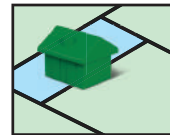


BOUWEN

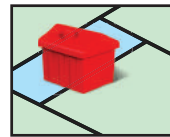


Huizen bouwen

Zodra je een compleet kleurensetje van straten hebt, kun je huizen gaan kopen (je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent).

Betaal de bank de op het eigendomsbewijs aangegeven kostprijs en zet een huis op de straat.

Bouw gelijkelijk. Je mag pas een tweede huis op een straat bouwen als je er eentje op elke straat van die kleurensset hebt. Je mag niet meer dan 4 huizen op een straat bouwen.



Hotels bouwen

Als je 4 huizen op een straat hebt, kun je er een hotel neerzetten.

Betaal de bank de op het eigendomsbewijs aangegeven kostprijs van een hotel, geef de 4 huizen terug aan de bank en zet een hotel op de straat.

Je kunt maar 1 hotel per straat hebben. Daar mag je geen huizen meer bij zetten.

Maar let op : je mag niet bouwen op een straat als er een hypotheek rust op een van de straten in het kleurensetje!

Te weinig gebouwen?

Als meer spelers het laatste huis of hotel willen hebben, moet de bankier het veilen. Het bieden begint op €10.

Geen gebouwen meer?

Je kunt niets meer kopen totdat iemand huizen of hotels terug verkoopt aan de bank.

Veilingen

Als je op een onverkochte straat, station of nutsbedrijf eindigt en je wil niet kopen, dan moet de bankier het vakje veilen.

1. De bankier start de veiling door het vakje aan te bieden voor €10.
2. Iedereen kan dit bod verhogen met b.v. €1 (óók de bankier en de speler die op het vakje eindigde).
3. De hoogste bieder wint de veiling, betaalt het geboden bedrag aan de bank en krijgt het eigendomsbewijs.

En als niemand het wil?

Geen probleem. Niemand betaalt iets en het spel gaat verder.

Deals sluiten & onderhandelen

Je kunt op elk moment met andere spelers onderhandelen om dingen te kopen, te verkopen of te ruilen.

Maar let op : je moet alle gebouwen op een straat verkopen voordat je die straat mag verkopen of ruilen. Je kunt geen gebouwen aan andere spelers verkopen.

Je kunt bezittingen ruilen voor geld, voor andere bezittingen en/of voor *Verlaat de Gevangenis zonder betalen* kaarten. De prijs wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten.

Bezit waar hypotheek op rust, kan verhandeld worden tegen een samen overeengekomen prijs. De nieuwe eigenaar moet nu een van deze dingen doen:

OF de hypotheek aflossen (betaal de bank de afloskosten, zijnde de hypotheekwaarde vermeerderd met 10%).

OF de hypotheek behouden (betaal de bank nu alleen 10% van de hypotheekwaarde – maar als je de hypotheek later pas aflost, dan betaal je opnieuw de volledige afloskosten).

HELP! IK KAN NIET BETALEN!

- 1 **Probeer aan geld te komen.**
Als je moet betalen, maar geen geld genoeg hebt, kun je aan geld komen door huizen te verkopen en/of door een hypotheek op je bezittingen te nemen.

Gebouwen verkopen

Verkoop hotels aan de bank voor de helft van de kostprijs en ruil ze direct in voor 4 huizen.

Verkoop huizen aan de bank voor de helft van de kostprijs. Huizen van eenzelfde kleurgroep moeten gelijkelijk verkocht worden.

Een hypotheek nemen

Om een hypotheek op een vakje te nemen, moet je eerst alle gebouwen van de hele kleurensset voor de helft van hun kostprijs aan de bank verkopen.

Voor een hypotheek draai je nu het eigendomsbewijs om en je krijgt van de bank de hypotheekwaarde vermeld op de achterkant van het kaartje.

Om een hypotheek af te lossen, betaal je de afloskosten (hypotheekwaarde +10%) aan de bank. Daarna mag je de kaart weer met de goede kant naar boven draaien.

Je kunt geen huur innen voor grond waar een hypotheek op rust. Maar je mag wel de verhoogde huur blijven vragen voor straten zonder hypotheek in die kleurensset.

De verhoogde huur op stations en nutsbedrijven werkt hetzelfde.

- 2 **Als je nog steeds schulden hebt, ga je failliet en dan speel je niet meer mee!**

Moet je een andere speler betalen?

Geef hem/haar jouw eventuele *Verlaat de gevangenis zonder betalen* kaarten en al je gehypotheeerde bezittingen.

De nieuwe eigenaar moet nu meteen: **OF de hypotheek aflossen** (betaal de bank de afloskosten, zijnde de hypotheekwaarde vermeerderd met 10%). **OF de hypotheek behouden** (betaal de bank nu alleen 10% van de hypotheekwaarde – maar als je de hypotheek later pas aflost, dan betaal je opnieuw de volledige afloskosten).

Moet je de bank betalen?

Geef al je bezittingen terug aan de bank. Alle hypotheeken worden opgeheven.

Al je bezittingen moeten direct geveild worden.

Leg eventuele *Verlaat de gevangenis zonder betalen* kaarten onderaan de stapel.

De overige spelers spelen door totdat er nog maar één speler over is. Dat is de winnaar!

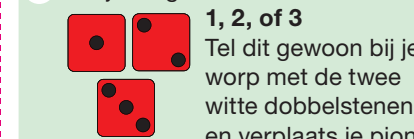
VOOR GEVORDERDEN!



Gebruik voor een sneller spel de geluksdobbelsteen en volg deze stappen...

- 1 Geef elke speler aan het begin €1000 extra.
- 2 Nadat je START voor de eerste keer hebt gepasseerd, gooi je elke beurt de geluksdobbelsteen samen met de twee witte dobbelstenen.

- 3 Als je dit gooit:



1, 2, of 3

Tel dit gewoon bij je worp met de twee witte dobbelstenen en verplaats je pion.



Bus

Kies of je je pion verplaatst met de worp van 1 witte dobbelsteen of dat je allebei de dobbelsteenworpen gebruikt. Dus als je b.v. 1 en 5 gooit, mag je je pion 1, 5 of 6 vakjes verplaatsen.



MR. MONOPOLY

Gebruik de witte dobbelstenen net als

anders. Daarna, aan het einde van je beurt, ga je naar het eerstvolgende onverkochte vakje en je koopt of veilt het. Als alle vakjes al verkocht zijn, ga je naar het eerstvolgende vakje dat niet van jou is en je betaalt huur.

Wat is er nog meer anders?

De geluksdobbelsteen telt niet mee voor dubbel gooien.

Als je 3 dezelfde gooit (met alle dobbelstenen hetzelfde getal), mag je je pion verplaatsen naar een vakje naar keuze op het spelbord.

Als je tijdens je beurt naar de gevangenis wordt gestuurd, telt je worp met de geluksdobbelsteen niet. Je beurt is voorbij.

Gebruik de geluksdobbelsteen niet als je uit de gevangenis probeert te komen.

Gooi alle 3 de dobbelstenen om de huur voor een nutsbedrijf te bepalen. De Bus en MR. MONOPOLY tellen dan niet mee.

TIPS

Hou het spel kort en goed. Gebruik geen huisregels!

Als iemand het vakje waarop hij/zij is geëindigd niet wil kopen, dan moet het meteen geveild worden.

Leen nooit geld aan andere spelers en sluit geen deals om elkaar geen huur te vragen.

Leg nooit geld in het midden van het bord; je krijgt geen beloning als je eindigt op Gratis Parking!

De namen en logo's van HASBRO GAMING en MONOPOLY, het kenmerkende ontwerp van het spelbord, de vier hoekvakjes, de naam MR. MONOPOLY en het figuurtje, evenals elk van de kenmerkende elementen van het bord en de pionnen zijn handelsmerken van Hasbro voor haar beroemde gezelschapsspel en toebehoren.

© 1935, 2013 Hasbro. Alle rechten voorbehouden. Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Vertegenwoordigd door: Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Consumentenservice: Hasbro BV, Antwoordnummer 2806, 3500 VL Utrecht NL. Tel.: 030 2809600.

E-mail: consumentenservice@hasbro.nl

Service consommateurs / Consumentenservice: Hasbro S.A. Belgique, Industrielaan 1 B 1, 1702 Groot-Bijgaarden. Tel.: 02 467 3360.

E-mail: info@hasbro.be

Bewaar deze informatie zodat u zo nodig contact met ons kunt opnemen. Kleuren en details in de ontwerpen kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

www.hasbro.nl

www.hasbro.be



071500009376 01

◆ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◆



INHOUD

spelbord
8 pionnen
28 eigendomsbewijzen
16 Kanskaarten
16 Algemeen Fonds kaarten
32 huizen
12 hotels
2 dobbelstenen
speelgeld
geluksdobbelsteen

LEEFTIJD
8+

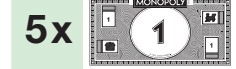


BRAND

LEG 'T KLAAR!

1 Kies iemand die deze spelregels aan alle spelers kan voorlezen.

2 Geef elke speler:



(totaal=€1500)
Laat de rest van het geld in de doos – dit is de bank.

3 Schud de Kanskaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.

4 Schud de Algemeen Fonds kaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.

5 Spreek samen af wie de bankier wordt.
De bankier beheert en regelt:
Het geld van de bank
Huizen
Hotels
Eigendomsbewijzen
Veilingen
De bankier kan ook meespelen, maar moet z'n eigen bezittingen apart houden van de spullen van de bank.

6 Elke speler kiest een pion en zet die op START.

7 Leg de 2 witte dobbelstenen naast het bord. Lees de regels VOOR GEVORDERDEN als je de rode geluksdobbelssteen wil gebruiken.

HET SPEL!

Zó win je
Verplaats je pion over het bord en koop zoveel mogelijk bezittingen (straten, stations en nutsbedrijven). Hoe meer je er hebt, des te meer huur krijg je. Als jij de laatste speler bent die geld heeft als alle andere spelers failliet zijn, win je het spel!

Wie begint?
Elke speler gooit de 2 witte dobbelstenen. Wie het hoogst gooit, begint.

Als je aan de beurt bent

- 1 Gooi de 2 witte dobbelstenen.
- 2 Verplaats je pion het gegooide aantal vakjes vooruit.
- 3 Waar ben je geëindigd? Zoek het op in het hoofdstukje DE BORDVAKJES hiernaast.
- 4 Als je dubbel gooit, gooi je nog eens en mag je je pion nog eens verplaatsen.
- 5 Je beurt is nu voorbij en de speler links van je is aan de beurt.

Maar pas op! Als je in één beurt 3 keer achter elkaar dubbel gooit, moet je naar de gevangenis!

Spelen maar!
Meer hoeft je niet te weten, dus vooruit maar. Zoek het vakje gewoon op als je er eindigt.

DE BORDVAKJES

Straten
Onverkochte straten
Als je eindigt op een straat die nog niet verkocht is, koop of veil je ze.

Wil je ze kopen?
Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt het eigendomsbewijs.

Wil je niet kopen?
Dan moet de bankier de straat veilen. Het bieden begint op €10. Alle spelers mogen mee bieden.

Verkochte straten
Als je eindigt op een straat die iemand al gekocht heeft, betaal je hem/haar de op het eigendomsbewijs aangegeven huur. Let wel, de eigenaar moet jou om huur vragen voordat de tweede speler na jou de dobbelstenen gooit.

Verzamel complete kleursetjes om huizen te bouwen!
Je kunt pas huizen bouwen als je een compleet kleursetje hebt.

STRAAT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
STRAAT	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

- De huur voor elke straat wordt hoger zodra je het hele setje hebt.
- Als je huizen koopt, gaat de huur nog verder omhoog!
- Later kun je zelfs hotels bouwen! (Zie BOUWEN voor meer info.)

Let op! De eigenaar moet je huur vragen vóórdat de volgende speler de dobbelstenen gooit. Als hij/zij niets vraagt, hoeft je niet te betalen!

Stations
Onverkochte stations
Als je eindigt op een onverkocht station koop of veil je het.

Wil je het kopen?
Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt het eigendomsbewijs.

Verkochte stations
Als je eindigt op een station dat iemand al gekocht heeft, betaal je hem/haar huur. De huur is afhankelijk van het aantal stations dat de eigenaar bezit.

Stations	1	2	3	4
Huur	€25	€50	€100	€200

Nutsbedrijven
Onverkochte nutsbedrijven
Als je eindigt op een nutsbedrijf dat nog niet verkocht is, koop of veil je het.

Wil je het kopen?
Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt het eigendomsbewijs.

Verkochte nutsbedrijven
Als je eindigt op een nutsbedrijf dat iemand al gekocht heeft, betaal je hem/haar huur. Gooi de dobbelstenen opnieuw om de huur te bepalen. Als de eigenaar 1 nutsbedrijf heeft, is de huur 4x je dobbelsteenworp. Als de eigenaar 2 nutsbedrijven heeft, bedraagt de huur 10x je dobbelsteenworp.

Actievakjes

START
Als je pion tijdens het verplaatsen op of langs START komt, krijg je €200 van de bank.

Kans / Algemeen Fonds
Pak de bovenste kaart van de betreffende stapel en doe direct wat de kaart je opdraagt. Leg de kaart daarna onderaan de stapel terug.

Inkomstenbelasting / Extra belasting
Betaal de bank het op het vakje aangegeven bedrag.

Gratis Parking
Rustig maar! Hier gebeurt niks.

Slechts op bezoek
Niks aan de hand. Als je hier eindigt, zet je je pion gewoon op het deel met 'Op bezoek'.

Naar de gevangenis
Verplaats je pion direct naar de gevangenis! Je krijgt geen €200 omdat je langs START komt. Dan is je beurt voorbij. Je mag terwijl je in de gevangenis zit gewoon huur ontvangen, op veilingen bieden, huizen en hotels kopen, een hypotheek nemen of deals sluiten.

Hoe kom ik weer uit de gevangenis? Er zijn 3 mogelijkheden:

- 1 **Betaal €50** aan het begin van je volgende beurt, gooi de dobbelstenen en verplaats je pion.
- 2 **Gebruik een kaart met *Verlaat de gevangenis zonder betalen*** aan het begin van je volgende beurt. Je kunt zo'n kaart ook kopen van een andere speler. Leg de kaart onderaan de stapel terug, gooi de dobbelstenen en verplaats je pion.
- 3 **Gooi dubbel** als je weer aan de beurt bent. Als je dubbel gooit, ben je vrij! Gebruik je worp om je te verplaatsen. Je mag maximaal 3 beurten proberen dubbel te gooien. Als je de 3e keer nog niet dubbel gooit, betaal je €50 en je gebruikt je laatste worp om je pion te verplaatsen.