landen en het is het beroemdste gezelschapsspel ter wereld.

# HET BEROEMDE GEZELSCHAAPSPEL

## HET SPEL IN HET KORT

MONOPOLY is het klassieke spel waarbij je onroerend goed zo gunstig mogelijk koopt, verhuurt en verkoopt om als rijkste speler te eindigen! Je begint bij « START » en verplaatst je pion over het spelbord aan de hand van je dobbelsteenworp. Als je terecht komt op een stuk grond dat nog niet verkocht is, kun je het kopen van de bank. Als je besluit het niet te kopen, wordt het geveild en verkocht aan de hoogsteieder. Spelers die grond bezitten, krijgen huur van andere spelers die erop terecht komen. Het bouwen van huizen en hotels verhoogt de huur aanzienlijk, dus het is verstandig zoveel mogelijk te bouwen. Om aan geld te komen, kan de bank je een hypotheek op je eigendommen geven. De aanwijzingen op kaarten van Algemeen Fonds of Kans moeten altijd opgevolgd worden... zelfs als dat betekent dat je naar de gevangenis moet!

## SPELREGELS VOOR EEN KORTER SPEL

Als je Monopoly al kent, dan gaat het spel sneller met deze "Spelregels voor een korter spel"!

Het korte spel wordt net zo gespeeld als het klassieke Monopoly. Er zijn echter drie verschillen waardoor het spel sneller verloopt:

- 1.** Tijdens de voorbereiding van het spel schudt de bankier alle eigendomsbewijzen en deelt aan alle spelers twee kaartjes uit (ook aan zichzelf als de bankier tevens speler is). De spelers betalen de bank direct de officiële prijs van de ontvangen bezittingen. Dan begint het spel.
- 2.** In dit korte spel hoeft je maar drie huizen op elke straat van een complete kleurgroep te bouwen, voordat je 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. Het 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: contant geld, de op het bord aangegeven prijzen van de straten, nutsbedrijven en stations die zij bezitten, de helft van de op het bord aangegeven prijzen voor een eigendom dat met hypotheek bezwaard is, de aankoopprijs van de huizen die zij bezitten, de aankoopprijs van de hotels die zij bezitten (= de prijs van drie huizen).

Je kunt het spel natuurlijk ook verkorten door een bepaalde speeltijd af te spreken. Wie op het afgesproken tijdstip de rijkste speler is, wint het spel !

## DOEL VAN HET SPEL

Overblijven als enige speler die niet failliet is.

## INHOUD

1 spelbord, 1 geldbak voor de bankier, 10 pionnen, 28 eigendomsbewijzen, 16 KANS-kaarten, 16 ALGEMEEN FONDS-kaarten, 1 pakket speciaal Monopoly - geld, 32 huizen, 12 hotels en 2 dobbelstenen.

## 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 beide stapels en leg ze met goede kant omlaag op de betreffende vakken op het spelbord.
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 € 1.500, 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 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 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 één 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 (of "startgeld") innen

## Dubbel gooien

Als u dubbel gooit, verplaatst u uw pion en u handelt de mogelijkheden/verplichtingen af van het vakje waarop 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 te kopen, betaalt u de bank het bedrag dat op het vakje aangegeven staat. 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 afzagt 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 gronden van één kleur in handen te krijgen – dit noemen we dan een “monopolie”. U mag alleen bouwen op een grond wanneer u alle gronden van de dezelfde kleur bezit.

### **Verkochte grond**

Als u terecht komt op grond van een andere speler, dan heeft de eigenaar van die grond het recht u om huur te vragen. De grondeigenaar moet huur vragen voordat de tweede speler na u de dobbelstenen gooit. Het te betalen bedrag staat aangegeven op het eigendomsbewijs van de betreffende grond en is afhankelijk van de hoeveelheid bebouwingen. Als een speler alle straten van één kleur 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 huur geïnd worden op de gehypothekeerde straat, maar wel nog dubbele huur op de andere, niet-gehypothekeerde gronden van diezelfde kleur. Als er huizen of een hotel op een straat staan, is de huur hoger dan bij onbebouwde grond (zie eigendomsbewijs).

### **Nutsbedrijven**

#### **(Watermaatschappij en Elektriciteitscentrale)**

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 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 als huur. Het huurbedrag is afhankelijk van het aantal stations dat de eigenaar in zijn/haar bezit heeft.

### **“Kans” en “Algemeen Fonds”**

Een speler die op één 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 € 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.

### **Gratis Parking**

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 uw pion meteen het gegooide aantal vakjes verplaatsen.

Na drie beurten moet u de gevangenis meteen verlaten (gebruik hiervoor het aantal ogen van uw derde en laatste dobbelsteenworp) 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 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 bijvoorbeeld 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 huizen kopen of verkopen, zoveel als u wilt en als uw financiële positie toelaat. En 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 eigendommen van die kleur.

### **Hotels**

Een speler die een hotel wil bouwen, moet eerst op elke straat van dezelfde kleur 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 dan ook geen hotels verkopen en door huizen vervangen vermits die er (tijdelijk) niet 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 veiling begint bij de laagste prijs van een huis op één van de eigendomsbewijzen in kwestie.

### **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 kleurgroep, dan mag er van die kleur 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 gelijkmatig 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 kleur 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 bebouwingen. 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 kleur. U mag grond die met hypotheek bezwaard is wel tegen een overeengekomen prijs verkopen aan een andere speler. De koper kan de hypotheek inclusief 10% rente direct aflossen. Maar hij/zij kan ook kiezen om uitsluitend de 10% rente te betalen (dat is verplicht) en de hypotheek te 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 kleur 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 dan 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 hoogsteieder. 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 meteen 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 hij/zij voorkomen dat een andere speler een complete kleur 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, d.w.z. door een eigendom met hypotheek te bezwaren.

Spelers mogen geen geld van elkaar lenen.

### **De winnaar**

De speler die als laatste overblijft, is de winnaar.

