17. EIGENDOMSBELASTING
Elke speler betaalt hier € 75,- aan de bank.

18. TRANSPORTBEDRIJVEN
Een bezoek aan een transportbedrijf (Station, Luchthaven, Tram- en Busmaatschappij) dat in het bezit van een concurrent is, kost een speler 10% van de waarde van het transportbedrijf, ongeacht het aantal transportbedrijven dat een concurrent bezit.

Monopolisten die een transportbedrijf bezitten, verdubbelen hun tarieven telkens als ze een ander transportbedrijf erbij kopen. De bedragen die ze mogen vragen, staan aangegeven op de eigendomsbewijzen. (Concurrenten let op: een monopolist die alle transportbedrijven bezit, zal moeilijk te verslaan zijn in dit spel. Stel je voor wat er in het echte leven zou gebeuren als alle transportbedrijven in de handen van één persoon zouden zijn!)

19. GASMAATSCHAPPIJ EN ELEKTRICITEITSBEDRIJF
Een speler die op één van deze twee bedrijven terechtkomt, gooit met de dobbelstenen en betaalt een bedrag dat afhankelijk is van het aantal ogen én het feit of de eigenaar concurrent of monopolist is:
- **Aan een concurrent wordt 4x het aantal gegooide ogen betaald, ongeacht het aantal bedrijven dat deze concurrent bezit.**
- **Aan de monopolist wordt 4x het aantal gegooide ogen betaald als ze één bedrijf bezitten en 10x het aantal ogen als ze beide bedrijven hebben.**

20. ANTI-MONOPOLY STICHTING
Monopolisten die op dit speelvak terechtkomen, betalen € 160,- aan de bank ten voordele van de stichting. Concurrenten gooien één dobbelsteen. Bij 1 ontvangt de speler € 25,- en bij 2 ontvangt hij € 50,-. Bij elke andere worp ontvangt hij niets.

21. ONDERHANDELEN & GELD LENEN
Spelers kunnen te allen tijde met elkaar onderhandelen over hun grondbezittingen, maar mogen deze niet verkopen als ze nog bebouwd zijn met huizen en hotels. (Zie regel 12)
Spelers mogen geen geld lenen van elkaar.

22. FAILLISSEMENT
Spelers die failliet gaan, hebben niet aan hun volledige betalingsverplichtingen kunnen voldoen. Ze moeten hun huizen/hotels aan de bank verkopen waarvoor ze de helft van de aankoopprijs krijgen. Het totale bezit aan geld en overige eigendommen (ook als ze met hypotheek bezwaard zijn) wordt aan de speler gegeven die het faillissement heeft veroorzaakt.

Als een speler failliet gaat doordat hij niet kan voldoen aan een betaling aan de bank, gaat al het geld en de bezittingen van die speler naar de bank. De eigendommen zijn weer te koop (uiteraard zonder huizen/hotels die erop stonden) en kunnen op de gebruikelijke manier (regel 8) aan de andere spelers verkocht worden.

23. RIJKSTE SPELER
Aan de hand van de volgende rekensom wordt bepaald wie de rijkste speler van het spel is:
- Optelsom van al het cashgeld + de inkomsten die verdiend kunnen worden op elk bezit dat niet onder hypotheek staat.
- Om te bepalen wat de inkomsten van de Gasmaatschappij en het Elektriciteitsbedrijf zouden zijn, wordt de waarde bepaald zoals in regel 19 wordt beschreven.

SPELREGELS VOOR DE VERKORTE SPELVERSIE (aanbevolen voor toernooien)

Er wordt vooraf een bepaalde speelduur overeengekomen. De spelregels worden gevolgd als hierboven op de volgende punten na:
- Spelers mogen enkel onderhandelen met de bank, niet met elkaar.
- Aan het eind van het spel, mogen concurrenten 10% van hun resterende geld houden, terwijl monopolisten 20% van hun resterende geld mogen houden. Het overige geld wordt aan de bank gegeven.
- De bank gaat vervolgens langs alle vakjes en stopt bij elk vakje dat eigendom is van iemand. De bank betaalt dan de huur of het verschuldigde bedrag aan de speler volgens de gebruikelijke regels.
- De winnaar is de speler die, nadat de bank het hele spelbord doorlopen heeft, het meeste geld heeft.

(Deze regels zijn gebaseerd op het principe dat de winnende concurrent of monopolist na een kort spel zowel veel geld als eigendom moet bezitten.)

Lees Monopolygate van Ralph Anspach, het werkelijke verhaal achter het meest geliefde volksspel: doofpotaffaire, ironie, propaganda, misleiding en monopolie in de echte wereld. Verkrijgbaar in boekwinkels of online.

©2006 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. All Rights Reserved.
Anti-Monopoly is a trademark owned by Hasbro, Inc., and is used pursuant to a license.
©1977, 1985, 1989, 1995, 2005, 2006 by Ralph Anspach. Patent 4136881.
©2006 University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA Beek (L), The Netherlands.
E-mail: info@ug.nl

www.universitygames.nl

Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.

UNIVERSITY GAMES 08511

ANTI-MONOPOLY®

Spelregels

VOOR ALLE CONCURRENTEN MET ONDERNEMERSGEEST!

Uw businessconsultant adviseert:

Speel dit spel niet zoals je Monopoly® speelt!

- Om effectief te kunnen optreden tegen de monopolisten en een gelijke winkans te hebben, doe je er verstandig aan zo snel mogelijk onroerend goed aan te kopen.
- Voorkom met je medeconcurrent(en) dat monopolisten een monopolie in een stad krijgen (zie later): Zet daarom alles op alles om bepaalde aankopen te kunnen financieren.
- Het startgeld is bewust laag gehouden: iedereen heeft gelijke kansen. Ga verstandig met je geld om.

INHOUD:

- Spelbord
- Spelregels
- 3 verschillende blauwe pionnen (monopolisten)
- 3 verschillende groene pionnen (concurrenten)
- 25 kaarten voor monopolisten
- 25 kaarten voor concurrenten
- 28 eigendomsbewijzen
- 2 dobbelstenen
- 35 huizen
- 15 hotels
- geld
  50 x € 1,-
  40 x € 5,-
  50 x € 10,-
  50 x € 50,-
  50 x € 100,-
  20 x € 500,-

Alle eurobedragen stellen de waarde x1000 voor.

ACHTERGROND

De uitvinding van 's werelds populairste bordspel heeft drie stadia doorlopen.
Versie I (al Monopoly genoemd) werd gecreëerd in 1904 door een fervent anti-monopolist, Elizabeth Magie. Spelers wonnen door het monopoliseren van kleurgroeperingen – het basisconcept van Monopoly®. Waarom zou een anti-monopolist zo'n spel bedenken? Om te leren dat monopolisten rijk worden door het kaalplukken van huurders, gas- en watergebruikers en treinpassagiers. Dit monopolyspel werd gespeeld op zelfgemaakte borden langs de gehele Amerikaanse oostkust tot aan het begin van de dertiger jaren.

Versie II was een verbeterde versie uit 1932 dat gecreëerd werd door een groep Quaker-onderwijzers uit Atlantic City. Het werd zonder hun toestemming gekopieerd door Charles Darrow, die het spel in licentie gaf aan Parker Brothers. Deze uitgever bracht het op de markt als het bekende Monopoly®. Om commerciële redenen werden de uitvinders uit de geschiedenis gewist en Darrow ging door voor de legendarische uitvinder van het spel.

Versie III, Anti-Monopoly®, werd bedacht door Ralph Anspach. Parker Brothers trachtte gedurende een tien jaar lang gevecht voor de rechtbank zijn spel uit de markt te houden (wat uiteindelijk niet gelukt is). Zijn uitvinding brengt het spel terug naar zijn anti-monopolistische wortels, omdat het leert dat concurrenten hun geld eerlijk kunnen verdienen, in tegenstelling tot monopolisten. De strijd tussen concurrenten en monopolisten werkt, omdat de winkansen door Anspach gelijk zijn gemaakt. (Gelijke winkansen bestaan niet in de echte wereld waar monopolisten concurrenten kapot maken door de afwezigheid van onze anti-monopoly wetten.) Spelers moeten de regels exact volgen om de winkansen gelijk te houden.

SPELREGELS

De spelregels die uniek zijn voor Anti-Monopoly zijn vet gedrukt.

1. **WINNAAR**
   Er kan gekozen worden voor een van de volgende twee opties:
   Optie A: De winnaar is de speler die erin slaagt alle andere spelers failliet te spelen.
   Optie B: De winnaar is de speler die de rijkste concurrent is nadat alle monopolisten failliet zijn gespeeld, of het is de rijkste monopolist nadat alle concurrenten zijn uitgeschakeld (regel 23 legt uit hoe bepaald wordt wie de rijkste speler is).

2. **BANK**
   Eén speler wordt aangewezen tot "De Bank" om het geld, de eigendomsbewijzen, de huizen en hotels te beheren en te verdelen. De bankier houdt zijn persoonlijke geld strikt gescheiden van het geld van de bank.

3. **CONCURRENTEN- en MONOPOLISTENKAARTEN**
   De monopolisten- en concurrentenkaarten worden geschud en met de afbeelding naar beneden op de daarvoor bestemde vakjes op het spelbord gelegd.

4. **ROLVERDELING & PIONKLEUR**
   - **De spelers maken hun keuze in hun speelrol, ze kiezen voor de positie van concurrent of monopolist. Dit kan vrijwillig gekozen of onderhandeld worden, of men bepaalt de keuze door met de dobbelstenen te gooien: de speler met het hoogste aantal ogen kiest dan tussen de rol van concurrent of monopolist, de andere spelers kiezen vervolgens hun rol kloksgewijs.**
   - **Concurrenten kiezen een groene pion, monopolisten een blauwe.**
   - **Er dient een gelijke verdeling te zijn bij een even aantal spelers. Bij een oneven aantal spelers mag het verschil tussen het aantal concurrenten en monopolisten niet meer dan één zijn. (Zo kunnen er dus wel 2 concurrenten en 3 monopolisten zijn, maar is een speelsituatie met 2 concurrenten en 4 monopolisten niet toegestaan.)**
   - **De rolverdeling mag niet veranderd worden tijdens het spel.**

5. **STARTGELD & STARTPOSITIE**
   De bankier geeft elke speler € 1.500,- (= € 1.500.000,-): 2 x € 500,-; 3 x € 100,-; 2 x € 50,-; 7 x € 10,-; 5 x € 5,-; 5 x € 1,-.
   Alle pionnen worden op het startvak gezet. De ogen van de dobbelstenen bepalen het aantal stappen vooruit (kloksgewijs), tenzij de instructies op het spelbord of op de kaarten anders aangeven.

6. **SPELVOLGORDE**
   Het aantal ogen van de dobbelstenen tijdens de rolverdeling bepaalt ook de volgorde: de speler die het hoogste aantal ogen gooide begint.

7. **DUBBEL GOOIEN = EXTRA WORP**
   Spelers die dubbel gooien, mogen na hun beurt nog één extra keer gooien. In deze extra beurt telt een dubbele worp als een normale worp en wordt er geen extra beurt meer gespeeld.

8. **KOPEN VAN EIGENDOMMEN & HUUR BETALEN**
   Spelers die met hun pion op een straat, bedrijf of ander speelvak terechtkomen waarop nog niemand eigendom heeft gekregen, kunnen dit recht van eigendom kopen voor het op het eigendomsbewijs of spelbord vermelde bedrag (grondprijs). De bank geeft het eigendomsbewijs dan aan de koper. Als de speler dit eigendom niet koopt, blijft de kaart van de bank.

   Wanneer een speler op een speelvak komt dat al eigendom is van een medespeler, dan moet hij het bedrag (huur) dat op het bijhorende eigendomsbewijs staat aan de eigenaar betalen. **Het bedrag dat de speler moet betalen, is afhankelijk van de rol van de eigenaar: monopolisten rekenen over het algemeen hogere bedragen dan concurrenten. (Op de eigendomsbewijzen staan de verschillende tarieven vermeld.)**

9. **MONOPOLISTEN IN EEN STAD / CONCURRENTEN IN EEN STAD**
   Zodra een speler minimaal twee straten in één stad bezit (ongeacht of die stad uit twee of drie straten bestaat), heeft hij het monopolie op die stad.
   Monopolisten mogen dubbele huur vragen op de straten van de stad waarop men een monopolie heeft. Het bedrag staat vermeld op het eigendomsbewijs. **Monopolisten mogen enkel bouwen op straten die ze bezitten in steden waar ze een monopolie hebben.** Concurrenten hoeven geen monopolie te hebben in een stad en mogen bouwen op elke straat die ze bezitten, ook al is er dat maar één. **Concurrenten mogen nooit dubbele huur vragen.**

10. **BOUWEN VAN HUIZEN EN HOTELS**
    - **Concurrenten kunnen tot en met vier huizen bouwen op elke straat die ze bezitten. In plaats van een vijfde huis te bouwen, geven de concurrenten de vier huizen terug aan de bank en kopen een hotel. De prijzen voor de huizen en hotels staan vermeld op de eigendomsbewijzen. Concurrenten plaatsen hun huizen op de plek waar de stadsnaam is gedrukt.**
    - **Monopolisten kunnen tot en met drie huizen bouwen op elke straat die ze bezitten, in een stad waar ze een monopolie op hebben. In plaats van het vierde huis te bouwen, geven de monopolisten de drie huizen terug aan de bankier en kopen een hotel. Monopolisten plaatsen hun huizen op de plek waar de H staat.**
    - Huizen en hotels mogen enkel gekocht worden tijdens de beurt van die speler.
    - Er gelden geen beperkingen voor de manier waarop spelers hun huizen of hotels over hun eigendom kunnen verdelen. Bijvoorbeeld: ze mogen een huis bouwen in straat X in een stad en een hotel in straat Y van diezelfde stad (indien ze deze bezitten). Een huis of hotel dat eenmaal ergens staat, mag niet verschoven worden naar andere straten.
    - Spelers mogen op elk moment een bod doen op elkaars eigendom. De eigenaar en de koper onderhandelen over de prijs. Als een te verkopen straat bebouwd is, moeten de huizen en/of hotels op deze straat eerst terug verkocht worden aan de bank (zie regel 12).

11. **HYPOTHEKEN**
    - **A. Om aan geld te komen, kunnen spelers op elk moment een hypotheek op hun bezittingen nemen. Ze verkopen de betreffende eigendomskaart tegen de helft van de grondprijs terug aan de bank. Teruggekochte kaarten dienen duidelijk gescheiden te worden van de nog onverkochte eigendomsbewijzen.**
    - B. Voordat een speler zijn eigendom onder een hypotheek kan plaatsen, moeten de huizen of hotels die erop gebouwd zijn terug verkocht worden aan de bank. Een speler ontvangt hiervoor de helft van de oorspronkelijke aankoopwaarde.
    - C. Straten en bedrijven die met een hypotheek bezwaard zijn, kunnen op elk moment door de eigenaar verkocht worden aan andere spelers. De verkoper en de koper onderhandelen over de prijs.
    - D. Wanneer spelers hun met hypotheek bezwaarde eigendom weer hypotheekvrij willen maken, betalen ze de bank het bedrag dat achterop het eigendomsbewijs vermeld staat. Ze moeten dit tijdens hun beurt doen.
    - E. Voor zowel concurrenten als monopolisten geldt dat ze geen huur mogen innen op een bezit dat onder hypotheek staat.
    - **F. Zoals bekend, mogen monopolisten enkel bouwen als zij een monopolie in een stad bezitten. Zodra er dus een straat onder hypotheek gezet wordt die nodig is voor deze monopolie, vervalt het recht om te bouwen in de hele stad. De huizen en hotels die op de andere straten gebouwd werden, kunnen blijven staan. Een monopolist mag geen dubbele huur vragen als hij geen monopolie meer heeft in die stad.**

    Voorbeeld: Een monopolist bezit 3 straten van een stad waarvan er één is bebouwd. Stel dat hij de bebouwde straat onder hypotheek gaat zetten (eerst moeten de huizen verkocht worden aan de bank), dan mag hij nog steeds dubbele huur vragen aan een speler die op de andere twee straten komt, want zijn monopolie vervalt niet.

12. **HET VERKOPEN VAN HUIZEN AAN DE BANK**
    De vergoeding voor de verkoop van huizen is de helft van de aankoopprijs. Huizen en/of hotels mogen alleen aan de bank verkocht worden.

ANDERE SPEELVAKKEN

13. **START**
    Spelers ontvangen € 100,- wanneer ze op het vak START landen of dit vak passeren.

14. **GEVANGENIS, PRIJZENOORLOG OF SIGHTSEEING TOUR**
    Voor concurrenten is dit het vak 'Prijzenoorlog', voor monopolisten is dit de 'Gevangenis'.
    Via de monopolisten- of concurrentenkaarten en via aanwijzingen op het spelbord kunnen monopolisten naar de gevangenis en concurrenten naar de prijzenoorlog gestuurd worden. Spelers die hier terechtkomen, ontvangen geen geld bij het passeren van 'Start'.

    Gedurende de tijd dat de concurrenten op PRIJZENOORLOG staan, mogen ze huur of andere vorderingen blijven innen. Behalve dat ze elders niets kunnen aankopen, ondervinden zij geen direct nadeel van een prijzenoorlog.
    Gedurende de tijd dat de monopolisten in de GEVANGENIS zitten, mogen ze géén huur of andere vorderingen innen.

    Spelers die tijdens een gewone zet op dit vak terecht komen, komen niet in een prijzenoorlog of in de gevangenis terecht. In dit geval is de speler op Sightseeing Tour. (Er is geen verschil tussen concurrenten en monopolisten.) De volgende beurt mag men verder spelen zonder boete te betalen.

    Om de gevangenis of prijzenoorlog te verlaten, kiezen spelers voor één van de volgende twee manieren:
    1. De speler betaalt de bank bij aanvang van de eerstvolgende beurt € 50,- en mag dan verder spelen. Hij mag er ook voor kiezen de eerste beurt voorbij te laten gaan en € 50,- bij aanvang van de tweede beurt te betalen om vervolgens verder te kunnen spelen.
    2. Een speler die besluit niet te betalen, blijft in de gevangenis of prijzenoorlog en probeert in zijn volgende beurt dubbele ogen te gooien. Als hij dubbel gooit, mag hij verder spelen. Gooit hij niet dubbel, dan krijgt hij in zijn volgende beurt wederom de keuze om te betalen of te dobbelen. Gooit hij ook in deze tweede beurt geen dubbele ogen, dan moet hij alsnog bij aanvang van de derde beurt € 50,- aan de bank betalen om vervolgens verder te kunnen spelen.

    Voorbeeld: Een speler (monopolist) gooit terwijl hij in de gevangenis zit 2 x 3. Dit geeft hem het recht de gevangenis te verlaten, maar hij verzet zijn pion niet de 6 gegooide ogen. Hij heeft nu recht op zijn extra worp (zie regel 7). Gooit hij nu nogmaals dubbele ogen, dan verplaats hij zijn pion met dit aantal stappen. Hierna is zijn beurt voorbij.

15. **CONCURRENTEN- OF MONOPOLISTENVAK**
    Concurrenten nemen de bovenste kaart van de concurrentenstapel en volgen de aanwijzingen. Monopolisten nemen de bovenste kaart van de monopolistenstapel en volgen de aanwijzingen. In beide gevallen wordt de kaart onderaan de stapel teruggelegd.

16. **INKOMSTENBELASTING**
    Een speler die op het vak Inkomstenbelasting landt, moet belastingen betalen aan de bank. Hij betaalt € 200,- of een percentage van zijn totale bezit (geld, huizen, hotels, eigendommen zonder hypotheek). Het percentage van het bezit wordt als volgt berekend:

    Voor monopolisten:
    20% van hun geld +
    10% van de grondprijs van hun straten en bedrijven die niet onder hypotheek staan +
    10% van de totale aankoopprijs van hun huizen en hotels.

    Voor concurrenten:
    10% van hun geld +
    10% van de grondprijs van hun straten en bedrijven die niet onder hypotheek staan +
    10% van de totale aankoopprijs van hun huizen en hotels.