

MONOPOLY



DOEL VAN HET SPEL

Als enige speler overblijven wanneer alle anderen failliet zijn gegaan.

INHOUD

1 speelbord, 6 zinken pionnen, 1 gouden Rinkelbel pion, 28 Eigendomsbewijzen, 16 Mickey-kaarten, 16 Toverkunstkaarten, 1 pakket MONOPOLY Disney-geld, 32 huisjes, 12 kastelen en 2 dobbelstenen.

LEEFTIJD

8+



2-6
SPELERS



HET SPEL

Neem hypotheek op een bezitting.
Zie blz. 6.

Bouw op je bezittingen.
Zie blz. 5/6.

Rinkelbel
(Speciale Disney-regels).
Zie blz. 4.

In de MONOPOLY Disney editie betaalt iedereen met hetzelfde soort geld, namelijk MONOPOLY dollars (M\$).

Pak een Toverkunstkaart.
Zie blz. 7.

Betaal huur op bezittingen van andere spelers.
Zie blz. 5.

Ga naar de gevangenis.
Zie blz. 7.

Pak een Mickey-kaart.
Zie blz. 7.

Je krijgt M\$200 als je START passeert.
Zie blz. 7.

INHOUDSOPGAVE

ZÓ WORDT HET SPEL GESPEELD

DE BANKIER.....	4
HET SPEL.....	4
RINKELBEL (Speciale Disney-regels).....	4

DE FIJNERE PUNTJES

BEZITTINGEN KOPEN.....	5
VEILINGEN.....	5
HUUR BETALEN.....	5
SPECIALE KRACHTEN (Nutsbedrijven).....	5
VERVOERMIDDELEN (Stations).....	5
HUISJES BOUWEN.....	5
KASTELEN BOUWEN.....	6
ALS DE GEBOUWEN OP ZIJN.....	6
ALS JE GELD OP IS.....	6
BEZITTINGEN VERKOPEN.....	6
HYPOTHEKEN.....	6
FAILLISSEMENT.....	6
MICKEY EN TOVERKUNSTKAARTEN (Kans & Algemeen Fonds).....	7
VRIJ PARKEREN.....	7
2 KEER IN 1 BEURT LANGS START.....	7
DE GEVANGENIS.....	7
EEN SNELLER SPEL.....	8
RACE TEGEN DE KLOK.....	8

GELD

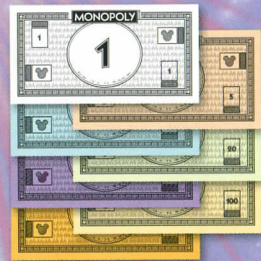
Elke speler begint het spel met:



ZÓ WORDT HET SPEL GESPEELD!

DE BANKIER

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



Het geld



Eigendomsbewijzen



Huisjes & Kastelen



Veilingen

HET SPEL

1. Gooi beide dobbelstenen, wie het hoogst gooit begint. Het spel gaat met de klok mee verder.
2. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelstenen en je verplaatst het gegooide aantal vakjes met de klok mee 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 bezitting (als die nog niet verkocht is). **Zie blz. 5.**
 - ◆ Laat de bankier de bezitting veilen (als jij hem niet wilt kopen). **Zie blz. 5.**
 - ◆ Betaal huur (als de bezitting van een andere speler is). **Zie blz. 5.**
 - ◆ Betaal belasting
 - ◆ Pak een Mickey- of een Toverkunstkaart. **Zie blz. 7.**
 - ◆ Ga naar de gevangenis. **Zie blz. 7.**
3. Zodra je een complete kleurgroep bezit, kun je huisjes of kastelen op de bijbehorende films bouwen.
4. Als je geen geld meer hebt, kun je hypotheek nemen op bezittingen of iets 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.

5. 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.
6. Als je dubbel gooit, handel je je beurt net als anders af en je gooit nog eens. Als je in één beurt drie keer achter elkaar dubbel gooit, moet je naar de gevangenis!
7. Speel verder tot er nog maar één speler over is. Deze speler is de winnaar!

RINKELBEL (Speciale Disney-regel)

1. Leg Disney Monopoly net als anders klaar, maar zet Rinkelbel op START.
2. Als iemand dubbel gooit, gaat Rinkelbel één vakje vooruit. Sla hierbij de bijzondere vakjes over (belasting, Mickey, Toverkunst, gevangenis en vrij parkeren).
3. Als je eindigt op een verkocht vakje waar Rinkelbel op staat, dan betaalt de bank de huur voor je!
4. Als je eindigt op een nog niet verkocht vakje waar Rinkelbel op staat, dan krijg je de grond helemaal gratis!



DE FIJNERE PUNTJES

BEZITTINGEN KOPEN

Er zijn drie soorten bezittingen



1. Films 2. Vervoermiddelen 3. Speciale krachten

Als je eindigt op een onverkochte bezitting, mag je kiezen of je hem 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 het betreffende vakje. Leg dit met de goede kant omhoog voor je op tafel. Als je de bezitting niet koopt, wordt hij direct geveild (zie **Veilingen** hieronder).

Wanneer je vakjes bezit, krijg je huur van elke speler die op je 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 kleurgroep bouwen en meer huur vragen!

VEILINGEN

Als je besluit de bezitting waarop je eindigde niet te kopen, dan moet de bank het vakje direct bij opbod te koop aanbieden. Alle veilingen beginnen bij €1.

Alle spelers kunnen meebieden in de veiling, dus ook de bankier en de speler die niet wilde kopen tegen de op het bord aangegeven prijs.

HUUR BETALEN

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



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)

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 vakjes 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 BOUWEN (Hotels)

Om een kasteel te kopen, moet je eerst vier huisjes op elk vakje 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 vakje maar één kasteel gebouwd worden.

ALS DE GEBOUWEN OP ZIJN

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 bieder verkopen. De bankier houdt de veiling (zie **Veilingen** op blz. 5).

ALS JE GELD OP IS

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 gebouwd op een van de vakjes binnen de 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 gelijkmatig 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 het vakje 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.

Een hypotheek aflossen

Je moet het oorspronkelijke hypotheekbedrag terugbetalen, plus 10% rente. Wanneer de hypotheek is afgelost, leg je het Eigendomsbewijs weer met de goede kant omhoog.

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 direct aflossen, of alleen 10% rente betalen en de hypotheek behouden. De hypotheek kan later in het spel gewoon worden afgelost.

Als alle vakjes 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 bieder verkoopt.

Eventuele kaarten met "Verlaat de gevangenis 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 zonder betalen".

MICKEY- EN TOVERKUNSTKAARTEN (Kans en Algemeen Fonds)

Als 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 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 verplaatst 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 terug stuurt.

VRIJ PARKEREN

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



2 KEER IN 1 BEURT LANGS START



Je kunt in één beurt twee keer 200 verdienen. Bijvoorbeeld als je direct na het passeren van START eindigt op een vakje met Mickey of Toverkunst en je pakt een kaart waarop staat "Ga verder naar START".

GEVANGENIS

Naar de gevangenis

Je wordt naar de gevangenis gestuurd:

- ◆ Als je eindigt op het vakje met "Naar de gevangenis".
- ◆ Als je een Mickey- of Toverkunstkaart pakt met "Ga direct naar de gevangenis".
- ◆ Als je in 1 beurt 3 achter elkaar dubbel gooit.

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

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

De gevangenis verlaten

Zo kun je de gevangenis weer uitkomen:

- ◆ Betaal een boete van 50 – je mag je volgende beurt verdergaan
- ◆ Gebruik een kaart met "Verlaat 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" – je mag je volgende beurt gewoon verdergaan.



EEN SNELLER SPEL

Als je Monopoly al kent en je wilt een sneller spel spelen:

1. Om te beginnen schudt de bankier de Eigendomsbewijzen en geeft alle spelers twee kaartjes. De spelers betalen de bank direct de prijs van de ontvangen bezittingen. Dan begint het spel zoals gewoonlijk.
2. In dit korte spel hoeft je maar drie huisjes (i.p.v. vier) op elk vakje van een complete kleurgroep te bouwen voordat je een kasteel koopt. Een kasteel verkopen brengt de helft van de aankoop prijs op.

3. Zodra de tweede speler failliet gaat, is het spel afgelopen. Alle overgebleven spelers tellen hun:

- ◆ geld
- ◆ de op het bord aangegeven prijzen van de films, vervoermiddelen en Speciale Krachten die zij bezitten
- ◆ de helft van de op het bord aangegeven prijzen voor bezit dat met hypotheek bezwaard is
- ◆ de aankoop prijs van de huizen die zij bezitten
- ◆ de aankoop prijs van de kastelen die zij bezitten (= de prijs van drie huisjes).

De rijkste speler wint het spel!

RACE TEGEN DE KLOK

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

© 1935, 2008 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010,
3502 GA Utrecht. Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.

E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk

Gedistribueerd in België door Hasbro NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

www.hasbro.nl

www.hasbro.be

