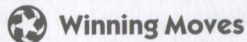


Dit spel is door Identity Games International BV  
in samenwerking met Winning Moves geproduceerd.  
Voor vragen of opmerkingen nodigen wij u uit voor een bezoek  
aan onze website: [www.identitygames.nl](http://www.identitygames.nl)



©2002 Hasbro Inc. Alle rechten voorbehouden. Monopoly® is een geregistreerd  
handelsmerk. Gebruikt met toestemming. Licentie verleend door 3D Licensing Ltd.

Gedistribueerd in Nederland door Identity Games International BV, Rotterdam.


Phil Orbancs

# MONOPOLY

## HET KAARTSPEL

De snelle NIEUWE spelvariant



 **Winning Moves**

### Spelregels

## MONOPOLY Het Kaartspel

### De snelle NIEUWE spelvariant

Voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar.

#### Inhoud

- 28 Eigendomsbewijzen
- 14 Huis- en 2 Hotel-kaarten
- 16 BONUS-kaarten onderverdeeld in:
  - 6 Speelfiguur-kaarten
  - 2 Kans-kaarten
  - 4 Start-kaarten
  - 4 MR. MONOPOLY-kaarten
- Speelgeld

#### Het spel in het kort

Doel van het spel is om als eerste speler € 10.000 te verdienen. Het spel is ingedeeld in speelronden. Aan het einde van iedere speelronde wordt geld aan de spelers uitbetaald. Zodra een speler € 10.000 heeft verdiend, stopt het spel. Geld verdient u door per speelronde Eigendomsbewijzen, Huizen en Hotels (in de vorm van speelkaarten) met elkaar te combineren. Zo kunnen 'monopolies' gevormd en bebouwd worden, net als bij het klassieke Monopoly-bordspel.

Bij elke beurt pakt of ruilt u kaarten om daarmee een stratenset – ofwel een 'monopolie' – te vormen.

De Kans-, Mr. Monopoly-, START- en Speelfiguur-kaarten worden gebruikt als 'bonus'-kaarten. Deze kaarten zijn van grote invloed op de waarde van een hand. De waarde van een hand wordt aan het einde van een speelronde uitbetaald.

#### Winnaar van het spel

De speler die na een aantal speelronden als eerste € 10.000 heeft vergaard, wint het spel!

#### Korte uitleg van de speelkaarten

##### Eigendomsbewijzen (28)

Dit zijn de eigendomsbewijzen van de straten, stations en nutsbedrijven.

##### Huis- en Hotel-kaarten (16)

Elke Huis-kaart geeft aan of het om het 1e, 2e, 3e of 4e huis gaat, dat op een straat kan worden gebouwd. Wanneer een straat is volgebouwd met huizen kan er een hotel op worden gebouwd met de Hotel-kaart.

##### Bonus-kaarten (16)

###### Speelfiguur-kaarten (6)

In combinatie met een stratenset, verdubbelen zij de inkomsten hiervan.

###### Kans-kaarten (2)

Kans-kaarten zijn 'jokers' en kunnen worden gebruikt als iedere kaart die nodig is om een 'monopolie' compleet te maken. Maar pas op: een Kans-kaart kan ook je hele hand 'waardeloos' maken (zie verderop)!

###### Start-kaarten (4)

Zij zijn elk € 200 waard.

###### MR. MONOPOLY-kaarten (4)

Wie aan het einde van een ronde de meeste Mr. Monopoly-kaarten heeft, verdient € 1000.

#### Het doel van een speelronde

Tijdens een speelronde probeert iedere speler door het ruilen of pakken van kaarten, de 10 kaarten in de hand tot één of meerdere 'monopolies' (stratensets) te vormen (liefst met een zo hoog mogelijke waarde). Met de bonuskaarten probeert ieder tevens de waarde van een 'monopolie' te verhogen.

Zodra een speler uitkomt, eindigt de speelronde en worden de 'monopolies' en bonuskaarten uitbetaald.

## ***Een geldig 'monopolie'***

Een 'monopolie' moet bestaan uit alle (2 of 3) Eigendomsbewijzen die een stratenset van één kleur vormen (net zoals bij het Monopoly-bordspel).

Bijvoorbeeld: Leidschestraat en Kalverstraat vormen samen de stratenset van de kleur Donkerblauw (Amsterdam). (Een 'monopolie' van stations bestaat uit 2, 3 of alle 4 stations-kaarten.)

## ***Huizen en hotels op een 'monopolie'***

Een stratenset (dus niet de stations en de nutsbedrijven) kan in waarde worden verhoogd door er, in chronologische volgorde, een 1e, 2e, 3e of 4e Huis-kaart aan toe te voegen. Elk van deze kaarten vertegenwoordigt een extra huis op alle straten van de stratenset. Let op: u kunt geen Huis-kaart toevoegen als deze niet in chronologische volgorde aansluit. Bijvoorbeeld: u kunt geen '3e Huis'-kaart toevoegen aan een stratenset als u niet eerst zowel de '1e Huis'- als de '2e Huis'-kaart bezit. Als u alle 4 Huis-kaarten bezit, kunt u een Hotel toevoegen aan een stratenset. Zodoende kan een '3-straten-monopolie' bestaan uit maximaal 8 kaarten (3 Eigendomsbewijzen, 4 Huis-kaarten en 1 Hotel-kaart). Een '2-straten-monopolie' kan tot en met 7 kaarten bevatten.

## ***Begin van het spel (4 spelers)***

Kies een Bankier. De bankier sorteert het geld op waarde (€50, €100, €500, €1000). Aan het eind van iedere ronde betaalt de bankier aan elke speler zijn inkomsten uit.

Kies de eerste Deler. De deler schudt het pak kaarten en deelt aan elke speler 10 kaarten uit. Deze kaarten worden in de hand genomen. Vervolgens legt de deler bij elke speler één kaart 'open' op tafel. Dit is de eerste 'ruil'-kaart voor elke speler. De deler legt de rest van het spel kaarten 'gesloten' – met de rug naar boven – midden op tafel. Van deze stapel kunnen tijdens het spel kaarten worden gepakt. De speler die links van de deler zit begint het spel.

## ***De Speelbeurt***

Tijdens de speelbeurt kunt u kiezen voor één van de volgende 3 opties:

1. Een kaart pakken *of*
2. Een kaart ruilen *of*
3. Uitkomen

Dit laatste doet u door uw hand kaarten op tafel te leggen en daarmee de ronde te beëindigen. Let op: wanneer u een kaart hebt gepakt of geruild kunt u niet in dezelfde beurt uitkomen.

### ***1. Een kaart pakken***

Pak de bovenste kaart van de stapel en neem deze in uw hand. Beëindig daarna uw beurt door één (of in de loop van het spel alle 'overtal'-kaarten, zie verderop) kaart uit uw hand 'open' bovenop uw ruilstapel 'af te leggen'.

### ***2. Een kaart ruilen***

Uw ruilstapel zal tijdens het spel groeien en slinken. U mag één of meerdere kaarten uit uw ruilstapel ruilen voor eenzelfde aantal kaarten van de ruilstapel van een willekeurige tegenspeler. BELANGRIJK: Als u dat wilt, mag u één kaart uit uw hand toevoegen aan uw ruilstapel VOORDAT u gaat ruilen. (Leg de kaarten in uw ruilstapel in een waaier, zodat elke kaart zichtbaar is en het tevens duidelijk is welke kaart bovenop ligt.) U begint door het aantal kaarten dat u wilt ruilen van bovenaf uw ruilstapel te pakken. Geef ze aan een tegenspeler. Hij moet deze kaarten aanpakken en aan zijn hand toevoegen (dus niet aan zijn ruilstapel). Vervolgens pakt deze speler eenzelfde aantal kaarten van bovenaf zijn ruilstapel en voegt deze toe aan uw hand (dus niet aan uw ruilstapel). Na het ruilen beëindigt u uw beurt door het 'overtal' aan kaarten uit uw hand (bij meer dan 10) bovenop uw ruilstapel 'af te leggen' (zie ook verderop).

### 3. Uitkomen

U mag uitkomen als:

- *U tenminste één compleet 'monopolie' en geen verdere losse straten bezit.*
- *U niet meer en niet minder dan 10 kaarten in uw hand heeft.*
- *U in uw beurt niet eerder een kaart geruild of gepakt heeft.*

Leg uw hand kaarten op tafel en roep "Monopoly!". U mag alleen uitkomen als alle Eigendomsbewijzen, Huis- en Hotel-kaarten in uw hand één of meerdere complete 'monopolies' vormen. Daarnaast mag u een willekeurig aantal Bonus-kaarten bezitten. 'Kans'-kaarten kunnen worden gebruikt om een ontbrekend Eigendomsbewijs of Huis- of Hotel-kaart te vervangen om zodoende een 'monopolie' compleet te maken of uit te bouwen. Een Kans-kaart kan tevens als 'Speelfiguur'-kaart worden gebruikt. PAS OP: alleen de speler die uitkomt mag de Kans-kaart op deze manier gebruiken. Elke andere speler die nog een Kans-kaart bezit scoort in de betreffende ronde NUL! Zo ziet u maar: de kansen kunnen keren...

Let op: als u deze beurt met meer dan 10 kaarten bent begonnen, omdat een tegenspeler met u heeft geruild, moet u het 'overtal' aan kaarten eerst op uw ruilstapel leggen. Daarna mag u uitkomen. Onthoud wel: u mag niet uitkomen in een beurt waarin u een kaart heeft gepakt of geruild.

Nadat u een kaart heeft gepakt of nadat u heeft geruild, beëindigt u de beurt door kaarten 'af te leggen'. U mag aan het einde van uw beurt niet meer (en niet minder) dan 10 kaarten in uw hand houden. U moet het 'overtal' aan kaarten bovenop uw ruilstapel leggen. U mag zelf kiezen welke dat zijn. Zorg dat uw ruilstapel in een waaier ligt,

zodat elke kaart zichtbaar is en duidelijk is welke kaart bovenop ligt (de kaart die als laatste is afgelegd).

### Ronde beëindigen

#### A) De Beloning

De speler die (als eerste) uitkomt, mag als 'Beloning' 5 kaarten van de 'pak'-stapel afnemen. Deze kaarten mogen toegevoegd worden aan zijn of haar uitgelegde hand. Niet bruikbare kaarten mogen terzijde worden gelegd. De hand van deze speler kan zodoende uit maximaal 15 kaarten bestaan. Nieuw verkregen Bonus-kaarten kunnen worden aangelegd, net als Huis- of Hotel-kaarten, mits in de juiste chronologische volgorde. Het is zelfs mogelijk dat een compleet nieuw 'monopolie' wordt verkregen. Als dat gebeurt, mag de speler kiezen aan welke stratenset hij of zij de eventueel beschikbare Huizen of Hotels wil toevoegen om zodoende een zo hoog mogelijke waarde te bereiken. BELANGRIJK: Als de 'Beloning' een kaart bevat die in de uitgelegde hand wordt vertegenwoordigd door een 'Kans'-kaart, dan mag deze kaart die Kans-kaart vervangen. De Kans-kaart kan dan elders worden gebruikt. Bijvoorbeeld: Indien u Kalverstraat heeft uitgelegd met een Kans-kaart op de plaats van Leidschestraat en u als onderdeel van de 'Beloning' de Leidschestraat-kaart heeft verkregen, dan mag u de Kans-kaart vervangen door die Leidschestraat-kaart. De Kans-kaart kunt u vervolgens inzetten als een ontbrekende Huis- of Hotel-kaart of als een Speelfiguur-kaart. (Het is niet toegestaan om een Kans-kaart op een andere manier te verplaatsen nadat u uw hand heeft uitgelegd.)

#### B) Verzamel de niet gebruikte kaarten

Verwijder alle overgebleven kaarten van de pak-stapel, de ruilstapels en de niet gebruikte Belonings-kaarten uit het spel.

*Het einde van een beurt: kaarten afleggen*

### C) Het uitleggen door de overige spelers

Alle tegenspelers leggen nu hun hand uit. Het aantal kaarten kan per speler verschillen vanwege ruilacties. Dit is toegestaan.

### Scoren

1. Iedere speler scoort de waarde van elk compleet 'monopolie' dat hij of zij bezit. Losse straten leveren dus niets op. De Eigendomsbewijzen van een stratenset hebben een gezamenlijke 'grondprijs' (van € 50 tot € 400). Elk Huis dat aan een stratenset is toegevoegd is nogmaals de 'grondprijs' van die set waard. Een Hotel voegt daar nog eens € 500 aan toe (ongeacht de grondprijs van die stratenset). Elke Speelfiguur-kaart is de totale waarde van de Eigendomsbewijzen plus de Huis- en Hotelkaarten waard. Voorbeeld: U heeft de Gele stratenset ('s-Gravenhage) met de 1e, 2e en 3e Huis-kaarten plus 2 Speelfiguur-kaarten. De 'grondprijs' van de Gele stratenset is € 300, elk huis voegt daar nog eens € 300 aan toe. Tezamen is uw 'monopolie' dus € 1200 waard. Vervolgens is elke Speelfiguur-kaart de totale waarde van uw 'monopolie' waard, in dit geval € 1200 per stuk. Uw totale inkomsten van dit 'monopolie' bedragen dus € 3600. Niet slecht!
2. De speler met de meeste Mr. Monopoly-kaarten verdient € 1000. Maar als er twee of meer spelers een gelijk aantal Mr. Monopoly-kaarten bezitten, wordt er geen geld voor uitgekeerd.
3. Elke START-kaart levert de eigenaar € 200 op.
4. Elke speler, behalve de speler die als eerste uitlegde, die in het bezit is van een Kans-kaart, scoort NUL. (Een Kans-kaart kan dus heel goed, maar in dit geval ook heel slecht zijn!)

De Bankier betaalt alle spelers uit. Er wordt nooit geld tussen de spelers onderling uitgewisseld.

### Volgende ronde

Verzamel alle 60 kaarten. De speler die links van de vorige deler zit, schudt nu de kaarten en deelt een nieuwe hand uit.

### Het winnen van het spel

Speel door tot één speler aan het einde van een ronde tenminste € 10.000 bezit. Als er meerdere spelers € 10.000 of meer bezitten, wint degene met het meeste geld.

### MONOPOLY KAARTSPEL SCOREKAART

	Grondprijs	1 Huis	2 Huizen	3 Huizen	4 Huizen	Hotel
Bruin	50	100	150	200	250	750
Lichtblauw	100	200	300	400	500	1000
Roze	150	300	450	600	750	1250
Oranje	200	400	600	800	1000	1500
Rood	250	500	750	1000	1250	1750
Geel	300	600	900	1200	1500	2000
Groen	350	700	1050	1400	1750	2250
Donkerblauw	400	800	1200	1600	2000	2500

### Overige sets

	2 in bezit	3 in bezit	4 in bezit
Nutsbedrijven	500	-	-
Stations	250	500	1000

### *Regels voor drie spelers*

Het spel is gelijk aan dat voor 4 spelers, behalve dat een 4e ruilkaart 'open' wordt uitgedeeld op de plaats waar een ruilkaart voor een 4e speler zou liggen. Spelers kunnen deze ruilkaart bemachtigen door hem in te wisselen voor de bovenste kaart van hun ruilstapel. Men mag ook deze ruilkaart plus de bovenste kaart van de pak-stapel pakken, in ruil voor twee kaarten van hun eigen ruilstapel. Zodoende kan de 4e ruilstapel groeien.

### *Regels voor twee spelers*

Het spel is gelijk aan dat voor 3 spelers, behalve dat een 3e en een 4e ruilkaart wordt uitgedeeld op de plaats waar een ruilkaart voor een 3e en 4e speler zou komen te liggen. De spelers kunnen op hun beurt met beide stapels ruilen.

### *Regels voor vijf of zes spelers*

Het spel voor deze varianten wordt iets anders gespeeld dan bij 2-4 spelers. Het hele spel kaarten wordt opgedeeld en er is geen pak-stapel waar kaarten van kunnen worden afgenomen:

A) Deel bij 6 spelers 9 kaarten aan iedere speler uit. Bij 5 spelers aan ieder 11.

B) Deel aan elke speler een kaart 'open' uit als eerste ruilkaart voor ieder.

#### *Het Spel*

Tijdens uw beurt moet u uw ruilkaart inwisselen voor de ruilkaart van een tegenspeler (beide spelers voegen de kaart aan hun hand toe). Leg vervolgens een kaart af. Dit wordt uw nieuwe ruilkaart. Nadat iedere speler aan de beurt is geweest, schuiven ALLE spelers een 'gesloten' kaart uit hun hand door naar de speler links van hen. Als iedere speler een kaart heeft weggegeven, pakt men de toebedeelde kaart van tafel en voegt hem toe aan de hand.

#### *Uitkomen*

Tijdens uw beurt mag u uitkomen als gewoonlijk. U mag uitkomen NADAT u een kaart heeft geruild, maar dit moet gebeuren VOORDAT alle spelers hun kaart zouden doorschuiven naar de speler links van hen. (Er mag niet worden doorgeschoven tijdens een beurt waarin een speler uitkomt.)

#### *Beloning*

Na het uitkomen mag u alle ruilkaarten aan uw hand toevoegen, die de waarde ervan kunnen verhogen. Neem vervolgens alle onbruikbare ruilkaarten uit het spel alvorens de scores te tellen.

#### *Scores*

Alle overige spelers leggen nu hun hand uit op tafel. De scores worden geteld als gebruikelijk. Vervolgens wordt een nieuwe hand uitgedeeld.

#### *Winnen*

De speler die het eerst € 7.000 heeft vergaard, wint het spel.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen beneden 3 jaar.

Identity Games International BV

Wijnhaven 3e

3011 WG Rotterdam