



MONOPOLY

DE **Disney** EDITIE



Als jij Monopoly al kent,
hoef je alleen de speciale,
roze Disney-regels te lezen!

DOEL VAN HET SPEL

Als enige speler overblijven wanneer alle anderen failliet zijn.

INHOUD

1 speelbord met een uitklappend sprookjeskasteel, 7 zinken pionnen, 28 Eigendomsbewijzen, 16 Optochtkaarten, 16 kaarten met Magische Momenten, 1 pakket Disney Monopoly geld, 32 huisjes, 12 kastelen en 2 dobbelstenen.

LET OP: de pionnen in dit spel zijn gemaakt van metaal en kunnen verbuigen. In dat geval kun je ze voorzichtig in hun oude vorm terugbuigen.

Je kunt dankzij toverkracht over het kasteel heen vliegen!
Zie blz. 7.

Neem zondig een hypotheek.
Zie blz. 9.

Pak een Optochtkaart.
Zie blz. 10.

Je kunt naar het kasteelterras gestuurd worden.
Zie blz. 11.

Bouw op je eigen bezittingen.
Zie blz. 8.

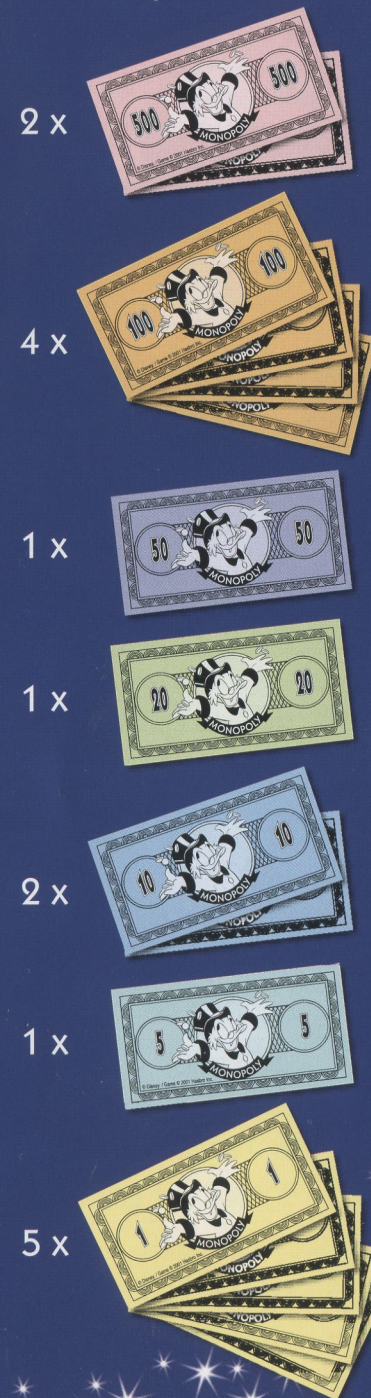
Betaal huur op de bezittingen van andere spelers.
Zie blz. 6.

Pak een Magisch Moment.
Zie blz. 10.

Naar de gevangenis.
Zie blz. 11.

Je krijgt € 200 als je START passeert.
Zie blz. 10.

Elke speler begint het spel met:



Nu kun je het populairste gezelschapsspel ter wereld spelen in een sprookjesachtig Disney-decor! Kruip in de huid van jouw lievelingsfiguur en verplaats hem of haar over het bord en langs het uitklapbare sprookjeskasteel. Er zijn meer dan 25 Disney-films om te kopen en met huisjes en kastelen te bebouwen. Als je wilt, kun je onderweg zelfs de hulp invoeren van Rinkelbel. Maar pas op dat je niet naar het terras van het kasteel gestuurd wordt!

INHOUDSOPGAVE

DE BANKIER	5
HET SPEL	5
RINKELBEL (SPECIALE DISNEY-REGEL)	5

DE FIJNERE PUNTJES

GROND KOPEN	6
VEILINGEN	6
HUUR BETALEN	6
SPECIALE KRACHTEN (NUTSBEDRIJVEN)	7
VERVOERMIDDELEN (STATIONS)	7
HUISJES BOUWEN	8
KASTELEN (HOTELS) BOUWEN	8
TEKORT AAN HUISJES OF KASTELEN	8
TE WEINIG GELD	8
BEZITTINGEN VERKOPEN	8
HYPOTHEKEN	9
FAILLISSEMENT	9
OPTOCHT EN MAGISCHE MOMENTEN (KANS EN ALGEMEEN FONDS)	10
VRIJ PARKEREN	10
2 KEER IN 1 BEURT START PASSEREN	10
GEVANGENIS & KASTEELTERRAS	11
EEN SNELLER SPEL	12
RACE TEGEN DE KLOK	12

DE BANKIER

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

- Geld
- Eigendomsbewijzen
- Huisjes en kastelen
- Veilingen

HET SPEL

1. 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.
2. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelstenen en je verplaatst je pion het gegooid aantal vakjes over het bord. Er mogen verschillende pionnen tegelijk op één vakje staan. Afhankelijk van het vakje waarop je eindigt, doe je een van de volgende dingen:
 - Koop de grond (als die nog niet verkocht is). **Zie blz. 6.**
 - Laat de bankier de grond veilen (als jij het niet wilt kopen). **Zie blz. 6.**
 - Betaal huur (als de grond in bezit van een andere speler is). **Zie blz. 6.**
 - Betaal belasting
 - Pak een Optochtkaart of een Magisch Moment. **Zie blz. 10.**
 - Ga naar de gevangenis. **Zie blz. 11.**
3. Als jij eindigt op een vervoermiddel (zie blz. 7), dan kun je je volgende beurt zoals anders afhandelen OF je volgt het spoor van elfenstof en vliegt over het kasteel heen naar een ander vervoermiddel! Je krijgt alleen maar € 200 als je pion echt over START gaat, niet als je vliegt.
4. Zodra je een complete kleurgroep bezit, kun je huisjes of kastelen op de bijbehorende films bouwen.
5. Als je geen geld meer hebt, kun je hypotheek nemen op bezittingen of grond verkopen om je schuldeisers te betalen. Als je niet genoeg geld bij elkaar kunt krijgen om huur, belasting of een rekening te betalen, dan word je failliet verklaard en je mag niet meer meedoen.
6. Geen enkele speler mag geld VAN of AAN een andere speler lenen. Een speler mag echter wel een bezitting accepteren in plaats van het geld dat hij tegoed heeft.
7. Als je dubbel gooit, handel je je beurt net als anders af en je gooit weer. Als je in één beurt drie maal dubbel gooit, moet je naar het kasteelterras (hiervoor gelden dezelfde regels als voor de gevangenis).
8. Speel verder tot er nog maar één speler over is. Deze speler is de winnaar!

RINKELBEL (SPECIALE DISNEY-REGEL)

Maak Disney Monopoly nog sprookjesachtiger:

1. Zet Disney Monopoly net als anders op, maar zet Rinkelbel op het START-vakje.
2. Als iemand dubbel gooit, gaat Rinkelbel één vakje vooruit. Sla hierbij de bijzondere vakjes over (belasting, Optocht, Magische Momenten, gevangenis en vrij parkeren).
3. Als je eindigt op een vakje met Rinkelbel dat van iemand anders is, dan betaalt de bankier de huur voor je!
4. Als je eindigt op een vakje met Rinkelbel dat nog niet verkocht is, dan krijg je de grond gratis!



DE FIJNERE PUNTJES

GROND KOPEN

Er zijn drie soorten bezittingen:



1. Disney-films 2. Vervoermiddelen 3. Speciale Krachten

Als je eindigt op een onverkocht bezit, mag je kiezen of je het wilt kopen. Als je besluit te kopen, betaal je de prijs die op het vakje staat aan de bank. Je krijgt dan als eigenaar het Eigendomsbewijs van de betreffende grond. Leg dit met de goede kant omhoog voor je op tafel. Als je de grond niet koopt, wordt het geveild (zie **Veilingen**).

Wanneer je "grond" bezit, krijg je huur van elke speler die op dit vakje eindigt. Wanneer je eenmaal alle films van één kleurgroep bezit, oftewel een monopolie, dan kun je huisjes en kastelen op de films van de groep bouwen en meer huur vragen!

VEILINGEN

Als je besluit de grond waarop je eindigde niet te kopen, dan 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.



HUUR BETALEN

Als jouw worp eindigt op een film die in bezit is van een andere speler, dan moet je huur betalen (tenzij de film met hypotheek bezwaard is). De speler die de film bezit, moet jou om huur vragen vóórdat de volgende speler de dobbelstenen gooit. Het verschuldigde bedrag staat op het Eigendomsbewijs en varieert afhankelijk van het aantal gebouwen op de film.

Als je een complete kleurgroep bezit, wordt de huur verdubbeld voor elk onbebouwd vakje in die kleurgroep (d.w.z. zonder huisjes of kastelen). Zelfs als er één of meer films van je kleurgroep met hypotheek bezwaard zijn, mag je toch dubbele huur vragen op de film(s) zonder hypotheek.

SPECIALE KRACHTEN (NUTSBEDRIJVEN)

Speciale Krachten worden op dezelfde manier verkocht en geveild als de andere bezittingen.

Als je eindigt op een Speciale Kracht van een andere speler, wordt de huur die je aan de eigenaar moet betalen, bepaald door de worp waarmee je op het vakje belandde. Als de eigenaar één Speciale Kracht heeft, bedraagt de huur vier keer het aantal ogen van je worp. Als de eigenaar beide Speciale Krachten bezit, moet je tien keer het aantal ogen van je worp betalen.



VERVOERMIDDELEN (STATIONS)

Als je eindigt op een van de vier vervoermiddelen, dan kun je je volgende beurt net als anders gooien en verplaatsen, maar je mag ook gooien en het spoor van elfenstof volgen naar de tovervakjes.

Dankzij deze tovervakjes kun je namelijk over het kasteel heen vliegen naar een ander vervoermiddel. Deze vlucht telt voor één vakje, dus je mag het elfenstof ook nog verder volgen, afhankelijk van je worp.

Je krijgt alleen maar € 200 als je pion echt over START gaat, niet als je erover vliegt.



Vervoermiddelen worden op dezelfde manier verkocht en geveild als de andere bezittingen.

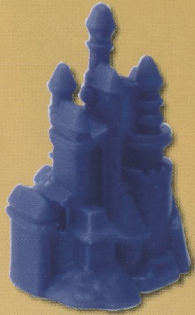
Als je eindigt op een vervoermiddel, dan betaal je de op het Eigendomsbewijs vermelde huur aan de eigenaar. Het verschuldigde huurbedrag staat op het Eigendomsbewijs en is afhankelijk van het totale aantal vervoermiddelen dat de speler bezit.



HUISJES BOUWEN

Zodra je alle films van een kleurgroep bezit, kun je huisjes kopen en op de vakjes zetten. De prijs van een huisje staat op het Eigendomsbewijs.

Je kunt huisjes (of kastelen) kopen als je aan de beurt bent, of tussen de beurten van andere spelers door, maar je moet je grond altijd gelijkmatig bebouwen. Dat wil zeggen: er mag pas een tweede huisje op een vakje gezet worden wanneer alle films van de kleurgroep met 1 huisje bebouwd zijn. Je mag zoveel huisjes kopen als je wilt, zolang je ze maar kunt betalen! Er mag niet gebouwd worden als een film binnen de kleurgroep met hypotheek bezwaard is.



KASTELEN (HOTELS) BOUWEN

Om een kasteel te kopen, moet je eerst vier huisjes op elke film van een complete kleurgroep hebben. Ruil de vier huisjes in voor een kasteel en betaal de bankier de op het Eigendomsbewijs vermelde prijs. Er mag op elk filmvakje maar één kasteel gebouwd worden.

TEKORT AAN HUISJES OF KASTELEN

Als de bankier geen huisjes meer heeft, zul je moeten wachten tot andere spelers huisjes inwisselen of aan de bank verkopen.

Als er een beperkt aantal huisjes of kastelen over is en er zijn twee of meer spelers geïnteresseerd, dan moet de bank ze één voor één bij opbod aan de hoogste bidder verkopen. De veiling begint bij de laagste prijs op het betreffende Eigendomsbewijs.

TE WEINIG GELD

Als je te weinig geld hebt, kun je op een van deze manieren proberen aan meer geld te komen:

- Bebouwing verkopen
- Bezittingen met hypotheek bezwaren
- Films, vervoermiddelen of Speciale Krachten tegen een samen overeengekomen bedrag verkopen aan een andere speler (zelfs als het bezit met hypotheek bezwaard is).

BEZITTINGEN VERKOPEN

Je mag onbebouwde filmvakjes, vervoermiddelen en Speciale Krachten voor een samen afgesproken prijs verkopen aan een andere speler. Je mag een filmvakje niet verkopen als er gebouwen op een van de vakjes binnen de betreffende kleurgroep staan. Je moet eerst alle bebouwing aan de bank verkopen.

Huisjes en kastelen worden aan de bank verkocht voor de helft van de oorspronkelijke prijs op het Eigendomsbewijs. Je mag verkopen als je aan de beurt bent of tussen de beurten van andere spelers in.

Huisjes verkopen

Je moet je huisjes gelijkelijk verkopen, net als toen je ze bouwde.

Kastelen verkopen

De bankier betaalt de helft van de aangegeven prijs van een kasteel, plus de helft van de prijs van vier huisjes (die werden ingeruild om het kasteel te kopen).

Om aan geld te komen, kunnen kastelen ook weer worden uitgesplitst in huisjes. Verkoop een kasteel aan de bank en je krijgt de halve prijs van een kasteel plus vier huisjes.

HYPOTHEKEN

Bezittingen met hypotheek bezwaren

Verkoop eerst alle bebouwing. Draai vervolgens het Eigendomsbewijs van de film om en je krijgt van de bank het op de achterkant aangegeven hypotheekbedrag.

Alle met hypotheek bezwaarde bezittingen blijven gewoon van jou. Andere spelers kunnen jouw hypotheek niet aflossen. Je kunt geen huur innen voor met hypotheek bezwaarde bezittingen, maar wel voor andere vakjes uit dezelfde kleurgroep.

Je mag nog steeds dubbele huur vragen voor de bezittingen waar geen hypotheek op rust.

Een hypotheek aflossen

Je moet het oorspronkelijke hypotheekbedrag terugbetalen, plus 10% rente. Wanneer de hypotheek is afgelost, draai je het Eigendomsbewijs weer goed om.

Met hypotheek bezwaard bezit verkopen

Je kunt met hypotheek bezwaard bezit aan andere spelers verkopen voor een samen overeengekomen prijs. De koper kan de hypotheek dan direct aflossen, of alleen 10% rente betalen en de hypotheek behouden. De hypotheek kan later in het spel gewoon worden afgelost, maar dan moet opnieuw 10% rente worden betaald.

Als alle filmvakjes in een kleurgroep hypotheekvrij zijn, kan de eigenaar weer huisjes en kastelen kopen tegen de volle prijs.

FAILLISSEMENT

Als je de bank of een andere speler meer geld schuldig bent dan je kunt betalen, word je failliet verklaard en je mag niet meer meespelen.

Schulden aan de bank

Geef al je Eigendomsbewijzen aan de bankier die de kaartjes vervolgens één voor één bij opbod aan de hoogste bidder verkoopt. Eventuele kaarten met "Verlaat de gevangenis/het kasteelterras zonder betalen" gaan onderaan de betreffende stapel.

Schulden aan een andere speler

De andere speler krijgt al je geld, je Eigendomsbewijzen en eventuele kaarten met "Verlaat de gevangenis/het kasteelterras zonder betalen".



OPTOCHT EN MAGISCHE MOMENTEN (KANS EN ALGEMEEN FONDS)



Wanneer je op een van deze vakjes eindigt, pak je de bovenste kaart van de betreffende stapel. Volg de aanwijzingen op de kaart en leg hem dan (goede kant omlaag) onderaan de stapel terug. Als je een kaart pakt met "Verlaat de gevangenis/het kasteelterras zonder betalen", mag je hem houden totdat je hem kunt gebruiken of verkopen aan een andere speler voor een samen overeengekomen bedrag.

Als een kaart je opdraagt naar een ander vakje te gaan, dan verplaats je je pion altijd in de richting van de pijl. Als je onderweg langs START komt, krijg je € 200. Je komt niet langs START als een kaart je naar de gevangenis of het kasteelterras of terugstuurt (b.v. naar het vakje van De Reddertjes).

VRIJ PARKEREN

Als je op dit vakje eindigt, is er niets aan de hand. Je mag gewoon alles doen wat je anders doet (huur innen, bouwen, enz.).



2 KEER IN 1 BEURT START PASSEREN

Je kunt in één beurt twee keer € 200 verdienen.

Bijvoorbeeld als je direct na het passeren van START eindigt op een vakje met Optocht of Magische Momenten en je pakt een kaart waarop staat "Ga verder naar START".

START
JE KRIJGT
€ 200 SALARIS



GEVANGENIS & KASTEELTERRAS

Als je naar het kasteelterras wordt gestuurd, gelden dezelfde regels als voor de gevangenis.

Naar de gevangenis of naar het kasteelterras

Als je eindigt op het vakje met "Naar de gevangenis", dan moet je direct naar de gevangenis.

Je moet naar het kasteelterras:

- als je een Optochtkaart of een Magisch Moment pakt met de opdracht "Ga naar het kasteelterras".
- als je tijdens je beurt drie keer achter elkaar dubbel gooit.

Als je naar de gevangenis of naar het kasteelterras wordt gestuurd, is je beurt meteen voorbij. Zet je pion op de gevangenis of op het kasteelterras – je krijgt **geen** € 200, waar je ook stond op het bord.

Tijdens je verblijf in de gevangenis of op het kasteelterras kun je gewoon huur innen voor je bezittingen (als ze tenminste niet met hypotheek bezwaard zijn).

De gevangenis of het kasteelterras

Je kunt de gevangenis of het kasteelterras op een van de volgende manieren verlaten:

- Betaal een boete van € 50 en ga je **volgende** beurt verder
- Gebruik een kaart met "Verlaat het kasteelterras / de gevangenis zonder betalen"
- Gooi dubbel.

Als je na drie beurten nog steeds niet dubbel hebt gegooid, dan betaal je de bankier € 50 en je verplaatst je pion het aantal ogen van je derde worp.

"Slechts op bezoek" in de gevangenis

Als je niet naar de gevangenis gestuurd wordt maar gewoon op het vakje eindigt, dan ben je "Slechts op bezoek" en je mag je volgende beurt gewoon verder verplaatsen.



Kasteelterras