VORBEREITUNG

Die **BLOCK-KARTEN** werden gemischt und verdeckt hier abgelegt.

Die Felder auf dem Spielfeld und die dazu gehörenden Karten lauten auf Figuren aus dem Nintendo-Universum. Die Werte entsprechen denen des originalen Monopolys.

Häuser und Hotels wurden in **Power-Ups** und **Unbesiegbarkeit** umbenannt.

Mario Kart, **Kampfschiff**, **Pikmin-Zwiebel** und **Epona** ersetzen die traditionellen Bahnhöfe.

DER BANKHALTER
Die Spieler wählen einen Bankhalter, der das Geld verwaltet und Versteigerungen durchführt.

Der Bankhalter muss darauf achten, sein eigenes Geld von dem der Bank getrennt zu halten.

AUFGABEN DER BANK

- Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
- Erträge an Spieler auszahlen
- Felder verkaufen und versteigern
- Abgaben von den Spielern kassieren
- Power-Ups und Unbesiegbarkeiten verkaufen und verwalten
- Hypotheken an Spieler vergeben

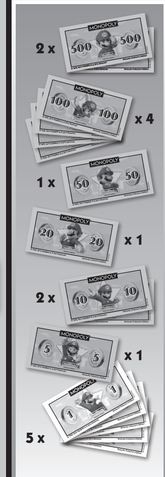
Die Bank geht niemals bankrott. Der Bankhalter kann zusätzliches Geld herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.

* $ 1 = 1 MONOPOLY Dollar.

Mischen Sie die **?-BLOCK-KARTEN** durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Wählen Sie eine der sechs exklusiven Sammler-Spielfiguren für Nintendo-Enthusiasten. Was möchten Sie sein? **Superstern**, **Superpilz**, **Gyroid**, **Master-Schwert**, **Samus' Helm** oder **Olimars Rakete**? Stellen Sie Ihre 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. Sie brauchen nur drei **POWER-UPS** (anstatt vier) auf jedem Feld einer Farbgruppe, bevor Sie eine **UNBESIEGBARKEIT** kaufen können. Die Miete mit **Power-Up** 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 ein **Power-Up** niedriger ausfällt, als im regulären Spiel.

3. Wenn Sie im Gefängnis landen, müssen Sie es im nächsten Zug wieder verlassen, indem Sie (1.) eine *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karte spielen, (2.) einen Pasch würfeln oder (3.) **$ 50** bezahlen. Anders, als im Standardspiel können Sie versuchen, einen Pasch zu würfeln und müssen, 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) Power-Ups zum jeweiligen Kaufpreis; (5) Unsichtbarkeiten zum Kaufpreis (also drei Power-Ups plus dem Preis für die Unsichtbarkeit).

Der vermögenste Spieler gewinnt!

BEFOLGEN SIE 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.

© 1935, 2014 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Herstellung und Vertrieb über
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
www.winningmoves.de

Winning Moves

Licensed By:

Hergestellt in Irland

Hasbro Gaming

B27361000

BRAND

MONOPOLY

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

Nintendo®

Spielregeln

INHALT

Spielplan, 6 Sammler-Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 ?-Block-Karten, 16 Block-Karten, 1 Satz Nintendo-Spielgeld, 12 Hotels (genannt: Unbesiegbarkeit), 32 Häuser (genannt: Power-Ups), 2 Würfel und Spielregel.

Das Spiel geht weiter!

Auf Ihrer Reise durch die Welt der beliebtesten Nintendo-Charaktere werden Sie verhandeln und feilschen. Für Ihre Mission, alles zu besitzen, müssen Sie dazu zunächst die Grundregeln und die an diese NINTENDO COLLECTOR'S EDITION angepassten Regeln lernen.

Wenn Sie das original MONOPOLY noch nie gespielt haben, beginnen Sie mit den original Regeln auf der nächsten Seite. Dann gehen Sie zurück zum Kapitel „Vorbereitung" und erfahren alles über die Besonderheiten dieser NINTENDO COLLECTOR'S EDITION.

Wenn Sie MONOPOLY bereits kennen und eine schnellere Spielvariante ausprobieren möchten, lesen Sie die Spielregeln auf der Rückseite.

ALTER 8+ | 2–8 SPIELER

DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

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

Dafür müssen Sie: Felder kaufen und sich von den anderen Spielern Miete zahlen lassen, wenn diese auf Ihren Feldern landen.

Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Felder, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Felder mit Power-Ups und Unbesiegbarkeit aufwerten.

WER IST ZUERST AM ZUG?

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

SIE SIND AM ZUG!

1) Werfen Sie die beiden weißen Würfel.
2) Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
3) Führen Sie die Aktion des Feldes durch, auf dem Sie landen (siehe Abschnitt *WO SIND SIE GELANDET?*).
4) Wenn Sie bei Ihrem Zug **auf LOS landen** oder **darüber ziehen**, erhalten Sie von der Bank $ 200 Gelatt.

5) Bei einem Pasch führen Sie Ihren Zug normal durch (Schritte 2 bis 4), würfeln danach erneut und führen auch diesen Zug durch. **Aber:** Wenn Sie nacheinander **drei Mal** einen Pasch würfeln, kommen Sie ins **Gefängnis**.
6) Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, geben Sie die Würfel an Ihren **linken Nachbarn** weiter. Dieser Spieler ist jetzt am Zug.

HILFE!
ICH HAB' SCHULDEN!

Wenn Sie der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schulden, als Sie bar zur Verfügung haben, können Sie Ihre **Felder** und/oder **Upgrades** zu Geld machen, indem Sie sie **verkaufen** oder mit **Hypotheken** belasten. Können Sie Ihre Schulden danach immer noch nicht ausgleichen, sind Sie **BANKROTT**, und **Sie scheiden aus dem Spiel aus**.

- Zahlen Sie so viele Ihrer Schulden wie möglich zurück.
- Schulden bei einem Mitspieler: Übergeben Sie ihm alle mit Hypotheken belasteten Felder sowie Ihre *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Feld, das er von Ihnen 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: Ihre 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. Stecken Sie Ihre *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten unter die jeweiligen Kartenstapel zurück.

STÄNDIGE AKTIONEN

Einige Aktionen können Sie jederzeit durchführen, auch wenn Sie nicht gerade am Zug sind – oder sogar im Gefängnis sitzen.

1) MIETE KASSIEREN

Wenn ein anderer Spieler auf einem Ihrer Felder landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf Ihrer 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 Upgrades** und mehrere Spieler möchten gleichzeitig Felder aufwerten.

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 Ihnen alle Felder einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank **Power-Ups** kaufen und diese auf die Felder der Farbgruppe stellen.

a) Der reguläre Preis jedes Power-Ups ist auf der **Besitzrechtkarte** der Straße aufgeführt.
b) Sie müssen **gleichmäßig** aufwerten, d.h. es muss auf jeder Straße der Farbgruppe ein Power-Up stehen, bevor Sie auf einer der Felder ein zweites Power-Up stellen usw.
c) Auf jedem Feld dürfen höchstens **4 Power-Ups** stehen.
d) Wenn auf einem Feld 4 Power-Ups stehen, dürfen Sie sie in eine **Unbesiegbarkeit** umwandeln. Dafür geben Sie die vier Power-Ups zurück und zahlen den regulären Preis für die Unbesiegbarkeit (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Feld darf immer nur 1 Unbesiegbarkeit stehen, weitere Power-Ups sind auf diesem Feld nicht erlaubt.

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

Mangel an Upgrades

Wenn die Bank keine Upgrades mehr hat, müssen Sie abwarten, bis andere Spieler ihre Upgrades an die Bank zurückgeben. Gibt es nur noch wenige Upgrades, aber mehrere Spieler, die aufwerten wollen, versteigert der Bankhalter die Upgrades an den Meistbietenden.

4) UPGRADES VERKAUFEN

Sie können Ihre Upgrades zum **halben Preis** an die Bank zurückverkaufen. Die Power-Ups müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für eine Unbesiegbarkeit erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Power-Ups sowie die Hälfte des regulären Preises für die Unbesiegbarkeit.

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn Sie nicht mehr viel Bargeld haben oder Ihre Schulden nicht begleichen können, dürfen Sie auf jedem Ihrer Felder eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings eine Figur beleihen, müssen alle Upgrades der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.

Um die **Hypothek aufzunehmen**, drehen Sie die betroffene Besitzrechtkarte auf ihre Rückseite und lassen sich von der Bank den dort angegebenen Hypothekenbetrag ausbezahlen. Wenn Sie später die Hypothek wieder auflösen, zahlen Sie an die Bank den **Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen**. Danach drehen Sie 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 eine Figur den Besitzer wechselt, müssen alle Upgrades 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 Sie kommen 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 Sie ein belastetes Feld erworben haben, müssen Sie die Hypothek entweder **sofort auflösen** oder an die Bank **10 %** des Hypothekenbetrags zahlen und die Besitzrechtkarte verdeckt liegen lassen. Wenn Sie dann später die Hypothek auflösen, müssen Sie **noch einmal 10 %** Zinsen bezahlen.

Denken Sie daran: Ihr Ziel ist nicht nur, unglaublich reich zu werden, sondern Sie müssen alle anderen Spieler in den **Bankrott** treiben, um zu gewinnen!

WO SIND SIE GELANDET?

1) FELD OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Feldern

Figuren (Farbgruppen)

Transportmittel

Piranha-Pflanze und Röhre

Sie können das Feld zu dem **regulären Preis kaufen**, der auf dem Spielplan steht. Zahlen Sie den Betrag an die Bank, lassen Sie sich vom Bankhalter die Besitzrechtkarte geben und legen Sie diese offen vor sich ab.

Wenn Sie das Feld **nicht** zum regulären Preis kaufen wollen, wird es **versteigert**.

Beim Kauf von Figuren sollten Sie Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn Sie eine grüne Figur kaufen, sollten Sie versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Figuren zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassieren Sie von Ihren Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Feldern der Farbgruppe landen, und Sie dürfen darauf Power-Ups und Unbesiegbarkeiten errichten, was Ihnen sogar noch mehr Miete einbringen wird.

2) FELD MIT BESITZER

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

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

Figuren

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

Wenn eine Figur **aufgewertet** ist, steigt ihre Miete je nach Menge bzw. Art der Aufwertung. 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

Piranha-Pflanze und Röhre

Werfen Sie beide Würfel und multiplizieren Sie das Würfelergebnis mit **4**. Dies ist der Mietbetrag, den Sie dem Eigentümer zahlen müssen.

Besitzt der Eigentümer sowohl die Piranha-Pflanze, als auch die Röhre, multiplizieren Sie Ihr Würfelergebnis mit **10**.

3) BLOCK- und ?-BLOCK-FELDER

Ziehen Sie die oberste Karte vom Stapel, führen Sie die Anweisung sofort aus und stecken Sie die Karte wieder verdeckt unter den Stapel.

Wenn Sie die Karte *Sie kommen aus dem Gefängnis frei* ziehen, dürfen Sie diese behalten, um sie später zu verwenden oder an einen anderen Spieler zu verkaufen.

4) 1-UP-PILZ und SCHATZKISTEN-EINLAGE

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, zahlen Sie den gezeigten Betrag an die Bank.

5) GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS

Wenn Sie auf diesem Feld landen, müssen Sie Ihre Spielfigur sofort in das Gefängnis stellen.

Wichtig: Sie erhalten **kein** Gehalt von $ 200, wenn Sie auf dem Weg ins Gefängnis über LOS kommen. Sobald Sie im Gefängnis angekommen sind, ist Ihr Zug beendet.

So kommen Sie auch ins Gefängnis …

- Sie ziehen eine Block- oder ?-Block-Karte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- Sie würfeln im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.

„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?"

Sie haben drei Möglichkeiten:

a) **Zahlen Sie** zu Beginn Ihres nächsten Zugs $ **50** an die Bank. Danach würfeln Sie und führen Ihren Zug wie gewohnt durch.
b) Spielen Sie eine ***Sie kommen aus dem Gefängnis frei***-Karte aus und stecken Sie diese unter den entsprechenden Kartenstapel zurück. Diese Karte haben Sie vorher entweder selbst gezogen oder einem anderen Spieler abgekauft. Würfeln Sie und führen Sie Ihren Zug wie gewohnt aus.
c) **Bleiben Sie drei Runden lang im Gefängnis sitzen**. Sie können jedesmal, wenn die Reihe an Ihnen ist, versuchen, einen **Pasch** zu würfeln. Wenn Ihnen der Pasch gelingt, sind Sie sofort frei und dürfen Ihren Zug mit dem gewürfelten Pasch ausführen. Wenn Sie beim dritten Mal immer noch keinen Pasch haben, zahlen Sie an die Bank $ 50 und führen Ihren Zug mit dem letzten Würfelergebnis durch.

6) IM GEFÄNGNIS (NUR ZU BESUCH)

Keine Panik! Wenn Sie auf diesem Feld landen, passiert gar nichts. Stellen Sie Ihre Spielfigur auf den NUR ZU BESUCH-Bereich des Feldes.

7) FREI PARKEN

Kleine Pause! Hier passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Upgrades erwerben usw.).

8) EIGENES FELD

Wenn Sie auf Ihren eigenen Feldern landen, passiert nichts. Sie müssen nichts bezahlen, können aber auch nichts verdienen.