

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.
- ◆ Grundstücke verkaufen und versteigern
- ◆ Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- ◆ Häuser und Hotels 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.

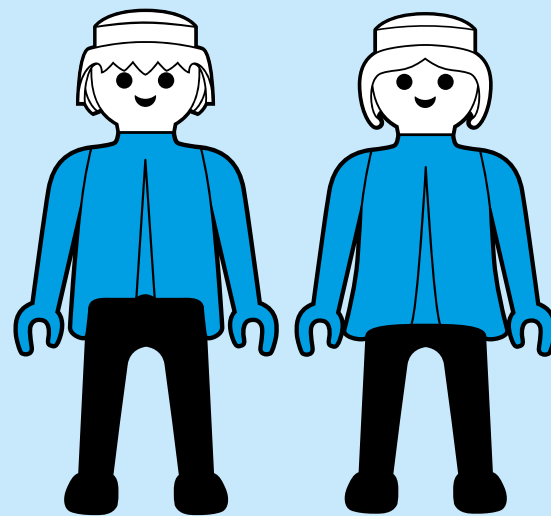
* $\text{AA}1 = 1$ MONOPOLY Dollar.

Mische die **GEMEINSCHAFTSKARTEN** durch und lege sie verdeckt hierhin.

Mische die **EREIGNISKARTEN** durch und lege sie verdeckt hierhin.

Jeder Spieler nimmt sich eine **Spielfigur** und stellt sie auf das **LOS**-Feld.

Das Startkapital für jeden Spieler:



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 Grundstücken 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.

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2023 Hasbro.

Hergestellt von: Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

© 2023 by geobra Brandstätter Stiftung & Co. KG, Zirndorf/Germany

© PLAYMOBIL pronounced: pläy-mö-bēil

www.playmobil.com

Licensed by BAVARIA MEDIA LICENSING

www.bavaria-media.de



Winning Moves

Licensed by

Hasbro

www.monopoly.com www.hasbro.com
www.winningmoves.de

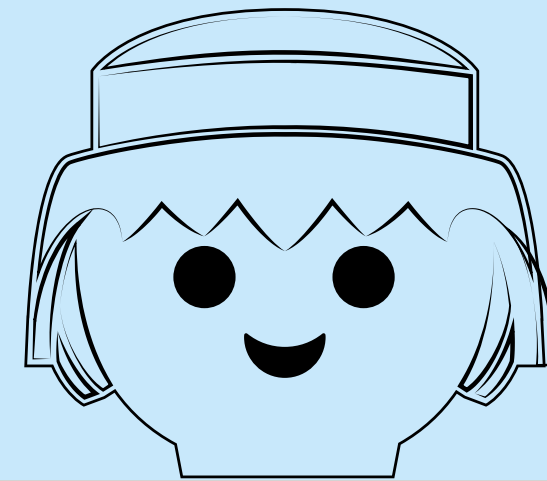
◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

MONOPOLY

playmobil®

INHALT:

Spielbrett,
6 spezielle Spielfiguren,
28 Besitzrechtkarten,
16 Ereigniskarten,
16 Gemeinschaftskarten,
1 Satz MONOPOLY-
Spielgeld, 32 Häuser,
12 Hotels and 2 Würfel.



8+ 2-6

WM03715-GER

BRAND



DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

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

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

Erhöhe die Mieten deiner Grundstücke, indem du Farbgruppen sammelst und die Grundstücke mit Häusern und Hotels bebaut.

WER IST ZUERST AM ZUG?

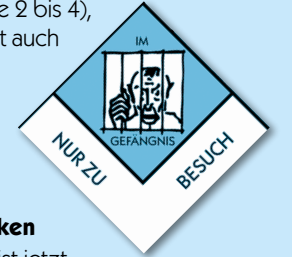
Jeder Spieler wirft die beiden weißen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an.

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.



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 **Grundstücke** und/oder **Gebäude** zu Geld machen, indem du sie verkaufst oder mit **Hypotheke** 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 Grundstücke sowie deine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Grundstück, 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 Grundstücke, die mit einer Hypothek belastet sind, werden sofort vom Bankhalter versteigert. Nach der Versteigerung sind sie hypotheckenfrei und der neue Eigentümer legt die Karten 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 Ihrer Grundstücke landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf Ihrer Besitzrecht-karte angegeben ist (siehe Abschnitt *GRUNDSTÜCK MIT BESITZER*).

2: VERSTEIGERUNG

Der Bankhalter führt in den folgenden Fällen eine Versteigerung durch:

- ◆ Ein Spieler landet auf einem Grundstück ohne Besitzer, möchte es aber **nicht** zum regulären Preis kaufen.
- ◆ Ein Spieler geht **bankrott** und übergibt seine sämtlichen mit Hypotheken belasteten Grundstücke an die Bank, die sie hypotheckenfrei (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 Grundstück kaufen.

3: BAUEN

Sobald dir alle Straßen einer Farbgruppe gehören, kannst du von der Bank Häuser kaufen und diese auf die Straßen der Farbgruppe stellen.



- i. Der reguläre Preis jedes Hauses ist auf der **Besitzrechtkarte** der Straße aufgeführt.
- ii. Du musst **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jeder Straße der Farbgruppe ein Haus stehen, bevor du auf einer der Straßen ein zweites Haus baust usw.
- iii. Auf jeder Straße dürfen höchstens 4 Häuser stehen.
- iv. Wenn auf einer Straße 4 Häuser stehen, darfst du sie in ein Hotel umwandeln. Dafür gibst du die vier Häuser zurück und zahlst den regulären Preis für das Hotel (siehe Besitzrechtkarte). Auf einer Straße darf immer nur 1 Hotel stehen, weitere Häuser sind auf dieser Straße nicht erlaubt.

5: GEHEN SIE 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 Ereignis- oder Gemeinschaftskarte, die dich ins Gefängnis schickt.
- ◆ Du würfelst im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.



„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?“

Sie haben 3 Möglichkeiten!

- i. **Zahle** zu Beginn deines nächsten Zugs **€50** an die Bank. Danach würfelst du und führst deinen Zug wie gewohnt durch.
- ii. **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.
- iii. **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 Wurf Ergebnis 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 GRUNDSTÜCK

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

WO BIST DU GELANDET?

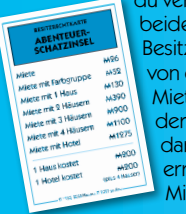
1: GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Grundstücken:



Du kannst das Grundstück 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 Grundstück nicht zum regulären Preis kaufen willst, wird es versteigert. Beim Kauf von Grundstücken solltest du Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn du eine grüne Straße kaufst, solltest du versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Straßen zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassierst du von deinen Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Straßen der Farbgruppe landen, und du darfst darauf Häuser und Hotels errichten, was dir sogar noch mehr Miete einbringen wird.



2: GRUNDSTÜCK MIT BESITZER

Wenn du auf einem Grundstück landest, das einem anderen Spieler gehört, musst du diesem **Miete zahlen**. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgelistet. Sollte das Grundstück 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.

Straßen
Die Grundmiete für eine **unbebaute** Straße steht auf der Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Straßen dieser Farbgruppe besitzt und keine Straßen der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist. Wenn ein Straße **bebaut** ist, steigt die Miete je nach Menge bzw. Art der Bebauung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgeführt.

Fahrzeuge

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

Fahrzeuge:	1	2	3	4
Miete:	€25	€50	€100	€200



E-Roller / Stand Up Paddling

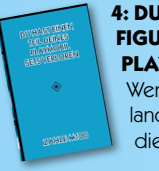
Wirf beide Würfel und multipliziere das Wurf Ergebnis mit 4: Dies ist der Mietbetrag, den du dem Eigentümer zahlen musst. Besitzt der Eigentümer beide Felder, multipliziere dein Wurf Ergebnis mit 10.

3: EREIGNIS- & GEMEINSCHAFTSFELD

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: DU ERHÄLTST EINE LIMITIERTE FIGUR / DU HAST EINEN TEIL DEINES PLAYMOBIL SETS VERLOREN

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



5: GEHEN SIE 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.

