

OVERZICHT VAN HET SPEL EN DE KNOPPEN

NIEUWE BEDRIJVEN NAAR DE BEURS BRENGEN (BLZ. 8)

KOPEN VAN BANK, PION, BEDRIJFSNUMMER, BEVESTIGEN

HUUR BETALEN AAN DE BANK (BLZ. 9)

HUUR, PION, BEDRIJFSNUMMER, BEVESTIGEN

DIVIDEND ONTVANGEN (BLZ. 9)

START, PION, BEVESTIGEN

HET AANTAL KANTOREN AANPASSEN (BLZ. 11-12)

KANTOREN, BEDRIJFSNUMMER, GEWENST TOTAAL AANTAL KANTOREN, BEVESTIGEN

EXTRA AANDELEN KOPEN VAN DE BANK (BLZ. 12)

KOPEN VAN BANK, PION, BEDRIJFSNUMMER, AANTAL AANDELEN (1 OF 2), BEVESTIGEN

AANDELEN VERKOPEN AAN DE BANK (BLZ. 12-13)

VERKOPEN AAN BANK, PION, BEDRIJFSNUMMER, AANTAL AANDELEN, BEVESTIGEN

AANDELEN VAN EEN ANDERE SPELER KOPEN (BLZ. 13)

KOPEN VAN SPELER, PION KOPENDE SPELER, PION VERKOPENDE SPELER, BEDRIJFSNUMMER, AANTAL AANDELEN, BEVESTIGEN

HET LAATSTE TRANSACTIESCHERM BEKIJKEN (BLZ. 14)

HERHALEN, BEVESTIGEN

EEN SPELER UIT HET SPEL HALEN (BLZ. 14)

SPELER VERWIJDEREN (2 SEC. VASTHOUDEN), PION, BEVESTIGEN

TOTAAL WEERGEVEN (BLZ. 14)

TOTAAL, BEVESTIGEN/OPHEFFEN

NIEUW SPEL

NIEUW (2 SEC. VASTHOUDEN)

MONOPOLY

BEURS EDITIE



Het is alles of niets

Heb jij het in je?

Neem het risico

Klein beginnen en groeien

Beurslinter

Bet je geld om in de juiste aandelen



© 2001 Hasbro Inc. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

020116465104



HET SPEL IN HET KORT

MONOPOLY BEURS EDITIE is het spel waarin aandelen gekocht en verkocht worden om zo rijk mogelijk te worden – uiteindelijk wordt de rijkste speler de winnaar.

Je begint op het START-vakje en verplaatst je pion over het speelbord naar aanleiding van je worp met de dobbelstenen. Als je op een nog beschikbaar vakje met een bedrijf terecht komt, mag je het bedrijf naar de beurs brengen. Je krijgt van de bank aandelen en wordt zelf directeur van de onderneming. Als je het bedrijf niet op de beurs wilt laten noteren, wordt het geveild en verkocht aan de hoogsteieder. Gedurende het spel kunnen andere spelers aandelen in beursgenoteerde bedrijven kopen en de onderneming eventueel zelfs overnemen als zij een groter aandelenpakket weten te verzamelen dan de huidige directeur.

Als een speler terecht komt op een beursgenoteerd bedrijf, moet die speler huur betalen aan de bank (de directeur van het bedrijf betaalt geen huur). De bouw van kantoren en hoofdkantoren verhoogt de verschuldigde huur voor bedrijven in een monopolie aanmerkelijk. Als je geld nodig hebt, kun je je aandelen aan de bank verkopen of ze verhandelen met andere spelers.

De elektronische beurscomputer maakt de handel in aandelen heel gemakkelijk: hij toont de prijzen van de aandelen en verwerkt alle informatie met betrekking tot aandeelpakketten, directies, aantal kantoren/hoofdkantoren en de betaling van huur en dividend.

De spelers ontvangen dividend wanneer zij langs of op het START-vakje komen. De uitkering van dividend vloeit voort uit bezit van aandelen in bedrijven die huur opbrengen.

Spelers moeten de aanwijzingen van Bull- en Bear-kaarten altijd opvolgen. Soms word je naar de gevangenis gestuurd.

DOEL VAN HET SPEL

Overblijven als enige speler die niet failliet is, of zorgen dat je de rijkste speler bent na het verstrijken van de afgesproken speeltijd.

INHOUD

1 elektronische beurscomputer, 1 speelbord, 6 pionnen, 22 directiekaarten, 4 mediakaarten, 2 nutsbedrijven, 16 Bull-kaarten, 16 Bear-kaarten, 1 set MONOPOLY-geld, 32 kantoren, 12 hoofdkantoren, 2 dobbelstenen.

VOORBEREIDING

1. Leg de kantoren, hoofdkantoren, directiekaarten/media/nutsbedrijven en het geld (in volgorde van waarde) in de verschillende uitsparingen van de doos.
2. Sorteert de Bull- en Bear-kaarten in twee stapeltjes, schud ze en leg ze met de goede kant omlaag op de betreffende vakjes van het speelbord.
3. Elke speler kiest een pion en zet hem op START.
4. Kies een speler die bankier wordt.

2

De bankier geeft alle spelers € 1500 miljoen in de volgende biljetten:

2 x € 500m 4 x € 100m 1 x € 50m 1 x € 20m 2 x € 10m 1 x € 5m 5 x € 1m

Naast het geld bewaart de bank ook de directiekaarten/media/nutsbedrijven en de kantoren en hoofdkantoren totdat die verkocht worden. De bank regelt alle geldzaken met betrekking tot de verkoop en aankoop van aandelen, betaalt salarissen en bonussen, en int alle belastingen, boetes en verliezen. Bij eventuele veilingen is de bankier de veilingmeester. De bank kan nooit failliet gaan, maar kan indien nodig schuldbekentenissen uitgeven in de vorm van een papertje met het verschuldigde bedrag erop.

5. Kies een andere speler om de elektronische beurscomputer te bedienen.

6. De spelers gooien beide dobbelstenen. De speler die het hoogste gooit, mag beginnen. Het spel gaat verder met de klok mee.

DE ELEKTRONISCHE BEURSCOMPUTER

DE TOETSEN

0 - 9

- Gebruik deze toetsen voor het invoeren van bedrijfsnummers, aankoopinformatie van aandelen en veranderingen in aantallen kantoren/hoofdkantoren.
- De toetsen 1 - 6 stellen ook de verschillende pionnen voor (hoed, auto, hond, laars, strijkbout en boot). Je kiest een van de zes pionnen. Tijdens het spel druk je op de toets met jouw pion erop om de computer te laten weten welke speler jij bent.



KOPEN VAN BANK

Indrukken om een bedrijf naar de beurs te brengen of om aandelen van de bank te kopen.

HUUR

Gebruik deze toets om te zien hoeveel huur je aan de bank moet betalen als je terecht komt op een beursgenoteerd bedrijf waar jij geen directeur van bent.



START

Indrukken als je langs of op START komt. De computer berekent hoeveel geld je ontvangt.

TOTAAL

Druk op deze toets wanneer je wilt weten hoeveel al je aandelen samen waard zijn (dit getal is inclusief het totale bedrag dat je betaald hebt voor kantoren/hoofdkantoren.)



3



AAN/UIT

- Zet de computer aan en uit.
- Als de computer uitgezet wordt of overschakelt op stand-by (als er 5 minuten geen toetsen worden ingedrukt), onthoudt hij wat er het laatst gebeurd is. Wanneer de computer weer ingeschakeld wordt keert hij automatisch naar dit punt terug.

VERKOPEN AAN BANK

Druk op deze toets als je aandelen aan de bank wilt verkopen.



KOPEN VAN SPELER

Druk op deze toets als je aandelen van een andere speler wilt kopen.

KANTOREN

- Druk op deze toets om kantoren/hoofdkantoren te kopen als je een monopolie bezit (d.w.z. dat jij directeur bent van alle bedrijven binnen één kleurgroep).
- Deze toets wordt ook gebruikt om het aantal kantoren/hoofdkantoren te verkleinen.



SPELER VERWIJDEREN

Houd deze toets minstens 2 seconden ingedrukt om een speler uit het spel te halen, b.v. wanneer iemand failliet is of niet meer mee wil spelen.



NIEUW

Houd deze toets minstens 2 seconden ingedrukt om een nieuw spel te starten.



HERHALEN

Met deze toets kun je de laatste bevestigde transactie nog eens bekijken.



BEVESTIGEN

- Deze toets moet **altijd** ingedrukt worden om een transactie te bevestigen.
- Wanneer sommige transacties bevestigd worden, reageert de computer met bepaalde geluiden. Je hoort geluiden als je een directiekaart krijgt, een monopolie behaalt, of kantoren/hoofdkantoren moet sluiten.



OPHEFFEN

Druk op deze toets als je een fout maakt in je transactie. De computer reageert met een geluid.

Let op: als je een verkeerde toets indrukt terwijl je de computer gebruikt, reageert hij met een foutmeldinggeluid.

RESET

Druk dit knopje met de punt van een potlood in om de computer te resetten.



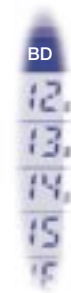
HET SCHERM

BD

De cijfers 01 – 22 in de linkerkolom stellen de 22 bedrijven op het speelbord voor.

Als je een transactie voor een bepaald bedrijf afhandelt, toets je met de toetsen 0 – 9 het betreffende 2-cijferige bedrijfsnummer in.

Let op: vergeet niet dat je bij het invoeren van gegevens voor de bedrijven één tot negen **altijd** de '0' moet intoetsen voordat je het werkelijke nummer indrukt, dus b.v. '01', '02', enz.



KANTOREN/HOOFDKANTOREN

In deze kolom staat hoeveel kantoren er op een bedrijf gebouwd zijn. De kantoren worden voorgesteld door vierkantjes (maximaal vier). Het driehoekje (dakje) betekent dat er een hoofdkantoor op het bedrijf staat.

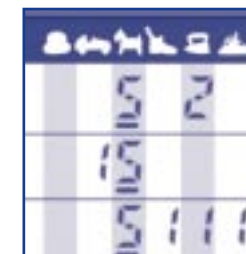
DE BANK

Deze kolom toont het aantal aandelepakketten dat een bedrijf heeft (maximaal negen).

Let op: alle aandelen worden verkocht in pakketten van een miljoen.

PIONNEN

Het aantal aandelen dat jij in elk bedrijf bezit, staat in de kolom onder jouw pion. Een streepje onder de gegevens geeft aan dat jij de directeur bent.



EM

Geef de volgende informatie:

- de waarde van de aandelen
- hoeveel je moet betalen als je aandelen koopt of een bedrijf naar de beurs brengt
- het bedrag dat je moet betalen als je kantoren/hoofdkantoren op een bedrijf zet
- het bedrag dat je ontvangt wanneer kantoren/hoofdkantoren verwijderd zijn
- het bedrag aan huur dat je aan de bank moet betalen
- het bedrag dat je van de bank moet krijgen als je langs of op START komt.

+/-

- Deze kolom geeft weer of de aandelprijzen pas zijn gestegen of gedaald.
- De + en – symbolen geven ook aan of de bank jou moet betalen of dat jij de bank moet betalen.

EM	+/-
140	+
120	+
200	+
96	--
61	+

HET SPEL

Zie de achterkant van dit boekje voor een kort overzicht.

Als je aan de beurt bent, gooi je beide dobbelstenen en je verplaatst je pion met de klok mee over het speelbord (in de richting van de pijl). Er mogen twee of meer pionnen tegelijk op een vakje staan. Afhankelijk van het vakje waarop je terecht komt, kun je:

- nieuwe bedrijven naar de beurs brengen
- nutsbedrijven of media kopen
- huur betalen omdat je op een beursgenoteerd bedrijf, nutsbedrijf of mediavakje staat
- belasting betalen
- een Bull- of een Bear-kaart pakken
- dividend ontvangen
- op het vakje 'Vrij parkeren' staan
- 'Slechts op bezoek' zijn in de gevangenis
- naar de gevangenis gaan.

Als je terecht komt op een van de 22 nieuwe bedrijven (die nog niet beursgenoteerd zijn), kun je als je wilt een meerderheidsbelang aandelen kopen en directeur worden. Je krijgt dan automatisch 5 van de 9 beschikbare aandelen. Voer de informatie in in de computer en pak de bijbehorende directiekaart. Zie 'Nieuwe bedrijven naar de beurs brengen' op bladzijde 8.

Als je terecht komt op een bedrijf dat al beursgenoteerd is, moet je niet vergeten huur aan de **bank** te betalen en alle gegevens in te voeren in de computer. Zie 'Huur betalen aan der Bank' op bladzijde 9.

DUBBEL GOOIEN

Als je dubbel gooit, verplaatst je je pion zoals gewoonlijk en je handelt de zaken van het vakje waarop je terecht komt af. Dan mag je nog eens gooien. Als je drie maal achter elkaar dubbel gooit, moet je direct naar de gevangenis.

EXTRA AANDELEN KOPEN

Als je aan het eind van je beurt geen enkele nieuwe directiekaart van de bank hebt gekregen (inclusief nutsbedrijven of media), dan kun je kiezen uit drie mogelijkheden. Je kunt:

- tot **twee** beschikbare aandelen van de bank kopen in het beursgenoteerde bedrijf waarop je pion staat (op voorwaarde dat je op een bedrijf staat!), of
- **één** beschikbaar aandeel van de bank kopen in een willekeurig beursgenoteerd bedrijf, of
- geen aandelen van de bank kopen.

Let op: als je wel een directiekaart hebt gekregen (inclusief nutsbedrijven of media), b.v. doordat je geruild hebt met een andere speler, dan mag je extra aandelen kopen. Zie bladzijde 13 voor meer informatie over extra aandelen kopen van de bank.

ALS JE AAN DE BEURT BENT

Terwijl je aan de beurt bent mag je als je wilt de volgende dingen doen:

- je aantal kantoren/hoofdkantoren aanpassen
- enkele of al je aandelen verkopen aan de bank
- aandelen, nutsbedrijven, media en kaarten met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen' ruilen met andere spelers.

Je mag niet in één beurt aandelen van de bank kopen, en aandelen van hetzelfde bedrijf aan de bank verkopen.

Aan het eind van je beurt geef je de beide dobbelstenen door aan de volgende speler.

BD	B	EM	+/-			
12	2	5	2	140	+	
13	3	15		120	+	
14	1	5	111	200	+	
15	9					
16	8	5	2	11	96	--
17	4	5			61	+

In dit voorbeeld heeft bedrijf nummer 12 twee kantoren. De bank heeft 2 aandelen, de hond is de directeur met 5 aandelen, de strijkbout heeft 2 aandelen. De huidige aandelprijs is € 140m en de prijs per aandeel is recent gestegen.

MARKTSCHERMEN

Tijdens het spel bladert de computer voortdurend door de vier marktschermen (er is één scherm voor elke zijde van het speelbord).

Op een marktscherm zie je de volgende informatie:

- het 2-cijferige bedrijfsnummer
- het aantal gebouwde kantoren/hoofdkantoren
- hoeveel aandelen de bank bezit
- hoeveel aandelen elke speler bezit
- de prijs per aandeel, met een + of – indicatie voor prijsstijging of -daling.

Om een bepaald marktscherm op te roepen, hoef je alleen maar het nummer van het bedrijf waarin je geïnteresseerd bent in te toetsen, of je drukt op **BEVESTIGEN** om naar het volgende scherm te gaan.

TRANSACTIESCHERMEN

Wanneer je een transactie wilt uitvoeren (b.v. aandelen kopen of verkopen, kantoren/hoofdkantoren bouwen/sluiten, huur betalen of dividend ontvangen), hoef je alleen de betreffende toets in te drukken en de computer neemt je mee naar het bijbehorende transactiescherm.

Als je in het transactiescherm bent, verschijnen er achter elkaar een aantal knipperende symbolen waarvoor jij de transactiegegevens moet intoetsen. Daarna moet je de gekozen transactie alleen nog **BEVESTIGEN** of **OPHEFFEN**. De computer keert dan terug naar het marktscherm.

ALS JE NIET AAN DE BEURT BENT

Wanneer je niet aan de beurt bent, mag je alleen:

- huur innen voor nutsbedrijven en media
- nutsbedrijven en media aan de bank verkopen
- ruilen/handelen met andere spelers
- bieden op veilingen.

Als jij bij een veiling de hoogste bieder bent maar je hebt niet genoeg geld om te betalen, dan mag je enkele van je aandelen verkopen aan de bank of je aantal kantoren/hoofdkantoren verminderen.

NIEUWE BEDRIJVEN NAAR DE BEURS BRENGEN

Als je terecht komt op een nieuw bedrijf (een bedrijf dat nog niet beursgenoteerd is), dan mag jij het (als je wilt) naar de beurs brengen.

Om een bedrijf naar de beurs te brengen, oftewel op de effectenbeurs te laten noteren, doe je het volgende:

1. Druk op de toets **KOPEN VAN BANK**.
2. Druk op de toets met jouw pion.
3. Toets het nummer in van het bedrijf dat je naar de beurs wilt brengen.
Denk eraan: het bedrijfsnummer bestaat altijd uit 2 cijfers, van **01** tot en met **22**.
4. Betaal de prijs die de computer aangeeft aan de bank (deze prijs staat ook aangegeven op het vakje op het speelbord).

5. Druk op **BEVESTIGEN** om je beursnotering compleet te maken. Vervolgens krijg jij automatisch 5 van de 9 beschikbare bedrijfsaandelen en er verschijnt een streepje onder de 5 om aan te geven dat jij nu directeur bent. Als je dit hebt bevestigd, keert de computer terug naar de marktschermen.

6. De bank geeft je de betreffende directiekaart en die leg je met de goede kant omhoog voor je op tafel.

Let op: druk op **OPHEFFEN** als je een fout maakt, of als je eerst aan geld moet zien te komen om het meerderheidsbelang te kopen.



In dit voorbeeld heeft de hoed bedrijf nummer 13 voor € 220m naar de beurs gebracht. De hoed krijgt automatisch 5 aandelen en wordt directeur. De bank heeft nog 4 aandelen over. De prijs per aandeel van bedrijf 13 is momenteel € 48m.

ALS JE HET BEDRIJF NIET NAAR DE BEURS BRENGT

Als je besluit dat je het bedrijf niet naar de beurs brengt, veilt de bankier het bedrijf direct. Hij begint bij een prijs die een andere speler wil betalen en het gaat uiteindelijk naar de hoogste bieder. Ook als je geweigerd hebt het bedrijf tegen de oorspronkelijke prijs te kopen, mag je meedoen aan het bieden.

Na de veiling wordt het bedrijf zoals eerder omschreven met behulp van de computer beursgenoteerd. De hoogste bieder betaalt de bank de geboden prijs, niet de prijs die de computer aangeeft.

Let op: als er niet geboden wordt, mag je het bedrijf helemaal gratis naar de beurs brengen.



HUUR BETALEN AAN DE BANK

Als je terecht komt op een beursgenoteerd bedrijf moet je huur betalen aan de **bank** (niet aan de speler die directeur is).

Als dezelfde speler directeur is van alle bedrijven binnen één kleurgroep, dan verdubbelt de computer automatisch de huur voor een van die bedrijven (als er nog niet op gebouwd is).

Let op: je huur is aanmerkelijk lager als je zelf aandelen in het bedrijf waarop je staat bezit. Je hoeft helemaal geen huur te betalen als je directeur bent van het bedrijf.

Om huur te betalen, doe je het volgende:

1. Druk op de **HUUR**-toets.
2. Druk op de toets van je pion.
3. Voer het 2-cijferige bedrijfsnummer in.
4. De computer geeft aan welk bedrag je aan de bank moet betalen.
5. Betaal het geld aan de bank en druk dan op **BEVESTIGEN**. Als je bevestigd hebt, keert de computer terug naar de marktschermen.

Let op: als je tijdens je transactie een fout maakt of eerst aan geld moet zien te komen, druk je op **OPHEFFEN**.



In dit voorbeeld is de strijkbout op bedrijf 14 terecht gekomen, waarvan de auto de directeur is. Het huurbedrag dat de strijkbout moet betalen is € 455m.

DIVIDEND ONTVANGEN

Elke keer dat je langs of op **START** komt, keert de bank je dividend uit. Je dividend bestaat uit een vast bedrag van € 200m, plus alle huur die je verzameld hebt doordat andere spelers op jouw bedrijven terecht zijn gekomen.

De computer rekent je dividend automatisch uit als je **START** bereikt.

Om je dividend te krijgen, doe je het volgende:

1. Druk op de toets **START**.
2. Druk op de toets van je pion.
3. De computer geeft aan welk bedrag je van de bank krijgt.
4. Neem het geld van de bank en druk op **BEVESTIGEN**. De computer keert dan terug naar de marktschermen.

Let op: als je een fout maakt, druk je op **OPHEFFEN**.

Op de aandelen van de bank wordt geen dividend uitgekeerd. Dus hoe meer aandelen de bank heeft, hoe hoger het dividend per aandeel is voor de andere spelers.



In dit voorbeeld ontvangt de hond € 525m aan dividenden van de bank.

VAKJES MET NUTSBEDRIJVEN EN MEDIA

Als je terecht komt op een nutsbedrijf (Watermaatschappij of Elektriciteitsbedrijf) of een van de mediavakjes (VNU/Telegraaf/Roularta Media Group/De Persgroep), mag je het kopen als het nog niet verkocht is. Betaal de prijs die op het vakje staat aangegeven aan de bank en leg de bijbehorende kaart met de goede kant omhoog voor je neer. (Je krijgt bij aankoop van nutsbedrijven of media geen aandelen).

Als je besluit niet te kopen, veilt de bankier het bedrijf en verkoopt het aan de hoogste bieder. Je mag zelf ook bieden. Als er niet geboden wordt, krijg je de kaart gratis.

Als het **nutsbedrijf** van een andere speler is, vraagt de eigenaar je huur naar aanleiding van wat je gegooid had. Je betaalt de huur **direct aan de eigenaar**. Als de eigenaar één nutsbedrijf heeft, bedraagt de huur 10 x het aantal ogen van je worp met de dobbelstenen. Maar als hij/zij beide nutsbedrijven bezit, moet je 20 keer het aantal ogen van je worp betalen.

Als een **mediavakje** al in bezit van een ander is, moet je de huur betalen die staat aangegeven op de kaart. Ook hier betaal je **direct aan de eigenaar**. Het te betalen bedrag is afhankelijk van het aantal media dat een speler bezit. **Let op:** de computer wordt niet gebruikt bij zaken met betrekking tot nutsbedrijven of media.

Nutsbedrijven en Media ruilen

Tijdens het spel mag je wanneer je dat wilt één of meer van je nutsbedrijven en media tegen de halve prijs aan de bank verkopen. Zodra een van deze bedrijven weer verkocht is aan de bank, mag een speler die erop terecht komt het nutsbedrijf of mediavakje tegen de volledige prijs kopen. Zo niet, dan wordt het weer geveild door de bankier.

Twee spelers mogen wanneer zij dat willen nutsbedrijven of mediakaarten verhandelen tegen een samen overeengekomen prijs.

VAKJES MET 'BULL' EN 'BEAR'

Als je terecht komt op een van deze vakjes, pak je een kaart van de bovenkant van de betreffende stapel.

Je moet de aanwijzingen op de kaart meteen opvolgen, voordat je de kaart onderaan de stapel teruglegt.

Als je een kaart met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen' krijgt, mag je hem houden totdat je hem wilt gebruiken, of hem verkopen aan een andere speler tegen een samen overeengekomen prijs.

Soms geeft een kaart je opdracht je pion naar een ander vakje te verplaatsen. Als je onderweg langs **START** komt, ontvang je dividend. Je mag *niet* langs **START** gaan als je naar de gevangenis moet.

VAKJES MET BELASTING

Als je terecht komt op een van deze vakjes betaal je het op het speelbord aangegeven bedrag aan de bank.

URIJ PARKEREN

Als je terecht komt op dit vakje, gebeurt er verder niets. Er staat geen straf op en je mag net als anders transacties ondernemen (b.v. aandelen kopen en verkopen, of kantoren/hoofdkantoren bouwen op bedrijven die je bezit).

GEVANGENIS

Je moet naar de gevangenis als:

- je op het vakje 'NAAR DE GEVANGENIS' uitkomt, of
- als je een Bear-kaart pakt waarop staat 'GA DIRECT NAAR DE GEVANGENIS', of
- als je in één beurt drie maal achter elkaar dubbel gooit.

Als je naar de gevangenis moet, is je beurt meteen afgelopen. Je mag niet langs **START**, waar je ook staat op het speelbord, en je mag geen extra aandelen kopen.

Om weer uit de gevangenis te komen, mag je:

- een boete van € 50m betalen en bij je volgende beurt verder gaan, of
- een kaart met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen' kopen van een andere speler en bij je volgende beurt verder gaan, of
- een kaart met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen' gebruiken als je die hebt, of
- er drie beurten lang blijven wachten en proberen dubbel te gooien. Als je dubbel gooit, mag je uit de gevangenis. Verplaats je pion vanaf daar volgens je dubbelworp.

Als je drie beurten gewacht hebt, moet je de gevangenis bij je volgende beurt verlaten en € 50m betalen voordat je gooit en je pion verplaatst.

Terwijl je in de gevangenis zit, mag je tijdens je beurt gewoon alle transacties ondernemen (b.v. aandelen kopen en verkopen, of kantoren/hoofdkantoren bouwen op bedrijven die je bezit).

Als je niet naar de gevangenis 'gestuurd' bent, maar al spelend op het vakje terecht komt, dan ben je 'Slechts op bezoek' en je mag gewoon verder gaan.

INVESTEREN IN BEDRIJVEN (KANTOREN/HOOFDKANTOREN BOUWEN)

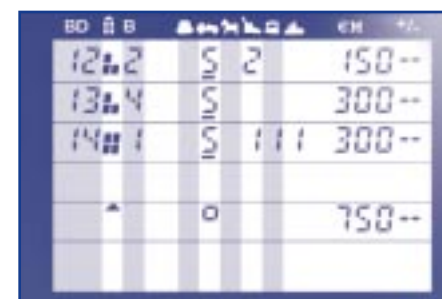
Zodra je een monopolie bezit (directeur bent van alle bedrijven binnen één kleurgroep), mag je kantoren of hoofdkantoren bouwen op één of elk van de bedrijven in die groep. Hierdoor stijgt de prijs per aandeel en de huur die je tegenstanders er moeten betalen wordt aanzienlijk verhoogd. Hierdoor stijgt natuurlijk ook het dividend dat je ontvangt wanneer je langs **START** komt.

De prijs van een nieuw kantoor staat aangegeven op de betreffende directiekaart. Je mag wanneer je aan de beurt bent zoveel kantoren kopen als je wilt, maar je moet gelijkmatig bouwen. Je mag bijvoorbeeld niet een tweede kantoor op een bedrijf van een kleurgroep zetten, voordat er op alle bedrijven van die kleurgroep één kantoor staat. Dit gaat zo door tot een maximum van vijf kantoren (= één hoofdkantoor) per bedrijf.

Om kantoren/hoofdkantoren te kopen, doe je het volgende:

1. Druk op de toets **KANTOREN**.
2. Voer het nummer in van het bedrijf binnen je kleurgroep waarop je wilt bouwen.
3. Het aantal kantoren van het gekozen bedrijf gaat knippen. Voer nu het gewenste **totale** aantal kantoren in (maximaal 5).
4. Als het nieuwe aantal kantoren is ingetoetst, knippert het aantal kantoren van het volgende bedrijf in de kleurgroep. Nu moet je dat aantal eveneens aanpassen, enz.
5. Als je alles wat je wilt bouwen hebt ingevoerd, betaal je de door de computer aangegeven totaalprijs aan de bank en je drukt op **BEVESTIGEN**. Als je hebt bevestigd, keert de computer terug naar de marktschermen.
6. Pak je nieuwe kantoren van de bank en zet ze op de betreffende bedrijven op het speelbord. Als je het maximum van vijf kantoren per bedrijf hebt bereikt, moet je ze vervangen door een hoofdkantoor.

Let op: als je tijdens je transactie een fout maakt of eerst aan geld moet zien te komen, druk je op **OPHEFFEN**.



Op het eerste scherm zie je het bestaande aantal kantoren van de auto op bedrijf 12, 13 en 14. Het tweede scherm toont het door de auto verhoogde aantal kantoren. De auto moet de bank voor de nieuwe kantoren een totaalbedrag van € 750m betalen.

HET AANTAL KANTOREN/HOOFDKANTOREN VERMINDEREN

Tijdens je beurt mag je wanneer je dat wilt enkele of al je kantoren tegen de halve prijs aan de bank verkopen. Je moet je kantoren gelijkmatig over de bedrijven van een kleurgroep blijven verdelen. Je kunt ook aan geld komen door hoofdkantoren in te wisselen voor gewone kantoren.

Om een aantal kantoren/hoofdkantoren op je bedrijven af te breken, doe je het volgende:

1. Druk op de toets **KANTOREN**.
2. Voer het betreffende bedrijfsnummer in.
3. Het aantal kantoren van het door jou gekozen bedrijf knippert en je moet het aantal kantoren invoeren dat je op dat bedrijf wilt behouden (0 is het minimum).
4. Als het nieuwe aantal kantoren is ingetoetst, knippert het aantal kantoren van het volgende bedrijf in de kleurgroep, zodat je ook dat kunt aanpassen. Enzovoort.
5. Wanneer je klaar bent met intoetsen, krijg je het bedrag dat de computer aangeeft van de bank en je drukt op **BEVESTIGEN**. Als je hebt bevestigd, keert de computer terug naar de marktschermen.
6. Haal verkochte kantoren/hoofdkantoren van het speelbord en geef ze aan de bank.

Let op: als je een fout maakt, druk je op **OPHEFFEN**.

BD	B	CM	%
12	2	75	+
13	4	75	+
14	1	111	75
			150+

Op het eerste scherm zie je het bestaande aantal kantoren van de auto op bedrijf 12, 13 en 14. Het tweede scherm toont het door de auto verlaagde aantal kantoren. De auto krijgt voor de verkochte kantoren een totaalbedrag van € 150m.

EEN BOUWTEKORT

Als er geen kantoren of hoofdkantoren meer in de bank zijn, moet je wachten tot andere spelers er een paar verkopen voordat je zelf kunt bouwen. Datzelfde geldt wanneer je hoofdkantoren wilt vervangen door een lager aantal kantoren – dat kan alleen als de bank genoeg kantoren leveren kan.

Let op:

- Kantoren en/of hoofdkantoren mogen niet aan andere spelers verkocht worden.
- Je mag je aantal kantoren/hoofdkantoren uitsluitend aanpassen terwijl je aan de beurt bent, tenzij je geld nodig hebt voor een veiling.

EXTRA AANDELEN KOPEN VAN DE BANK

Om extra aandelen van de bank te kopen, doe je het volgende:

1. Druk op **KOPEN VAN BANK**.
2. Druk op de toets van je pion.
3. Toets het nummer in van het bedrijf waarin je aandelen wilt kopen.
4. Voer het aantal aandelen dat je wilt kopen in (één of twee).
5. Betaal de bank de prijs die de computer aangeeft.
6. Druk op **BEVESTIGEN** om de aankoop te voltooien. De computer zet nu het gekozen aantal aandelen op jouw naam. Als je hebt bevestigd, keert de computer terug naar de marktschermen.

Let op: als je een fout maakt of eerst aan geld moet zien te komen, druk je op **OPHEFFEN**.

Als je aandelen koopt van de bank, is het bedrag dat je moet betalen soms iets hoger dan het oorspronkelijke bedrag dat je op de marktschermen ziet. Dit komt doordat er dankzij jouw aankoop meer vraag is en dan stijgen de prijzen!

(Als het monopolie van een tegenstander door jouw aankoop wordt verbroken, daalt de prijs per aandeel en je betaalt een lagere prijs dan het oorspronkelijke bedrag op de marktschermen.)

AANDELEN VERKOPEN AAN DE BANK

Je mag als je aan de beurt bent enkele of al je aandelen aan de bank verkopen.

Om aandelen aan de bank te verkopen, doe je het volgende:

1. Druk op **VERKOPEN AAN BANK**.
2. Druk op de toets van je pion.
3. Voer het betreffende bedrijfsnummer in.
4. Voer het aantal aandelen in dat je wilt verkopen.
5. Je krijgt het op de computer aangegeven bedrag van de bank.

BD	B	CM	%
13	4	330	--
13	2	165	

In dit voorbeeld koopt de laars voor € 330m 2 aandelen in bedrijf 13 (van de resterende 4 die de bank nog heeft). De nieuwe prijs per aandeel is € 165m.

6. Druk op **BEVESTIGEN** om de verkoop te voltooien. De computer draagt de aandelen weer over aan de bank. Als je hebt bevestigd, keert de computer terug naar de marktschermen.

Let op: als je een fout maakt, druk je op **OPHEFFEN**.

Als je aandelen aan de bank verkoopt, krijg je exact het bedrag dat de marktschermen aangeven. Na de verkoop zakt de prijs per aandeel gewoonlijk (tenzij jouw verkoop een tegenstander aan een monopolie heeft geholpen).

Als alle aandelen van een beursgenoteerd bedrijf terug verkocht worden aan de bank moet de directiekaart ook ingeleverd worden. Wanneer een andere speler op het bedrijf terecht komt, mag hij/zij het kopen en weer naar de beurs brengen, net als een nieuw bedrijf.

BD	B	CM	%
13	3	495	+
13	5	137	

In dit voorbeeld verkoopt de auto 3 van z'n aandelen in bedrijf 13 aan de bank voor € 495m. De auto blijft directeur en de nieuwe prijs per aandeel is € 137m.

AANDELEN VAN EEN ANDERE SPELER KOPEN

Tijdens het spel mogen twee spelers wanneer zij dat willen een door hen gewenst aantal aandelen verhandelen tegen een samen overeengekomen prijs.

Om aandelen van een andere speler te kopen, doe je het volgende:

1. Druk op **KOPEN VAN SPELER**.
2. Druk op de toets voor de pion van de **kopende** speler.
3. Druk op de toets voor de pion van de **verkopende** speler.
4. Voer het 2-cijferige bedrijfsnummer in.
5. Voer het aantal te verhandelen aandelen in.
6. De twee betrokken spelers betalen/ontvangen het verschuldigde bedrag.
7. Druk op **BEVESTIGEN** om de verkoop te voltooien. Als je hebt bevestigd, zet de computer de aandelen automatisch op jouw naam en keert terug naar de marktschermen.

Let op: als je een fout maakt, druk je op **OPHEFFEN**.

VAN DIRECTEUR VERWISSELEN

Als een speler meer aandelen in een bedrijf verwerft dan de huidige directeur, dan wordt die speler de nieuwe directeur. Als een andere speler echter evenveel aandelen als de bestaande directeur krijgt, verwisselt het bedrijf niet van directeur.

Een bedrijf wisselt van directeur door een van deze twee gebeurtenissen:

- de nieuwe directeur koopt aandelen van de bank of van een andere speler of
- de oude directeur verkoopt aandelen aan de bank of aan een andere speler.

In elk van de bovenstaande gevallen ontvangt de nieuwe directeur de directiekaart van de oude directeur en legt die met de goede kant omhoog voor zich neer. De computer bevestigt de wisseling door een streepje onder de aandelen van de nieuwe directeur te zetten.

Let op: alleen de spelers kunnen op grond van hun aantal aandelen directeur zijn, de aandelen van de bank tellen niet.

Een monopolie verbreken

Als de directiewisseling het monopolie van een speler verbreekt, worden de aanwezige kantoren/hoofdkantoren automatisch door de computer aan de bank verkocht (tegen de halve prijs). Dan geeft de computer aan hoeveel geld de oude directeur van de bank ontvangt voor de gedwongen verkoop van zijn gebouwen en hij past het aantal kantoren op het scherm aan. De oude directeur haalt de betreffende kantoren/hoofdkantoren van het speelbord en geeft ze terug aan de bank.

BD	B	CM	%
14	1	297	
14	3	891	+
14	4	750	+
14	4	68	

In dit voorbeeld verkoopt de auto (die directeur is van bedrijf 14) alle 3 z'n aandelen aan de bank voor € 891m. De bank betaalt de auto bovendien € 750m voor de gedwongen verkoop van z'n kantoren in die kleurgroep. De hond (met 2 aandelen in bedrijf 14) wordt de nieuwe directeur. De nieuwe prijs per aandeel is € 68m.

Gelijke stand

Als de oude directeur zijn meerderheidsbelang kwijtraakt en er een gelijke stand is tussen andere spelers, dan wijst de computer het directeurschap toe aan de eerstvolgende speler. De computer houdt zich daarbij aan de pionvolgorde: van hoed naar auto, van auto naar hond, van hond naar laars, van laars naar strijkbout, van strijkbout naar boot, en van boot naar hoed.

HET LAATSTE TRANSACTIESCHERM BEKIJKEN

Als je de laatste transactie nog eens wilt bekijken wanneer hij al bevestigd is, hoef je alleen maar op de toets **HERHALEN** te drukken. De computer toont dan het voorgaande scherm. Druk op **BEVESTIGEN** om terug te keren naar de marktschermen.

Let op: je kunt slechts één scherm teruggaan en je kunt de gegevens niet veranderen.

EEN SPELER UIT HET SPEL HALEN

Als je failliet bent of om wat voor reden dan ook niet meer mee kunt spelen, doe je het volgende:

1. Druk minstens 2 seconden op de toets **SPELER VERWIJDEREN**.
2. Druk op de toets van je pion.
3. Druk op **BEVESTIGEN**. Als je hebt bevestigd, draagt de computer al je aandelen over aan de bank en keert terug naar de marktschermen.
4. Haal al je kantoren/hoofdkantoren van het speelbord en geef ze aan de bank. Geef je directiekaarten aan de aandeelhouders die nu het meerderheidsbelang hebben. Eventuele nutsbedrijven en media gaan terug naar de bank.

Let op: als je een fout maakt, druk je op **OPHEFFEN**.

FAILLIET GAAN

Als je de bank of een andere speler meer geld schuldig bent dan je kunt betalen (ook als je al je bezittingen verkoopt), dan wordt je failliet verklaard en je mag niet meer meespelen.

(Je mag geen geld van de bank of andere spelers lenen.)

Als je schuld aan de bank betaald moet worden, krijgt de bank al je geld en je kaarten met media en nutsbedrijven. Als je een kaart met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen' hebt, leg je die onderaan de betreffende stapel.

Haal jezelf vervolgens uit het spel. Zie 'Een speler uit het spel halen' hierboven.

Als je faillissement veroorzaakt is doordat je de huur ergens niet meer kunt betalen, dan springt de bank in voor de betaling. Voer de betaling op de bekende wijze in en druk op bevestigen. Zie 'Huur betalen aan de Bank' op bladzijde 9.

In het zeldzame geval dat je failliet gaat doordat je een andere speler moet betalen (omdat je op hun media of nutsbedrijven terecht bent gekomen), gebruik dan niet de functie **SPELER VERWIJDEREN**. In plaats daarvan verkoop je al je aandelen (inclusief eventuele kantoren/hoofdkantoren), media en nutsbedrijf kaarten aan de bank. Haal al je kantoren/hoofdkantoren van het speelbord en geef ze aan de bank. Geef je directiekaarten aan de aandeelhouders die nu het meerderheidsbelang hebben.

De speler die je faillissement veroorzaakte, krijgt al je geld en eventuele kaarten met 'Verlaat de gevangenis zonder betalen', maar ontvangt geen schadeloosstelling voor nog onbetaalde schuld.

Als er nog maar twee spelers over zijn en een van hen wordt failliet verklaard, dan wordt de andere speler uitgeroepen tot winnaar.

DE TOETS TOTAAL

Om te zien hoeveel de aandeelpakketten van alle spelers waard zijn bij de huidige marktwaarde, inclusief de waarde van kantoren en hoofdkantoren (tegen aankoopprijs), doe je het volgende:

1. Druk op toets **TOTAAL**.
2. Druk op **BEVESTIGEN** of **OPHEFFEN** om terug te keren naar de marktschermen.

Niet vergeten: om werkelijk te weten hoe rijk een speler is, moet je zijn/haar geld en de waarde van zijn/haar nutsbedrijven en media (tegen de volledige prijs die op het speelbord staat) bij het door de computer aangegeven totaal optellen.

DE WINNAAR

De speler die overblijft als alle anderen failliet zijn, is de winnaar.

Als je een bepaalde speeltijd hebt afgesproken, druk je als de tijd verstreken is op **TOTAAL**. Tel bij het aangegeven totaal van elke speler zijn/haar geld en de waarde van eventuele nutsbedrijven en media (tegen aankoopprijs). De rijkste speler wint!

ONDERHOUD EN OPBERGEN

- Wees voorzichtig met de computer.
- Berg de computer niet op in een stoffige en/of vochtige omgeving.
- Haal de computer niet uit elkaar. Vervang bij problemen de batterijen.
- Als er een batterijsymbooltje aan de onderkant van het scherm verschijnt, is er nog ongeveer 2 uur power. Dan moeten de batterijen worden vervangen.
- Batterijen vervangen: schroef het dekseltje zoals hieronder aangegeven los. Plaats twee LR6 1,5 volt alkaline batterijen (let op de positie van + en -). Schroef het dekseltje weer vast.



Bij een elektrostatische omgeving van $\pm 8kV \pm 4kV$ kan de computer slecht of niet functioneren; in dat geval is resetten noodzakelijk.

BELANGRIJKE INFORMATIE M.B.T. BATTERIJEN

Bewaar deze informatie.

LET OP:

1. Volg de instructies altijd nauwkeurig. Gebruik uitsluitend het aanbevolen batterijtype en controleer of de batterijen juist geplaatst zijn. Let op de positie van + en - !
2. Gebruik geen oude en nieuwe batterijen, of standaard en alkaline batterijen door elkaar.
3. Verwijder lege batterijen uit het product.
4. Verwijder de batterijen indien het product langere tijd niet wordt gebruikt.
5. Pas op voor kortsluiting. Maak geen contact tussen de beide polen van de batterij.
6. Indien dit product gestoord wordt door andere elektrische apparatuur of zelf storing veroorzaakt, plaats het dan op grotere afstand van andere apparatuur. Schakel het apparaat indien nodig uit- en weer in (reset).
7. **GEBRUIK GEEN OPLAADBARE BATTERIJEN. PROBEER NOOIT ANDERE TYPEN BATTERIJEN OP TE LADEN.**