VORBEREITUNG

DER BANKHALTER
Die Spieler wählen einen Bankhalter, der das Spielgeld verwaltet und Versteigerungen durchführt.
Der Bankhalter muss darauf achten, sein eigenes Geld vom Geld der Bank getrennt zu halten.

AUFGABEN DER BANK

- Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
- Erträge an Spieler auszahlen
- Felder verkaufen und versteigern
- Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- Feuerbasen und Festungen verkaufen und verwalten
- Hypotheken an Spieler vergeben

Die Bank geht niemals bankrott. Der Bankhalter kann zusätzliches Geld herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.

* Ⓜ 1 = 1 MONOPOLY Dollar.

Das Startkapital für jeden Spieler:

Du magst es schneller?

REGELN für ein KURZES SPIEL (60 – 90 Minuten)
Es gibt vier Sonderregeln für ein verkürztes Spiel.

1. Während der **VORBEREITUNG** mischt der Bankhalter die Besitzrechtkarten und verteilt jeweils drei an jeden Spieler. Diese Besitzrechtkarten gibt es gratis, die Bank erhält dafür kein Geld.
2. Du brauchst nur drei **FEUERBASEN** (anstatt vier) auf jedem Ort einer Farbgruppe, bevor du eine **Festung** kaufen kannst. Die Miete mit **Festung** bleibt, wie auf der Besitzrechtkarte angegeben. Der Rücknahmepreis der Bank beträgt wie gehabt die Hälfte des Kaufpreises, der in diesem Spiel um den Betrag für eine **Feuerbasis** niedriger ausfällt, als im regulären Spiel.
3. Wenn du im Gefängnis landest, musst du es im nächsten Zug wieder verlassen, indem du (1.) eine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte spielst, (2.) einen Pasch würfelst oder (3.) **Ⓜ50** bezahlst. Anders als im Standardspiel kannst du versuchen einen Pasch zu würfeln und musst, wenn das nicht gelingt, im selben Zug **Ⓜ50** bezahlen und um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen.
4. **SPIELENDE:** Das Spiel endet, wenn ein Spieler bankrott geht. Die übrigen Spieler berechnen ihr Vermögen, indem sie wie folgt addieren: (1) Bargeld; (2) Eigentum zum Kaufpreis; (3) Eigentum mit Hypothek zum halben Kaufpreis; (4) Feuerbasen zum jeweiligen Kaufpreis; (5) Festungen zum Kaufpreis (also drei Feuerbasen plus dem Preis für die Festung).

Der vermögendste Spieler gewinnt!

BEFOLGE DIE REGELN!

Viele MONOPOLY-Spieler legen gerne ihre eigenen „Hausregeln" fest. Das ist natürlich schön und sehr kreativ, allerdings wird das Spiel dadurch häufig wesentlich länger. Nach den offiziellen MONOPOLY-Regeln ist es z.B. nicht erlaubt, dass sich Spieler untereinander Geld leihen oder vereinbaren, die Miete auszusetzen, wenn sie gegenseitig auf ihren Feldern landen. Alle Steuern und Strafen sind direkt an die Bank zu zahlen und dürfen nicht für das Landen auf dem FREI PARKEN-Feld gesammelt werden oder Ähnliches.

Winning Moves
© 1935, 2017 Hasbro. All rights reserved.
Herstellung und Vertrieb über:
Winning Moves Deutschland GmbH,
Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
www.winningmoves.de
Licensed by Hasbro Gaming
Hergestellt in Irland
Microsoft Studios 343 INDUSTRIES
© 2017 Microsoft Corporation. All Rights Reserved.
Microsoft, 343 Industries, the 343 Industries logo, Halo, the Halo logo, are trademarks of the Microsoft group of companies.
BVG601000

Das berühmte Spiel um den großen Deal

MONOPOLY

CH-268

HALO

COLLECTOR'S EDITION

INHALT

Spielplan, 6 Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 Auszeichnungen-Karten, 16 KI-Karten, 1 Satz angepasstes MONOPOLY-Spielgeld, 32 Feuerbasen, 12 Festungen und 2 Würfel.

WAS IST GLEICH IN DIESER MONOPOLY EDITION?

- Das Ziel des Spiels und die Regeln.
- Besitzrechtkarten: Alle Werte sind wie bei einem klassischen MONOPOLY.
- Die vier Eckfelder bleiben unverändert, sowie der Weg zum Sieg- Wer übrig bleibt, wenn alle anderen Spieler bankrott sind, gewinnt das Spiel.

WAS IST ANDERS?

- Das Spielbrett: Der Spielablauf ist derselbe, aber hier kaufst du Orte, Transportmittel und Organisationen.
- Die Verkehrsfelder sind nun Transportmittel.
- Die Versorgungswerke wurden durch Organisationen (UNSC und ONI) ersetzt.

ALTER 8+ | 2–6 SPIELER

DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

Der Spieler, der am Ende nicht bankrott ist, hat gewonnen.

Dafür musst du: Felder kaufen und dir von den anderen Spielern Miete zahlen lassen, wenn diese auf deinen Feldern landen.

Erhöhe die Mieten deiner Felder, indem du Farbgruppen sammelst und die Felder mit Feuerbasen und Festungen bebaust.

WER IST ZUERST AM ZUG?

Jeder Spieler wirft die beiden weißen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an.

DU BIST AM ZUG!

1) Wirf die beiden weißen Würfel.
2) Ziehe mit deiner Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
3) Führe die Aktion des Feldes durch, auf dem du landest (siehe Abschnitt *WO BIST DU GELANDET?*).
4) Wenn du bei deinem Zug **auf LOS landest** oder **darüber ziehst**, erhältst du von der Bank Ⓜ 200 Gehalt.

5) Bei einem Pasch führst du deinen Zug normal durch (Schritte 2 bis 4), würfelst danach erneut und führst auch diesen Zug durch. **Aber:** Wenn du nacheinander **dreimal** einen Pasch würfelst, kommst du ins **Gefängnis**.
6) Wenn du deinen Zug beendet hast, gib die Würfel an deinen **linken Nachbarn** weiter. Dieser Spieler ist jetzt am Zug.

HILFE!
ICH HABE SCHULDEN!

Wenn du der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schuldest, als du bar zur Verfügung hast, kannst du deine **Felder** und/oder **Gebäude** zu Geld machen, indem du sie **verkaufst** oder mit **Hypotheken** belastest. Kannst du deine Schulden danach immer noch nicht ausgleichen, bist du **BANKROTT**, und **du scheidest aus dem Spiel aus**.

- Zahle so viele deiner Schulden wie möglich zurück.
- Schulden bei einem Mitspieler: Übergib ihm alle mit Hypotheken belasteten Felder sowie deine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Feld, das er von dir erhält, 10 % Zinsen an die Bank bezahlen. Dies gilt auch dann, wenn er die Hypothek zu diesem Zeitpunkt noch nicht auflösen möchte.
- Schulden bei der Bank: Deine sämtlichen Felder, die mit einer Hypothek belastet sind, werden sofort vom Bankhalter versteigert. Nach der Versteigerung sind sie hypothekenfrei, und der neue Eigentümer legt die Karte offen vor sich ab. Stecke deine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten unter die jeweiligen Kartenstapel zurück.

STÄNDIGE AKTIONEN

Einige Aktionen kannst du jederzeit durchführen, auch wenn du gerade nicht am Zug bist – oder sogar im Gefängnis sitzt.

1) MIETE KASSIEREN

Wenn ein anderer Spieler auf einem deiner Felder landet, verlangst du von ihm den Mietbetrag, *der auf deiner Besitzrechtkarte angegeben ist (siehe Abschnitt FELD MIT BESITZER).*

2) VERSTEIGERUNG

Der Bankhalter führt in den folgenden Fällen eine Versteigerung durch:

- Ein Spieler landet auf einem Feld ohne Besitzer, möchte es aber **nicht** zum regulären Preis kaufen.
- Ein Spieler geht **bankrott** und übergibt seine sämtlichen mit Hypotheken belasteten Felder an die Bank, die sie hypothekenfrei (d.h. Karte aufgedeckt) versteigert.
- Die Bank hat einen **Mangel an Gebäuden** und mehrere Spieler möchten gleichzeitig bauen.

Die Spieler müssen für ihr Gebot über entsprechend viel Bargeld verfügen. Jeder Spieler kann die Versteigerung mit einem Mindestgebot von Ⓜ 1 beginnen. Bietet kein anderer Spieler höher, muss der Spieler, der zuletzt geboten hat, das Feld kaufen.

3) BAUEN

Sobald dir alle Orte einer Farbgruppe gehören, kannst du von der Bank **Feuerbasen** kaufen und diese auf die Orte der Farbgruppe stellen.

a) Der reguläre Preis jeder Feuerbasis ist auf der **Besitzrechtkarte** des Ortes aufgeführt.
b) Du musst **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Ort der Farbgruppe eine Feuerbasis stehen, bevor du auf einem der Orte eine zweite Feuerbasis baust usw.
c) Auf jedem Ort dürfen höchstens **4 Feuerbasen** stehen.
d) Wenn auf einem Ort 4 Feuerbasen stehen, darfst du sie in eine **Festung** umwandeln. Dafür gibst du die vier Feuerbasen zurück und zahlst den regulären Preis für die Festung (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Ort darf immer nur 1 Festung stehen, weitere Feuerbasen sind auf diesem Ort nicht erlaubt.

Wichtig: Du darfst einen Ort nicht bebauen, wenn irgendeiner der Orte dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, musst du abwarten, bis andere Spieler ihre Feuerbasen an die Bank zurückgeben. Gibt es nur noch wenige Gebäude, aber mehrere bauwillige Spieler, versteigert der Bankhalter die Gebäude an den Meistbietenden.

4) GEBÄUDE VERKAUFEN

Du kannst deine Gebäude zum **halben Preis** an die Bank zurückverkaufen. Die Feuerbasen müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für eine Festung erhältst du von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Feuerbasen sowie die Hälfte des regulären Preises für die Festung.

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn du nicht mehr viel Bargeld hast oder deine Schulden nicht ausgleichen kannst, darfst du auf jedes deiner Felder eine Hypothek aufnehmen. Bevor du allerdings einen Ort beleihst, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.
Um die **Hypothek aufzunehmen**, drehst du die betroffene Besitzrechtkarte auf ihre Rückseite und lässt dir von der Bank den dort angegebenen Hypothekenbetrag ausbezahlen.

Wenn du später die Hypothek wieder auflöst, zahlst du an die Bank den **Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen**. Danach drehst du die Besitzrechtkarte wieder herum. Während ein Feld belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN

Die Spieler dürfen untereinander mit ihren unbebauten Feldern handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Ort den Besitzer wechselt, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.
Die Felder dürfen zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Felder eintauschen oder gegen *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten eintauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren, die handelnden Spieler selbst.
Mit **Hypotheken belastete Felder** dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nachdem du ein belastetes Feld erworben hast, musst du die Hypothek entweder **sofort auflösen** oder an die Bank **10 %** des Hypothekenbetrags zahlen und die Besitzrechtkarte verdeckt liegen lassen. Wenn du dann später die Hypothek auflöst, musst du **noch einmal 10 %** Zinsen bezahlen.

Denk daran: Dein Ziel ist nicht nur, unglaublich reich zu werden, sondern du musst alle anderen Spieler in den **Bankrott** treiben, um zu gewinnen!

WO BIST DU GELANDET?

1) FELDER OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Feldern

Orte (Farbgruppen)

Transportmittel

Organisationen

Du kannst das Feld zu dem **regulären Preis kaufen**, der auf dem Spielplan steht. Zahle den Betrag an die Bank, lasse dir vom Bankhalter die Besitzrechtkarte geben und lege diese offen vor dir ab.

Wenn du das Feld **nicht** zum regulären Preis kaufen willst, wird es **versteigert.**

Beim Kauf von Feldern solltest du Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn du einen grünen Ort kaufst, solltest du versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Orte zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassierst du von deinen Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Orten der Farbgruppe landen, und du darfst darauf Feuerbasen und Festungen errichten, was dir sogar noch mehr Miete einbringen wird.

2) FELD MIT BESITZER

Wenn du auf einem Feld landest, das einem anderen Spieler gehört, musst du diesem **Miete zahlen**. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgelistet. Sollte das Feld mit einer Hypothek belastet sein (d.h. die Karte liegt verdeckt), musst du keine Miete zahlen.

Wichtig! Der Besitzer muss dich zur Zahlung der Miete auffordern, bevor der nächste Spieler würfelt. Wenn er seine Miete nicht einfordert, musst du auch nichts bezahlen.

Orte

Die Grundmiete für eine **unbebaute** Orte steht auf der Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Orte dieser Farbgruppe besitzt und keine Orte der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

Wenn ein Ort **bebaut** ist, steigt die Miete je nach Menge bzw. Art der Bebauung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgeführt.

Transportmittel

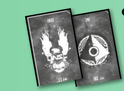
Die Miete für Transportmittel hängt davon ab, wie viele Transportmittel der Eigentümer besitzt.

Transportmittel	1	2	3	4
Miete	Ⓜ 25	Ⓜ 50	Ⓜ 100	Ⓜ 200

Organisationen

Wirf beide Würfel und multipliziere das Würfelergebnis mit **4**. Dies ist der Mietbetrag, den du dem Eigentümer zahlen musst.

Besitzt der Eigentümer beide Organisationen, multipliziere dein Würfelergebnis mit **10**.



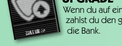
3) AUSZEICHNUNGEN- & KI-KARTEN

Ziehe die oberste Karte vom Stapel, führe die Anweisung sofort aus und stecke die Karte wieder verdeckt unter den Stapel.

Wenn du die Karte *Du kommst aus dem Gefängnis frei!* ziehst, darfst du diese behalten, um sie später zu verwenden oder an einen anderen Spieler zu verkaufen.

4) MILITÄRMATERIAL-DROP & UNTERSTÜTZUNGS-UPGRADE

Wenn du auf einem dieser Felder landest, zahlst du den gezeigten Betrag an die Bank.



5) GEHE IN DAS GEFÄNGNIS

Wenn du auf diesem Feld landest, musst du deine Spielfigur sofort in das Gefängnis stellen.

Wichtig: Du erhältst **kein** Gehalt von Ⓜ 200, wenn du auf dem Weg ins Gefängnis über LOS kommst. Sobald du im Gefängnis angekommen bist, ist dein Zug beendet.

So kannst du auch ins Gefängnis …

- Du ziehst eine Auszeichnungen- oder KI-Karte, die dich ins Gefängnis schickt.
- Du würfelst im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.

„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?"

Du hast 3 Möglichkeiten!

a) **Zahle** zu Beginn deines nächsten Zugs Ⓜ 50 an die Bank. Danach würfelst du und führst deinen Zug wie gewohnt durch.
b) Du spielst eine ***Du kommst aus dem Gefängnis frei***-Karte aus und steckst diese unter den entsprechenden Kartenstapel zurück. Diese Karte hast du vorher entweder selbst gezogen oder einem anderen Spieler abgekauft. Würfel und führe deinen Zug wie gewohnt aus.
c) **Bleibe 3 Runden lang im Gefängnis sitzen**. Du kannst jedes Mal, wenn du an der Reihe bist, versuchen, einen **Pasch** zu würfeln. Wenn dir der Pasch gelingt, bist du sofort frei und darfst deinen Zug mit dem gewürfelten Pasch ausführen. Wenn du beim dritten Mal immer noch keinen Pasch hast, zahlst du an die Bank Ⓜ 50 und führst deinen Zug mit dem letzten Wurfergebnis durch.

6) IM GEFÄNGNIS (NUR ZU BESUCH)

Keine Panik! Wenn du auf diesem Feld landest, passiert gar nichts. Stell deine Spielfigur auf den NUR ZU BESUCH-Bereich des Feldes.

7) FREI PARKEN

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts. Du kannst deine sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

8) EIGENES FELD

Wenn du auf deinem eigenen Feld landest, passiert nichts. Du musst nichts bezahlen, kannst aber auch nichts verdienen.