

# VORBEREITUNG

Mische die **GLÜCK-O-TRON-KARTEN** durch und lege sie verdeckt hier hin.

Die Felder auf dem Spielfeld und die dazu gehörenden Karten lauten auf neue Orte aus den Skylands. Die Werte entsprechen denen aus dem originalen Monopoly.

Häuser und Hotels wurden in **Hütten** und **Schlösser** umbenannt.

**FLYNNS BALLON-TOUREN**, **LUFTPIRATEN-EXPRESS**, **MOLEKIN-MINENZUG** und **SCHRECKLICHE SCHIFFSTRANSPORTE** ersetzen die traditionellen Bahnhöfe.

## 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.

Mische die **SCHATZTRUHE-KARTEN** durch und lege sie verdeckt hier hin.

## AUFGABEN DER BANK

- ◆ Spielgeld\* und Besitzrechtkarten verwalten
  - ◆ Erträge an Spieler auszahlen
  - ◆ Felder verkaufen und versteigern
  - ◆ Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
  - ◆ Hütten und Schlösser 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.

Wähle eine der sechs exklusiven Sammler-Spielfiguren aus den Skylands. Wer möchtest du sein? **Kaos, Schaf, Kanone, Piratenschiff, Chompy** oder **Schwerter?** Stelle deine Figur auf LOS.

## Das Startkapital für jeden Spieler:



# SCHNELLERES SPIEL

## REGELN für ein KURZES SPIEL (60 – 90 Minuten)

Es gibt vier Sonderregeln für ein verkürztes Spiel.

1. Während der **VORBEREITUNG** mischt der Banker 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 **HÜTTEN** (anstatt vier) auf jedem Feld einer Farbgruppe, bevor du eine **SCHLOSS** kaufen kannst. Die Miete mit **Schloss** 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 **Hütte** 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** bezahlen. 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. **SPIELLENDE:** 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) Hütten zum jeweiligen Kaufpreis; (5) Schlösser zum Kaufpreis (also drei Hütten plus dem Preis für das Schloss).

Der vermögense Spieler gewinnt!

## BEFOLGE DIE REGELN!

Viele MONOPOLY-Spieler legen gerne ihre eigenen „Haus-regeln“ 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.

©2013 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS SWAP FORCE ist ein Warenzeichen und ACTIVISION ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc.

© 1935, 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. Herstellung und Vertrieb über Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

[www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)



Hergestellt in Irland



Licensed By:



# MONOPOLY

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆



Original MONOPOLY® Spielregeln plus Sonder-Regeln für diese Edition

## Seid willkommen, Portalmeister!

Setze deine Eroberungen fort, um die gesamten Skylands zu besitzen. Vorher musst du aber die Grundregeln und die speziellen SKYLANDERS SWAP FORCE™-REGELN lernen.

Wenn du noch nie MONOPOLY gespielt hast, lies bitte zuerst die Originalregeln auf der nächsten Seite. Danach gehst du zurück zum Kapitel „Vorbereitung“ und lernst die Besonderheiten der SKYLANDERS SWAP FORCE™ EDITION kennen.

Wenn du MONOPOLY bereits kennst und eine schnellere Spielvariante ausprobieren möchtest, lies sie die Spielregeln auf der Rückseite.

## INHALT

Spielplan,  
6 Sammler-Metallspielfiguren,  
28 Besitzrechtkarten,  
16 GLÜCK-O-TRON-Karten,  
16 SCHATZTRUHE-Karten,  
1 Satz angepasstes Spielgeld,  
32 Hütten, 12 Schlösser,  
2 Würfel.



# 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 sammst und die Felder mit Hütten und Schlössern bebaut.

## WER IST ZUERST AM ZUG?

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

## DU BIST AM ZUG!

- 1) Wirf Sie die beiden 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 landst (siehe Abschnitt **WO BIST DU GELANDET?**).
- 4) Wenn du bei deinem Zug auf **LOS** landst 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 **drei Mal** einen Pasch würfelst, kommst du ins **Gefängnis**.



# HILFE! ICH HAB' 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 Sie so viele deiner Schulden wie möglich zurück.
- ◆ Schulden bei einem Mitspieler: Übergebe ihm alle mit Hypotheken belasteten Karten 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 nicht gerade am Zug bist – oder sogar im Gefängnis sitzt.

## 1) MIETE KASSIEREN

Wenn ein anderer Spieler auf einem deiner unbebauten 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 Felder einer Farbgruppe gehören, kannst du von der Bank **Hütten** kaufen und diese auf die Felder der Farbgruppe stellen.

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



**Wichtig:** Sie dürfen ein Feld nicht bebauen, wenn irgendeines der Felder dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

## Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, müssen Sie abwarten, bis andere Spieler ihre Hütten 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 Hütten müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für ein Hotel erhältst du von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Hütten sowie die Hälfte des regulären Preises für das Hotel.

## 5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn du nicht mehr viel Bargeld hast oder deine Schulden nicht begleichen kannst, darfst du auf jedes deiner Felder eine Hypothek aufnehmen. Bevor du allerdings ein Feld beleihen kannst, 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. Möchtest du



später die Hypothek wieder auflösen, zahst 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 ihre unbebauten Felder handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Feld 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.

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



# WO SIND SIE GELANDET?

## 1) FELD OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Feldern



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 sie offen vor dir ab.

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

Beim Kauf von Feldern solltest du Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn du ein grünes Feld kaufst, solltest du versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Felder zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassierst du von deinen Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Feldern der Farbgruppe landen, und du darfst darauf Hütten und Schlösser 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.

## Felder

Die Grundmiete für ein **unbebautes** Feld steht auf deiner Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Felder dieser Farbgruppe besitzt und kein Feld der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

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

## Verkehrsmittel

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

Verkehrsmittel	1	2	3	4
Miete	25	50	100	200



## LICHTKERN ELEKTRO und DRILL-X' BEAT-BOXRING

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

Besitzt der Eigentümer LICHTKERN ELEKTRO und DRILL-X' BEAT-BOXRING, multiplizierst du dein Würfergebnis mit **10**.



## 3) GLÜCK-O-TRON oder SCHATZTRUHE

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) AURICS REISEBÜRO-GEBÜHR und PERSEPHONES JUWELEN-LADEN

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 kommst du auch ins Gefängnis ...

- ◆ Du ziehst eine GLÜCK-O-TRON oder SCHATZTRUHE-Karte, die dich ins Gefängnis schickt.
- ◆ Du würfelst im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.



**„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?“**  
Du hast drei Möglichkeiten!

- a) **Zahle** zu Beginn deines nächsten Zugs 50 an die Bank. Danach würfelst du und führst deinen Zug wie gewohnt durch.
- b) Spiele eine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte aus und stecke diese unter den entsprechenden Kartenstapel zurück. Diese Karte hast du vorher entweder selbst gezogen oder einem anderen Spieler abgekauft. Würfele und führe deinen Zug wie gewohnt aus.
- c) **Bleibe drei Runden lang im Gefängnis sitzen**. Du kannst jedesmal, wenn die Reihe an dir ist, 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 Würfergebnis durch.

## 6) IM GEFÄNGNIS (NUR ZU BESUCH)

Keine Panik! Wenn du auf diesem Feld landest, passiert gar nichts. Stelle 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 deinen eigenen Feldern landest, passiert nichts. Du musst nichts bezahlen, kannst aber auch nichts verdienen.