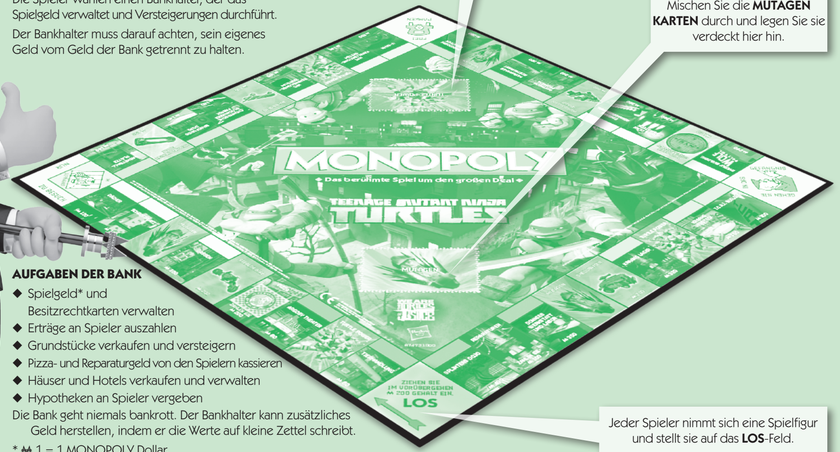
VORBEREITUNG

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.

Mischen Sie die **TURTLE POWER KARTEN** durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Mischen Sie die **MUTAGEN KARTEN** durch und legen Sie sie verdeckt hier hin.



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

AUFGABEN DER BANK

- Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
- Erträge an Spieler auszahlen
- Grundstücke verkaufen und versteigern
- Pizza- und Reparaturgeld 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.

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 Grundstück ohne Besitzer weiter. Sie dürfen es kaufen oder zur Versteigerung freigeben. Gibt es keine Grundstücke mehr ohne Besitzer, müssen Sie zum nächsten Grundstück 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 Versorgungswerk die Miete zu bestimmen, werfen Sie alle 3 Würfel. Der Bus und Mr. Monopoly zählen dabei 0.

BEFOLGEN SIE DEN 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. Das Pizza- und Reparaturengeld ist direkt an die Bank zu zahlen und darf nicht für das Landen auf dem FREI PARKEN-Feld gesammelt werden oder ähnliches.

Winning Moves

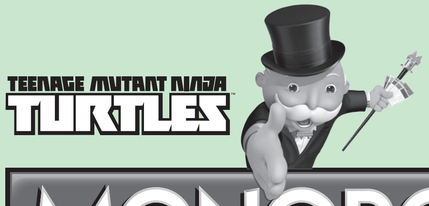
© 1935, 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten. © 2013 Viacom Overseas Holdings C.V. Alle Rechte vorbehalten. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES und alle dazugehörigen Titel, Logos und Charaktere sind Marken der Viacom Overseas Holdings C.V.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Herstellung und Vertrieb über: Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf. **www.winningmoves.de**

Licensed By:
Hergestellt in Irland

A7/4731000

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



MONOPOLY

BRAND

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

INHALT

Spielplan, 6 Spielfiguren, 28 Besitzrechtkarten, 16 Mutagen Karten, 16 Turtle Power Karten, 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld, 32 Häuser, 12 Hotels, 2 Würfel und 1 Tempo-Würfel.

WAS IST GLEICH?
- Das Ziel des Spiels und die Regeln
- Die Besitzrechtkarten: alle Werte sind identisch mit denen des Standrad Monopoly
- Die vier Eckfelder sind unverändert, ebenso wie der Weg zum Sieg: derjenige, der noch im Spiel ist, wenn alle anderen bankrott sind, hat gewonnen.

WAS IST ANDERS?
- Das Spielbrett: die Aktionen sind die gleichen, aber Sie kaufen Grundstücke in New York.
- Die Verkehrsfelder sind in dieser Edition die Fahrzeuge: Stealth Bike, Skateboard, Patrouillen Buggy und Shellraiser.
- Die Versorgungsfelder sind die Kraang Energie Zelle und die Abwasser Gesellschaft
- Die Gemeinschafts- und Ereigniskarten sind in dieser Edition Mutagesn- und Turtle Power Karten

ALTER 8+ | 2-6 SPIELER

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 Häusern und Hotels bebauen.

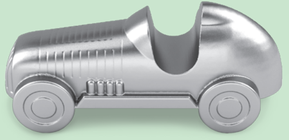
WER IST ZUERST AM ZUG?

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 **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 nicht gerade am Zug sind – oder sogar im Gefängnis sitzen.

1) MIETE KASSIEREN

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

a) Der reguläre Preis jedes Hauses ist auf der **Besitzrechtkarte** des Grundstücks aufgeführt.
b) Sie müssen **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Grundstück der Farbgruppe ein Haus stehen, bevor Sie auf einem der Grundstücke ein zweites Haus bauen usw.
c) Auf jedem Grundstück dürfen höchstens **4 Häuser** stehen.
d) Wenn auf einem Grundstück 4 Häuser stehen, dürfen Sie sie in ein **Hotel** umwandeln. Dafür geben Sie die vier Häuser zurück und zahlen den regulären Preis für das Hotel (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Grundstück darf immer nur 1 Hotel stehen, weitere Häuser sind auf diesem Grundstück nicht erlaubt.

Wichtig: Sie dürfen ein Grundstück nicht bebauen, wenn irgendeines der Grundstücke dieser Farbgruppe mit einer **Hypothek belastet** ist.

Mangel an Gebäuden

Wenn die Bank keine Gebäude mehr hat, müssen Sie 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

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

5) HYPOTHEK AUFNEHMEN

Wenn Sie nicht mehr viel Bargeld haben oder Ihre Schulden nicht beglichen können, dürfen Sie auf jedes Ihrer Grundstücke eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings ein Grundstück 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 Grundstück belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

6) VERHANDELN

Die Spieler dürfen untereinander ihre unbebauten Grundstücke handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Grundstück 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 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) GRUNDSTÜCK OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Grundstücken

Grundstücke (Farbgruppen) | **Fahrzeuge** | **Versorgungswerke** (Alleiniger Gesellschaft und Kraftwerk Energie Zeitz)

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 Besitzrechtkarte 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 ein grünes Grundstück kaufen, sollten Sie versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Grundstücke zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassieren Sie von Ihren Mitspielern mehr Miete, sobald diese auf den Grundstücken der Farbgruppe landen, und Sie dürfen darauf Häuser und Hotels 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 Besitzrechtkarte aufgeführt. 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.

Grundstücke

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

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

Fahrzeugfelder

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

Fahrzeuge	1	2	3	4
Miete	₥ 25	₥ 50	₥ 100	₥ 200

Versorgungswerke

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

Besitzt der Eigentümer beide Versorgungswerke, multiplizieren Sie Ihr Würfelergebnis mit **10**.

3) MUTAGEN- & TURTLE POWER FELDER

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 sie behalten, um sie später zu verwenden oder an einen anderen Spieler zu verkaufen.

4) PIZZA- & REPARATURGELD

Wenn Sie auf dem Pizza oder Reparaturfeld 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 Mutagen- oder Turtle Power 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 sie 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 Sie am Zug 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 Würfelergebnis 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 GRUNDSTÜCK

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