VORBEREITUNG

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
- Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- Häuser und Hotels 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.

Mische die **PITTIPLATSCH-KARTEN** durch und lege sie verdeckt hierhin.

Mische die **UNSER SANDMÄNNCHEN-KARTEN** durch und lege sie verdeckt hierhin.

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, folge diesen Schritten:

1. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler zusätzlich zum Startkapital ₥ **1000**.
2. Wenn du zum ersten Mal über LOS gehst, darfst du mit dem Tempo-Würfel spielen.
3. Wirf den Tempo-Würfel mit den beiden weißen Standardwürfeln, wenn du am Zug bist. Der Tempo-Würfel zeigt:
   - **1, 2 oder 3:** Ziehe um die Summe aller drei Würfel weiter.
   - **Bus:** Du darfst um die Augenzahl **eines oder beider** weißen Würfel ziehen. Hast du z.B. 1 und 5 gewürfelt, darfst du 1 Feld, 5 Felder oder 6 Felder weiterziehen.
   - ***Mr. Monopoly:*** Ziehe wie gewohnt um die Summe beider weißen Würfel und führe den Zug je nach Feld, auf dem du landest, aus. Danach rücke zum nächsten Grundstück ohne Besitzer weiter. Du darfst es kaufen oder zur Versteigerung freigeben. Gibt es keine Grundstücke mehr ohne Besitzer, musst du zum nächsten Grundstück weiterrücken und dem Eigentümer die übliche Miete zahlen.

Noch was …
Bei einem Pasch werden nur die weißen Würfel gezählt.

Wenn du mit allen 3 Würfeln dieselbe Augenzahl wirfst, darfst du mit deiner Spielfigur auf ein **beliebiges Feld** des Spielplans springen.

Wirst du während deines Zugs ins **Gefängnis** geschickt, ist dein Zug vorbei und du darfst das Ergebnis des Tempo-Würfels nicht ausspielen.

Wenn du versuchst, dich aus dem Gefängnis freizuwürfeln, darfst du nur die 2 weißen Würfel werfen.

Um auf dem Abengruß- und Märchenland-Feld die Miete zu bestimmen, wirf alle 3 Würfel. Der Bus und Mr. Monopoly zählen dabei 0.

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 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, 2016 Hasbro. All rights reserved.
Herstellung und Vertrieb über:
Winning Moves Deutschland GmbH,
Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
www.winningmoves.de

Winning Moves

Licensed by Hasbro Gaming

Hergestellt in Irland

Der Ampelmann ist eine eingetragene Marke der AMPELMANN GmbH, www.ampelmann.de
The Ampelmann is a registered trademark of AMPELMANN GmbH, www.ampelmann.de
Sandmännchen & Pittiplatsch. © 2016 MDR und rbb. Lizenz durch TELEPOOL

C90901000

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

MONOPOLY

BRAND

INHALT

Spielplan, 8 Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 Pittiplatsch-Karten, 16 Unser Sandmännchen-Karten, 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld, 32 grüne Häuser, 12 rote Hotels, 2 Würfel und 1 Tempo-Würfel.

Wenn du MONOPOLY bereits kennst und eine schnellere Spielvariante ausprobieren möchtest, lies die Spielregeln auf der Rückseite.

SCHNELLERES SPIEL mit TEMPO-WÜRFEL

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 Häusern und Hotels 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 HAB' 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 Karte 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 Stadtteile einer Farbgruppe gehören, kannst du von der Bank **Häuser** kaufen und diese auf die Stadtteile der Farbgruppe stellen.

a) Der reguläre Preis jedes Hauses ist auf der **Besitzrechtkarte** des Stadtteils aufgeführt.

b) Du musst **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Stadtteil der Farbgruppe ein Haus stehen, bevor du ein zweites auf einem der Stadtteile ein zweites Haus baust usw.
c) Auf jedem Stadtteil dürfen höchstens **4 Häuser** stehen.
d) Wenn auf einem Stadtteil 4 Häuser stehen, darfst du sie in ein **Hotel** umwandeln. Dafür gibst du die vier Häuser zurück und zahlst den regulären Preis für das Hotel (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Stadtteil darf immer nur 1 Hotel stehen, weitere Häuser sind auf diesem Stadtteil nicht erlaubt.

Wichtig: Du darfst einen Stadtteil nicht bebauen, wenn irgendein Stadtteil dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Gebäuden

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

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 einen Stadtteil beleihst, 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 ein Stadtteil 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

Stadtteile (Farbgruppen) | **Fußballvereine (Bahnhöfe)** | **Abendgruß und Märchenland**

Du kannst das Grundstück zu deinem **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 sollte du Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn du einen grünen Stadtteil kaufst, sollte du versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Stadtteile zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassierst du von deinen Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Stadtteilen der Farbgruppe landen, und du darfst darauf Häuser und Hotels 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.

Stadtteile

Die Grundmiete für eine **unbebaute** Stadtteile steht auf der Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Stadtteile dieser Farbgruppe besitzt und kein Stadtteil der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

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

Fußballvereine

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

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

Abendgruß und Märchenland

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

Besitzt der Eigentümer beide Felder, multipliziere dein Wurfergebnis mit **10**.

3) PITTIPLATSCH & UNSER SANDMÄNNCHEN

Ziehe die oberste Karte vom Stapel, führe die Anweisung sofort aus und ziehe 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) GEHER & STEHER

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 Pittiplatsch- oder Unser Sandmännchen-Karte, 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 hast 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 deine 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.