

SPELREGELS

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 een speler terecht komt op een stuk grond dat nog niet in iemands bezit is, kan hij het kopen van de bank. Als hij of zij 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 op hun grond terechtkomen. 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. Spelers moeten de aanwijzingen van Algemeen Fonds of Kanskaarten altijd opvolgen. Soms worden zij naar de gevangenis gestuurd.

DOEL VAN HET SPEL

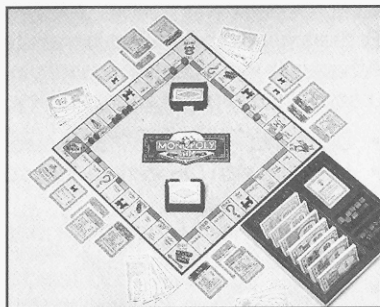
Als enige speler overblijven die niet failliet gegaan is.

INHOUD

1 speelbord	16 ALGEMEEN FONDS-kaarten
1 geldbak voor de bank	1 pakje speciaal MONOPOLY-geld
8 speciale 60e verjaardag-pionnen	32 houten huizen
2 kaarthouders	12 houten hotels
8 rubber voetjes voor de kaarthouders	2 dobbelstenen
28 eigendomsbewijzen	1 beker in de vorm van een hoge hoed
16 KANS-kaarten	

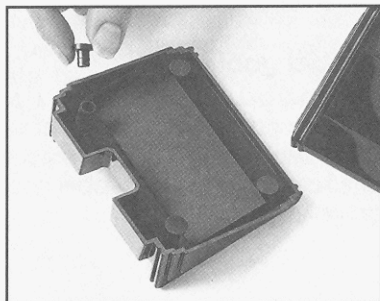
VOORBEREIDING

1. Neem de geldbak voor de bank en verdeel de huizen, hotels, eigendomsbewijzen en het geld (in volgorde) over de uitsparingen.



2. Als het spel voor het eerst gespeeld wordt: maak de rubber voetjes los uit de frames en druk ze onderin de kaarthouders.

Zet de kaarthouders op de betreffende vakken op het speelbord.



- Sorteer de kaarten voor KANS en ALGEMEEN FONDS, schud de beide stapels en leg ze met de goede kant omlaag in de kaarthouders.
- Elke speler kiest een pion en zet hem op "START".

5. De bankhouder en de bank

Kies een speler die de bank mag beheren. Als er meer dan vijf spelers zijn, dan kan de bankhouder ook uitsluitend deze rol vervullen.

De bank geeft elke speler F. 30.000,- in de volgende biljetten:

2 van F. 10.000,-	6 van F. 100,-
3 van F. 2.000,-	6 van F. 50,-
2 van F. 1.000,-	5 van F. 20,-
2 van F. 500,-	

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, leent 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". De bank mag indien nodig geld uitbetalen in de vorm van schuldbekentenissen die gewoon op een papiertje geschreven worden.

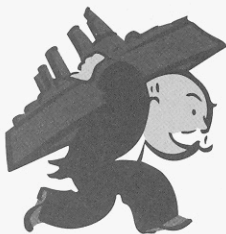
- Nu gooien de spelers om de beurt de dobbelstenen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

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 Kanskaart pakken
- Naar de gevangenis gaan
- Vrij parkeren
- F. 4.000,- 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 F. 4.000,- salaris van de bank. U kunt in één beurt twee keer F. 4.000,- 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 één 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 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.

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 - 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 gegooit heeft. Heeft de eigenaar één Nutsbedrijf, dan bedraagt de huur 80 maal het aantal ogen van de worp. Maar als hij/zij beide Nutsbedrijven bezit, dan moet u 200 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 op komt, dan kunt u het station kopen. Anders wordt het door de bank geveild (ook al heeft u van aankoop afgezien, tijdens de veiling mag u 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 één van deze vakjes terecht komt, neemt de bovenste kaart van de betreffende stapel. Op de kaarten staat één van de volgende opdrachten:

- verplaatst 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 F. 4.000,-. Als u direct naar de gevangenis wordt gestuurd, mag u niet langs "START" gaan.

Belasting-vakjes

Als u op deze vakjes terecht komt, betaalt u het verschuldigde bedrag aan de bank.

Gevangenis

Wanneer moet u naar de gevangenis?

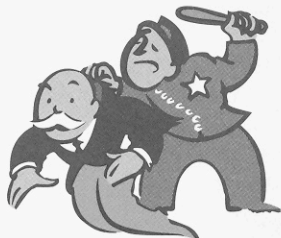
- als uw pion terecht komt op het vakje "NAAR DE GEVANGENIS"
- wanneer u een Algemeen Fonds of Kanskaart trekt met "GA DIRECT NAAR DE GEVANGENIS"
- als u in één beurt driemaal achter elkaar dubbel gooit.

Als u naar de gevangenis moet, is uw beurt voorbij.

U ontvangt geen F. 4.000,- omdat u niet langs "START" gaat, maar regelrecht naar de gevangenis.

Om de gevangenis weer te verlaten, kunt u:

- F. 1.000,- boete betalen en bij uw volgende beurt verder spelen
- 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



- een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" gebruiken (als u die bezit)
- een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" van een andere speler kopen en gebruiken.

Na drie beurten moet u de gevangenis verlaten en F. 1.000,- 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.

Vrij parkeren

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

Huizen

Een speler mag een stuk grond pas gaan bebouwen wanneer hij alle straten van één stad (1 kleur) bezit. Huizen verhogen 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 of zoveel 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 bezittingen.



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 bieder verkopen. De bank begint bij de laagste prijs die op het betreffende 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 één voor één verkocht worden, op dezelfde manier waarop ze gekocht zijn (zie "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.

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 aan de bank.

Draai nu het eigendomsbewijs om en de bank betaalt u de hypotheekwaarde die op de achterkant staat aangegeven. 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 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 tegen een overeengekomen prijs verkopen aan een andere speler. De koper kan nu 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 10% extra betalen.

Er mogen pas huizen gekocht worden wanneer alle hypotheeken van een stad zijn afgelost.



Faillissement

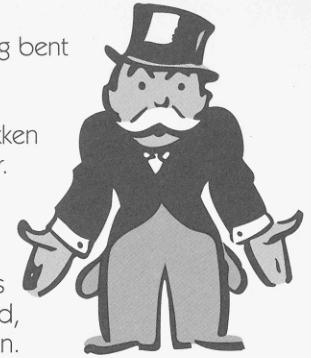
Als u de bank of een andere speler meer geld schuldig bent dan u kunt betalen, wordt u failliet verklaard.

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 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 behoudt of aflost.



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.

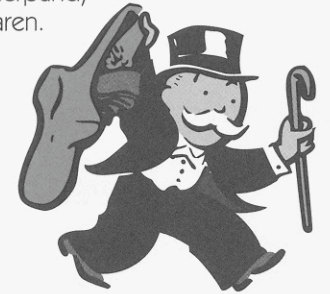
Eigenaars van straten en dergelijke moeten zelf de huur opeisen.

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 en geeft alle spelers twee kaartjes (1 tegelijk). De spelers betalen de bank meteen de waarde 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 wanneer de speeltijd is verstreken, is de winnaar. Voor het spel begint worden de eigendomsbewijzen geschud en de bank geeft elke speler twee kaartjes. De spelers betalen de bank meteen de waarde van de ontvangen bezittingen. Dan begint het spel.

VEEL GESTELDE VRAGEN OVER DE SPELREGELS VAN MONOPOLY

1. **Moet ik eerst 1 keer het hele bord rondreizen voordat ik grond mag kopen?**
Nee. U mag grond kopen zodra u op het eerste beschikbare vakje komt.
2. **Mag ik huur innen als ik in de gevangenis zit?**
Ja. U mag gewoon huur innen en zaken afhandelen wanneer u in de gevangenis zit.
3. **Krijg ik geld als ik op "Vrij parkeren" terecht kom?**
Nee. Als u op "Vrij parkeren" terecht komt, ontvangt u geen geld, grond of een andere beloning.
4. **Als ik alle straten van 1 kleur bezit, mag ik dan alle 3 mijn huizen op één straat zetten?**
Nee. U moet altijd gelijkmatig bebouwen. Er mag pas een tweede huis op een straat gebouwd worden, als er op alle straten van die kleur één huis staat.
5. **Moet ik wachten tot ik aan de beurt ben om huizen en hotels te kopen?**
Nee. U mag wanneer u maar wilt zaken zoals huizen kopen of verkopen afhandelen.
6. **Mag ik een stuk grond met hypotheek bezwaren om andere grond, of huizen en hotels te kopen?**
Ja. U mag grond met hypotheek bezwaren om huizen, hotels of andere bezittingen te betalen.
7. **Algemene opmerkingen over hypotheek:**
 - U hoeft niet alle straten van één kleur in uw bezit te hebben om één ervan met hypotheek te bezwaren. Een hypotheek is echter niet mogelijk als er huizen in de betreffende stad gebouwd zijn. In dat geval moeten de huizen eerst voor de helft van hun oorspronkelijke prijs aan de bank verkocht worden, pas daarna kan de grond met hypotheek bezwaard worden.
 - Als er hypotheek op één of meer straten van een complete stad rust, mag u geen dubbele huur vragen voor de grond zonder hypotheek.
 - Als u alle vier de stations heeft en er één of meer met hypotheek hebt bezwaard, mag u slechts huur vragen van de stations zonder hypotheek.
8. **Belangrijk:**
 - Als een kaart u opdraagt verder te gaan naar een bepaald vakje, moet u altijd VOORUIT verplaatsen, NIET ACHTERUIT.
 - Als u wordt aangeslagen voor straatgeld of uw huizen moet repareren, moet u betalen voor alle huizen en hotels die u op dat moment op het speelbord hebt staan.

- Als een Algemeen Fonds of Kanskaart u opdraagt verder te gaan naar een bepaald vakje en u passeert "START" onderweg, dan ontvangt u F. 4.000,-

9. Mogen spelers onderling handel drijven?

Ja. Onbebouwde grond, stations en nutsbedrijven (geen huizen en hotels) mogen onderling verkocht worden voor een bedrag dat de koper ervoor wil geven.

10. Mag ik geld lenen van een andere speler?

Neë. U mag alleen geld lenen van de bank.

11. Waarom zitten er maar 32 huizen bij het spel?

Om het evenwicht in het spel te bewaren. Het spel MONOPOLY heeft altijd precies 32 huizen en 12 hotels gehad. Als je alle grond zou kunnen bebouwen, wordt het heel moeilijk om een tegenstander failliet te laten gaan.

12. Wat gebeurt er als er te weinig huizen zijn?

Als er te weinig huizen zijn terwijl twee of meer spelers huizen of hotels willen kopen, dan mag de bank de beschikbare huizen bij opbod aan de hoogste bieder verkopen.

13. Mag ik ook eigen spelregels bedenken?

Sommige mensen spelen MONOPOLY volgens eigen "huisregels". Een bekend voorbeeld is dat boetes en belastinggelden middenop het speelbord worden gelegd en dat degene die op Vrij Parkeren terecht komt al het geld dat op dat moment in het midden ligt mag hebben. De officiële regels - die bij toernooien gelden - laten dergelijke variaties niet toe.

14. Wat gebeurt er als de bank geen geld meer heeft?

Sommige mensen denken dat de bank failliet is als het geld op is, maar de bank gaat nooit failliet. Gebruik papiertjes om de financiële transacties van de spelers bij te houden totdat de bank weer genoeg geld heeft om gewoon te werken.

© 1995 Tonka Corporation. Alle rechten voorbehouden.

Belangrijk! Bewaar deze informatie zorgvuldig.

Consumentenservice!

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van onze spellen en speelgoed. Mocht er ondanks dat iets niet in orde zijn op het moment dat u het ontvangt, laat het ons dan weten. Beschrijf het probleem en stuur uw brief met vermelding van uw naam, adres en datum van aankoop naar:

Voor Nederland:

Hasbro B.V.,
Postbus 3010,
3502 GA Utrecht.

Voor België:

S.A. Hasbro N.V.,
Internationale Laan 55/4,
1070 Brussel.



402M21 155
44020B/NL0295B