

Verkoop van Huizen en Hotels. Huizen en hotels kunnen uitsluitend aan de Bank verkocht worden. Dit kan evenals het kopen ten allen tijde gebeuren. De Bank koopt ieder huis terug voor de helft van de op het eigendomsbewijs aangegeven koopsom. Voor een hotel betaalt de Bank de helft van de prijs van het hotel en van de vier huizen.

Hypotheek. Alleen de Bank kan een hypotheek op een terrein verstrekken. Bebouwde grond kan niet met hypotheek worden bezwaard. Voor men een hypotheek kan nemen, moet men eerst de daarop staande huizen aan de Bank voor de halve waarde verkopen. De hypotheekwaarde van een terrein bedraagt steeds de helft van de koopsom. De rente bedraagt 10% te betalen wanneer de hypotheek wordt afgelost. Wanneer grond verkocht wordt waarop hypotheek rust, moet de nieuwe eigenaar aan de Bank 10% van het hypotheek bedrag betalen en mag de hypotheek aflossen. Laat hij de hypotheek er op staan, dan moet hij bij later aflossen 10% rente aan de Bank betalen.

Op huizen en hotels kan geen hypotheek gegeven worden. Wanneer men op met hypotheek bezwaarde grond wil bouwen, moet men eerst bij de Bank de hypotheek aflossen plus 10% rente en daarna de huizen weer kopen tegen de volle koopprijs.

Faillissement. Een speler, die failliet gaat, d.w.z., die meer schuldig is, dan hij kan betalen moet aan zijn schuldeiser alles wat hij aan waarden bezit overdragen en zich uit het spel verder terug trekken.

Wanneer hij huizen bezit, verkoopt hij deze eerst aan de Bank tegen de halve waarde. Dit geld geeft hij aan den schuldeiser, heeft hij gronden met hypotheek bezwaard, dan draagt hij deze ook over, de nieuwe eigenaar moet bij de overname aan de Bank 10% van het hypotheekbedrag betalen en mag zo hij wil de hypotheek aflossen.

Wanneer een speler geen geld genoeg heeft om zijn belasting of boete aan de Bank te betalen, dan moet hij zijn bezit aan de Bank afstaan, die dit dan in veiling brengt, ten eigen bate. De speler neemt zijn mascotte van het bord en speelt verder niet meer mee.

Winnaar. Er zijn twee manieren om Monopoly te spelen. De eerste manier is om zolang door te spelen, tot een speler al het geld en al het verdere bezit heeft gekregen en dus het Monopoly heeft verworven.

De tweede manier is dat men een bepaalde duur afsprekt en wanneer de klok het bepaalde uur aangeeft spelen de spelers alle hun laatste beurt tot aan de gene, die begonnen is en hierna berekent een ieder hoeveel hij bezit aan gronden en huizen of hotels tegen de koopwaarde en aan geld. Wie dan het grootste bezit heeft is winnaar.

Opmerkingen. Wanneer een speler meer schuldig is dan hij in geld kan betalen, doet hij een deel van zijn grondbezit over aan zijn schuldeiser, die vaak ver onder het bedrag van zijn schuld zal accepteren, om daardoor zijn bezit uit te breiden. Meerder bezit betekent meerder inkomen, maar ook meerdere plaatsen waarop niet behoeft te worden betaald. Wie de meeste terreinen bezit heeft de meeste kans het spel te gaan beheersen en het Monopoly te verwerven.

Huiseigenaren moeten hun huur invorderen, spelers moeten elkaar er niet op wijzen, dat zij huur kunnen vragen.

Alleen de Bank kan tegen onderpand geld lenen. Spelers mogen elkaar geen leningen in geld op grond verstrekken.

Om het spel te verkorten kan de Bankhouder de eigendomsbewijzen schudden en aan ieder speler er twee uitdelen, ieder betaalt dan de waarde ervan en direct kan met het innen van huren worden begonnen.

MONOPOLY

NEDERLANDSE UITGAVE.

KORT OVERZICHT VAN HET SPEL

De bedoeling van het spel is, om gronden te kopen, te bebouwen, te verhuren of te verkopen op de voordeligst mogelijke manier, daardoor de rijkste speler te worden om tenslotte het gehele spel te beheersen en zodoende het monopoly te verwerven.

Te beginnen bij „AF” worden de mascottes over het bord voortbewogen aan de hand van het gooien met de dobbelstenen. Als een mascotte op een terrein komt, dat nog niet aan een speler toebehoort, mag hij dit kopen van de Bank, anders wordt het door de Bank bij opbod verkocht. Het voordeel van grondbezit is, dat men van de medespelers huur kan innen. De huurwaarde wordt sterk verhoogd door het bebouwen met huizen of hotels. Bij gebrek aan contant geld kan men op zijn bezit hypotheek nemen bij de Bank.

„Algemeen Fonds” en „Kans” kaarten leggen bijzondere verplichtingen op of geven voordelen. Soms komen spelers in de gevangenis!

De spanning is groot, de kansen wisselen ieder ogenblik en een goede vendu-meester kan de spanning in hoge mate beïnvloeden.

SPELREGELS

VOOR DRIE TOT ZEVEN SPELERS.

Uitrusting. Monopoly wordt gespeeld op een bord, waarop afgebeeld zijn Bouw-terreinen, Stations, Openbare Bedrijven, Bijzondere Kansen en Belastingen, waarover de spelers hun mascottes schuiven. Er zijn twee Dobbelstenen, Mascottes in verschillende vormen, die de spelers als opzetters gebruiken, 32 groene Huizen, 12 rode Hotels en twee stel kaarten voor de vakken „Kans” en „Algemeen Fonds”. Verder de Eigendomsbewijzen voor de diverse terreinen en Bankbiljetten van verschillende waarde.

Vorbereiding. Leg het bord op een flinke tafel en de Kans en Algemeen Fonds kaarten omgekeerd op de aangegeven vakken. Ieder speler krijgt een mascotte (schoen, hoed, enz.) als opzetter en f 1.500.— in geld. Al het andere wordt door de Bank beheerd.

Geld. Ieder speler krijgt f 1.500.— verdeeld als volgt: 1 van f 500, 6 van f 100, 4 van f 50, 3 van f 20, 10 van f 10, 7 van f 5, 5 van f 1. Het overblijvende geld gaat naar de Bank. (Als zeven spelers meespelen, ontvangen zes hun geld als aangegeven, de zevende zo verdeeld, als het de Bank schikt.)

Begin van het Spel. Te beginnen met den bankier gooit ieder op zijn beurt, links omgaande, met beide dobbelstenen. Wie het hoogste gooit, begint. Gooien meerdere spelers het hoogste aantal, dan gooien die spelers over, wie van hen dan het hoogste gooit, begint. De mascotte wordt op „AF” geplaatst, de dobbelstenen gegooid en de mascotte hetzelfde aantal vakken verplaatst in de richting van de pijl.

Hierna speelt de linker buurman op de zelfde wijze en zo verder ieder speler op zijn beurt. De mascottes blijven op het vak staan en van daaruit speelt een speler, bij zijn volgende beurt verder. **Meer dan een mascotte mogen tegelijker tijd op een veld staan.** Al naar gelang de plaats, die een speler bereikt, mag hij grond kopen, of moet hij huur betalen, wanneer het veld reeds eigendom van een ander speler is, of belasting betalen, of een kaart nemen van de vakken Algemeen Fonds of Kans.

In de loop van het spel gaan de spelers vele keren het bord rond.

Gooit een speler met beide dobbelstenen het zelfde getal (dubbel) dan speelt hij als gewoonlijk, alle voordelen of verplichtingen aan de bereikte plaats verbonden worden afgehandeld, hij moet nu echter opnieuw gooien en vooruitgaan en spelen. Gooit hij voor de derde maal dubbel, dan speelt hij zijn derde beurt niet, maar gaat onmiddellijk naar de gevangenis.

Salaris. Iedere keer, dat een speler, in de loop van het spel op of over vak „AF” komt in de richting van de pijl, ontvangt hij van de Bank f 200.— salaris.

Onverkocht Terrein. Wanneer een speler op onverkochte grond komt (waarvan het eigendomsbewijs nog bij de Bank berust) het zij door de gooi met de dobbelstenen, hetzij door een aanwijzing op een Algemeen Fonds of Kans kaart, heeft hij het recht van voorkeur om het terrein te kopen, tegen de er op gedrukte prijs.

Wanneer een speler hiervan gebruik maakt, betaalt hij aan de Bank het verschuldigde bedrag en ontvangt het eigendomsbewijs dat hij voor zich op tafel legt. Maakt een speler van zijn voorkeursrecht geen gebruik, dan **moet** de Bank het terrein onmiddellijk in veiling brengen en aan de hoogste bieder verkopen. Alle spelers mogen bieden, ook degene, die niet van zijn voorkeursrecht gebruik maakte. Het bieden kan met ieder bedrag beginnen.

Verkocht Terrein. Wanneer een speler op een vak komt (hetzij door gooien met de dobbelstenen, hetzij tengevolge van een aanwijzing op een kaart) waarvan een andere speler al het eigendomsbewijs bezit, dan incasseert de eigenaar huur van hem volgens de gegevens op het eigendomsbewijs. Bezit een speler alle terreinen van een kleurengroep dan wordt de huur voor onbebouwde grond verdubbeld, staan er huizen of een hotel op, dan wordt de huur veel hoger dan voor onbebouwd terrein. Wanneer op een terrein hypotheek genomen is, dan mag er **geen** huur geïnd worden. Om aan te geven, dat er hypotheek op een terrein rust wordt de eigendomskaart omgekeerd op tafel gelegd.

N.B. — Wanneer een eigenaar niet om de huur vraagt voor de volgende speler de dobbelstenen heeft geworpen, vervalt zijn recht op die huur.

Voordelen voor Eigenaren. Het is een voordeel om de eigendomsbewijzen van alle terreinen van een kleurengroep (Stad) te bezitten (b.v. Kalverstraat en Leidschestraat of Velperplein, Ketelstraat en Steenstraat), omdat de eigenaar dan dubbele huur mag vragen voor onbebouwde grond en mag gaan bouwen.

Het voordeel van huizenbezit is, dat de huurwaarde veel hoger is, dan van onbebouwd terrein.

„Kans” of „Algemeen Fonds” Wanneer een speler op een der vakken van het bord komt met een van deze opschriften dan neemt hij de bovenste kaart van het pakje en volgt nauwkeurig de daarop vermelde voorschriften. De kaart wordt daarna omgekeerd weer onder het pakje gelegd. Alleen wanneer een speler de kaart trekt „verlaat de gevangenis zonder te betalen”, dan houdt hij deze kaart tot hij die nodig heeft, hierna legt hij de kaart ook weer onder het stapeltje. Deze kaart mag aan een andere speler verkocht worden tegen een onderling te bepalen prijs.

Belasting. Men betaalt de verschuldigde belasting aan de Bank.

Bankhouder. Kies als bankhouder een speler, die tevens goed als vendumeester kan optreden. Wanneer, zoals vaak zal voorkomen, de bankhouder zelf meespeelt, dan moet hij zijn eigen geld en bezit en dat van de Bank goed uit elkaar houden. Wanneer vijf of meer spelers meedoen is het gebruikelijk, dat een speler als Bankhouder optreedt, zonder zelf mee te spelen.

De Bank. De bankhouder doet het beste om een klein tafeltje naast zich te zetten, waarop hij de eigendomsbewijzen, het geld van de Bank, de huizen en de hotels kan neerleggen. Een goed overzicht van deze kaarten verhoogt de snelheid van het spel.

De Bank betaalt de salarissen en beloningen, int de boeten en belastingen, verkoopt de eigendomsbewijzen en huizen en hotels en leent geld op hypotheek tegen de op de eigendomsbewijzen aangegeven bedragen, die de helft van de koopsom zijn. De Bank koopt ten allen tijde huizen terug tegen de helft van de koopsom.

Gevangenis. Een speler komt in de gevangenis (1) wanneer zijn mascotte komt op het vak gemerkt „AF naar de gevangenis”, (2) wanneer hij een kaart trekt met „AF naar de gevangenis”, (3) wanneer hij driemaal achter elkaar dubbel gooit.

N.B. — Wanneer een speler naar de gevangenis gaat kan hij geen salaris ontvangen als hij op zijn tocht daar naar toe in die beurt het vak „AF” zou passeren. Hij moet zijn mascotte direct in de gevangenis zetten.

Komt een speler op het vak „gevangenis” al spelende, dan wordt dat beschouwd als een bezoek en hoeft hij daar niet te blijven, of boete te betalen, maar gaat hij met zijn volgende beurt gewoon verder.

Een speler kan uit de gevangenis komen op vier manieren. (1) Door dubbel te gooien bij een van de drie eerste beurten. Gooit hij dubbel, dan gaat hij het gegooide aantal verder. (2) Door een kaart „Verlaat de gevangenis zonder betalen”. Hij kan deze kaart reeds bezitten of van een medespeler kopen. (3) Door een **boete** van f 50.— te betalen **voordat** hij gooit. (4) Een speler mag niet langer dan drie beurten in de gevangenis blijven. Gooit hij met zijn derde beurt weer niet dubbel, dan moet hij f 50.— aan de Bank betalen en met de volgende beurt gewoon verder spelen.

Een speler kan huizen kopen of verkopen, huur innen en alle verdere handelingen verrichten zolang hij in de gevangenis zit.

Huizen. Huizen (groen) kunnen alleen van de Bank gekocht worden. Alleen wanneer een volledige groep terreinen van een kleur in handen van een speler is mag hij daar op bouwen. Hij mag dan ten allen tijde van de Bank een of meer huizen kopen. Koopt hij een huis, dan plaatst hij dat op een der terreinen, het volgende huis moet op een ander terrein gebouwd worden en eerst als op alle gronden van de groep één huis staat, mag hij op die terreinen een tweede serie huizen zetten. Is de tweede serie voltooid, dan mag hij op ieder terrein een derde huis zetten en staat er op alle gronden van de serie drie huizen, eerst dan mag hij op een of meer terreinen van de groep een vierde huis kopen. Huizen worden van de Bank gekocht tegen de prijzen, die op de eigendomskaarten vermeld zijn.

Hotels. Staan er op alle gronden van een kleurengroep vier huizen, dan kan een speler deze bij de Bank inleveren, de prijs van een huis er bij betalen en een Hotel (rood) op een terrein bouwen. Hij mag op al zijn gronden huizen en daarna hotels bouwen. Op ieder terrein mag maar een hotel gebouwd worden. Het bouwen gaat onder het spelen door. Een speler hoeft niet aan de beurt te zijn om te bouwen, hij koopt wanneer hij wil. De Bankhouder past op, dat het kopen vlug verloopt en het spel niet belemmert.

Tekort aan Huizen. Wanneer de Bank geen huizen meer ter beschikking heeft moet men wachten tot een der spelers huizen moet verkopen of inruilt voor een hotel. Heeft de Bank maar een beperkt aantal huizen en zijn er meer liefhebbers dan huizen, dan verlaat de Bankhouder de huizen bij opbod.

Verkoop van Grond. Onbebouwde gronden, Stations en Openbare Bedrijven kunnen door de spelers buiten de Bank om aan elkaar verkocht worden. Bebouwde terreinen mogen **niet** worden verkocht. Geen terrein mag worden verkocht, zolang er op een ander van dezelfde kleurengroep nog een huis staat. Wil men bebouwde grond verkopen dan moet men eerst de huizen aan de Bank verkopen en de onbebouwde grond kan dan onderhands verkocht worden.