ACHTUNG: 0-3

Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können
ERSTICKUNGSGEFAHR.

ALTER **5+** | 2–4 SPIELER

ZUSAMMENBAU DURCH ERWACHSENE ERFORDERLICH

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

MONOPOLY JUNIOR

BRAND

INHALT

- 1 Spielbrett
- 32 Häuser
- 16 Abenteuer im Wald-Karten
- 16 Charakterkarten
- 70 x 1 Beeren (Geldscheine)
- 4 Mascha-Spielfiguren
- 1 Marmeladenglas
- 1 Würfel

ZIEL DES SPIELS

- Begleite Mascha auf ihrem Abenteuer im Wald. Sammle so viele Beeren wie möglich und lerne unterwegs ihre Freunde kennen!
- Wenn einem Spieler die Beeren ausgehen, können die anderen Spieler ihre eigenen Beeren zählen.
- Der Spieler mit den meisten Beeren gewinnt!

Mascha und der Bär™

BEREITE DAS SPIEL VOR!

1. **Klappe den Spielplan auf** und lege ihn in die Mitte des Tisches.
2. **Mische die "Abenteuer im Wald"-Karten** und lege den Stapel verdeckt auf das Feld in der Mitte des Spielplans.
3. **Teile die Beeren (Geldscheine)** für den Start des Spiels aus:

Bei 2 Spielern

x20 jeweils

Bei 3 Spielern

x18 jeweils

Bei 4 Spielern

x16 jeweils

4. **Baue die Marmeladenglas-Box zusammen** (Anleitung siehe Rückseite). Danach stellst du sie auf ihr Feld in der Mitte des Spielplans.
5. **Jeder Spieler nimmt sich eine Mascha-Spielfigur** und stellt diese auf LOS!
6. **Nun nimmt sich jeder Spieler noch 8 Mascha-Häuser** in der Farbe seiner Figur und legt diese vor sich hin.
7. **Ein Spieler wird zum "Bankhalter" ernannt** (das wäre eine Aufgabe für einen älteren Spieler). Dieser verwaltet den Vorrat an Beeren und sammelt diese von den Spielern ein.
8. **Wer fängt an?** Jeder Spieler wirft den Würfel: Wer die höchste Augenzahl hat, ist zuerst am Zug. Danach folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn.

SO WIRD GESPIELT!

Wer gewinnt das Spiel?

Derjenige, der die meisten Beeren hat, nachdem ein Spieler bakrott ist, hat gewonnen!

So wird gespielt!

1. **Wirf den Würfel und ziehe mit deiner Figur** um entsprechend viele Felder über den Spielplan. Du startest auf LOS und gehst dann in Pfeilrichtung weiter.
   - Du darfst nicht rückwärts ziehen!
   - Jedes Mal, wenn du über LOS ziehst oder darauf landest, erhältst du **2** 🍓 !

2. **Wo bist du gelandet?** Sieh dir unten die Erklärungen der einzelnen Felder an, damit du weißt, was du darauf zu tun hast. Wenn du die Anweisungen des Feldes ausgeführt hast, ist der nächste Spieler dran.

3. **Keine Beeren mehr?** Wenn du nicht mehr genug Beeren hast, um etwas zu bezahlen, verlierst du das Spiel. Du zahlst keine deiner Schulden zurück und das Spiel ist sofort zu Ende.

4. **Gewonnen!** Sobald jemand bankrott ist, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt seine Beeren. Dazu kommt 1 🍓 für jedes Charakterfeld, das ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!

DIE FELDER

Charakterfelder ohne Häuser:
Wenn du auf einem Charakterfeld landest, das noch keinem anderen Spieler gehört, musst du es kaufen.

- Nimm die entsprechende Karte vom Feld, zahle den Preis dafür an den Bankhalter und lege die Karte vor dir hin.
- Stelle eines deiner Häuser auf den Farbstreifen des Charakterfeldes, damit jeder weiß, dass es dir gehört.

Charakterfelder mit Häusern:
Wenn du auf einem Charakterfeld landest, auf dem das Haus eines anderen Spielers liegt, gibst du ihm genauso viele 🍓, wie auf dem Feld steht. Wenn du auf einem deiner eigenen Felder landest, passiert nichts und du kannst dich ausruhen.

ABENTEUER IM WALD:
Ziehe die oberste Karte vom Stapel, lies sie vor und führe ihre Anweisung aus. Wenn du 🍓 bezahlen musst, gibst du es dem Bankhalter.

Marmeladenglas:
Herzlichen Glückwunsch!
Wenn du auf einem Marmeladenglasfeld landest, darfst du die Box öffnen und dir alle Beeren nehmen, die darin liegen.

NUR ZU BESUCH:
Du bist nur zu Besuch im Gefängnis und ziehst bei deinem nächsten Zug ganz normal weiter.

FREI PARKEN:
Hier passiert nichts.
Du kannst dich einfach ausruhen!

GEHE IN DAS GEFÄNGNIS:
Stelle deine Figur auf das Gefängnisfeld. Du erhältst keine 2 🍓, falls du über LOS kommst. Wenn du wieder am Zug bist, gibst du 1 🍓 an den Bankhalter oder spielst die *Du kommst aus dem Gefängnis frei-Karte* aus (wenn du sie hast). Danach würfelst du und ziehst ganz normal aus dem Gefängnis heraus. Während du im Gefängnis sitzt, bekommst du trotzdem von den anderen Spielern 🍓, falls sie auf deinen Feldern landen.

Keine Häuser mehr?
Wenn du keine Häuser mehr hast, kannst du auch keine Charakterfelder mehr kaufen. Es sei denn, du gibst eins deiner Charakterfelder ab. Gib der Bank zuerst Beeren für dein neues Feld und gib die Besitzrechtkarte des Feldes an die Bank, welches du abgeben willst. Du erhältst keine Beeren für das Feld, welches du abgibst, zurück – das ist der Preis, den du zahlen musst, weil du so ein guter Spieler bist!

GEWONNEN!

1. Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, weil er seine Schulden nicht mehr bezahlen kann, ist das Spiel zu Ende.
2. Jeder Spieler zählt seine Beeren. Wer am Ende die meisten Beeren hat, hat gewonnen!
3. Unentschieden? Die Spieler mit Gleichstand rechnen jeweils zusammen, wie viel ihre Felder wert sind, und fügen dann diesen Betrag zu ihren Beeren hinzu.

REGELN FÜR GEÜBTE SPIELER

Um das Spiel etwas kniffliger zu machen, kannst du das Spiel auch mit diesen Sonderregeln spielen:

1. **Charakterfelder-Paare:** Wenn dir zwei Charakterfelder derselben Farbe gehören, müssen dir die Spieler, die auf diesen Feldern landen, das Doppelte bezahlen.
2. **Handeln!** Wenn du nicht mehr viele Beeren hast, kannst du deine Charakterfelder an andere Spieler verkaufen. Ihr könnt auch untereinander Felder tauschen, um Charakterfelder-Paare zu erhalten und dafür doppelt so viele Beeren zu kassieren, wenn jemand darauf landet. Denkt aber daran, dass die Häuser immer auf den Feldern ihrer Besitzer stehen müssen!
3. **Der Sieger:** Am Ende des Spiels zählt jeder seine Beeren. Dann wird noch der Wert jedes Charakterfeldes dazugezählt, die ein Spieler besitzt. Wer am Ende der reichste Spieler ist, hat gewonnen!

ZUSAMMENBAU DER MARMELADENGLAS-BOX

Baue die Marmeladenglas-Box vor dem Spiel wie gezeigt zusammen.

© Animaccord LTD, 2008-2017
HASBRO and its logo, and MONOPOLY JUNIOR is a trademark of Hasbro and is used with permission.
© 1935, 2017 HASBRO. All rights reserved.

Manufactured by Winning Moves International Ltd, 7 Praed Street, London, W2 1NJ.
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstrasse 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
www.winningmoves.de **www.mashabear.com**
www.monopoly.com www.hasbro.co.uk www.winningmoves.co.uk

Licensed by

B94431000