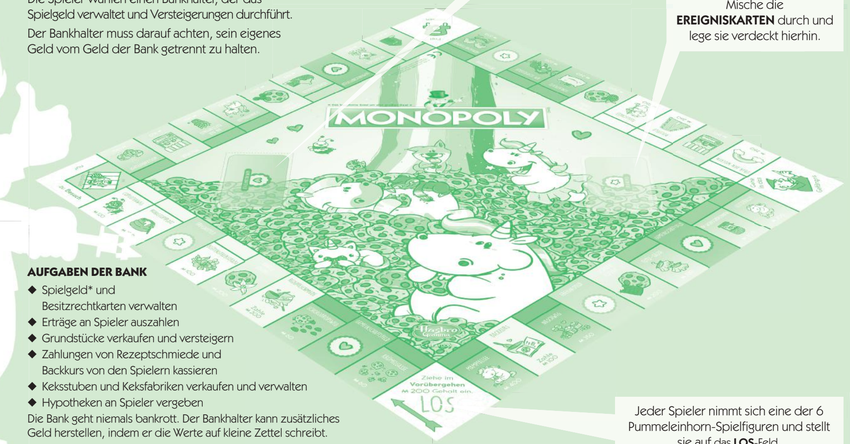
VORBEREITUNG

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

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



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
- Zahlungen von Rezeptschmiede und Backkurs von den Spielern kassieren
- Kekesstuben und Keksfabriken 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.

Jeder Spieler nimmt sich eine der 6 Pummeleinhorn-Spielfiguren und stellt sie auf das **LOS**-Feld.

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 **KEKSSTUBEN** (anstatt vier) auf jedem Feld einer Farbgruppe, bevor du eine **KEKSFABRIK** kaufen kannst. Die Miete mit **Kekesstuben** 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 **Keksfabrik** 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** bezahlst. 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. **SPIELENDE:** Das Spiel endet, wenn ein Spieler bankrott geht. Die übrigen Spieler berechnen ihr Vermögen, indem sie wie folgt addieren: (1) Monopoly-Dollar, (2) Eigentum zum Kaufpreis, (3) Eigentum mit Hypothek zum halben Kaufpreis, (4) Kekesstuben zum jeweiligen Kaufpreis, (5) Keksfabriken zum Kaufpreis (also drei Kekesstuben plus dem Preis für die Keksfabrik).

Der vermögendste Spieler gewinnt!

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 Zahlungen der Rezeptschmiede und des Backkurses sind direkt an die Bank zu zahlen und dürfen nicht für das Landen auf dem FREI PARKEN-Feld gesammelt werden oder Ähnliches.

Winning Moves

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment.
© 1935, 2010 HASBRO. All Rights Reserved. © Pummeleinhorn.
www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.de
Hergestellt von Winning Moves International, 7 Priest Street, London, W1F 1NJ, UK.
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Hergestellt in Irland

Licensed by: Hasbro Gaming

CE

C47141000

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

PLAYING PIECE

INHALT

Spielplan, 6 Sammler-Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 Gemeinschaftskarten, 16 Ereigniskarten, 1 Satz angepasstes MONOPOLY-Spielgeld, 32 grüne Häuser (Kekesstuben), 12 rote Hotels (Keksfabriken) und 2 Würfel.

PUMMEL EINHORN

WAS IST GLEICH IN DIESER MONOPOLY EDITION?
- Das Ziel des Spiels und die Regeln.
- Besitzrechtkarten/Gemeinschafts- und Ereigniskarten: Alle Werte sind wie bei einem klassischen MONOPOLY.
- Die vier Eckfelder bleiben unverändert, sowie der Weg zum Sieg: Wer übrig bleibt, wenn alle anderen Spieler bankrott sind, gewinnt das Spiel.
- Das Spielbrett: Der Spielablauf ist der Gleiche, hier kaufst du Straßen.

WAS IST ANDERS?
- Die Verkehrsfelder sind nun verschiedene Cookies.
- Die Versorgungswerke wurden durch die beiden Bars Milchbar und Kaffeebar ersetzt.
- Einkommensteuer und Zusatzsteuer wurden durch Rezeptschmiede und Backkurs ersetzt.
- Häuser und Hotels heißen nun Kekesstuben und Keksfabriken.

ALTER 8+ | 2–6 SPIELER

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 Kekstuben und Keksfabriken bebaust.

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. **Aber:** Wenn du nacheinander **dreimal** einen Pasch würfelst, kommst du ins **Gefängnis**.
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 **Hypotheken** 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 hypothekenfrei 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 deiner Grundstücke landet, verlangst du von ihm den Mietbetrag, der auf deiner 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 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 Grundstück kaufen.

3) BAUEN

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

a) Der reguläre Preis jeder Kekstube ist auf der **Besitzrechtkarte** der Straße aufgeführt.
b) Du musst **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jeder Straße der Farbgruppe eine Kekstube stehen, bevor du auf einer der Straßen eine zweite Kekstube baust usw.
c) Auf jeder Straße dürfen höchstens **4 Kekstuben** stehen.
d) Wenn auf einer Straße 4 Kekstuben stehen, darfst du sie in eine **Keksfabrik** umwandeln. Dafür gibst du die vier Kekstuben zurück und zahlst den regulären Preis für die Keksfabrik (siehe Besitzrechtkarte). Auf einer Straße darf immer nur 1 Keksfabrik stehen, weitere Kekstuben sind auf dieser Straße nicht erlaubt.

Wichtig: Du darfst eine Straße nicht bebauen, wenn irgendeine der Straßen dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Gebäuden

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

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn du nicht mehr viel Bargeld hast oder deine Schulden nicht begleichen kannst, darfst du auf jedes deiner Grundstücke eine Hypothek aufnehmen. Bevor du allerdings eine Straße beleiht, 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.

Wenn du später die Hypothek wieder auflöst, zahlst du an die Bank den **Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen**. Danach drehst du die Besitzrechtkarte wieder herum. Während ein Grundstück belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN

Die Spieler dürfen untereinander mit ihren unbebauten Grundstücken handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor eine Straße den Besitzer wechselt, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.
Die Grundstücke dürfen zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Grundstücke eintauschen oder gegen *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten eintauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren, die handelnden Spieler selbst.
Mit **Hypotheken belastete Grundstücke** dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nachdem du ein belastetes Grundstück 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.

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

WO BIST DU GELANDET?

1) GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Grundstücken

Straßen (Farbgruppen) | **Cookies** | **Bars**

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 Kekstuben und Keksfabriken 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 Straße der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

Wenn eine Straße **bebaut** ist, steigt die Miete je nach Menge bzw. Art der Bebauung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgeführt.

Cookies

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

Cookies	1	2	3	4
Miete	Ⓜ 25	Ⓜ 50	Ⓜ 100	Ⓜ 200

Milchbar & Kaffeebar

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

Besitzt der Eigentümer beide Bars, multipliziere dein Wurfergebnis 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) REZEPTESCHMIEDE & BACKKURS

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

„Wie komme ich aus dem Gefängnis frei?"

Du hast 3 Möglichkeiten!

a) **Zahle** zu Beginn deines nächsten Zugs Ⓜ 50 an die Bank. Danach würfelst du und führst deinen Zug wie gewohnt durch.
b) Du spielst eine ***Du kommst aus dem Gefängnis frei***-Karte aus und steckst diese unter den entsprechenden Kartenstapel zurück. Diese Karte hat du vorher entweder selbst gezogen oder einem anderen Spieler abgekauft. Würfel und führe deinen Zug wie gewohnt aus.
c) **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 Wurfergebnis 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 diese sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

8) EIGENES GRUNDSTÜCK

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