

MR. MONOPOLY



In de loop van het spel krijg je Slechte Verliezers munten wanneer je iets oneerlijks, vervelends of frustrerends overkomt. Wanneer je vier munten hebt, mag je ze alle vier omwisselen bij aanvang van je volgende beurt om de MR. MONOPOLY pion te nemen en terug te keren in het spel!

Wanneer krijg ik een Slechte Verliezers munt?

Je krijgt direct een Slechte Verliezers munt telkens als je:



- huur betaalt
- belastingen of rekeningen betaalt
- om welke reden dan ook naar de gevangenis gaat
- op je eigen bezitting belandt
- een Kans- of Algemeen Fondskaart pakt waarop staat dat je er een krijgt

Je krijgt ook een Slechte Verliezers munt wanneer MR. MONOPOLY op hetzelfde vakje als jij belandt.

Wanneer je op Vrij Parkeren belandt, mag je een Slechte Verliezers munt stelen van een andere speler!

Let op: je mag nooit meer dan vier Slechte Verliezers munten tegelijk hebben. Als je er al vier hebt en je er nog een moet nemen, doe je het niet. MR. MONOPOLY neemt nooit Slechte Verliezers munten.

Wat mag ik allemaal doen als ik MR. MONOPOLY ben?

Zodra je vier Slechte Verliezers munten hebt, mag je de MR. MONOPOLY pion nemen en op je huidige vakje plaatsen. Plaats jouw pion voorlopig in het midden van het spelbord. Terwijl je MR. MONOPOLY bent:

- betaal je geen huur wanneer je op de bezitting van een andere speler belandt, maar krijg je huur van de speler.
- mag je in plaats van belastingen of rekeningen te betalen wanneer je op een belasting- of rekeningvakje belandt, het bedrag op het vakje innen bij de bank.
- hoeft je niet zelf naar de gevangenis en mag je een andere speler in jouw plaats sturen!
- mag je telkens als een speler - jijzelf inbegrepen - dubbel gooit, gratis een huis plaatsen op een straat van het spelbord. De straat hoeft geen deel uit te maken van een complete set en je hoeft geen eigenaar zijn. Als je een huis plaatst op een straat in het bezit van de bank, moet een speler die op dat vakje belandt de prijs betalen die op het vakje vermeld staat en krijgt hij het huis gratis!
- Als je samen met een andere speler op hetzelfde vakje belandt, plaats je de MR. MONOPOLY pion bovenop de andere pion. Daarna mag je een bezitting stelen van de speler. Je mag geen bezitting stelen die deel uitmaakt van een complete set. Die speler mag zich niet verplaatsten totdat zijn pion weer vrij is. Spelers die 'vastzitten' mogen nog deelnemen aan veilingen, huur innen en huizen of hotels kopen. Ze mogen geen Slechte Verliezers munten omwisselen.

Als een andere speler vier Slechte Verliezers munten omwisselt terwijl jij MR. MONOPOLY bent, neemt hij de MR. MONOPOLY pion, plaatst hij de pion op zijn huidige vakje en plaatst hij zijn oorspronkelijke pion in het midden van het spelbord. Daarna neem jij jouw oorspronkelijke pion terug van het midden van het spelbord en plaats je jouw pion op je huidige vakje.

Let op: als iemand op hetzelfde vakje als jij staat wanneer je MR. MONOPOLY wordt, mag je niet op de pion van de speler gaan staan en mag je geen bezitting van hem nemen.

Let op: je mag geen Slechte Verliezers munten nemen als je Mr. Monopoly bent.

BOUWEN



Huizen bouwen

Zodra je een complete kleurset hebt, kun je huizen 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. Je mag niet meer dan vier huizen bouwen op een straat.



Hotels bouwen

Als je vier huizen op alle straten van een kleurset hebt, kun je betalen voor de upgrade naar een hotel. Betaal de bank de op het eigendomsbewijs aangegeven prijs van een hotel, geef de 4 huizen terug aan de bank en zet een hotel op de straat. Er mag maar één hotel op een straat staan. Daar kun je geen huizen meer bij zetten.

Zodra gebouwen gebouwd zijn, moeten ze voor de rest van het spel op hun straat blijven.

Te weinig gebouwen?

Als meerdere spelers het laatste huis of hotel willen kopen, moet de bank het veilen. Het bieden begint bij €10 en alle spelers mogen dit bod met €1 of meer verhogen. Je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent. De betaling gaat naar de bank.

DEALS SLUITEN EN ONDERHANDELEN

Je kunt op elk moment met andere spelers onderhandelen om bezittingen en Slechte Verliezers munten te kopen, verkopen of ruilen.

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

Als je een straat met een gebouw verhandelt of verkoopt, gaan de gebouwen over naar de nieuwe eigenaar.

Bezittingen bezwaard met een hypotheek kunnen worden verhandeld voor een overeengekomen prijs. De nieuwe eigenaar moet onmiddellijk: **OF de hypotheek aflossen** (de afloskosten betalen aan de bank), **of de hypotheek behouden** (10% van de hypotheekwaarde betalen aan de bank).

HELP! IK KAN NIET BETALEN!

1. Probeer aan geld te komen.

Als je geld verschuldigd bent en niet kunt betalen, kun je proberen aan geld te komen door bezittingen te hypothekeren of te verkopen aan andere spelers voor een overeengekomen prijs.

Vergeet niet dat gebouwen op een straat mee overgaan naar de nieuwe eigenaar.

Een hypotheek nemen

Voor een hypotheek draai je het eigendomsbewijs om en je krijgt de hypotheekwaarde die op de achterkant staat van de bank.

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

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

De verhoogde huur op stations zonder hypotheek werkt op dezelfde wijze.

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

Moet je een andere speler betalen? Geef al je met hypotheek bezwaarde bezittingen aan de speler. Plaats eventuele Slechte Verliezers munten terug in de bank. Deze munten moet je verdienen!

De nieuwe eigenaar mag de hypotheek op de bezittingen om het even wanneer aflossen.

Ben je geld verschuldigd aan de bank?

Geef al je bezittingen aan de bank. Eventuele hypotheek worden opgeheven en gebouwen blijven waar ze zijn. Als een speler een bezitting met een gebouw erop koopt van de bank, betaalt hij de prijs die op het vakje vermeld staat en krijgt hij het gebouw gratis.

Plaats eventuele Slechte Verliezers munten terug in de bank.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle bezittingen gekocht zijn en alle spelers terug zijn bij START.

Wanneer je START bereikt, stop je daar ook al heb je een hoger aantal ogen gegooid. Je krijgt €200.

Zodra alle spelers START bereikt hebben, krijgen ze (in beurtvolgorde) huur voor al hun bezittingen.

- Voor vakjes in een setje krijg je dubbele huur.
- Voor bezittingen met gebouwen krijg je huur voor de gebouwen.

Tel je geld. De speler met het meeste geld wint!

Let op: Als je MR. MONOPOLY bent op het einde van het spel en je belandt op spelers die START bereikt hebben, mag je geen bezitting stelen van ze.

Spelers mogen nog steeds hun Slechte Verliezers munten omwisselen om de MR. MONOPOLY pion van je af te nemen.



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.

Monopoly, HASBRO en alle gerelateerde handelsmerken en logo's zijn handelsmerken van Hasbro, Inc. © 1935, 2020 Hasbro.

Vervaardigd door: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Vertegenwoordigd door: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Consumentenservice Benelux: Hasbro BV, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, Nederland. Tel.: +31 20 800 4602. consumentenservice@hasbro.nl

OUDEURS: www.monopoly.com

0320E9972104



◆ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◆



Doel van het spel

Het doel van het spel is om bezittingen te kopen en huur te innen terwijl je het bord rond gaat. Alle vervelende dingen die normaal gebeuren in een MONOPOLY-spel - zoals huur en belastingen betalen, of naar de gevangenis gaan - blijven bestaan, maar nu krijg je een Slechte Verliezers munt wanneer jij het slachtoffer bent. Als je vier munten hebt, kun je ze omwisselen en in de huid van MR. MONOPOLY kruipen om het bord rond te gaan! Het spel is afgelopen als alle bezittingen gekocht zijn en alle spelers terug zijn bij START. De speler met het meeste geld wint, ongeacht of hij al dan niet een slechte verliezer is!

INHOUD

Spelbord	16 Algemeen Fondskaarten
6 pionnen	6 referentiekaarten
1 MR. MONOPOLY pion (voetstuk en figuurtje)	32 huizen
26 eigendomsbewijzen	12 hotels
16 Kanskaarten	2 dobbelstenen
	30 kartonnen munten voor slechte verliezers
	Geld



E9972

WAT IS ER ANDERS BIJ MONOPOLY VOOR SLECHTE VERLIEZERS?



HET LOONT OM TE VERLIEZEN!

Wanneer je huur of belastingen betaalt, naar de gevangenis moet of op nutteloze vakjes zoals Vrij Parkeren belandt, krijg je een Slechte Verliezers munt!

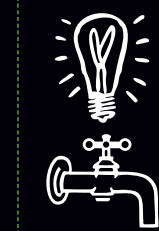
MR. MONOPOLY ALS REDDER IN NOOD!

Wanneer je vier munten voor slechte verliezers hebt, kun je ze bij aanvang van je beurt omwisselen en terugkeren als MR. MONOPOLY! Neem de MR. MONOPOLY pion om huur of belastingen te innen in plaats van te betalen terwijl je het bord rond gaat. Wanneer je op hetzelfde vakje als een andere speler terecht komt, verliest hij niet alleen zijn volgende beurt, maar mag je ook een van zijn bezittingen nemen!



MEER REKENINGEN!

Het leven is hard. De vakjes voor nutsbedrijven zijn nu rekeningen voor elektriciteit en water, maar zo maak je nog meer kans op Slechte Verliezers munten!



LEG 'T KLAAR!



Wanneer je de eerste keer speelt, moet je MR. MONOPOLY op zijn voetstuk vastklikken. Hij kan in elke richting kijken.

1 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 zijn eigen geld apart houden van het geld van de bank.

2 De bankier geeft elke speler:



(Totaal = €1.500)

Laat de rest van het geld in de doos – dit is de bank.

3 Leg de eigendomsbewijzen naast de bijbehorende bordvakjes.

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

5 Schud de Algemeen Fondskaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.

6 Plaats hier de MR. MONOPOLY pion.

7 Elke speler neemt twee Slechte Verliezers munten. Plaats de rest van de munten hier.

8 Elke speler kiest een pion en een referentiekaart. Plaats de pion op START en leg je referentiekaart voor je neer.

9 Leg de dobbelstenen naast het spelbord.



HET SPEL!

Zó win je

Verplaats je pion over het bord en koop onderweg zo veel mogelijk bezittingen. Hoe meer je bezit, hoe meer huur je krijgt van andere spelers. Het spel is afgelopen als alle bezittingen gekocht zijn en alle spelers terug zijn bij START. De speler met het meeste geld wint!

Wie begint?

Elke speler gooit beide dobbelstenen. Wie het LAAGST gooit, begint en het spel gaat linksom verder.

Als je aan de beurt bent

1. Gooi de 2 dobbelstenen.
2. Verplaats je pion het gegooid aantal vakjes met de klok mee.
3. Waar ben je geëindigd? Voer de regels voor dat vakje uit. Zie DE BORDVAKJES.
4. Dan is je beurt voorbij. Geef de dobbelsteen door naar links.



Wanneer jij MR. MONOPOLY bent, mag je telkens als een speler dubbel gooit, een huis plaatsen op om het even welke bezitting! Als je drie opeenvolgende keren dubbel gooit, ga je niet naar de gevangenis! Ga gewoon verder en gooi opnieuw.

DE BORDVAKJES BEZITTINGEN

Er zijn twee soorten bezittingen: straten (in kleursetjes) en stations.

Onverkochte bezittingen

Wanneer je op een nog niet verkocht bezitting belandt, moet je het vakje kopen of wordt het geveild.

Wil je kopen?

Betaal de op het vakje aangegeven prijs en je krijgt het eigendomsbewijs van de bank.

Wil je niet kopen?

Dan moet de bankier de bezitting veilen. Het bieden begint bij €10 en alle spelers mogen dit bod met minstens €1 verhogen. Je hoeft om te bieden niet te wachten op je beurt en de bankier beëindigt de veiling als niemand het bod meer wil verhogen. De hoogste bidder betaalt het geboden bedrag aan de bank. Als niemand geld voor het vakje wil bieden, is dat geen probleem. Niemand betaalt iets en de bank houdt het eigendomsbewijs.

Verzamel kleursetjes!

Als je alle straten van een kleursetje hebt:

- Mag je de huur voor deze straten verdubbelen!
- Mag je huizen en hotels bouwen en nóg meer huur vragen! Zie BOUWEN.

Verkochte bezittingen

Als je eindigt op een vakje dat iemand al gekocht heeft, moet de eigenaar je om huur vragen. Als de speler dat doet, moet je betalen. Als de eigenaar niets vraagt voordat de volgende speler de dobbelstenen gooit, hoef je niet te betalen!



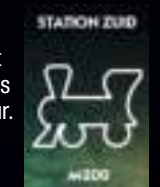
Wanneer je huur betaalt, mag je een munt voor slechte verliezers nemen van de bank!



Wanneer jij MR. MONOPOLY bent, moet je geen huur betalen maar innen bij de eigenaar! Die speler mag een Slechte Verliezers munt nemen van de bank.

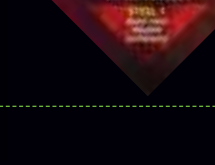
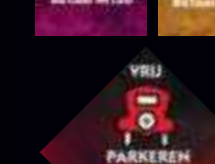
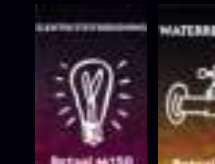
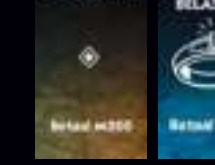
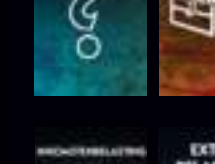
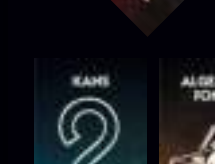


Straten
Betaal de op het eigendomsbewijs aangegeven huur.



Stations
De huur wordt bepaald door het aantal stations dat de eigenaar bezit.

ACTIEVAKJES



START

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

Kans en Algemeen Fonds

Neem de bovenste kaart van de betreffende stapel en doe direct wat er op het kaartje staat. Leg de kaart daarna onderaan de stapel terug.

Belastingen en rekeningen

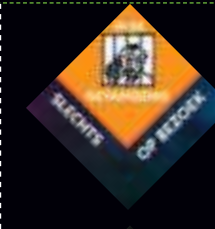
Betaal de bank het bedrag aangegeven op het vakje.

Wanneer je belastingen of rekeningen betaalt, mag je een Slechte Verliezers munt nemen!

Wanneer jij MR. MONOPOLY bent, mag je in plaats van belastingen of rekeningen te betalen, het bedrag op het vakje innen bij de bank!

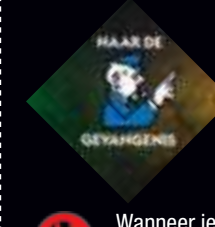
Vrij Parkeren

Maak je geen zorgen, je beurt is niet volledig verloren! Steel een Slechte Verliezers munt van een andere speler. Als je er al vier hebt, of als je MR. MONOPOLY bent, mag je een Slechte Verliezers munt nemen van een speler naar keus en de munt teruggeven aan de bank.



Slechts op bezoek

Als je hier terechtkomt, zet je je pion gewoon op het deel met 'Slechts op bezoek'.



Naar de gevangenis

Verplaats je pion direct naar de gevangenis! Je ontvangt geen €200 als je voorbij START komt. Dan is je beurt voorbij. Terwijl je in de gevangenis zit, mag je gewoon huur ontvangen, op veilingen bieden, huizen en hotels kopen, hypotheek nemen of onderhandelen.



Wanneer je naar de gevangenis gaat, mag je een Slechte Verliezers munt nemen van de bank.

Als je MR. MONOPOLY bent, mag je een andere speler naar de gevangenis sturen in jouw plaats!

Let op: als MR. MONOPOLY terechtkomt op het vakje In de gevangenis/Slechts op bezoek, belandt hij op de spelers die zich op deze vakjes bevinden!

Hoe kom ik weer uit de gevangenis?

Er zijn 4 mogelijkheden:

1. **Betaal €50** aan het begin van je volgende beurt, gooi dan en verplaats je pion.
2. **Gebruik** aan het begin van je volgende beurt een kaart met Verlaat de Gevangenis zonder betalen als je die hebt (of koop er een van een andere speler.) Leg de kaart onderaan de juiste stapel terug, gooi en verplaats je pion.
3. **Gooi dubbel** als je weer aan de beurt bent. Als je erin slaagt, ben je Vrij Parkeren! Gebruik je worp om je pion te verplaatsen, daarna is je beurt voorbij. Je mag maximaal 3 beurten proberen dubbel te gooien. Als je de derde keer nog niet dubbel gooit, betaal je €50 en gebruik je je laatste worp pion te verplaatsen.
4. **Word MR. MONOPOLY** door vier munten voor slechte verliezers om te wisselen bij aanvang van je volgende beurt. Gooi dan de dobbelstenen en verplaats je pion.