



VORBEREITUNG

DER BANKHALTER

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

AUFGABEN DER BANK

- ◆ Spielgold* und Besitzrechtkarten verwalten
- ◆ Erträge an Spieler auszahlen
- ◆ Grundstücke verkaufen und versteigern
- ◆ Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- ◆ Boote und Häuser verkaufen und verwalten
- ◆ Hypotheken an Spieler vergeben

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

* G = 1 Zwergen-Gold.



Mischen Sie die SCHATZTRUHKARTEN durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Mischen Sie die DÜSTERWALDWEG-KARTEN durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

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

Das Startkapital für jeden Spieler:



SCHNELLERES SPIEL

DER TEMPO-WÜRFEL

Damit das Spiel noch schneller wird, folgen Sie diesen Schritten:

1. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zusätzlich zum Startkapital G 1000.
2. Wenn Sie zum ersten Mal über LOS gehen, dürfen Sie mit dem Tempo-Würfel spielen.
3. Werfen Sie den Tempo-Würfel mit den beiden weißen Standardwürfeln, wenn Sie am Zug sind. Der Tempo-Würfel zeigt:



- ◆ 1, 2 oder 3: Ziehen Sie um die Summe aller drei Würfel weiter.
- ◆ Bus: Sie dürfen um die Augenzahl eines oder beider weißen Würfel ziehen. Haben Sie z.B. 1 und 5 gewürfelt, dürfen Sie 1 Feld, 5 Felder oder 6 Felder ziehen.
- ◆ Mr. Monopoly: Ziehen Sie wie gewohnt um die Summe beider weißen Würfel und führen Sie den Zug je nach Feld, auf dem Sie landen, aus. Danach rücken Sie zum nächsten Grundstück ohne Besitzer weiter. Sie dürfen es kaufen oder zur Versteigerung freigeben. Gibt es keine Grundstücke mehr ohne Besitzer, müssen Sie zum nächsten Grundstück weiterücken und dem Eigentümer die übliche Miete zahlen.

Noch was ...

Bei einem Pasch werden nur die weißen Würfel gezählt. Wenn Sie mit allen 3 Würfeln dieselbe Augenzahl werfen, dürfen Sie mit Ihrer Spielfigur auf ein beliebiges Feld des Spielplans springen.

Werden Sie während Ihres Zugs ins Gefängnis geschickt, ist Ihr Zug vorbei und Sie dürfen das Ergebnis des Tempo-Würfels nicht ausspielen.

Wenn Sie versuchen, sich aus dem Gefängnis freizuwürfeln, dürfen Sie nur die 2 weißen Würfel werfen.

Um auf einem Verlies die Miete zu bestimmen, werfen Sie alle 3 Würfel. Der Bus und Mr. Monopoly zählen dabei 0.

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 Gold 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.



Das berühmte Spiel um den großen Deal

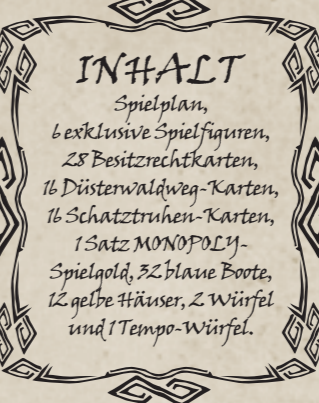
WAS IST GLEICH IN DIESER MONOPOLY EDITION?

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

WAS IST ANDERS?

- ◆ Das Spielbrett: Der Spielablauf ist der gleiche, aber hier kaufst du Charaktere und Orte
- ◆ Die Verkehrsfelder sind nun Beorn Haus, Düsterwald, Dol Guldur und Seestadt
- ◆ Die Versorgungswerke sind nun Verliese
- ◆ Häuser und Hotels sind nun Seestadt-Boote und Häuser
- ◆ Die Währung ist nun Gold

Aus lizenzrechtlichen Gründen mussten die Namen der Besitzrechtkarten zweisprachig aufgeführt werden.



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

© Warner Bros. Entertainment Inc. All rights reserved. THE HOBBIT: DESOLATION OF SMAUG and the names of the characters, items, events and places therein are trademarks of The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises under license to New Line Productions, Inc. (s13)

© 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

NEW LINE CINEMA A Time Warner Company | MGM | Winning Moves | Hergestellt in Irland | Hasbro

A900411000





DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

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

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

Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Grundstücke, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Grundstücke mit Booten und Häusern bebauen.

WER IST ZUERST AM ZUG?

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

SIE SIND AM ZUG!

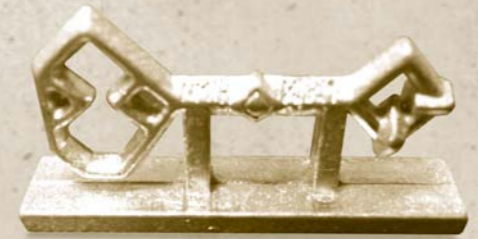
- 1) Werfen Sie die beiden weißen Würfel.
- 2) Ziehen Sie mit Ihrer Spielfigur um die gewürfelte Augenzahl im Uhrzeigersinn über den Spielplan.
- 3) Führen Sie die Aktion des Feldes durch, auf dem Sie landen (siehe Abschnitt **WO SIND SIE GELANDET?**).
- 4) Wenn Sie bei Ihrem Zug auf LOS landen oder darüber ziehen, erhalten Sie von der Bank 2.000 Lohn.



- 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 3 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 Gold schulden, als Sie bar zur Verfügung haben, können Sie Ihre Grundstücke und/oder Boote und Häuser zu Gold 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 Grundstücke sowie Ihre "Sie kommen aus dem Gefängnis frei"-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Grundstück, 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 Grundstücke, die mit einer Hypothek belastet sind, werden sofort vom Bankhalter versteigert. Nach der Versteigerung sind sie hypothekentfrei, 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 unbebauten Grundstücke landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf Ihrer Besitzrechtkarte 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 hypothekentfrei (d.h. Karte aufgedeckt) versteigert.
- ◆ Die Bank hat einen Mangel an Booten oder Häusern und mehrere Spieler möchten gleichzeitig bauen.



3) BAUEN

Sobald Ihnen alle Felder einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank Boote kaufen und diese auf die Charaktere der Farbgruppe stellen.

4) BOOTE UND HÄUSER VERKAUFEN

Sie können Ihre Boote und Häuser zum halben Preis an die Bank zurückverkaufen. Die Boote müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für ein Haus erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Boote sowie die Hälfte des regulären Preises für das Haus.



- a) Der reguläre Preis jedes Bootes ist auf der Besitzrechtkarte des Charakters aufgeführt.
- b) Sie müssen gleichmäßig bauen, d.h. es muss auf jedem Feld der Farbgruppe ein Boot stehen, bevor Sie auf einem der Felder ein zweites Boot bauen usw.
- c) Auf jedem Feld dürfen höchstens 4 Boote stehen.
- d) Wenn auf einem Feld 4 Boote stehen, dürfen Sie sie in ein Haus umwandeln. Dafür geben Sie die vier Boote zurück und zahlen den regulären Preis für das Haus (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Feld darf immer nur 1 Haus stehen, weitere Boote sind auf diesem Feld nicht erlaubt.

3) DÜSTERWALDWEG & SCHATZTRUHE

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) IM NETZ GEFANGEN & GEFANGEN IN EINEM FASS

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 keinen Lohn von 2.000, 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 ...

- a) Sie ziehen eine Düsterwaldweg- oder Schatztruhenkarte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- a) Sie würfeln im selben Zug nacheinander dreimal einen Pasch.



„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?“ Sie haben 3 Möglichkeiten!

- a) Zahlen Sie zu Beginn Ihres nächsten Zugs 2.000 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 3 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 2.000 und führen Ihren Zug mit dem letzten Wurfresultat 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) FREIPARKEN

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



8) EIGENES GRUNDSTÜCK

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

WO SIND SIE GELANDET?

1) GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Grundstücken



Sie können das Grundstück 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 Grundstück nicht zum regulären Preis kaufen wollen, wird es versteigert.

Beim Kauf von Grundstücken sollten Sie Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn Sie einen grünen Charakter kaufen, sollten Sie versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Charaktere zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassieren Sie von Ihren Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Charakteren der Farbgruppe landen, und Sie dürfen darauf Boote und Häuser errichten, was Ihnen sogar noch mehr Miete einbringen wird.



2) GRUNDSTÜCK MIT BESITZER

Wenn Sie auf einem Grundstück landen, das einem anderen Spieler gehört, müssen Sie diesem Miete zahlen. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgelistet. Sollte das Grundstück 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.

Charaktere

Die Grundmiete für einen unbebauten Charakter steht auf Ihrer Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird verdoppelt, wenn der Eigentümer alle Charaktere dieser Farbgruppe besitzt und keine Charaktere der Gruppe mit einer Hypothek belastet sind.

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

Ortsfelder

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

Ortsfelder	1	2	3	4
Miete	25	50	100	200



Verliese

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

Besitzt der Eigentümer beide Verliese, multiplizieren Sie Ihr Wurfresultat mit 10.

