

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

BRAND

MONOPOLY

JUNIOR

DREAMWORKS

Spirit

ZIEL DES SPIELS

- Ziehe um das Spielbrett, kaufe so viele Felder wie möglich, sammle Ereigniskarten und verdiene Geld.
- Sobald ein Spieler bankrott ist, zählen die anderen ihr Geld.
- Der reichste Spieler gewinnt die Runde!

SPIELAUSSTATTUNG:

Spielplan,
4 Spielfiguren,
24 Ereigniskarten,
36 Stall-Marker,
70 x #1-Scheine,
1 Würfel.



ACHTUNG! NICHT GEEIGNET FÜR KINDER UNTER 36 MONATEN WEGEN VERSCHLUCKUNGSGEFAHR VON KLEINTEILEN!

5+



2-4

DAS ALLERERSTE SPIEL?

Löse die 36 vorgestanzten Stall-Marker aus dem Karton. Sobald du alle Teile herausgenommen hast, entsorge die Reste auf umweltfreundliche Weise.

VORBEREITUNG!

1. **Öffne das Spielbrett** und lege es in die Tischmitte.
2. **Mische die Ereigniskarten** und lege sie verdeckt auf die dafür vorgesehene Stelle am Spielbrett.
3. **Wähle deine Spielfigur** und stelle sie auf LOS!
4. **Finde die 9 Stall-Marker**, die zu deiner Spielfigur passen, und lege sie vor dich hin.



5. **Ein Spieler wird zum Bankhalter gewählt.**
Der Bankhalter ist für das Geld verantwortlich.

Der Bankhalter gibt jedem Spieler folgendes:

- ⌘20 für eine Runde mit 2 Spielern,
- ⌘18 für eine Runde mit 3 Spielern,
- ⌘16 für eine Runde mit 4 Spielern.



LOS GEHT'S!

WIE GEWINNT MAN?

Du musst der reichste Spieler sein, wenn ein anderer Spieler bankrottgeht! Das ist der Fall, wenn der Spieler nicht genug Geld hat, um die Miete zu bezahlen, das Feld, auf dem er steht, zu kaufen oder das Bußgeld einer Ereigniskarte zu bezahlen.



SPIELVERLAUF?

- 1. Der jüngste Spieler beginnt!** Als Nächstes kommt der Spieler zu seiner Linken an die Reihe.
- 2. Wurf den Würfel und gehe mit deiner Spielfigur im Uhrzeigersinn um entsprechend viele Felder weiter.**
 - Du musst immer nach vorne ziehen und darfst nicht zurückgehen.
 - Wenn du über LOS gehst oder darauf landest, erhältst du 2 von der Bank!
- 3. Auf welchem Feld bist du gelandet?**



AUF EINEM FELDE, DAS NOCH NIEMANDEM GEHÖRT:

Wenn das Feld frei ist, musst du es kaufen!

- Bezahle der Bank den Betrag, der auf dem Feld angegeben ist.
- Lege eine deiner Marken auf den Farbstreifen über dem Feld, um zu zeigen, dass es dir gehört.



AUF EINEM FELDE, DAS SCHON EINEM SPIELER GEHÖRT:

Falls ein anderer Spieler das Feld besitzt, musst du ihm Miete zahlen. Die Höhe der Miete ist auf dem Feld angegeben. Wenn das Feld schon dir gehört, musst du nichts tun.



ZWEI GLEICHFARBIGE FELDER = DOPPELTE MIETE!

Falls ein Spieler zwei gleichfarbige Felder besitzt, verdoppelt sich die auf dem Feld angegebene Miete!

- 4. Blättere um, um mehr über die anderen Felder des Spielbretts zu erfahren.**

DIE ANDEREN FELDER DES SPIELBRETTS



LOS

Immer, wenn du über LOS gehst oder darauf landest, erhältst du $\text{€}2$ von der Bank.



EREIGNISKARTE

Ziehe die oberste Ereigniskarte vom Stapel und lies sie laut vor. Lege die Karte verdeckt ganz unten in den Stapel zurück. Jede Figur hat eine spezielle Ereigniskarte. Wenn du deine eigene Karte ziehst, bewahre sie auf, um sie in der nächsten Runde zu spielen, und ziehe eine neue Karte.



NUR ZU BESUCH

Du bist nur zu Besuch, wenn du auf diesem Feld stehen bleibst!



FREI PARKEN

Du musst gar nichts tun, ruhe dich einfach aus.



GEHE INS GEFÄNGNIS

Gehe direkt ins Gefängnis! Gehe nicht über LOS und ziehe nicht $\text{€}2$ ein. In der nächsten Runde musst du entweder der Bank $\text{€}1$ zahlen oder eine „Du kommst aus dem Gefängnis frei“-Karte spielen, falls du eine hast. Danach musst du würfeln. Während du im Gefängnis bist, kannst du trotzdem Miete kassieren.

Das war's! Jetzt ist der nächste Spieler dran.

GEWONNEN!

1. Wenn du nicht genug Geld hast, um die Miete zu bezahlen, ein Feld zu kaufen oder das Bußgeld einer Ereigniskarte zu bezahlen, bist du bankrott! Das Spiel ist zu Ende.
2. Die anderen Spieler müssen ihre Banknoten zählen. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt die Runde!
3. Gibt es ein Unentschieden? Addiere den Wert jedes Felds in deinem Besitz und zähle ihn zum gesamten Geldbetrag hinzu!

FORTGESCHRITTENE REGELN!

Wenn du die Grundregeln beherrscht, kannst du mit den folgenden Regeln spielen! Wenn du nicht genug Geld hast, um die Miete oder das Bußgeld einer Ereigniskarte zu bezahlen, kannst du mit einem Feld, das dir gehört, zahlen:

- Wenn du einem anderen Spieler Geld schuldest, gehört das Feld nun ihm.
- Wenn du der Bank Geld schuldest, ist das Feld wieder auf dem Markt erhältlich und kann von anderen Spielern gekauft werden.

Falls du immer noch nicht bezahlen kannst, bist du bankrott und das Spiel ist zu Ende. Alle zählen ihr Geld, um herauszufinden, wer gewonnen hat!