BRAND

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

MEGA Edition

INHALT

Spielplan • 8 Spielfiguren • 32 Häuser • 12 Hotels
13 Wolkenkratzer • 5 Zugdepots
37 Besitzrechtkarten • 16 Ereigniskarten
16 Gemeinschaftskarten • 16 Busfahrkarten
1 Satz MONOPOLY-Spielgeld • 2 Würfel • 1 Tempowürfel

MONOPOLY MEGA 2nd EDITION SPIELREGELN

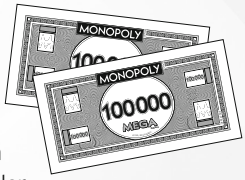
ZIEL DES SPIELS

Als einziger Spieler dem Bankrott zu entgehen und MONOPOLY 2nd Edition als reichster Spieler zu beenden.

SPIELZUBEHÖR

Spielplan, 8 Spielfiguren, 32 Häuser, 12 Hotels, 13 Wolkenkratzer, 5 Zugdepots, 37 Besitzrechtkarten, 16 Ereigniskarten, 16 Gemeinschaftskarten, 16 Busfahrkarten, 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld, 2 Würfel und 1 Tempowürfel.

VORBEREITUNG DES SPIELS



1. Sortieren Sie die Häuser, Hotels, Besitzrechtkarten und das Geld (nach Wert) in die dafür vorgesehenen Fächer des Schachteleinsatzes.
2. Die Ereignis-, Bus- und Gemeinschaftskarten werden getrennt. Jeder Stapel wird einzeln gemischt und mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder des Spielplans gelegt.
3. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf „LOS“.
4. Der Bankhalter und die Bank: Die Spieler wählen einen Bankhalter. Bei mehr als fünf Spielern kann der Bankhalter wählen, ob er mitspielt oder nur als Bankhalter fungiert. Der Bankhalter teilt an jeden Spieler ₥250.000 Spielgeld in folgender Sortierung aus:
   1 x ₥100.000 ,2 x ₥50.000, 4 x ₥10.000, 1 x ₥5.000, 1 x ₥2.000, 2 x ₥1.000, 1 x ₥500 und 5 x ₥100
   Der Bankhalter hat neben der Verwaltung des Geldes weitere Aufgaben. Er verwaltet Besitzrechtkarten und Gebäude, bis sie von Spielern gekauft werden. Er zahlt Gehälter und Boni aus und nimmt alle Beleihungen mit Hypotheken vor. Er führt die Versteigerungen als Auktionator aus und er nimmt die Zahlungen der Spieler an die Bank entgegen. Die Bank geht niemals bankrott! Der Bankhalter kann zusätzliches Geld „drucken“, indem er die Werte auf kleine Zettel schreibt.
5. Beginnend mit dem Bankhalter würfelt jeder Spieler mit beiden Würfeln. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Der Spielablauf und die Würfel

Wer an der Reihe ist, würfelt mit ALLEN 3 WÜRFELN – den beiden weißen und dem TEMPO-Würfel. Dann gibt es 3 mögliche Kombinationen:

1) Alle 3 Würfel zeigen eine Augenzahl, der Spieler zieht einfach um die Summe aller 3 Würfel vorwärts.

Das Feld, auf dem seine Spielfigur landet, bestimmt, was weiter geschieht. Es können zwei und mehr Figuren auf einem Feld stehen. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, kann der Spieler folgende Aktionen durchführen:

- Das Grundstück (oder andere Besitztümer) kaufen;
- Miete bezahlen, falls ein anderer Spieler das Grundstück besitzt;
- Steuern bezahlen;
- eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte ziehen;
- ins Gefängnis gehen;
- auf dem Frei-Parken-Feld ausruhen;
- sein Gehalt – ₥ 20.000 – einziehen;
- im Gefängnis „nur zu Besuch" sein.

2) Der TEMPO-Würfel zeigt MR MONOPOLY. Dann erhält der Spieler einen Bonus. Er zieht zuerst die Augenzahl der weißen Würfel vorwärts und rückt dann auf das nächste nicht verkaufte Grundstück vor, das er dann auch kaufen kann. Sind aber alle Grundstücke schon verkauft, zieht der Spieler erst die Augenzahl der weißen Würfel und rückt dann auf das nächste Grundstück vor, auf dem er Miete bezahlen muss. Sollten alle anderen Grundstücke mit einer Hypothek belastet sein, bleibt er nach dem Ziehen stehen. **Wichtig:** Die Mitspieler dürfen bei einem MR Monopoly-Zug erst handeln oder bauen, wenn der Zug abgeschlossen ist.

3) Der TEMPO-Würfel zeigt den BUS. Dann werden wieder erst die Augen der weißen Würfel gezogen; danach darf der Spieler entweder eine Busfahrkarte nehmen, die er in einem späteren Zug einsetzen kann (empfehlenswert, solange es Busfahrkarten gibt) oder zum nächsten Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld vorrücken. Nicht benutzte Busfahrkarten legt jeder Spieler für alle sichtbar offen vor sich ab.

Pasch und Dreierpasch

Nur die weißen Würfel zählen für einen Pasch (noch mal würfeln oder – beim dritten Pasch – ins Gefängnis gehen). Statt bei einem Pasch noch mal zu würfeln, darf der Spieler auch eine Busfahrkarte einsetzen. Ein Spieler im Gefängnis würfelt nur mit den beiden weißen Würfeln, es sei denn, er hat vorher bezahlt um frei zu kommen, dann würfelt er mit allen drei Würfeln. Wenn ein Spieler einen Dreierpasch mit den Zahlen 1, 2 oder 3 würfelt, darf er auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan ziehen. **Wichtig:** hat ein Spieler schon zwei Paschs gewürfelt und würfelt dann einen Dreierpasch, muss er nicht ins Gefängnis.

Über „LOS“ gehen

Jedesmal, wenn ein Spieler in Pfeilrichtung mit seiner Figur das Feld „LOS“ erreicht oder passiert, zahlt ihm der Bankhalter ein Gehalt von ₥ 20.000. Es ist möglich, dass ein Spieler zweimal innerhalb einer Runde sein Gehalt bezieht; zum Beispiel, wenn seine Spielfigur über „LOS“ zieht, direkt auf einem Gemeinschafts oder Ereignisfeld dahinter landet und dort die Karte „Rücken Sie vor bis auf LOS“ zieht.

Grundstücke kaufen

Landet ein Spieler mit seiner Spielfigur auf einem unverkauften Grundstück (kein anderer Spieler hält die Besitzrechtkarte), so hat er die erste Chance, das Grundstück zu kaufen. Will der Spieler kaufen, so zahlt er den auf dem Feld aufgedruckten Preis an die Bank. Dafür erhält er die Besitzrechtkarte, die er offen vor sich ablegen muss. Wenn der Spieler das Grundstück nicht kauft, versteigert der Bankhalter die Karte. Jeder kann mitsteigern – auch der, der den normalen Kauf abgelehnt hat. Die Versteigerung beginnt mit dem (beliebigen) Betrag, den irgendein Spieler zu zahlen bereit ist. Der Meistbietende zahlt dann den zuletzt genannten Betrag bar an die Bank und erhält die Besitzrechtkarte.

Grundstücke besitzen

Der Besitz eines Grundstückes ermöglicht es dem Eigentümer, von allen „Mietern“, die auf diesem Grundstück landen, Miete zu kassieren. Es ist von Vorteil, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe besitzt – sozusagen ein „Monopol“. Der Besitzer kann auf Grundstücken Gebäude errichten, wenn er alle Grundstücke dieser Farbgruppe besitzt.

Landen auf einem Grundstück mit Besitzer

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur ein Grundstücksfeld, das bereits verkauft ist, muss er an den Eigentümer für das Anhalten Miete bezahlen. Der Spieler, dem das Grundstück gehört, muss die Miete verlangen – und zwar bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Die Höhe der Miete ist auf jeder Karte aufgedruckt, sie hängt davon ab, ob und wie viele Gebäude auf dem Grundstück stehen.

Die Miete bei Grundstücken verdoppelt sich, wenn ein Spieler alle Grundstücke einer Farbe besitzt. Dies gilt auch, wenn andere Grundstücke dieser Farbgruppe mit Hypotheken belastet sind. Sollte das Grundstück zwar verkauft, aber mit einer Hypothek belastet sein, darf keine Miete verlangt werden. Durch den Bau von Häusern oder einem Hotel erhöht sich die Miete für ein Grundstück ganz erheblich.

Landen auf einem Versorgungsfeld

Wer auf einem dieser Felder landet, kann es kaufen, sofern es noch frei ist. Wie bei den normalen Grundstücken muss der aufgedruckte Preis an die Bank bezahlt werden. Ist das Werk bereits verkauft, muss der Spieler, der darauf gelandet ist, Miete an den Eigentümer bezahlen. Die Höhe der Miete richtet sich nach den gewürfelten Augen des Zuges, mit dem die Spielfigur auf das Werk gezogen wurde. Besitzt der Eigentümer nur eines der Werke, ist die Miete 400-mal so hoch, wie die Augen auf beiden Würfeln. Besitzt der Eigentümer zwei der Werke, so ist die Miete 1.000-mal so hoch. Besitzt der Eigentümer alle drei Werke, so ist die Miete 2.000-mal so hoch. Wurde ein Spieler durch eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte hierher geschickt, so muss er beide Würfel werfen, um die Höhe der Miete zu bestimmen.

Landen auf Verkehrsfeldern

Wer als Erster auf einem dieser Felder (Bahnhof, Flughafen oder Hafen) landet, hat die Chance, es zu kaufen. Andernfalls versteigert die Bank dieses Feld sofort. Es gelten die gleichen Bedingungen wie für normale Grundstücke. Gehört das Feld aber bereits einem anderen Spieler, so muss derjenige, dessen Spielfigur darauf gelandet ist, Miete bezahlen (die der Eigentümer verlangen muss). Die Höhe der Miete ist auf der Karte abgedruckt, sie hängt davon ab, wie viele Verkehrsfelder der Eigentümer besitzt.

Landen auf einem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld

Landet man mit seiner Spielfigur auf einem dieser Felder, zieht man die oberste Karte von dem entsprechenden Stapel. Diese Karten können verlangen, dass Sie:

- Ihre Spielfigur bewegen;
- Geld bezahlen müssen – z.B. Steuern;
- Geld erhalten;
- in das Gefängnis gehen müssen;
- aus dem Gefängnis freikommen.

Sie müssen die angegebenen Anweisungen befolgen. Danach wird die Karte mit dem Text nach unten wieder unter den Stapel geschoben. Der Spieler, der die Karte „Sie kommen aus dem Gefängnis frei“ zieht, behält diese zurück, um sie bei Bedarf einzusetzen; oder er kann diese Karte im Spielverlauf an irgendeinen Spieler zu einem frei vereinbarten Preis verkaufen.

Hinweis: Eine Karte kann Sie anweisen, Ihre Spielfigur auf ein anderes Feld zu ziehen. Kommen Sie dabei über „LOS“, ziehen Sie Ihr Gehalt ein.

Aber: Sie erhalten kein Gehalt, wenn Sie in das Gefängnis geschickt werden!

Busfahrkarten

Die Busfahrkarten werden gemischt und verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan gelegt. In jeder Runde kann ein Spieler statt zu würfeln eine Busfahrkarte einsetzen (sofern er eine besitzt). In diesem Fall rückt er auf ein beliebiges Feld auf der Seite, auf der seine Figur steht, VOR. Dies darf auch das Eckfeld sein. Benutzte Busfahrkarten werden an die Bank zurückgegeben und sind damit aus dem Spiel. Wenn alle 16 Busfahrkarten gebraucht wurden, gibt es keine mehr. **Wichtig:** Wenn ein Spieler eine Busfahrkarte mit dem Hinweis „Alle Busfahrkarten verfallen – außer dieser." aufnimmt, müssen alle Spieler ihre noch nicht eingesetzten Busfahrkarten an die Bank abgeben, außer der gerade genommenen natürlich.

Geburtstagsgeschenk

Wer auf dieses Feld kommt, zieht ₳ 10.000 von der Bank ein ODER er nimmt sich eine Busfahrkarte vom Stapel, die er in einem späteren Zug benutzen kann.

Busfahrkarte

Der Spieler nimmt eine Busfahrkarte, die er in einem späteren Zug benutzen kann. Ist keine mehr da, geschieht nichts.

Auktion

Wenn ein Spieler auf diesem Feld landet, darf er ein unverkauftes Grundstück auswählen, das dann vom Bank-halter versteigert wird. Wenn später im Spiel alle Grund-stücke verkauft sind, muss der Spieler auf das Grundstück ziehen, auf dem er die höchste Miete zahlen muss. Gibt es mehrere Grundstücke mit der gleichen höchsten Miete, zieht er auf das nächst gelegene.

Ökostromumlage und Einkommensteuer

Wer auf das Feld „Ökostromumlage“ kommt, muss den angegebenen Betrag sofort bar an die Bank bezahlen. Beim Feld „Einkommensteuer“ kann man wählen: entweder den angegebenen Betrag bezahlen oder 10% seines Besitzes (Bargeld, Wert der Grundstücke und Gebäude).

Frei Parken

„Frei Parken“ ist ein Ausruhfeld. Hier passiert gar nichts. Sie können Ihre sonstigen Geschäfte weiter betreiben (wie z.B. Miete kassieren, Gebäude errichten usw.).

Das Gefängnis

Man landet im Gefängnis, wenn man

- auf das Feld „Gehen Sie in das Gefängnis“ kommt
- die Ereignis- oder Gemeinschaftskarte „Gehen Sie in das Gefängnis“ zieht
- dreimal hintereinander einen Pasch wirft.

Wenn der Spieler auf dem direkten Weg ins Gefängnis über „LOS“ kommt, erhält er kein Gehalt. Sein Zug ist damit beendet und auch ein Pasch erlaubt kein nochmaliges Würfeln. Man kommt aus dem Gefängnis frei, wenn man im nächsten oder übernächsten Zug

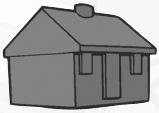
- eine Geldbuße von ₥ 5.000 zahlt, bevor man würfelt
- einen Pasch würfelt. Man zieht sofort um die Summe der Würfelaugen weiter

Noch einmal würfeln darf man dann allerdings nicht

- die Karte „Sie kommen aus dem Gefängnis frei“ benutzt
- die Karte „Sie kommen aus dem Gefängnis frei“ von einem anderen Spieler kauft

Hat der Spieler mit dem dritten Wurf noch keinen Pasch, muss er ₥ 5.000 Geldbuße zahlen und zieht dann sofort mit der Summe der Augen seines dritten Wurfes weiter. Ein Spieler, der im Gefängnis sitzt, kann Miete kassieren und Grundstücke erwerben und verkaufen, sowie Häuser und/oder Hotels bauen. Kommt ein Spieler im normalen Verlauf auf das Gefängnisfeld, so ist er dort nur zu Besuch und hat keinerlei Nachteile. Im nächsten Zug kann er normal weiterspielen.

Häuser



Ein Spieler kann nur dann Häuser auf Grundstücke bauen, wenn er alle Grundstücke bis auf eines dieser Farbgruppe besitzt. Häuser erhöhen die Miete, die der Eigentümer verlangen kann, erheblich. Der Preis für jedes Haus steht auf der Besitzrechtkarte des Grundstücks. Häuser können zu jeder Zeit des Spiels gebaut werden – während des eigenen Zuges und zwischen den Zügen anderer Spieler – jedoch nur, bevor der nächste Spieler gewürfelt hat. Häuser müssen gleichmäßig gebaut werden, d.h. man darf kein weiteres Haus auf ein Grundstück bauen, bevor nicht auf den anderen Grundstücken die gleiche Anzahl Häuser steht. Wenn ein Spieler ein Haus kauft, kann er es auf irgendein Grundstück seiner Farbgruppe bauen. Kauft er ein zweites Haus, muss er es auf ein noch unbebautes Grundstück dieser Gruppe bauen oder auf ein Grundstück einer anderen Gruppe, die ihm gehört. Insgesamt dürfen auf jedes Grundstück bis zu vier Häuser gebaut werden. Genau wie der Aufbau der Häuser gleichmäßig sein muss, hat auch der Abbau gleichmäßig zu erfolgen; d.h. ein Spieler, der aus Geldmangel Häuser an die Bank zurückgibt, darf dies auch nur gleichmäßig verteilt über die Grundstücke einer Farbgruppe tun. Ist ein Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek beliehen, darf auf der ganzen Farbgruppe nicht gebaut werden.

Hotels

Wenn ein Spieler auf allen seinen Grundstücken einer Farbgruppe vier Häuser gebaut hat, kann er von der Bank ein Hotel kaufen. Ein Hotel kostet vier Häuser (die gibt er sofort an die Bank zurück) plus den Preis für ein weiteres Haus – siehe Besitzrechtkarte. Der Spieler kann das Hotel auf irgendein Grundstück dieser Gruppe stellen. Auf jedem Grundstück kann nur ein Hotel gebaut werden.

Grundstücke & Wolkenkratzer

Jede Farbgruppe hat ein zusätzliches Grundstück. Sobald ein Spieler alle Grundstücke BIS AUF EINES einer Farbgruppe besitzt, darf er Häuser und Hotels bauen. Doch erst, wenn er auch noch die letzte Straße einer Farbgruppe besitzt und auf allen ein Hotel gebaut hat, darf er auch Wolkenkratzer bauen. Die Kosten eines Wolkenkratzers und die Miete stehen auf der Besitzrechtkarte. **Wichtig:** für nicht bebaute Grundstücke einer kompletten Farbgruppe darf die DREIFACHE Miete genommen werden. Eine Hypothek auf ein Grundstück darf erst aufgenommen werden, wenn alle Häuser auf dieser Farbgruppe an die Bank zurückverkauft wurden. Ist das letzte Grundstück einer Farbgruppe mit einer Hypothek belastet und die anderen Grundstücke schon bebaut, darf ein Spieler es nur kaufen, wenn er die Hypothek sofort zurückzahlen kann. Danach muss er das neue Grundstück ebenfalls

„regelgerecht“ bebauen. Hat er dafür nicht genug Geld, muss er die schon gebauten Häuser auf alle Grundstücke verteilen. Wenn nötig, muss der Spieler dafür auch Hotels opfern. Oder Wolkenkratzer, die für die halben Kosten an die Bank verkauft und durch ein Hotel ersetzt werden können. Die Versorgungsfelder werden durch ein Gaswerk ergänzt. Die Mieteinnahmen stehen auf den Besitzrechtkarten.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr zu verkaufen hat, müssen die bauwilligen Spieler warten, bis ein anderer Spieler Gebäude an die Bank zurückgibt oder verkauft. Ebenso gilt, dass ein Spieler kein Hotel an die Bank zurückverkaufen kann, wenn nicht genügend Häuser vorhanden sind, die das Hotel ersetzen können. Wollen zwei oder mehr Spieler eine höhere Anzahl Gebäude kaufen als die Bank zur Verfügung hat, werden die vorhandenen Gebäude einzeln an den Meistbietenden versteigert. Als Mindestgebot gilt der niedrigste gedruckte Preis auf einer der entsprechenden Besitzrechtkarten.

Bahnhöfe

Sie können Ihre Bahnhöfe rentabler machen, indem Sie dort ein Zugdepot bauen (Kosten: ₩ 10.000). Ein Depot verdoppelt die fällige Miete für den Bahnhof. Sie müssen nicht mehrere Bahnhöfe besitzen, um ein Depot auf einem Bahnhof zu bauen. Depots können für jeweils ₩ 5.000 an die Bank zurückverkauft werden.

Verkauf von Besitzrechten

Unbebaute Grundstücke, das Elektrizitäts- und das Wasserwerk, sowie die Verkehrsfelder können jederzeit unter den Spielern zu einem frei vereinbarten Preis gehandelt werden. Das heißt, handeln ist jederzeit erlaubt, jedoch sollte dabei das normale Spiel unterbrochen werden. Es kann kein Grundstück an einen anderen Spieler verkauft werden, wenn auf irgendeinem Grundstück dieser Farbgruppe Gebäude gebaut sind. Diese Gebäude müssen erst an die Bank verkauft werden, ehe der Besitzer ein Grundstück aus dieser Farbgruppe verkaufen darf. Häuser und Hotels dürfen jederzeit, aber nur an die Bank, verkauft werden; die Bank zahlt nur den halben Preis, der beim Kauf dafür gezahlt wurde. Alle Häuser und Hotels (1 Hotel = 5 Häuser) müssen genauso gleichmäßig an die Bank verkauft werden wie sie erworben wurden, d.h., es kann nicht auf einem Grundstück nur noch ein Haus stehen, wenn auf einem anderen Grundstück der gleichen Farbgruppe beispielsweise noch vier Häuser stehen. Falls notwendig, kann man Hotels in Häuser zurückverwandeln, um sich Bargeld zu verschaffen. Das Hotel wird an die Bank zurückgegeben; der Spieler erhält dafür vier Häuser plus den halben Kaufpreis des Hotels. Mit Hypotheken belastete Grundstücke können nicht an die Bank verkauft werden, nur an andere Spieler.

Hypotheken

Wer kein Bargeld mehr besitzt, aber Geld bezahlen muss, kann sich durch die Aufnahme von Hypotheken Geld beschaffen. Häuser und Hotels können nicht hypothekarisch belastet werden. Alle Gebäude auf einem Grundstück müssen an die Bank zurückverkauft werden, ehe dieses Grundstück hypothekarisch belastet werden darf. Hypotheken können nur von der Bank ausgegeben werden. Der Hypothekenwert ist auf der Rückseite jeder Besitzrechtkarte aufgedruckt. Der Zinssatz beträgt 10% vom Hypothekenwert; er ist zahlbar, wenn die Hypothek zurückgezahlt wird. Wenn ein Besitztum übertragen wird, das hypothekarisch belastet ist, kann der neue Inhaber die Hypothek sofort zurückzahlen. Er muss in diesem Falle außer der Hypothek auch die nun fälligen 10% Zinsen bezahlen. Kündigt er bei Erhalt der Besitzrechtkarten die Hypothek nicht, muss er trotzdem die fälligen 10% Zinsen bezahlen. Hebt er die Hypothek später auf, zahlt er weitere 10% zusätzlich zur Hypothekensumme. Mit Hypotheken belastete Grundstücke bleiben im Besitz des Eigentümers. Kein anderer Spieler kann sich ein solches Grundstück aneignen, indem er einfach die Hypothek bezahlt. Um wieder ein Haus auf einem hypothekarisch belasteten Grundstück aufstellen zu können, muss der Eigentümer den Wert der Hypothek plus 10% Zinsen an die Bank zahlen und das Haus von der Bank zum vollen Preis zurückkaufen. Für ein belastetes Grundstück kann keine Miete verlangt werden; Miete für andere Grundstücke der gleichen Farbgruppe kann dagegen verlangt werden.

Bankrott

Ein Spieler, der die Zahlungen einstellt, d.h. einer, der mehr schuldet als er bezahlen kann, muss dem Gläubiger alles, was er an Werten hat, übergeben und darf nicht mehr weiterspielen. Häuser und Hotels müssen auch in diesem Fall zum halben Wert an die Bank verkauft werden, die das Geld an den Gläubiger zahlt. Wenn ein zahlungsunfähiger Spieler ein hypothekarisch belastetes Besitztum übergibt, muss der neue Besitzer sofort 10% Zinsen an die Bank zahlen; er kann gleichzeitig die Hypothek zurückzahlen. Wenn ein Spieler nicht genügend Geld aufbringt, um seine Steuern und Strafen zu zahlen, selbst wenn er seine Häuser verkauft und sein Besitztum hypothekarisch belastet, übernimmt die Bank sein Hab und Gut und versteigert alles an den Meistbietenden. Häuser und Hotels dürfen nicht mitversteigert werden. Karten „Sie kommen aus dem Gefängnis frei“ werden unter den entsprechenden Stapel zurückgeschoben.

Tipps für Spieler

Muss ein Spieler mehr Miete zahlen, als er Bargeld besitzt, so kann er anbieten, einen Teil in bar zu bezahlen und einen Teil in Grundstücken (z.B. unbebaute Grundstücke). Der Spieler, dem er die Summe schuldet, kann wählen, ob er das akzeptiert. Er sollte bedenken, dass er Eigentum erhält (auch wenn es beliehen ist), das weit mehr Wert hat als der aufgedruckte Preis, insbesondere, wenn er dadurch neue Baumöglichkeiten erhält oder zumindest andere Spieler daran hindern kann, dieses Grundstück in ihren Besitz zu bringen. Wer Grundstücke besitzt, muss wachsam sein, um immer seine Mieten einfordern zu können. Nur die Bank kann gegen hypothekarische Sicherheit Geld verleihen. Den Spielern ist das Verleihen von Geld oder Besitzrechten untereinander nicht gestattet.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn nur noch ein Spieler übrig ist. Er gewinnt das Spiel als reichster Spieler.

Spielvariante mit Zeitlimit

Hier eine weitere Variante, die Sie probieren können. Bevor Sie anfangen, legen Sie gemeinsam fest, nach welcher Zeit das Spiel beendet ist und dass dann der reichste Spieler gewinnt. Bevor das Spiel startet, werden die Besitzrechtkarten gemischt und je zwei an jeden Spieler ausgeteilt. Der Kaufpreis muss sofort an die Bank gezahlt werden. Ansonsten gelten die üblichen Regeln.

Winning Moves

Licensed by:

Hergestellt in Irland

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, 2019 HASBRO. All Rights Reserved.

Hergestellt von Winning Moves International Ltd. / UK 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

049561002