

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.

Die Bank geht niemals bankrott. Der Bankhalter kann zusätzliches Geld herstellen, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.

AUFGABEN DER BANK

- ◆ Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
- ◆ Erträge an Spieler auszahlen
- ◆ Grundstücke verkaufen und versteigern
- ◆ Bußgeld & Abschleppgebühren kassieren
- ◆ Werkstätten und Showrooms 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.

Mischen Sie die **RENNEN-KARTEN** durch und legen Sie sie verdeckt hierhin.

Mischen Sie die **MISSION-KARTEN** durch und legen Sie sie verdeckt hierhin.

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

Das Startkapital für jeden Spieler:



SCHNELLERES SPIEL

REGELN für ein KURZES SPIEL (60 – 90 Minuten)

Es gibt **4 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. Sie brauchen nur **drei Werkstätten** (anstatt vier) auf jedem Feld einer Farbgruppe, bevor Sie einen Showroom kaufen können. Die Miete mit **Werkstätten** 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 **Werkstatt** niedriger ausfällt, als im regulären Spiel.

3. Wenn Sie im Gefängnis landen, müssen Sie es im nächsten Zug wieder verlassen, indem Sie (1.) eine *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karte spielen, (2.) einen Pasch würfeln oder (3.) $\$$ 50 bezahlen. Anders, als im Standardspiel können Sie zuerst versuchen, einen Pasch zu würfeln und müssen dann aber, wenn das nicht gelingt, im selben Zug $\$$ 50 bezahlen und um die gewürfelte Augenzahl weiterziehen.

4. **SPIELEND:** Das Spiel endet, wenn ein Spieler bankrott geht. Die übrigen Spieler berechnen ihr Vermögen, indem sie wie folgt addieren: (1) Bargeld; (2) Eigentum zum Kaufpreis; (3) Eigentum mit Hypothek zum halben Kaufpreis; (4) Werkstätten zum jeweiligen Kaufpreis; (5) Showrooms zum Kaufpreis (also drei Werkstätten plus dem Preis für den Showroom).

Der vermögendste Spieler gewinnt!

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 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.

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, 2018 HASBRO. All rights reserved. Hergestellt von Winning Moves International Ltd, 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK. Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten. Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.

www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.de



◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

MONOPOLY

INHALT

Spielplan, 6 Spielfiguren,
28 Besitzrechtkarten,
16 Rennen-Karten,
16 Mission-Karten, 1 Satz
MONOPOLY-Spielgeld,
32 Häuser (Werkstätten),
12 Hotels (Showrooms)
und 2 Würfel.

WAS IST GLEICH IN DIESER MONOPOLY EDITION?

- ◆ Das Ziel des Spiels und die Regeln.
- ◆ Besitzrechtkarten: 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.

WAS IST ANDERS?

- ◆ Das Spielbrett: Der Spielablauf ist der Gleiche, aber hier kaufst du Momente.
- ◆ Die Versorgungswerke wurden durch die beiden Garagen Doms Garage und Tejs Garage ersetzt.
- ◆ Aus Gemeinschafts- und Ereigniskarten wurden Rennen- und Mission-Karten.

ALTER
8+



2-6
SPIELER

C4753 1000



DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

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

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

Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Grundstücke, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Grundstücke mit Werkstätten und Showrooms 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 **dreimal** 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 HABE SCHULDEN!

Wenn Sie der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schulden, als Sie bar zur Verfügung haben, können Sie Ihre **Grundstücke** 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 Grundstücke sowie Ihre **Sie kommen aus dem Gefängnis frei**-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jedes belastete Grundstück, 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 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. 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 gerade nicht am Zug sind – oder sogar im Gefängnis sitzen.

1) MIETE KASSIEREN

Wenn ein anderer Spieler auf einem Ihrer Grundstücke landet, verlangen Sie von ihm den Mietbetrag, der auf Ihrer Besitzrecht-karte 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 Ihnen alle Momente einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank **Werkstätten** kaufen und diese auf die Momente der Farbgruppe stellen.

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



Wichtig: Sie dürfen einen Moment nicht bebauen, wenn irgendeiner der Momente dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, müssen Sie abwarten, bis andere Spieler ihre Werkstätten an die Bank zurückgeben. Gilt 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 Werkstätten müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für einen Showroom erhalten Sie von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Werkstätten sowie die Hälfte des regulären Preises für den Showroom.

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn Sie nicht mehr viel Bargeld haben oder Ihre Schulden nicht begleichen können, dürfen Sie auf jedes Ihrer Grundstücke eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings einen Moment beleihen, müssen alle Gebäude der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein. Um die **Hypothek aufzunehmen**, drehen Sie die betroffene Besitzrecht-karte 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 Besitzrecht-karte 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 Moment 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 **Sie kommen 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 Sie ein belastetes Grundstück erworben haben, müssen Sie die Hypothek entweder **sofort auflösen** oder an die Bank **10 %** des Hypothekentrags zahlen und die Besitzrecht-karte 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) GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Grundstücken



Momente (Farbgruppen)



Verkehrsfelder



Garagen

Sie können das Grundstück zu dem **regulären Preis kaufen**, der auf dem Spielplan steht. Zahlen Sie den Betrag an die Bank, lassen Sie sich vom Bankhalter die Besitzrecht-karte geben und legen Sie diese offen vor sich ab.

Wenn Sie das Grundstück **nicht** zum regulären Preis kaufen wollen, wird es **versteigert**.

Beim Kauf von Grundstücken sollten Sie Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn Sie einen grünen Moment kaufen, sollten Sie versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Momente zu kaufen.

Als Besitzer einer Farbgruppe kassieren Sie von Ihren Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf den Momenten der Farbgruppe landen, und Sie dürfen darauf Werkstätten und Showrooms errichten, was Ihnen sogar noch mehr Miete einbringen wird.



2) GRUNDSTÜCK MIT BESITZER

Wenn Sie auf einem Grundstück landen, das einem anderen Spieler gehört, müssen Sie diesem **Miete zahlen**. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrecht-karte aufgelistet. Sollte das Grundstück 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.

Momente

Die Grundmiete für einen **unbebauten** Moment steht auf ihrer Besitzrecht-karte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Momente dieser Farbgruppe besitzt und keine Momente der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

Wenn ein Moment **bebaut** ist, steigt seine Miete je nach Menge bzw. Art der Bebauung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrecht-karte aufgeführt.

Verkehrsfelder

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

Verkehrsfelder	1	2	3	4
Miete	25	50	100	200



Garagen

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

Besitzt der Eigentümer beide Garagen, multiplizieren Sie Ihr Würfergebnis mit **10**.



3) RENNEN- & MISSIONSFELD

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) BUSSGELD & ABSCHLEPPGEBÜHREN

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



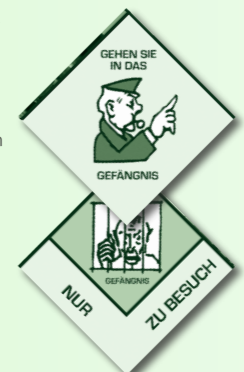
5) GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS

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 Rennen- oder Mission-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 jedes Mal, wenn Sie an der Reihe sind, 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 Würfergebnis 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 weiterbetreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

8) EIGENES GRUNDSTÜCK

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

