



© 2002 Hasbro Inc. Alle rechten voorbehouden.
 Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
 Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer 2605, 9500 XJ TER APEL.
 E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk.
 Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden. 020219631104



Artwork Originator: Magnet Harlequin Internal Review: A
 Product: Disney Monopoly A/W File Name: 196311104
 Item Code: 19631 Start Dates: A/W: 17.09.01
 Component: Rules Start Dates: Repro: 00.00.00

APPLY
 APPROVAL
 NOTE
 HERE

WARNING! This Confirmation is subject to your reference only. Corrections by artwork
CONFIRMATION
ARTWORK

de **DISNEY**-editie

MONOPOLY



Spelregels plus speciale spelregels voor deze editie

De sprookjesachtige wereld van Disney, met alle bekende figuren en hun kleurrijke achtergrond, is nu bijeengebracht in het populairste gezelschapsspel ter wereld: Monopoly. In deze avontuurlijke Disney-editie verplaats je van het ene bekende sprookjesland naar het andere. Als dit je eerste MONOPOLY-spel is, vind je alle basisregels in dit boekje. Volgens deze regels wordt het spel al meer dan 60 jaar gespeeld. Lees eerst de standaardregels die beginnen op bladzijde 10 (HET SPEL IN HET KORT); lees daarna de speciale Disney-spelregels hier onder.

WAT IS HETZELFDE?

- Het doel van het spel en de spelregels.
- De eigendomsbewijzen: deze werken precies hetzelfde als in het standaardspel. Alle waarden en bedragen zijn hetzelfde als in het standaardspel.
- Het speelgeld en de bank: het geld ziet er anders uit, maar de hoeveelheden zijn hetzelfde.
- De vier hoekvakjes blijven onveranderd en werken op dezelfde manier. En winnen gaat ook net als in het standaardspel: de speler die overblijft als alle andere spelers failliet zijn, is de winnaar.

WAT IS ANDERS?

- Er zijn 8 klassieke Disney-pionnen. Welke kies jij? Sneeuwwitje, Peter Pan, Alice, Pinokkio, Doornroosje, Mowgli, Lady en Vagebond of Dumbo?
 - Het speelbord: het spel verloopt hetzelfde, maar de "bezittingen" zijn films in plaats van straten.
 - De belasting voor Oom Dagobert is gelijk aan de Inkomstenbelasting van het standaardspel. En Belasting van Prins Jan is gelijk aan Extra belasting.
 - De vier stations zijn veranderd in vier transportmiddelen: het vliegende tapijt van Aladdin, het piratenschip van Kapitein Haak uit *Peter Pan*, de koets van Assepoester en de auto van Cruella De Vil uit *101 Dalmatiërs*.

2

- Waterleiding & Elektriciteit zijn vervangen door 2 speciale krachten: Toverstafje en Elfenstof.
- In plaats van huizen en hotels bouw je Huisjes van Wit Konijn en Kastelen van Doornroosje om de waarde van je bezittingen te verhogen. Er zijn 32 Huisjes van Wit Konijn en 12 Kastelen van Doornroosje.
- De bekende kaarten voor Algemeen Fonds zijn vervangen door kaarten met TIJD VOOR WINNIE en de Kanskaarten zijn hier kaarten met DUCKTIJD. Ze worden op dezelfde manier gebruikt.
- De gewone dobbelstenen zijn vervangen door speciale glinsterende dobbelstenen.

INHOUD: speelbord, eigendomsbewijzen, speelgeld, geldbak voor de bankier, 2 glinsterende dobbelstenen, 8 klassieke Disney-pionnen, 16 kaarten met TIJD VOOR WINNIE en 16 met DUCKTIJD, 32 Huisjes van Wit Konijn, 12 Kastelen van Doornroosje, spelregels.

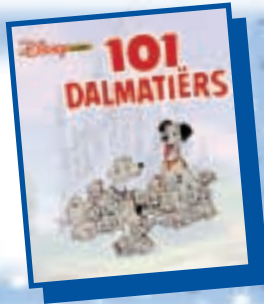


3



DE FILMS IN HET KORT

De film *101 Dalmatiërs* was gebaseerd op een boek van Dodie Smith en werd uitgebracht in januari 1961. Dit was de eerste film waarin alle tekeningen van de kunstenaars direct in de voltooide film gefotokopieerd werden, waardoor het hele productieproces aanzienlijk werd versneld.



De Leeuwenkoning brulde in juni 1994 wereldwijd in de bioscopen. De film won een Oscar voor beste song met het liedje *Can You Feel the Love Tonight* gezonden door Elton John. Ook Hans Zimmer kreeg een Oscar voor beste filmmuziek.



Pinokkio, gebaseerd op het bekende sprookje van Collodi, was Disney's tweede tekenfilm en kwam uit in februari 1940. De film won een Oscar voor beste filmmuziek en voor beste song (*When You Wish Upon a Star*).

4



Aladdin, gebaseerd op de oude verhalen van Duizend-en-een-nacht, werd uitgebracht in november 1992. De per computer gegenereerde beelden stelden de filmmakers in staat een aantal spectaculaire scènes te produceren, inclusief de tocht per vliegend tapijt door de grot der Wonderen. De film won een Oscar voor beste song (*A Whole New World*) en beste filmmuziek.

Bambi werd uitgebracht in augustus 1942 en was de eerste Disney-film waarin uitsluitend dieren optraden. Om de rol van Bambi zo echt mogelijk te maken, bestudeerden de tekenaars de bewegingen van twee reekalfjes die aan de studio geschonken waren!



In februari 1950 was Walt Disney's versie van het klassieke sprookje *Assepoester* een van de populairste bioscoopfilms van het jaar. De scène waarin *Assepoesters* oude werkpakje door de fee veranderd wordt in een sprookjesachtige baljapon was Walt Disney's favoriete stukje tekenfilm.

De Disney-film naar de beroemde boeken *Alice in Wonderland* en *Achter de spiegel* van Lewis Carroll kwam uit in 1951. In 1936 stal Mickey Mouse de show in *Thru the Mirror*, een tekenfilmversie van *Achter de spiegel*.



5



Mulan (1998) vertelt het legendarische verhaal van een jonge Chinese vrouw die soldaat wordt om haar land te redden. Dit was de eerste avondvullende tekenfilm die compleet vervaardigd werd in Disney's tekenfilmstudio's in Florida.

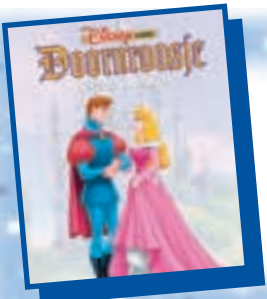


Jungleboek, geïnspireerd op het gelijknamige boek van Rudyard Kipling, was de laatste tekenfilm die gemaakt werd onder leiding van Walt Disney zelf. De film ging in oktober 1967 in première.

Lady en Vagebond werd geïnspireerd door een jong hondje in een hoedendoos dat een cadeautje van Walt Disney was voor zijn vrouw. De film ging in 1955 in première en was tevens de eerste Disney tekenfilm die in CinemaScope (een soort breedbeeld filmprojectie) gemaakt was.



De Reddertjes is gebaseerd op twee boeken van Marjery Sharp (*The Rescuers* en *Miss Bianca*). Deze film kwam uit in juni 1977. 40 verschillende tekenaars werkten vier jaar lang aan het vervaardigen en samenvoegen van de 330.000 tekeningen.



Walt Disney's tekenfilmversie van het traditionele sprookje *Doomroosje* van Charles Perrault kwam uit in januari 1959. De film was Disney's meest gedetailleerd uitgewerkte tekenfilm tot dan toe.



Frank en Frey, gebaseerd op het gelijknamige boek van Daniel P. Mannix, verscheen in juli 1981 op het witte doek. Aan de film was vier jaar lang gewerkt door meer dan 180 mensen, waarvan 24 tekenaars!

Steamboat Willie was de eerste Mickey Mouse film en de eerste tekenfilm met synchroon geluid. De film ging in première op 18 november 1928 en die datum staat sindsdien bekend als de verjaardag van Mickey Mouse! Deze film werd niet in Nederland en België uitgebracht.



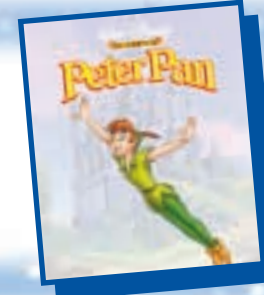
De Kleine Zeemeermin kwam uit in november 1989 en is gebaseerd op het sprookje van Hans Christian Andersen. Voor bijna 80 procent van de film was een of ander soort special effects nodig – van de stormen op zee tot de vervormingen van beelden onder water. De film won een Oscar voor beste song (*Under the Sea*) en beste filmmuziek.



Disney's *Belle en het Beest* ging in november 1991 in première. De film werd genomineerd voor zeven Oscars, inclusief (de eerste keer voor een tekenfilm) die voor beste film. En inderdaad kreeg hij die voor de beste film. Daarnaast won de film een Oscar voor beste song (*Beauty and the Beast*) en voor beste filmmuziek.



Peter Pan, geïnspireerd op het gelijknamige toneelstuk van Sir James Barrie, schoot in februari 1953 de bioscopen binnen.



Dumbo, een van Walt Disney's vertederendste films, vloog in oktober 1941 over het witte doek. De film won een Oscar voor beste filmmuziek van een speelfilm.

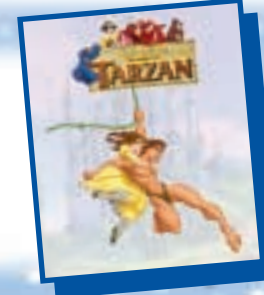


Toy Story van november 1995 was de eerste tekenfilm ooit die compleet per computer geanimeerd was. De film werd geproduceerd als onderdeel van de samenwerking tussen Disney and Pixar.

Sneeuwwitje en de Zeven Dwerfen, gebaseerd op het sprookje van de gebroeders Grimm, ging in december 1937 in première en was de eerste tekenfilm ooit. De film ontving in 1939 een speciale Oscar die bestond uit één normaal formaat Oscar en zeven dwerg-Oscartjes!



Met *Tarzan*, de hit van 1999, werd een innovatieve achtergrondtechniek geïntroduceerd, te weten "deep canvas animation" – waardoor bewegingen een dramatisch gevoel van dimensie en beweging door de ruimte kregen.



Pocahontas, de eerste Disney-film die gebaseerd was op historische gebeurtenissen kwam uit in juni 1995. De film kreeg een Oscar voor beste song met *Colors of the Wind*.





HET BEROEMDE GEZELSHAPSSPEL

HET SPEL IN HET KORT

MONOPOLY is het spel waarbij onroerend goed zo gunstig mogelijk gekocht, gehuurd of verkocht moet worden, zodat het bezit van de spelers toeneemt – degene die het rijkst is, wordt uiteindelijk de winnaar. De spelers beginnen bij "START" en verplaatsen hun pion als ze aan de beurt zijn zoveel vakjes over het speelbord als ze gegooid hebben met de dobbelstenen. Als u terecht komt op een stuk grond dat nog niet verkocht is, kunt u het kopen van de bank. Als u besluit het niet te kopen, verkoopt de bank de grond meteen bij opbod aan de hoogste bidder. Spelers die grond bezitten, ontvangen huur van andere spelers die erop terecht komen. De huur wordt steeds hoger naarmate er meer huizen en hotels worden gebouwd, dus het is verstandig zoveel mogelijk te bouwen. Om aan geld te komen, kunt u op straten hypotheek verlenen aan de bank. U moet de aanwijzingen van Algemeen Fonds- of Kans-kaarten altijd opvolgen. Soms moet u naar de gevangenis.

DOEL VAN HET SPEL

Overblijven als enige speler die niet failliet is.

VOORBEREIDING

1. Verdeel de huizen, hotels, eigendomsbewijzen en het geld (in volgorde van waarde) over de uitsparingen in de doos.
2. Sorteert de kaarten voor Kans en Algemeen Fonds, schud de beide stapels en leg ze met de goede kant omlaag op de betreffende vakken op het speelbord.
3. Elke speler kiest een pion en zet hem op "START".
4. De bankier en de bank
Kies welke speler de bank gaat beheren. Als er meer dan vijf spelers zijn, dan kan deze speler ook uitsluitend als bankier meespelen.

De bank geeft elke speler 1500 in de volgende biljetten:

2 van x 500	4 van x 100	1 van x 50	1 van x 20
2 van x 10	1 van x 5	5 van x 1	

Behalve het geld, beheert de bank ook de eigendomsbewijzen, de huizen en de hotels tot deze door de spelers gekocht worden. De bank betaalt tevens salarissen en premies uit, leent de spelers indien nodig geld voor hypotheek en int alle belastingen, boetes, aflossing van leningen en rente. Bij het veilen (bij opbod verkopen) van grond, fungeert de bank als veilingmeester. De bank kan nooit "failliet gaan" en mag daarom indien nodig geld uitbetalen in de vorm van schuldbekentenissen die gewoon op een papiertje geschreven worden.

5. De spelers gooien om de beurt de dobbelstenen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen en het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

10

HET SPEL

Als u aan de beurt bent, gooit u beide dobbelstenen en u verplaatst uw pion het gegooid aantal vakjes in de richting van de pijl. Het vakje waarop de pion terecht komt, bepaalt wat u moet doen. Er mogen verschillende pionnen tegelijk op één vakje staan. Afhankelijk van het vakje waarop u terecht komt, heeft u een van de volgende mogelijkheden/verplichtingen:

- de grond waarop uw pion staat kopen
- huur betalen (als een andere speler deze grond bezit)
- belasting betalen
- een Algemeen Fonds- of Kans-kaart pakken
- naar de gevangenis gaan
- vrij parkeren
- 200 salaris innen
- "Slechts op bezoek" zijn in de gevangenis

Dubbel gooien

Als u dubbel gooit, verplaatst u uw pion en u handelt de mogelijkheden/verplichtingen af van het vakje waar u terecht komt. Daarna mag u nog eens gooien en verplaatsen. Als u drie keer achter elkaar dubbel gooit, moet u direct naar de gevangenis.

"START" passeren

Telkens wanneer u op of langs "START" komt, ontvangt u 200 salaris van de bank. U kunt in één beurt twee keer 200 verdienen, b.v. wanneer u direct na "START" op het vakje Kans of Algemeen Fonds terecht komt en een kaart trekt met "Ga verder naar START".

Grond kopen

Als u terecht komt op onverkochte grond (d.w.z. een vakje waarvan nog niemand het eigendomsbewijs bezit), dan heeft u als eerste het recht om deze grond van de bank te kopen. Als u besluit tot kopen, betaalt u de bank het bedrag dat op het vakje staat aangegeven. In ruil daarvoor ontvangt u het eigendomsbewijs van het betreffende vakje. Dit kaartje legt u met de goede kant omhoog voor u neer. Als u besluit niet te kopen, moet de bank de betreffende grond direct bij opbod te koop aanbieden, te beginnen bij een prijs die een van de spelers ervoor geven wil. De speler die afzagt van zijn kooprecht mag ook meebieden.

Verkochte grond

Als een speler terecht komt op verkochte grond, dan heeft de eigenaar daarvan recht op huur. Het is gunstig om alle straten van één kleur (een stad) in handen te krijgen – m.a.w. een "monopolie". U mag alleen bouwen op straten waarvan u de complete stad bezit.

Huur

Als u terecht komt op grond van een andere speler, dan heeft de eigenaar van de grond het recht u om huur te vragen. De grondeigenaar moet huur vragen voordat de volgende speler de dobbelstenen gooit. Het te betalen bedrag staat aangegeven op het eigendomsbewijs van de betreffende grond en is afhankelijk van de hoeveelheid bebouwing. Als een speler alle straten van één stad in zijn/haar bezit heeft, dan mag hij/zij – zolang de straten onbebouwd zijn – de dubbele huur vragen. Wanneer een van de straten met hypotheek bezwaard is, mag er geen dubbele huur geïnd worden. Als er huizen of hotels op een straat staan, is de huur hoger dan bij onbebouwde grond (zie eigendomsbewijs). Voor straten die met hypotheek bezwaard zijn, mag geen huur gevraagd worden.



11



Nutsbedrijven

Als u op een Nutsbedrijf terecht komt mag u het, als dat nog kan, kopen. Net als bij de andere grond betaalt u de bank het bedrag dat op het vakje staat aangegeven. Als een andere speler de grond al in bezit heeft, heeft hij/zij recht op huur. De huur wordt berekend aan de hand van wat u zojuist gegooid heeft. Heeft de eigenaar één Nutsbedrijf, dan bedraagt de huur 4 maal het aantal ogen van de worp. Maar als hij/zij beide Nutsbedrijven bezit, dan moet u 10 maal het aantal ogen van uw worp betalen. Als u op het vakje terecht bent gekomen als gevolg van Algemeen Fonds of Kans, dan moet u de dobbelstenen gooien om de verschuldigde huur te bepalen.

Stations

Als u hier als eerste speler op komt, dan kunt u het station kopen. Anders wordt het door de bank geveild (ook al heeft u de aankoop geweigerd, u mag tijdens de veiling toch meebieden). Als het station al verkocht is, dan moet u het op het eigendomsbewijs aangegeven bedrag betalen. Het huurbedrag is afhankelijk van het aantal stations dat de eigenaar in zijn/haar bezit heeft.

"Kans" en "Algemeen Fonds"

Een speler die op een van deze vakjes terecht komt, neemt de bovenste kaart van de betreffende stapel. Op de kaarten staat een van de volgende opdrachten:

- verplaats uw pion
- betaal geld – b.v. belasting
- ontvang geld
- ga naar de gevangenis
- verlaat de gevangenis zonder betalen

U moet de opdracht van de kaart direct uitvoeren en hem vervolgens met de goede kant omlaag onderaan de stapel leggen. Als u een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" krijgt, mag u deze houden tot u hem wilt gebruiken of hem voor een bepaalde prijs verkopen.

Let op: als een kaart u opdraagt uw pion te verplaatsen en u komt daardoor langs "START", dan ontvangt u 200. Als u direct naar de gevangenis wordt gestuurd, mag u niet langs "START" gaan.

Belastingen

Als u op "Inkomstenbelasting" terecht komt, betaalt u het verschuldigde bedrag aan de bank.

Vrij parkeren

Wanneer u op dit vakje terecht komt, blijft u gewoon staan tot u weer aan de beurt bent. Er staan geen straffen op dit vakje: u mag gewoon huur innen, bouwen, kopen, verkopen, enz.

Gevangenis

Wanneer moet u naar de gevangenis?

- Als uw pion terecht komt op het vakje "NAAR DE GEVANGENIS", of
- wanneer u een Algemeen Fonds- of Kans-kaart trekt met "GA DIRECT NAAR DE GEVANGENIS", of
- als u in één beurt driemaal achter elkaar dubbel gooit.

Als u naar de gevangenis moet, is uw beurt voorbij. U ontvangt geen 200 omdat u niet langs "START" gaat, maar regelrecht naar de gevangenis.

Om de gevangenis weer te verlaten, kunt u:

- 50 boete betalen en bij uw volgende beurt verder spelen, of
 - een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" van een andere speler kopen en gebruiken, of
 - een kaart met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" gebruiken (als u die bezit), of
 - 3 beurten in de gevangenis blijven wachten en tijdens uw beurt proberen dubbel te gooien.

12

Als u dubbel gooit, mag u de pion het gegooide aantal vakjes verplaatsen.

Na drie beurten moet u de gevangenis verlaten en 50 boete betalen voordat u uw pion verplaatst.

Spelers die in de gevangenis zitten, mogen gewoon huur innen, op voorwaarde dat hun grond niet met hypotheek bezwaard is.

Als u niet naar de gevangenis "gestuurd" bent, maar tijdens het verplaatsen op het gevangenisvakje terecht komt, bent u "slechts op bezoek". Bij uw volgende beurt gaat u gewoon verder.

Huizen

Een speler mag een stuk grond pas gaan bebouwen wanneer hij alle straten van één stad (1 kleur) bezit. Huizen bouwen verhoogt de huur voor passerende medespelers. De prijs van een huis staat aangegeven op het betreffende eigendomsbewijs. U mag wanneer u maar wilt huizen kopen, maar u moet uw grond gelijkmatig bebouwen: er mag pas een tweede huis op een straat gezet worden wanneer alle straten van die stad met 1 huis bebouwd zijn. Dit geldt tot het maximum van 4 huizen per straat. Huizen verkopen gaat op dezelfde manier. U mag op elk moment van het spel kopen of verkopen, zoveel als u wilt en als uw financiële positie toelaat.

In een stad mag niet gebouwd worden wanneer een van de straten met hypotheek bezwaard is. Als u alle straten van 1 kleur bezit en er slechts één of twee bebouwd zijn, mag u nog steeds dubbele huur vragen voor uw onbebouwde bezitting(en) van die kleur.

Hotels

Een speler die een hotel wil bouwen, moet eerst op elke straat van een stad vier huizen hebben. Hotels worden op dezelfde manier gekocht als huizen en kosten vier huizen (die teruggaan naar de bank) plus de prijs die op het eigendomsbewijs staat. Er mag maar 1 hotel per straat gebouwd worden.

Tekort aan huizen en hotels

Als de bank geen huizen meer heeft, moet u wachten totdat een andere speler huizen inwisselt of aan de bank verkoopt. U kunt ook een hotel verkopen en door huizen vervangen wanneer er geen huizen beschikbaar zijn. Als er een beperkt aantal huizen of hotels beschikbaar is en er zijn twee of meer spelers geïnteresseerd, dan moet de bank ze bij opbod aan de hoogste bidder verkopen. De bank begint bij de laagste prijs die op een eigendomsbewijs staat.

Grond verkopen

Spelers mogen onbebouwde grond, Stations en Nutsbedrijven buiten de bank om aan elkaar verkopen voor een samen overeengekomen prijs. Bebouwde straten mogen niet verhandeld worden. Al staat er maar één huis in een complete stad, dan mag er van die stad niets verkocht worden. Als de eigenaar de betreffende grond toch wil verkopen, dan moet hij/zij eerst alle huizen aan de bank verkopen.

Huizen moeten gelijkmatig verkocht worden, op dezelfde manier waarop de bebouwing geplaatst werd (zie bij "Huizen" hierboven).

Huizen en hotels mogen niet aan andere spelers verkocht worden. U verkoopt ze aan de bank voor de helft van de prijs die staat aangegeven op het betreffende eigendomsbewijs. U mag op elk moment verkopen. Voor hotels betaalt de bank de helft van de prijs voor een hotel plus de halve prijs van de vier huizen die de bank ontving toen het hotel gekocht werd. Alle hotels van één stad mogen tegelijk verkocht worden. Indien nodig kunnen hotels weer worden ingeruild voor huizen, zodat er wat geld vrijkomt. In dat geval gaat het hotel naar de bank en u ontvangt 4 huizen én geld voor het hotel (d.w.z. de halve koopprijs). Bezit waar hypotheek op rust, mag alleen aan andere spelers verkocht worden en niet aan de bank.

13



Hypotheek

Als u geen geld meer hebt en u moet een schuld betalen, dan kunt u aan geld komen door één of meer van uw bezittingen met hypotheek te bezwaren. Verkoop eerst alle eventuele bebouwing. Draai nu het eigendomsbewijs om en de bank betaalt u de hypotheekwaarde die op de achterkant van de kaart staat. Wanneer u de hypotheek wilt aflossen, moet u het geleende bedrag plus 10% hypotheekrente aan de bank betalen. Een stuk grond dat met hypotheek bezwaard is, blijft in het bezit van de eigenaar. Andere spelers kunnen de grond niet overnemen door de hypotheek bij de bank af te lossen. Er mag geen huur geïnd worden voor grond waar hypotheek op rust, wél voor eventuele andere straten van dezelfde stad. U mag grond die met hypotheek bezwaard is wel tegen een overeengekomen prijs verkopen aan een andere speler. De koper kan dan de hypotheek inclusief 10% rente direct aflossen. In plaats daarvan mag hij/zij ook alleen de 10% rente betalen en de hypotheek behouden. Wanneer de hypotheek later wordt afgelost, moet de eigenaar de hypotheekwaarde plus opnieuw 10% rente betalen. Er mogen pas huizen gekocht worden wanneer alle hypotheek van een stad zijn afgelost.

Faillissement

Als u de bank of een andere speler meer geld schuldig bent dan u kunt betalen, wordt u failliet verklaard. Het spel is voor u voorbij.

Als de bank de schuldeiser is, gaan al uw geld en bezittingen terug naar de bank. Deze verkoopt de stukken grond vervolgens één voor één aan de hoogsteieder. Eventuele kaarten met "Verlaat de gevangenis zonder betalen" gaan onderaan de betreffende stapel.

Als u failliet gaat door toedoen van een andere speler, worden uw huizen en hotels voor de helft van de prijs door de bank gekocht. Uw schuldeiser krijgt al uw geld, eigendomsbewijzen en "Verlaat de gevangenis"-kaarten. Hij/zij ontvangt ook de bezittingen waar hypotheek op rust. De schuldeiser moet hiervoor direct 10% rente betalen en kiezen of hij/zij de hypotheek wil behouden of aflossen.

Opmerkingen

Als een speler meer huur moet betalen dan hij contant heeft, mag hij zijn schuld (gedeeltelijk) voldoen in de vorm van bezit (d.w.z. onbebouwde grond). In dit geval kan de schuldeiser een bepaalde straat (evt. zelfs met hypotheek bezwaard) accepteren, ook al is de schuld misschien veel groter dan de werkelijke waarde van de straat. Hiermee krijgt hij/zij wellicht nieuwe bouw mogelijkheden of kan voorkomen dat een andere speler een complete stad in handen krijgt.

Eigenaars van straten en ander onroerend goed moeten altijd zelf de huur opeisen.

De bank leent uitsluitend geld aan spelers tegen onderpand, oftewel door een bezitting met hypotheek te bezwaren. Spelers mogen geen geld van elkaar lenen.

De winnaar

De speler die als laatste overblijft, is de winnaar.

14

SPELREGELS VOOR EEN KORT SPEL

De spelregels voor dit "korte spel" verschillen op drie punten van de gewone regels.

1. Tijdens de **VOORBEREIDING** van het spel schudt de bankhouder alle eigendomsbewijzen. De speler links van hem/haar coupeert de stapel en de bank deelt aan alle spelers twee kaartjes uit (1 voor 1). De spelers betalen de bank direct de officiële prijs van de ontvangen bezittingen. Dan begint het spel.
2. In dit korte spel bouwt u maar drie huizen (i.p.v. vier) per straat, voordat u een hotel koopt. De huur voor een hotel blijft hetzelfde als in het gewone spel. Een hotel verkopen brengt de helft van de aankoopprijs op plus drie huizen.
3. **EINDE VAN HET SPEL** De eerste speler die failliet gaat, trekt zich net als in het gewone spel terug. Maar zodra er een tweede speler failliet gaat, is het spel afgelopen. De failliete speler geeft de schuldeiser (de bank of een andere speler) alles van waarde dat hij/zij bezit, inclusief huizen, hotels en andere bezittingen.
Nu tellen de overgebleven spelers de waarde van hun bezittingen bij elkaar:
 1. contant geld;
 2. de op het bord aangegeven prijzen van de straten, nutsbedrijven of stations die zij bezitten;
 3. de helft van de op het bord aangegeven prijzen voor bezit dat met hypotheek bezwaard is;
 4. de aankoopprijs van de huizen die zij bezitten;
 5. de aankoopprijs van de hotels die zij bezitten (= de prijs van vier huizen).

De rijkste speler wint het spel!

SPEL MET BEPERKTE SPEELTIJD

Een andere manier om het spel te bekorten werkt als volgt. Spreek aan het begin van het spel een bepaalde speeltijd af. De speler die het rijkste is op het moment dat de speeltijd is verstreken, is de winnaar. Voor het spel begint, worden de eigendomsbewijzen geschud en gecoupeerd, en de bank geeft elke speler twee kaartjes. De spelers betalen de bank direct de aankoopprijs van de ontvangen bezittingen. Dan begint het spel.



15