

BRAND

◆ Het vastgoedspel voor snelle onderhandelaars ◆

# Menr. MONOPOLY



E8424

## INHOUD

- Speelbord
- 6 pionnen
- 24 Uitvindingkaarten
- 16 Kanskaarten
- 16 Algemeen Fondskaarten
- 12 Hoofdkantoren
- 2 dobbelstenen
- Geld

SPELREGELS



2-6  
SPELERS

LEEFTIJD

8+

## WAT IS ER ANDERS AAN MEVR. MONOPOLY?

### VROUWEN VERDIENEN MEER DAN MANNEN

Wie je bent, maak je zelf uit! Maar bij mevr. Monopoly beginnen vrouwen het spel met meer geld en krijgen ze ook meer als ze langs START komen.



### DE BORDVAKJES ZIJN UITVINDINGEN VAN VROUWEN

In plaats van bezittingen koop je nu dingen die niet zouden bestaan zonder de slimme vrouwen die ze hebben uitgevonden!

### STATIONS ZIJN VERANDERD IN CARPOOLEN

Als je op carpoolen eindigt, ga je direct naar het volgende vakje met carpoolen. Zo ga je sneller het bord over en verdienen je meer geld!



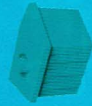
### DE NUTSBEDRIJVEN ZIJN VERANDERD

Spread-spectrum radio (dat ook gebruikt wordt voor wifi) en zonnepanelen zijn allebei uitgevonden door vrouwen. Wifi en zonnepanelen vervangen het waterleidingbedrijf en het elektriciteitsbedrijf. Je kunt ze op dezelfde manier kopen als de klassieke nutsbedrijven.



### ZET HOOFDKANTOREN NEER IN PLAATS VAN HUIZEN EN HOTELS

Je moet groot dromen! Als je een compleet kleursetje uitvindingen hebt, kun je een hoofdkantoor neerzetten en nog meer huur vragen!



# LEG 'T KLAAR!

**1** Spreek samen af wie de bankier wordt. De bankier beheert en regelt:

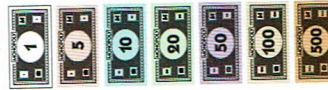
- Het geld van de bank
- De hoofdkantoren
- De Uitvindingkaarten
- Veilingen

De bankier kan ook meespelen, maar moet z'n eigen geld apart houden van het geld van de bank.



**2** De bankier deelt het geld uit.

Geef elke vrouw:



(Totaal = €1,900)

Geef elke man:

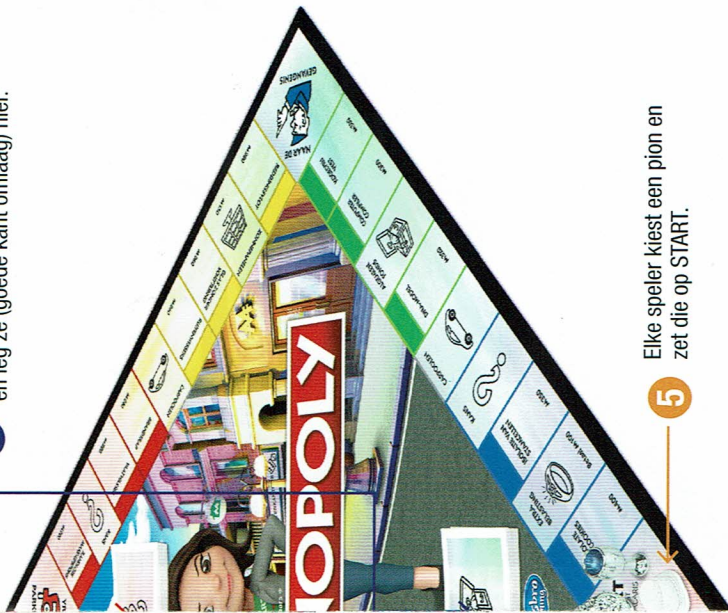


(Totaal = €1,500)

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 Fondskaarten en leg ze (goede kant omlaag) hier.



**5** Elke speler kiest een pion en zet die op START.

**6** Leg de dobbelstenen naast het speelbord.

# HET SPEL!

## Zó win je!

Verplaats je pion over het bord en koop onderweg zo veel mogelijk uitvindingen. Hoe meer je bezit, des te meer huur je krijgt van andere spelers. Het spel is afgelopen als alle uitvindingen zijn verkocht. Dan wint de speler met het meeste geld!

## Wie begint?

Elke speler gooit beide dobbelstenen.

Wie het hoogst gooit, begint en het spel gaat met de klok mee 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.

### Heb je dubbel gegooid?

Gooi de dobbelstenen opnieuw en je mag je nog eens verplaatsen.

**Maar pas op!** Als je in één beurt 3 keer achter elkaar dubbel gooit, moet je direct naar de gevangenis! Je mag deze derde beurt niet afmaken.

4. Dan is je beurt voorbij. Geef de dobbelstenen door naar links.

## Spelen maar!

Meer hoeft je niet te weten, dus het is tijd om te beginnen. Zoek de vakjes gewoon op als je erop staat.

# DE BORDVAKJES

## UITVINDINGEN

Er zijn twee soorten uitvindingen: uitvindingen in kleursetjes en nutsbedrijven.

## Onverkochte uitvindingen

Wanneer je belandt op een vakje met een vrije uitvinding, moet je de uitvinding kopen of veilen.

## Wil je kopen?

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

## Wil je niet kopen?

Dan moet de bankier de uitvinding veilen. Het bieden begint bij €10 en alle spelers mogen dit bod met €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 bieder betaalt het geboden bedrag aan de bank. Als niemand geld voor de uitvinding wil bieden, is dat geen probleem. Niemand betaalt iets en de Uitvindingkaart blijft bij de bank.

## Verzamel kleursetjes!



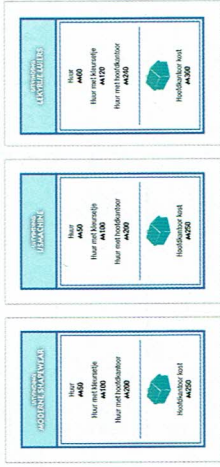
Als je alle uitvindingen van een kleursetje hebt:

- kun je de huur voor deze uitvindingen verdubbelen!
- mag je hoofdkantoren neerzetten en nog meer huur vragen!

Zie HOOFDKANTOOR.

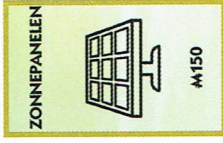
## Verkochte uitvindingen

Als je eindigt op een uitvinding die iemand al gekocht heeft, moet de eigenaar je om huur vragen. Als hij/zij dit doet, moet je betalen. Als hij of zij niet om huur vraagt voordat de volgende speler de dobbelstenen gooit, hoef je niet te betalen!



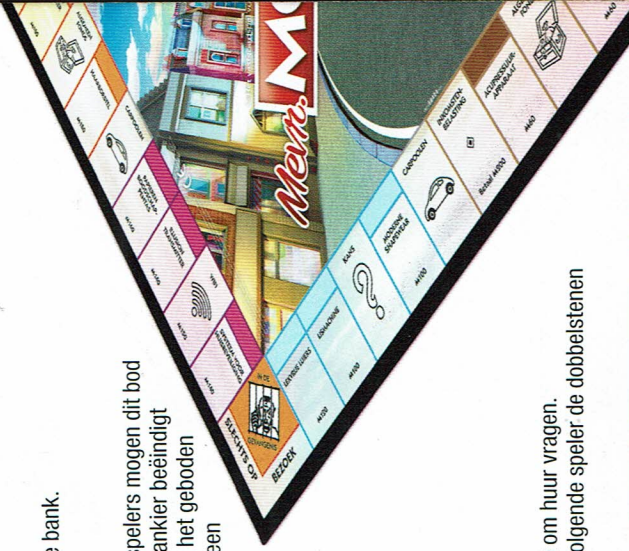
## Uitvindingen in een kleursetje

Betaal de huur die vermeld staat op de Uitvindingkaart.



## Nutsbedrijven

Gooi de dobbelstenen om de huur te bepalen. Als de eigenaar 1 nutsbedrijf heeft, is de huur 4x je dobbelsteenworp. Als de eigenaar 2 nutsbedrijven heeft, is de huur 10x je dobbelsteenworp.



## ACTIEVAKJES



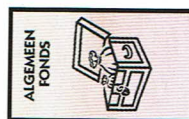
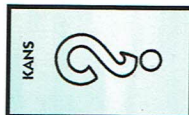
### START

Als je op of over START komt, krijg je als je een vrouw bent **44240**. Als je een man bent, krijg je **44200**.



### Inkomstenbelasting en Extra belasting

Betaal de bank het bedrag aangegeven op het vakje.



### Kans en Algemeen Fonds

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



### Vrij parkeren

Niks aan de hand. Je hebt gewoon even vrij.



### Slechts op bezoek

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



### Naar de gevangenis

Verplaats je pion direct naar de gevangenis! Je krijgt geen geld omdat je langs START komt. Dan is je beurt voorbij. Je mag terwijl je in de gevangenis zit gewoon huur ontvangen, op veilingen bieden, hoofdkantoren neerzetten en handelen.

### Hoe kom ik weer uit de gevangenis?

Er zijn 3 mogelijkheden:

1. **Betaal 4450** 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! Gebruik je worp om te verplaatsen en dan is je beurt voorbij. Je mag maximaal 3 beurten proberen dubbel te gooien. Als je de derde keer nog niet dubbel gooit, betaal je **4450** en gebruik je je laatste worp om te verplaatsen.

# HOOFDKANTOOR

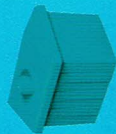
## Een hoofdkantoor neerzetten

Als je een compleet kleursetje hebt, kun je een hoofdkantoor neerzetten! Je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent.

Betaal de kosten voor een hoofdkantoor op je Uitvindingkaart en zet een hoofdkantoor op de uitvinding.

Je mag maar één hoofdkantoor per uitvinding hebben.

Je mag een hoofdkantoor niet terugverkopen aan de bank of aan andere spelers verkopen.



## Te weinig hoofdkantoren?

Als verschillende spelers het laatste hoofdkantoor willen kopen, moet het geveild worden. Het bieden begint op **10** en wordt met **10** of meer verhoogd. Je hoeft niet te wachten tot je aan de beurt bent. De betaling gaat naar de bank.

# DEALS SLUITEN & ONDERHANDELEN

Je kunt op elk moment met andere spelers onderhandelen om uitvindingen te kopen, verkopen of ruilen. Je kunt uitvindingen ruilen voor geld, andere uitvindingen en/of voor kaarten met Verlaet de Gevangenis zonder betalen. De prijs wordt bepaald door de spelers die de deal sluiten.

## Wat gebeurt er als ik geen geld meer heb?

Als je moet betalen, maar te weinig geld hebt, kun je aan geld komen door uitvindingen te verkopen.

**Verkoop uitvindingen** terug aan de bank voor de aangegeven waarde of aan een andere speler voor een samen overeengekomen prijs.

**Verkoop uitvindingen met een hoofdkantoor** terug aan de bank voor de huurprijs met één hoofdkantoor of aan een andere speler voor een samen overeengekomen prijs. Of je nu aan de bank of een andere speler verkoopt, het hoofdkantoor blijft staan. Je mag een kleursetje ook opsplitsen.

Als een speler op een onverkochte uitvinding met een hoofdkantoor terechtkomt, mag hij of zij die uitvinding kopen voor de prijs die op het bord staat. Deze speler krijgt het hoofdkantoor er gratis bij!

## Nog steeds te weinig geld?

Dan ben je failliet en je mag niet meer meespelen!

## Moet je een andere speler betalen?

Geef hem of haar al je uitvindingen, inclusief eventuele hoofdkantoren op die uitvindingen.

## Ben je geld verschuldigd aan de bank?

Al je geld en uitvindingen, inclusief eventuele hoofdkantoren, gaan terug naar de bank.

# EINDE VAN HET SPEL

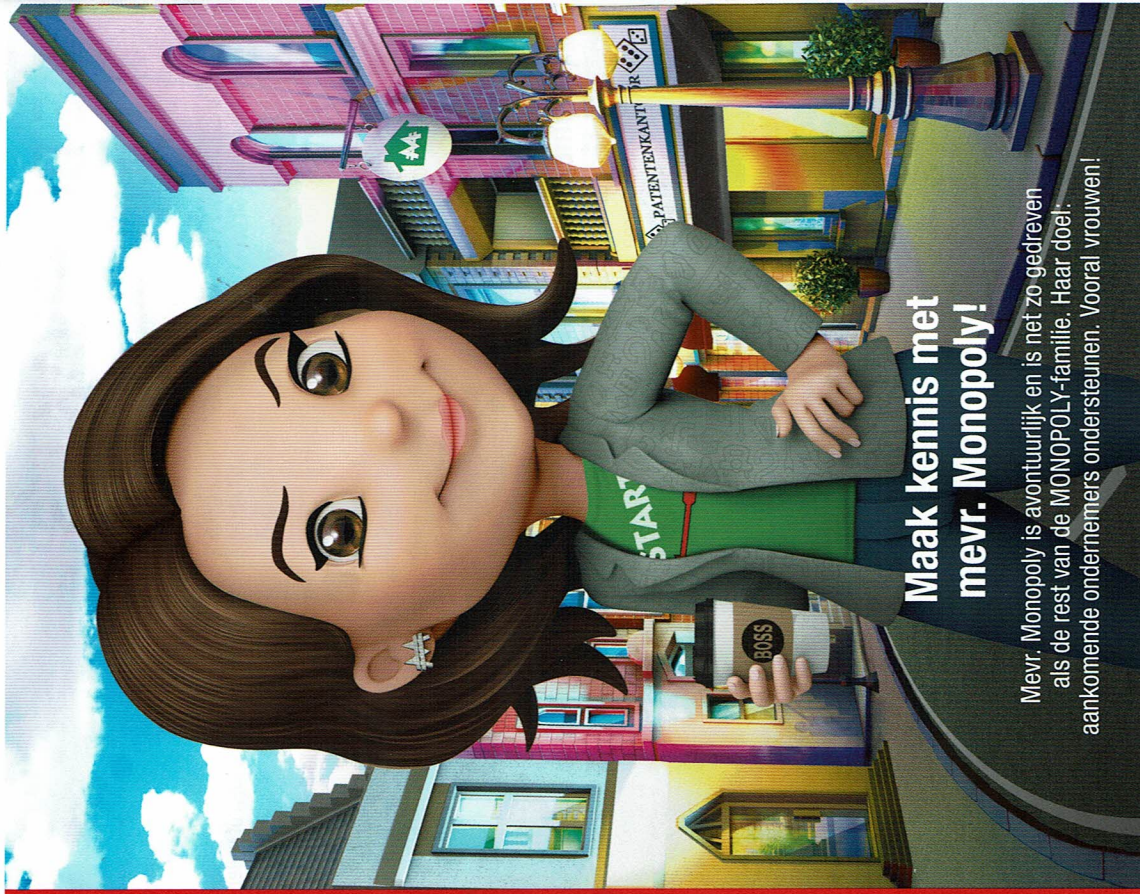
Het spel is afgelopen als alle uitvindingen zijn verkocht.

Dan krijgen de spelers huur van de bank voor al hun uitvindingen.

Voor uitvindingen in een kleursetje krijg je dubbel huur.

Voor uitvindingen met een hoofdkantoor krijg je de huur voor een hoofdkantoor.

De speler met het meeste geld wint!



## Maak kennis met mevr. Monopoly!

Mevr. Monopoly is avontuurlijk en is net zo gedreven als de rest van de MONOPOLY-familie. Haar doel: aankomende ondernemers ondersteunen. Vooral vrouwen!