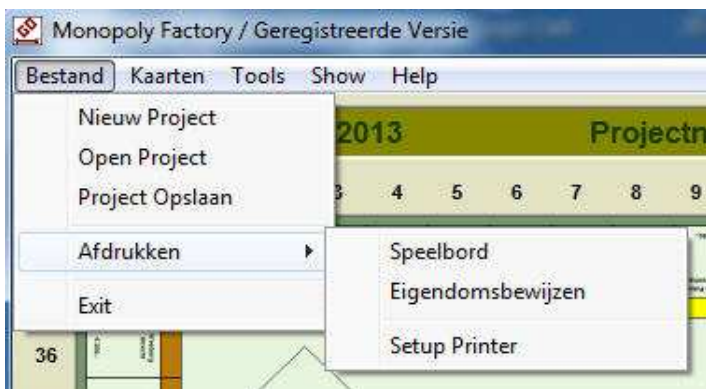


# Monopoly Factory

Jos Dickmann Software (c) 2013

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 bieder. 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.

Met dit Monopoly programma kunt u zelf bepalen welke straatnamen, woonplaatsen en Euro-bedragen u wilt plaatsen op het Speelbord. U kunt zelfs de Kans- en Algemeen Fonds kaarten wijzigen in een door u gekozen tekst. Het speelgeld dat wordt gebruikt voor dit spel kunt u ook zelf ontwerpen en afdrucken. Stel u eens voor om uw eigen Monopoly spel met uw straatnamen uit uw buurt te ontwerpen. Met dit programma 'Monopoly Factory' is dit mogelijk geworden. In de volgende tekst zullen we het programma nader uitleggen en proberen op eenvoudige wijze alles uit de doeken te doen.



Afb. 1

## Bestand / Nieuw Project

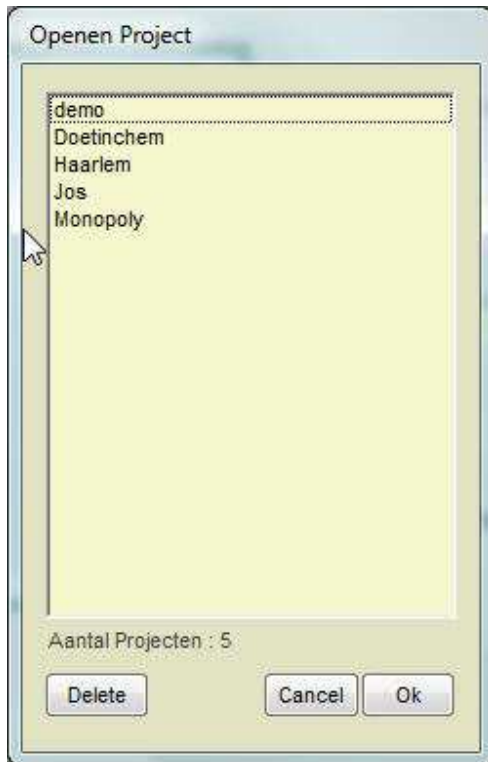
Met deze mogelijkheid worden alle waarden en afbeeldingen weer in de beginpositie geplaatst. De originele staatnamen en waarden worden nu weer ingelezen. U kunt nu weer beginnen met de bewerking van het nieuwe speelbord en eigendomsbewijzen.



Afb. 2

## Bestand / Open Project

Er wordt een formulier geopend met de beschikbare projecten waaruit een keuze kan worden gemaakt. Maak een selectie van èèn van de projectnamen en klik op Ok om dit project in te laden. Om het spel meteen uit te proberen is er een voorbeeld bijgevoegd m.b.t. de woonplaats Doetinchem.



Afb. 3

## Bestand / Project Opslaan

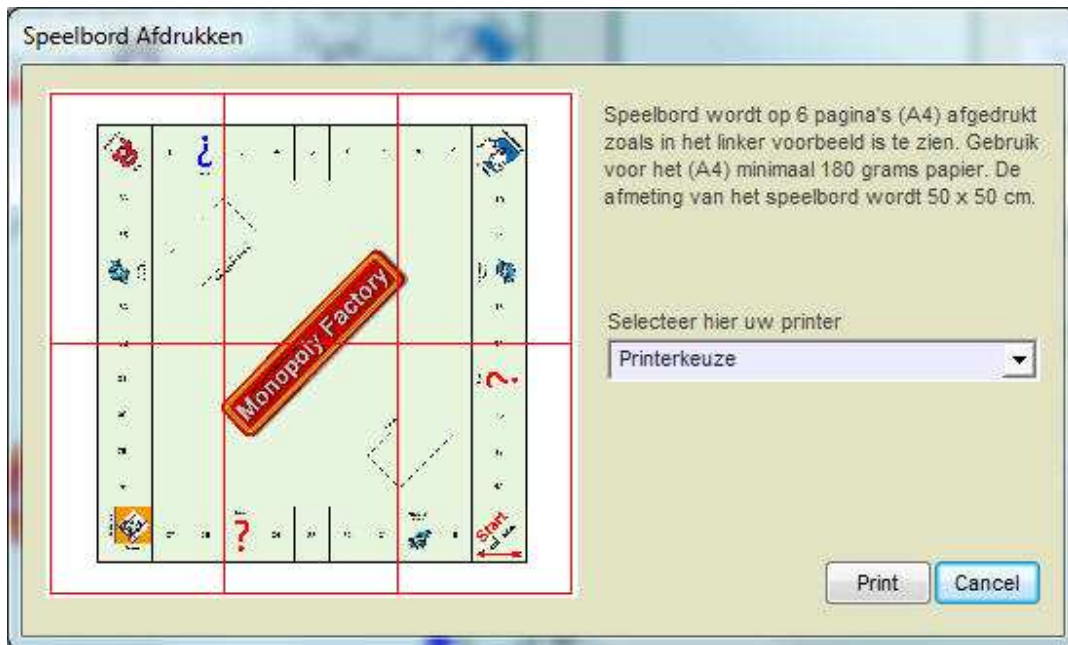
Nadat alle kaartjes te zijn ontworpen en gesaved kunt u het opslaan met deze optie. Geef vervolgens een willekeurige naam voor dit project. De bestanden worden in de map 'Projecten' geplaatst met de bijbehorende afbeeldingen om deze in een later stadium weer in te laden.



Afb. 4

## Bestand / Afdrukken / Speelbord

Na het bewerken van alle vakjes en eigendomsbewijzen kunt u met het afdrukken beginnen van het speelbord. Zorg dat bij het afdrukken minimaal 180 grams papier wordt gebruikt i.v.m. de stevigheid van het speelbord. Daarna kunt u het uitsnijden / knippen om het vervolgens op stevig karton te plakken. In totaal wordt het op 6 A4'tjes geprint zoals op onderstaand voorbeeld (**Afb. 5**) is te zien. De afmeting van het speelbord wordt (uitgesneden) 50 x 50 cm. Bij sommige printers worden de kantmarges soms groter weergegeven. Dit kan men verkleinen met de opties behorende bij deze printers.



**Afb. 5**

## Volgorde van ontwerpen

Om tot een goed eindresultaat te komen gaat u als volgt te werk...

1. Klik op bestand / Nieuw Project
2. Klik vervolgens op één van de genummerde vakjes (1..36)
3. Wijzig eventueel de gegevens op de kaartjes (**fig. 6**) met de drie invul mogelijkheden
4. Klik op de button **Save** (Plaatsen op Speelbord) om de kaart op het speelbord te plaatsen
5. Klik dan op de button Kaart om het eigendomsbewijs te maken (**fig. 7**)
6. (u kunt de vermenigvuldigingsfactor wijzigen onder Tools)
7. Klik vervolgens op de button **Ok** (Deze kaart opslaan) om het eigendomsbewijs op te slaan
8. Ga weer naar punt **2** om de rest van de genummerde kaartjes te bewerken.
9. Klik als laatste op **Bestand / Project Opslaan** om alles save op uw computer.
10. Met het menu-item van **Afb.1** kan het speelbord en de eigendomsbewijzen worden afgedrukt.

**Let op...** Een verkorte uitleg staat ook vermeld op het beginscherm van het programma.

## Kaart Ontwerpen

Met onderstaand voorbeeld kunnen we de kaart voor het Speelbord ontwerpen. Vul de verschillende gegevens in en klik op de button **Save** om de kaart met de nieuwe gegevens op het Speelbord te plaatsen. Herhaal dit voor de andere genummerde kaarten (vakjes)

Kaart : 6



**Save** Plaatsen op Speelbord

Straatnaam  
Spui

Plaats  
'S-Gravenhage

Huur Onbebouwd  
€ 260,-

**Kaart** Eigendomsbewijs maken

Afb. 6

## Eigendomsbewijs Ontwerpen

Om de eigendomsbewijzen te maken starten we met een waarde die gewijzigd kan worden d.m.v. een keuzemenu van 1 t/m 100. Stel we beginnen met een waarde van € 20,- (Huur onbebouwd) zoals hieronder afgebeeld, dan zijn de volgende waardes voor 1 huis 5 x € 20,- = € 100,- en voor 2huizen 15 x € 20,- = € 300,- enz. Voor de 4 stations geldt hetzelfde als voor de straatnamen. Na het bewerken van het eigendomsbewijs moet deze worden opgeslagen met de button **Ok** (Afb. 6). De eigendomsbewijzen worden in een raamwerk geplaatst met een totaal van 28 kaartjes. Deze worden afgedrukt met het menu-item van **Afb. 1**

Eigendomsbewijs (24) Ontwerpen



Steenstraat Arnhem	
Huur onbebouwd	€ 20,-
▪ met 1 huis	€ 100,-
▪ met 2 huizen	€ 300,-
▪ met 3 huizen	€ 600,-
▪ met 4 huizen	€ 1200,-
▪ met hotel	€ 1500,-
Prijs van een huis	€ 200,-
Prijs van een hotel plus 4 huizen	€ 200,-
Hypotheekwaarde grond	€ 140,-

**Ok** Deze kaart opslaan

20  Huur onbebouwd

De vermenigvuldigingsfactor voor de bedragen op de eigendomsbewijzen van straten en stations is te wijzigen onder Tools...

**Exit**

Afb. 7

## Kaarten

Om dit Monopoly spel helemaal compleet te maken kunnen we zelfs de Kans- en Algemeen Fonds kaartjes zelf ontwerpen. Tevens kunnen de betalings biljetten (Speelgeld) worden ontworpen zowel in zelfgemaakte designs of in Euro biljetten.



Afb. 8

## Kans- en Algemeen Fonds Kaartjes

Elk van deze serie kaarten bestaat uit 16 kaartjes. De tekst kunt u zelf aanpassen in de daarvoor bestemde tekstbalk en naar uw eigen hand zetten. Om een regel af te breken (return) geeft u een / teken (schuine streep) tussen de tekst op elke willekeurige plaats. Dit geldt voor zowel de Kans kaartjes als de Algemeen Fonds kaartjes. Na de wijziging van de tekst klikt u op de button **Save** om deze tekst op te slaan. De randkleur kunt u zelf aanpassen d.m.v. de 3 scrollbalkjes. Met de onderste scrollbalk kunt u door de 16 teksten heen bladeren.



Afb. 9

## Speelgeld ontwerpen

Voor het spelen van het Monopoly spel hebben we natuurlijk ook nog speelgeld nodig. Met onderstaand scherm (**Afb. 10**) kan dat op eenvoudige wijze worden afgedrukt. Voor het ontwerpen kunt u kiezen uit 2 mogelijkheden, n.l. met de 3 kleurscrollbalkjes, kleur van het bedrag en het bedrag zelf of d.m.v. bovenstaande scrollbalk voor afbeeldingen van Euro-biljetten. Bij het afdrucken worden er steeds 10 biljetten geprint op èèn A4. Wel zult u deze na het afdrucken uit moeten snijden of knippen. Dit kan gewoon op 80 grams papier (normaal papier)

De bank geeft elke speler € 1500,- in de volgende biljetten...

- 2 van € 500,-
- 4 van € 100,-



- 1 van € 50,-
- 1 van € 20,-
- 2 van € 10,-
- 1 van € 5,-
- 5 van € 1,-



Afb. 10

## Show

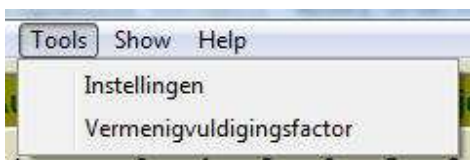
Om tussentijd een inzicht te krijgen van de voortgang kan het Speelbord in de originele grootte en in het klein worden bekeken. Daarnaast kunnen de Eigendomsbewijzen worden bekeken zodat men kan zien of alle kaartjes al zijn opgeslagen.



Afb. 11

## Tools

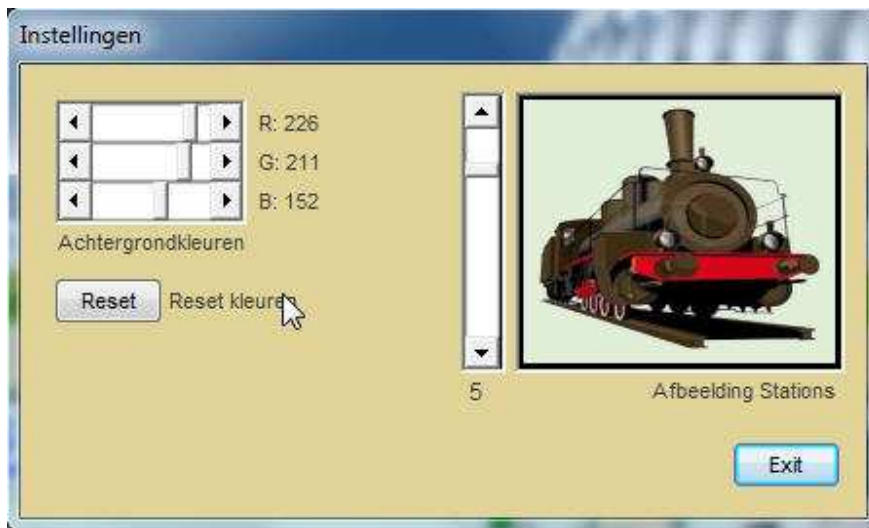
Onder het menu-item Tools zijn een tweetal submenu's voorhanden, n.l. Instellingen voor de kleuren en verschillende soorten afbeeldingen van stations en de vermenigvuldigingsfactor voor de huizenprijzen.



Afb. 12

## Tools / Instellingen

Met Instellingen zijn o.a. de achtergrondkleuren te wijzigen in een door u gekozen kleur. Bij het verlaten van het programma zullen de kleuren worden opgeslagen. Verder is de afbeelding voor de 4 stations te wijzigen. Hiervoor hebben we een aantal van 30 verschillende afbeeldingen beschikbaar.



Afb 13

## Tools / Vermenigvuldigingsfactor

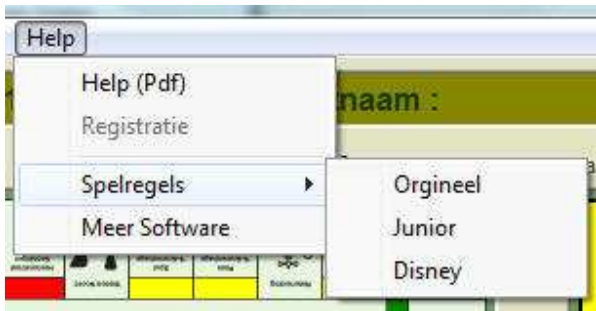
Om de vermenigvuldigingsfactor te wijzigen openen we het scherm (onder Tools) zoals hieronder is aangegeven. Hier kan men deze waardes wijzigen voor de staatnamen en stations. Na verandering d.m.v. de scrollbalkjes zal automatisch de waardes worden gewijzigd op de eigendomsbewijzen.



Afb. 14

## Help

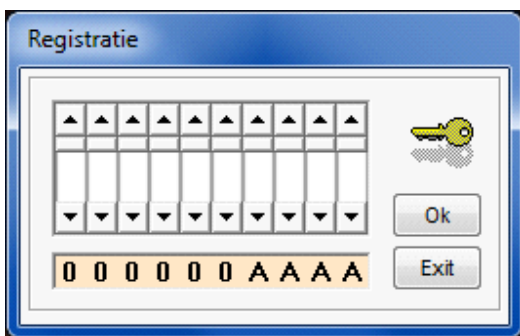
Voor een beknopte uitleg van dit programma is er een Pdf-bestand (kijkt u nu naar).



Afb. 15

## Registratie

In de demo-versie van Monopoly Factory zijn alle opties volledig te gebruiken om een goede indruk te krijgen van het programma. Bij het afdrukken van een afbeelding zal er in de demo-versie een hinderlijke tekst verschijnen. U kunt het programma registreren door de 10 scrolbalkjes te verschuiven tot het juiste registratie-nummer verschijnt, klik dan op de button Ok of dit registratie-nummer de juiste is. Kijk op de website [www.dickmann.org/software/monopoly.htm](http://www.dickmann.org/software/monopoly.htm) voor meer informatie m.b.t. de registratie van dit programma.



Afb. 16

## Spelregels

Om het spel op de juiste manier te spelen zijn er een drietal verschillende spelregels te lezen (Pdf). De eerste is de originele, de tweede is voor de jeugd bedoeld, en de derde is voor het Disney spel.

## Meer Software

Zijn er na deze uitleg nog vragen of suggesties en/of verbeteringen, laat ons dit weten en mail naar het volgende adres... [jos@dickmann.org](mailto:jos@dickmann.org) of klik op onderstaande website voor meer informatie m.b.t. software voor o.a. filatelie, grafische software, software voor het onderwijs of muzieksoftware. Ook is er op deze website veel informatie te vinden voor postzegelverzamelaars (filatelisten) en voor het versturen van een gratis e-kaart.

Website..... [www.dickmann.org](http://www.dickmann.org)

E-mail..... [jos@dickmann.org](mailto:jos@dickmann.org)