VORBEREITUNG

Mischen Sie die **AUTOBOT**-Karten durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Mischen Sie die **DECEPTICON**-Karten durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

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

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
- Felder verkaufen und versteigern
- Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- Basen und Werkstätten 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.

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 **$ 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 Feld ohne Besitzer weiter. Sie dürfen es kaufen oder zur Versteigerung freigeben. Gibt es keine Felder mehr ohne Besitzer, müssen Sie zum nächsten Feld weiterrücken 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 Planeten 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 Geld leihen oder vereinbaren, die Miete auszusetzen, wenn sie gegenseitig auf ihren Feldern 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, 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Herstellung und Vertrieb über
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
www.winningmoves.de

Winning Moves

Hergestellt in Ireland

Hasbro Gaming

????????

BRAND

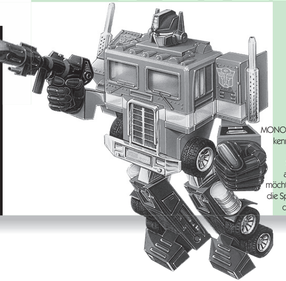
MONOPOLY

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

THE TRANSFORMERS

INHALT

Spielplan, 6 Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 Decepticon-Karten, 16 Autobot-Karten, 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld, 32 Häuser (genannt: Basen), 12 Hotels (genannt: Werkstätten), 2 Würfel und 1 Tempo-Würfel.



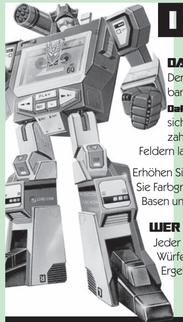
THRILLING 30 YEARS
TRANSFORMERS

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

SCHNELLERES SPIEL mit TEMPO-WÜRFEL

ALTER 8+

2–4 SPIELER



DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

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

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

Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Felder, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Felder mit Basen und Werkstätten 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 $ 200 Gehalt.

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 Geld schulden, als Sie bar zur Verfügung haben, können Sie Ihre **Felder** und/oder **Gebäude** zu Geld 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 Felder sowie Ihre *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Feld, 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 Felder, 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. 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 Felder landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf Ihrer Besitzrechtkarte angegeben ist (siehe Abschnitt *FELD MIT BESITZER*).

2) VERSTEIGERUNG

Der Bankhalter führt in den folgenden Fällen eine Versteigerung durch:

- Ein Spieler landet auf einem Feld ohne Besitzer, möchte es aber **nicht** zum regulären Preis kaufen.
- Ein Spieler geht **bankrott** und übergibt seine sämtlichen, mit Hypotheken belasteten Felder 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 Feld kaufen.

3) BAUEN

Sobald Ihnen alle Transformer-Felder einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank **Basen** kaufen und diese auf die Felder der Farbgruppe stellen.

a) Der reguläre Preis jeder Basis ist auf der **Besitzrechtkarte** des Transformer-Feldes aufgeführt.
b) Sie müssen **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Transformer-Feld der Farbgruppe eine Basis stehen, bevor Sie auf einem der Transformer-Felder eine zweite Basis bauen usw.
c) Auf jedem Transformer-Feld dürfen höchstens **4 Basen** stehen.
d) Wenn auf einem Transformer-Feld 4 Basen stehen, dürfen Sie sie in eine **Werkstatt** umwandeln. Dafür geben Sie die vier Basen zurück und zahlen den regulären Preis für die Werkstatt (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Transformer-Feld darf immer nur 1 Werkstatt stehen, weitere Basen sind auf diesem Transformer-Feld nicht erlaubt.

Wichtig: Sie dürfen ein Transformer-Feld nicht bebauen, wenn irgendeiner der Transformers dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, müssen Sie abwarten, bis andere Spieler ihre Basen 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

Sie können Ihre Gebäude zum **halben Preis** an die Bank zurückverkaufen. Die Basen müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für eine Werkstatt erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Basen sowie die Hälfte des regulären Preises für die Werkstatt.

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn Sie nicht mehr viel Bargeld haben oder Ihre Schulden nicht begleichen können, dürfen Sie auf jedes Ihrer Felder eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings ein Transformer-Feld beleihen, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.
Um die **Hypothek aufzunehmen**, drehen Sie die betroffene Besitzrechtkarte auf ihre Rückseite und lassen sich von der Bank den dort angegebenen Hypothekenbetrag ausbezahlen. Wenn Sie später die Hypothek wieder auflösen, zahlen Sie an die Bank den **Hypothekenbetrag plus 10 % Zinsen**. Danach drehen Sie die Besitzrechtkarte wieder herum. Während ein Feld belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN

Die Spieler dürfen untereinander ihre unbebauten Felder handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Feld den Besitzer wechselt, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.
Die Felder dürfen zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Felder eintauschen oder gegen *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten eintauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren, die handelnden Spieler selbst.
Mit **Hypotheken belastete Felder** dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nachdem Sie ein belastetes Feld erworben haben, müssen Sie die Hypothek entweder **sofort auflösen** oder an die Bank **10 %** des Hypothekenbetrags zahlen und die Besitzrechtkarte verdeckt liegen lassen. Wenn Sie dann später die Hypothek auflösen, müssen Sie **noch einmal 10 %** Zinsen bezahlen.

Denken Sie daran: Ihr Ziel ist nicht nur, unglaublich reich zu werden, sondern Sie müssen alle anderen Spieler in den **Bankrott** treiben, um zu gewinnen!

WO SIND SIE GELANDET?

1) FELD OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Feldern

Transformers (Farbgruppen) | **Reise-Felder** | **Planeten**

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

Beim Kauf von Feldern sollten Sie Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn Sie ein grünes Transformer-Feld kaufen, sollten Sie versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Transformers zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassieren Sie von Ihren Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Transformers der Farbgruppe landen, und Sie dürfen darauf Basen und Werkstätten errichten, was Ihnen noch mehr Miete einbringen wird.

2) FELD MIT BESITZER

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

Transformer-Felder

Die Grundmiete für ein **unbebautes** Transformer-Feld steht auf ihrer Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Transformer-Felder dieser Farbgruppe besitzt und kein Transformer-Feld der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

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

Reise-Felder

Die Miete für Reise-Felder hängt davon ab, wie viele Reise-Felder der Eigentümer besitzt.

Reise-Felder	1	2	3	4
Miete	$ 25	$ 50	$ 100	$ 200

Planeten: ERDE und CYBERTRON

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

Besitzt der Eigentümer beide Planeten, multiplizieren Sie Ihr Wurfergebnis mit **10**.

3) AUTOBOT oder DECEPTICON

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) KAMPFSCHÄDEN und MENSCHLICHE OPFER

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, zahlen Sie den gezeigten Betrag an die Bank.

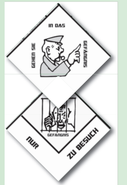
5) GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS

Wenn Sie auf diesem Feld landen, müssen Sie Ihre Spielfigur sofort in das Gefängnis stellen.

Wichtig: Sie erhalten **kein** Gehalt von $ 200, 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

- Sie ziehen eine Autobot- oder Decepticon-Karte, die Sie ins Gefängnis schickt.
- 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 **$ 50** 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 $ 50 und führen Ihren Zug mit dem letzten Wurfergebnis 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) FREI PARKEN

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

8) EIGENES FELD

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