

IS DIT JE EERSTE KEER?

Lees het hele boekje door voordat je begint want er zijn een paar belangrijke verschillen met het klassieke Monopoly! Speel een oefenrondje om het spel onder de knie te krijgen.

De bladzijden met kleurencode vertellen je alles wat je weten moet om te beginnen en de rest van het boekje behandelt de details.

INHOUD

	BLZ.
WAAR GAAT 'T OM?	3
HOE WIN JE	3
DE SPELONDERDELEN	4
VOORBEREIDING	5
AUTOMAAT	5
HOE WORDT HET GESPEELD?	6
WAAR BEN JE GEËINDIGD?	7
HOE WERKT DE VEILING	8
HOE WORDT ER GEBOUWD	8
DE GEBOUWEN	9
Woonwijken, Industrie, Stations	9
Stadions, Wolkenkrabbers, Monopoly Toren	10
BOUWVERGUNNING	11
BONUSGEBOUWEN & MILIEUVERVUILERS	12
HOE BEREKEN IK DE HUUR?	13
DEALS, HYPOTHEKEN & FAILLISSEMENT	14
VRIJ PARKEREN & DE GEVANGENIS	15
EIND VAN HET SPEL & DE BATTERIJEN	16

WAAR GAAT 'T OM? (DE BELANGRIJKSTE DINGEN)

Verplaats over het speelbord en koop wijken om je eigen Monopoly wereldstad te bouwen. Elke wijk in het midden van het speelbord heeft een bijbehorend vakje langs de rand; als je op een onverkochte wijk eindigt, koop je hem of je laat hem veilen – de keuze is aan jou!

De hoofdlijnen

- ◆ Je mag elke beurt bouwen.
- ◆ Koop woon- en/of industriële gebouwen om de huurwaarde van je wijken te verhogen.
- ◆ Woongebouwen zijn goedkoper, maar pas op! Als iemand een milieuvuiler (bijvoorbeeld een rioolzuivering of een vuilnisbelt) op jouw wijk bouwt, zijn **woonblokken** niets waard! Industriële blokken zijn duurder maar ook veiliger als investering.

- ◆ Bescherm je wijken door scholen, watertorens en andere bonusgebouwen te bouwen.

De extraatjes

- ◆ Koop twee wijken van dezelfde kleur en je mag jezelf op een stadion trakteren voor wat extra inkomsten.
- ◆ Koop alle wijken van één kleurgroep en je mag een wolkenkrabber bouwen en direct de huur voor al die wijken verdubbelen.
- ◆ Koop alle wijken van **twee** kleurgroepen en wie weet krijg jij de Monopoly Toren – die de huurwaarde van **al je wijken** verdubbelt!

TREED BINNEN IN DE SPANNENDE WERELD VAN MONOPOLY CITY!

HOE WIN JE

Zorg dat je aan het eind van het spel de rijkste speler bent door wijken te kopen, erop te bouwen en huur te vragen.

Op blz. 16 kun je lezen hoe je aan het eind van het spel berekent hoe rijk je bent.

DE SPELONDERDELEN



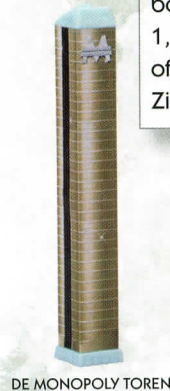
Woongebouwen



Industriële gebouwen



STATIONS STADIONS WOLKENKRABBERS



DE MONOPOLY TOREN



BONUSGEBOUWEN EN MILIEUVERVUILERS

AUTOMAAT

Veilingknop

Bankier, druk op deze knop om een veiling te klokken als een speler op een onverkocht vakje eindigt en het niet wil kopen tegen de aangegeven prijs. Zie blz. 8.



AAN/UIT-schakelaar

Bouwknop

Druk op deze knop als je wilt bouwen om uit te vinden of je 1, 2 of 3 blokken kunt kopen of een station mag bouwen. Zie blz. 8.

VOORBE-REIDING

Leg of zet **NIETS** in het midden van het speelbord – want dáár ga je je stad bouwen!

1. Leg het speelbord midden op tafel.
2. Haal de Huur-ontduikkaart uit de Kanskaarten en leg hem naast het vakje Vrij parkeren.
3. Geef elke speler een kaart met de spelregels in het kort.
4. Schud de Kanskaarten en leg de stapel (goede kant omlaag) naast het speelbord.
5. Alle spelers kiezen een pion en zetten hem op **START**.
6. Spreek af wie de bank beheert.

BANKIER:

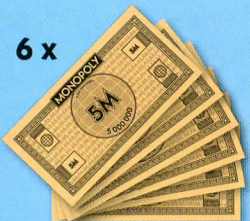
Jij beheert het geld, de Wijkkaarten, de gebouwen en je houdt de veilingen. Doe de volgende dingen voordat je gaat spelen:

- ◆ Sorteer de Wijkkaarten in kleurgroepen en leg ze in de uitsparingen van de plastic bak.
- ◆ Sorteer de gebouwen in kleurgroepen en leg ze naast het speelbord.

GELD

Geef elke speler:

6 x



6 x



2 x



2 x



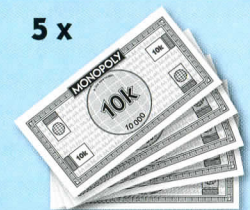
2 x



1 x



5 x



Doe de rest van het geld in de uitsparingen van de doos.

HOE WORDT HET GESPEELD?

1. SPREEK AF HOE JE GAAT SPELEN:

- ◆ totdat alle spelers behalve één failliet zijn (ongeveer 2 uur, afhankelijk van het aantal spelers)

OF

- ◆ voor een bepaalde tijd (b.v. één of twee uur). De automaat vertelt je wanneer er een uur voorbij is.
2. Zet de automaat aan met de schakelaar aan de onderkant.
 3. Gooi allemaal de dobbelstenen. Wie het hoogst gooit begint en het spel gaat met de klok mee verder. **TIP:** gooi de dobbelstenen in het deksel van de doos zodat je geen gebouwen omver gooit!
 4. Je volgt ELKE beurt de volgende 3 stappen:

A. GOOI DE DOBBELSTENEN

en verplaats het gegooide aantal vakjes over het speelbord.

B. CONTROLEER WAAR JE BENT GEËINDIGD

C. BOUW OP JE BEZITTINGEN ALS JE WILT

Je mag tijdens je beurt op elk van je wijken bouwen. (Zie blz. 8.)

5. Als je dubbel hebt gegooid, gooi je nog eens en dan herhaal je stap **B** en **C** (je mag na elke worp bouwen).

Je beurt is voorbij. Het spel gaat met de klok mee verder.

EIND VAN HET SPEL

- ◆ Als je bijna een uur gespeeld hebt, gaat de automaat sneller piepen. Om door te spelen, schakel je hem uit en weer in om nog een uur af te tellen.
- ◆ Iedereen telt z'n geld en de waarde van z'n bezittingen bij elkaar (zie blz. 16). De rijkste speler is de winnaar!

WAAR BEN JE GEËINDIGD?

Een onverkochte wijk:

- ◆ koop hem voor het aangegeven bedrag. Betaal aan de bank en pak de bijbehorende wijkkaart,

OF

- ◆ laat de wijk veilen. (Als je hem niet wil kopen, MOET de wijk geveild worden.)

Een wijk van een andere speler:

Betaal de speler huur – het bedrag is afhankelijk van het aantal gebouwen op de wijk. (Zie blz. 13).

Een eigen wijk:

Doe niets **tenzij** er een station op staat. Als er een station staat, mag je direct naar een andere wijk naar keuze verplaatsen waar ook een station staat en die wijk kopen of laten veilen (als hij niet verkocht is) of huur betalen (als hij van een andere speler is).

Een VEILING vakje:

Laat een onverkochte wijk naar keuze veilen. (Zie blz. 8.)

Een INDUSTRIEBELASTING vakje:

Als je industriële gebouwen bezit, betaal je de bank het aangegeven bedrag. Als je geen industrie bezit, doe je niets.

Een BOUWVERGUNNING vakje:

Bouw een milieuvriendelijk **OF** een bonusgebouw (zie blz. 11).

VRIJ PARKEREN:

Pak de Huur-ontduikkaart om later te gebruiken (zie blz. 15).

Een ? vakje

Pak een Kanskaart en de volg de aanwijzingen op de kaart.

NAAR DE GEVANGENIS:

Ga direct naar de gevangenis – je krijgt geen geld als je langs START komt (zie blz. 15).

HOE WERKT DE VEILING

- ◆ Bankier, druk op de Veilingknop van de automaat om de tijd klok te starten. Elke veiling duurt tot 50 seconden.
- ◆ De speler die de veiling mogelijk maakt start het bieden, beginnend bij een bedrag vanaf €10k (k = 1000).
- ◆ Elke speler kan op elk moment een bod roepen, óók de speler die besloot de wijk te veilen.
- ◆ Als je een geluid hoort en het rode lampje knippert sneller, heb je nog 5 seconden om de veiling te sluiten!



VEILINGKNOP

HOE WORDT ER GEBOUWD

- ◆ Druk op de Bouwknop van de automaat.
 - ◆ Op welk getal stopt hij? Dat is het maximum aantal blokken dat je deze beurt mag bouwen, b.v. 3 betekent dat je **tot** 3 blokken mag bouwen. Als de automaat op **4** stopt, mag je een station bouwen (zie blz. 9) maar geen huizen- of industriënblokken.
 - ◆ Bouw woon- of industriële gebouwen of een combinatie van beide (zie blz. 9). Koop ze van de bank tegen de prijs die op je Wijkkaart(en) staat.
- ◆ **Bouw op een eigen wijk (of wijken) naar keuze. Je mag in één beurt op verschillende wijken bouwen.**
 - ◆ Je mag maar **één keer** per beurt op de Bouwknop drukken.



BOUWKNOP

DE GEBOUWEN

BOUW TOT 8 BLOKKEN OP ELKE WIJK OM DE HUURWAARDE TE VERHOGEN.

Dat kunnen woongebouwen, industriële gebouwen of een combinatie van beide zijn.

Om te bouwen, druk je op de Bouwknop van de automaat om te zien of je 1, 2, of 3 blokken mag bouwen, of een station.

WOONGEBOUWEN (GRIJS)



1 blok



2 blokken



3 blokken

- ◆ Woongebouwen zijn goedkoper dan industriële gebouwen.
- ◆ Als een andere speler een milieuvuiler in jouw wijk bouwt, worden de woonblokken in die wijk waardeloos en ze tellen niet meer mee voor de huurwaarde. (Zie 'Milieuvuilers'.)

INDUSTRIËLE GEBOUWEN (LICHTBLAUW)



1 blok



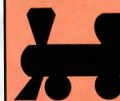
2 blokken



3 blokken

- ◆ Industriële gebouwen zijn duurder dan woongebouwen.
- ◆ Industriële gebouwen zijn **veilig** voor milieuvuilers. Als een andere speler een milieuvuiler in jouw wijk bouwt, tellen alle industriële gebouwen in die wijk nog steeds mee voor de huurwaarde.

STATIONS



Als je tijdens je beurt op de bouwknop drukt en je krijgt dit knipperende icoontje, dan mag je gratis een station bouwen op een wijk naar keuze!

Zet stations op de vakjes langs de **rand** van het bord, niet in het midden.

Gebruik stations om langs START te gaan en salaris te krijgen, om naar een ander deel van het speelbord te komen waar je iets wil kopen, en om lastige wijken met hoge huren te vermijden!

- ◆ Als je eindigt op een wijk met een station erop, dan mag je die beurt direct naar een andere wijk **naar keuze** verplaatsen waar ook een station staat.
- ◆ Je moet tijdens je beurt op een station eindigen om het te mogen gebruiken. Als je je beurt begint op een wijk met een station, gooi en verplaats je net als anders.
- ◆ Als je een station op een wijk van een andere speler gebruikt, moet je huur betalen voordat je vertrekt!

Tip!

Als een wijk te vol wordt, kun je de 1- en 2-bloks gebouwen ruilen voor 3-bloks torens om wat ruimte te creëren.

STADIONS

Stadions tellen niet mee voor de 8-blokken bouwlimiet per wijk.

Stadions



PRIJS: €2M (M = MILJOEN)

Koop een stadion om je inkomsten te verhogen; er zijn er maar 2 in het spel, dus je zult er snel bij moeten zijn!

- ◆ Zodra je 2 wijken van **dezelfde kleur** hebt, mag je tijdens je beurt op een van de 2 een stadion bouwen.
- ◆ Je krijgt elke keer dat je START passeert €1M per stadion (naast je gewone salaris)!
- ◆ Je kunt maar één stadion per kleurgroep bouwen.
- ◆ Stadions verhogen niet je huurwaarde.

WOLKENKRABBERS & DE MONOPOLY TOREN

Wolkenkrabbers en de Monopoly Toren tellen niet mee voor de 8-blokken bouwlimiet per wijk.



Wolkenkrabbers

Bouw een wolkenkrabber om de huurwaarde van alle wijken in een kleurgroep te verdubbelen. De prijs van een wolkenkrabber staat onderaan de betreffende Wijkkaart.

- ◆ Als je eenmaal alle wijken van één kleurgroep bezit, mag je een wolkenkrabber op een van de wijken zetten. Dit verdubbelt de huurwaarde van alle wijken van die kleur.
- ◆ Je mag één wolkenkrabber per kleurgroep bouwen.
- ◆ Een wolkenkrabber verdubbelt onmiddellijk de huurwaarde van alle wijken binnen z'n kleurgroep.

Zie blz. 13: Hoe bereken ik de huur.

Zodra je alle wijken van twee kleurgroepen bezit, mag je de Monopoly Toren bouwen in een wijk naar keuze in een van de twee groepen.

Dit verdubbelt de huurwaarde van alle wijken die je bezit!

BOUWVERGUNNING

Milieuvervuilers en bonusgebouwen zijn gratis en tellen niet mee voor de 8-blokken bouwlimiet per wijk.



Als je eindigt op een **BOUWVERGUNNING** vakje moet je:

- ◆ een **bonusgebouw** in een van jouw wijken bouwen

OF

- ◆ een milieuvervuiler in een wijk van een andere speler bouwen (om hun woongebouwen waardeloos te maken)

OF

- ◆ een bonusgebouw of milieuvervuiler in een onverkochte wijk bouwen (als je van plan bent de wijk te kopen of als je de plannen van een andere speler wilt torpederen!).

BELANGRIJK: BONUSGEBOUWEN VOORKOMEN DAT ER MILIEUVERVUILERS OP EEN WIJK GEBOUWD KUNNEN WORDEN; EN MILIEUVERVUILERS VOORKOMEN DAT ER BONUSGEBOUWEN GEBOUWD KUNNEN WORDEN!

Als jij bijvoorbeeld een school op jouw wijk hebt gebouwd, kan een andere speler er niet later een energiecentrale neerzetten – en omgekeerd geldt hetzelfde.



BONUSGEBOUWEN

Bescherm je wijken

Zet bonusgebouwen op je wijken om te verhinderen dat andere spelers er milieuvervuilers op zetten.



School



Windmolenpark



Watertoren



Park

MILIEUVERVUILERS



Energiecentrale
(3 blokken)



Rioolzuivering
(3 blokken)



Gevangenis
(4 blokken)



Vuilnisbelt
(2 blokken)

- Als een andere speler een milieuvervuiler in een van jouw wijken bouwt, worden **alle** woongebouwen in die wijk op slag waardeloos en tellen niet meer mee voor de huurwaarde van die wijk. Laat ze wél op het speelbord staan.
- Je mag een milieuvervuiler uit je wijk verwijderen als je tijdens je beurt **€500k per blok** aan de bank betaalt.

Voorbeeld:

Om een gevangenis (4 blokken) uit je wijk te halen, betaal je €2M (4 x €500k) aan de bank en je geeft de gevangenis terug aan de bankier. Nu mag je weer huur voor de woongebouwen in de wijk vragen.

HOE BEREKEN IK DE HUUR?

Als een andere speler op een van jouw wijken eindigt, bekijk je deze dingen om uit te vinden hoeveel huur de speler je moet betalen:

WIJK JACHTHAVEN	
HUIR ONBEOUWD	€350k
AANTAL BLOKKEN	HUIRWAARDE
1	€1,75M
2	€4,5M
3	€5,5M
4	€7M
5	€9M
6	€11M
7	€16M
8	€18M
PRIJS VAN GEBOUWEN	
Wonen	= €200 per blok
Industrieel	= €400 per blok
Wolvenkrabber	= €500 stuk

Geen gebouwen?

Je berekent de speler 'Huur onbebouwd'.

Woonwijk en/of industriële gebouwen?

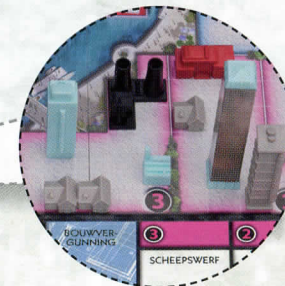
Tel hoeveel blokken (niet gebouwen) er in totaal staan en vraag het bijbehorende bedrag dat op de wijkkaart staat.

WIJK DIAMANTHEUVEL	
HUIR ONBEOUWD	€500k
AANTAL BLOKKEN	HUIRWAARDE
1	€3M
2	€4,5M
3	€5M
4	€6M
5	€10M
6	€12M
7	€15M
8	€20M
PRIJS VAN GEBOUWEN	
Wonen	= €200 per blok
Industrieel	= €400 per blok
Wolvenkrabber	= €500 per stuk

Milieuvervuiler? Tel **alleen** de industriële blokken.

Staat er een wolvenkrabber op een van de wijken in de kleurgroep OF staat de Monopoly Toren op een wijk die jij bezit? Verdubbel de huur!

Huurvoorbeeld:



Je bezit Scheepswerf, Oude Stad en Stationswijk. Een andere speler eindigt op Scheepswerf.

Er staan:

2 woonblokken die niet tellen omdat de milieuvervuiler (energiecentrale) ze waardeloos maakt.

4 industriële blokken.

1 wolvenkrabber op Stationswijk in dezelfde kleurgroep, dus de huur wordt verdubbeld.

TOTALE HUURWAARDE

Waarde = €0

Waarde = €3,5M

2 x €3,5M = €7M

€7M

DEALS

Probeer een deal met een ander te sluiten om aan geld te komen of aan de wijken die je hebben wilt!

- ◆ Als je een deal wilt sluiten, druk je op de Veilingknop om de tijd klok te starten. Je moet het eens zijn geworden als de tijd om is!
- ◆ Als je tijdens een deal een wijk ruilt of verkoopt, dan blijven gebouwen die er al stonden gewoon staan.

HYPOTHEKEN

Als je de huur niet kunt betalen, kun je hypotheek op een of meer van je wijken nemen om aan geld te komen.

Hypotheek op een wijk nemen

De hypotheekwaarde is hetzelfde als de huidige huurwaarde van een wijk. Leg de Wijkkaart met z'n goede kant omlaag voor je neer en je krijgt dat bedrag van de bank. Alle gebouwen blijven gewoon staan.

Je kunt geen huur vragen voor wijken waar hypotheek op rust.

De hypotheek van een wijk aflossen

Leg de Wijkkaart weer goed om en betaal de huurwaarde aan de bank, d.w.z. hetzelfde bedrag dat je kreeg toen je de hypotheek nam.

Je mag meteen weer huur voor de wijk en de gebouwen die erop staan vragen.

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 Wijkkaarten aan de bankier die de wijken vervolgens één voor één bij opbod aan de hoogsteieder 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 Wijkkaarten en eventuele kaarten met "Verlaat de gevangenis zonder betalen".

VRIJ PARKEREN

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



Huur-ontduikkaart

De kaart om huur te ontduiken geeft je recht op één huurloze beurt!

- ◆ Als je eindigt op VRIJ PARKEREN, pak je de Huur-ontduikkaart die naast het speelbord ligt.
- ◆ Gebruik deze kaart tijdens een latere beurt als je geen huur wilt betalen.
- ◆ Als je de kaart eenmaal gebruikt hebt, leg je hem weer naast het vakje VRIJ PARKEREN.
- ◆ Als een andere speler op VRIJ PARKEREN eindigt voordat je de kaart gebruikt hebt, heb je je kans gemist en MOET je de kaart aan hem of haar geven. Wat een pech!

DE GEVANGENIS



Als je naar de gevangenis wordt gestuurd, is je beurt meteen voorbij. Zet je pion op de gevangenis – je krijgt geen geld als je langs START komt.

Terwijl je in de gevangenis zit, kun je gewoon huur innen en bouwen op je wijken, als ze tenminste niet met hypotheek bezwaard zijn.

Zó kun je de gevangenis weer uitkomen:

Je moet naar de gevangenis als:

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

- ◆ Betaal een boete van $\text{€}500$ en ga je volgende beurt verder

- ◆ 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 $\text{€}500$ en je verplaatst je pion het gegooide aantal vakjes.

HET EIND VAN HET SPEL

De automaat vertelt je wanneer het spel is afgelopen (na 1 uur).

Tel nu aan de hand van deze stappen hoe rijk je bent:

1. Tel al je geld.
2. Bereken de huurwaarde van al je wijken en tel ze bij elkaar. (De huurwaarde is het

bedrag dat een andere speler zou betalen als hij/zij op het vakje eindigde – zie blz. 13.)

3. Tel je totaal aan contant geld bij je wijk totaal. Dit is je totale bezit.
4. De rijkste speler wint!

BELANGRIJKE INFORMATIE

BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie. Batterijen behoren door een volwassene te worden geplaatst en/of vervangen.

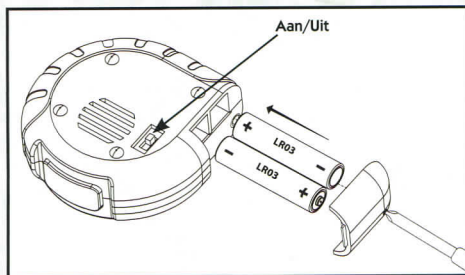
LET OP:

1. Volg de instructies altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van + en –!
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen, of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd wordt gebruikt.
5. Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
6. Indien dit product gestoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur. Indien nodig kunt u resetten (uit- en weer inschakelen of de batterijen verwijderen en opnieuw plaatsen).

7. GEBRUIK GEEN OPLAADBARE BATTERIJEN. PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.
8. Houd batterijen – net als alle kleine voorwerpen – uit de buurt van jonge kinderen. In geval van inslikken of verstikking, onmiddellijk een arts raadplegen.



Lever batterijen apart in bij een lokaal afvalverzamelpunt. NIET met normaal huishoudelijk afval afvoeren.



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

www.hasbro.nl
www.hasbro.be



MONOPOLY

CITY

BRAND

WAAR
GAAT 'T OM?

blz. 3

DE SPEL-
ONDERDELEN
VOORBE-
REIDING

blz. 4/5

HOE WORDT
HET
GESPEELD?

blz. 6

INHOUD

Speelbord, 6 pionnen, gebouwen, 22 Wijkkaarten, 25 Kanskaarten, 6 kaarten met de spelregels in het kort, 1 Huur-ontduikkaart, 2 dobbelstenen, 1 pakket geld en 1 automaat.

LEEFTIJD

8+



2-6
SPELERS

