VORBEREITUNG

DER BANKHALTER

Die Spieler wählen einen Bankhalter, der das Spielgeld verwaltet und Versteigerungen durchführt.

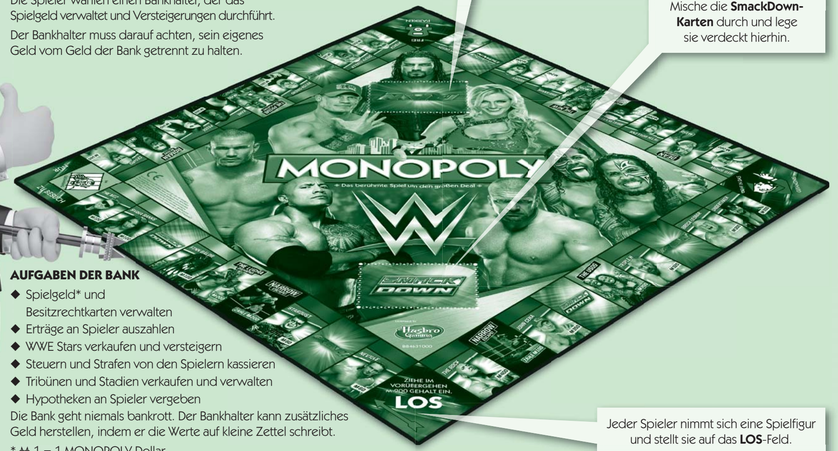
Der Bankhalter muss darauf achten, sein eigenes Geld vom Geld der Bank getrennt zu halten.

AUFGABEN DER BANK

- Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
- Erträge an Spieler auszahlen
- WWE Stars verkaufen und versteigern
- Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- Tribünen und Stadien 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.

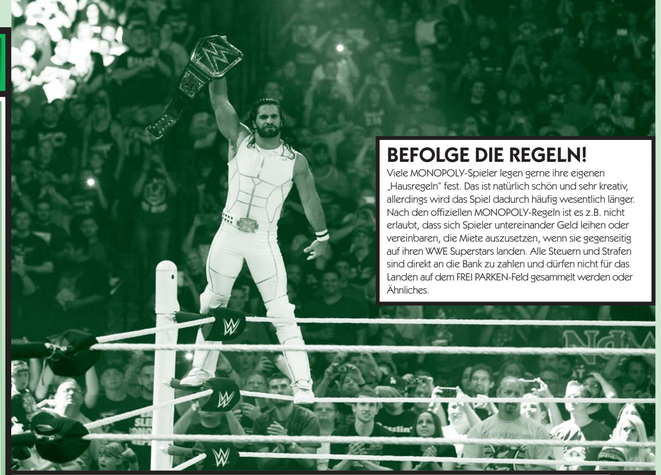


Mische die **Raw-Karten** durch und lege sie verdeckt hierhin.

Mische die **SmackDown-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:



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 WWE Superstars 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. 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 Irland

Licensed by Hasbro Gaming

CE

BB4631000

MONOPOLY

BRAND

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

INHALT

1 Spielplan,
6 Sammler- Spielfiguren,
28 Besitzrechtkarten,
16 Raw-Karten,
16 SmackDown-Karten,
1 Satz Mr. McMahon-Spielgeld, 32 schwarze Tribünen, 12 rote Stadien,
2 Würfel.

WAS BLEIBT GLEICH?

- Das Ziel des Spiels und die Spielregeln.
- Besitzrechtkarten: alle Werte sind die gleichen wie bei den entsprechenden Feldern in einem klassischen Monopoly.
- Die vier Eckfelder bleiben unverändert, ebenso wie der Weg zum Sieg: Der letzte Spieler, der nicht bankrott gegangen ist, gewinnt das Spiel.

WAS IST ANDERS?

- Das Spielbrett: die Aktionen bleiben die gleichen, aber sie kaufen hier WWE Superstars, Tag Teams und WWE Rekordhalter.
- Häuser und Hotels sind nun Tribünen und Stadien.

ALTER 8+

2–6 SPIELER

DER SPIELABLAUF

DAS ZIEL DES SPIELS

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

Dafür musst du: WWE Superstars kaufen und sich von den anderen Spielern Miete zahlen lassen, wenn diese auf deinen Stars landen.

Erhöhe die Mieten, indem du Farbgruppen sammelst und die WWE Superstar-Felder mit Tribünen und Stadien 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 führe deinen Zug normal durch (Schritte 2 bis 4), würfle danach erneut und führe auch diesen Zug durch. **Aber:** Wenn du nacheinander **3 Mal** 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 **Stars** und/oder **Tribünen/Stadien** zu Geld machen, indem du sie **verkaufst** oder mit **Hypotheken** belastet. 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 Stars sowie deine *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jeden belasteten Star, den 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 Stars, 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 Stars landet, verlangst du von ihm den Mietbetrag, der auf deiner Besitzrechtkarte angegeben ist (siehe Abschnitt *STARS MIT BESITZER*).

2) VERSTEIGERUNG

Der Bankhalter führt in den folgenden Fällen eine Versteigerung durch:

- Ein Spieler landet auf einem Star ohne Besitzer, möchte ihn aber **nicht** zum regulären Preis kaufen.
- Ein Spieler geht **bankrott** und übergibt seine sämtlichen mit Hypotheken belasteten Stars an die Bank, die sie hypothekenfrei (d.h. Karte aufgedeckt) versteigert.
- Die Bank hat einen **Mangel an Tribünen/Stadien** 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, kaufen.

3) BAUEN

Sobald dir alle WWE Superstars einer Farbgruppe gehören, kannst du von der Bank **Tribünen** kaufen und diese auf die Stars der Farbgruppe stellen.

a) Der reguläre Preis jeder Tribüne ist auf der **Besitzrechtkarte** des Stars aufgeführt.
b) Du musst **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Star der Farbgruppe eine Tribüne stehen, bevor du auf einem der Stars eine zweite Tribüne baust usw.
c) Auf jedem WWE Superstar dürfen höchstens **4 Tribünen** stehen.
d) Wenn auf einem WWE Superstar 4 Tribünen stehen, darfst du sie in ein **Stadion** umwandeln. Dafür gibst du die vier Tribünen zurück und zahlst den regulären Preis für das Stadion (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem WWE Superstar darf immer nur 1 Stadion stehen, weitere Tribünen sind auf diesem Feld nicht erlaubt.

Wichtig: du darfst ein WWE Superstar-Feld nicht bebauen, wenn irgendein Star dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Tribünen und Stadien

Wenn die Bank z.B. keine Tribünen mehr hat, musst du abwarten, bis andere Spieler ihre Tribünen an die Bank zurückgeben. Gibt es nur noch wenige Tribünen, aber mehrere bauwillige Spieler, versteigert der Bankhalter die Tribünen an den Meistbietenden.

4) TRIBÜNEN UND STADIEN VERKAUFEN

Du kannst deine Tribünen und Stadien zum **halben Preis** an die Bank zurückverkaufen. Die Tribünen müssen ebenso gleichmäßig zurückgegeben werden, wie sie gekauft wurden. Für ein Stadion erhältst du von der Bank die ursprünglich eingetauschten 4 Tribünen sowie die Hälfte des regulären Preises für das Stadion.

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn du nicht mehr viel Bargeld hast oder deine Schulden nicht begleichen kannst, darfst du auf jeden deiner Stars eine Hypothek aufnehmen. Bevor du allerdings einen WWE Superstar beleihst, müssen alle Tribünen/Stadien 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 Star belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN

Die Spieler dürfen untereinander mit ihren unbebauten Stars handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein WWE Superstar den Besitzer wechselt, müssen alle Tribünen und Stadien der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.

Die Stars dürfen zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Stars eintauschen oder gegen *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karten eintauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren die handelnden Spieler selbst.

Mit **Hypotheken belastete Stars** dürfen zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nachdem du einen belasteten Star 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) STARS OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Stars:

WWE Superstars (Farbgruppen) | **Tag Teams** | **Rekordhalter**

Du kannst den Star 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 den Star **nicht** zum regulären Preis kaufen willst, wird er **versteigert.**

Beim Kauf von Stars sollte sich die Gruppen sammeln. Zum Beispiel: Wenn du einen grünen WWE Superstar kaufst, solltest du versuchen, auch noch die anderen beiden grünen WWE Superstars zu kaufen.

Als Besitzer einer Farbgruppe kassierst du von deinen Mitspielern die doppelte Miete, sobald diese auf dem WWE Superstar der Farbgruppe landen, und du darfst darauf Tribünen und Stadien errichten, was dir sogar noch mehr Miete einbringen wird.

2) STARS MIT BESITZER

Wenn du auf einem Star landest, der einem anderen Spieler gehört, musst du diesem **Miete zahlen**. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgelistet. Sollte der Star 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.

WWE Superstars

Die Grundmiete für ein **unbebautes** WWE Superstar-Feld steht auf seiner Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle WWE Superstars dieser Farbgruppe besitzt und keiner aus der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

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

Tag Teams

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

Tag Teams	1	2	3	4
Miete	Ⓜ 25	Ⓜ 50	Ⓜ 100	Ⓜ 200

Rekordhalter

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

Besitzt der Eigentümer beide Rekordhalter, multipliziere dein Würfelergebnis mit **10**.

3) RAW & SMACKDOWN

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) NARROW ESCAPE!

Wenn du auf einem dieser Felder landest, musst du den gezeigten Betrag an die Bank zahlen.

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 Raw- oder SmackDown-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. Würfle 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 in der dritten Runde immer noch keinen Pasch würfelst, 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, Tribünen errichten usw.).

8) EIGENES GRUNDSTÜCK

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