

# VORBEREITUNG

## WAS IST ANDERS?

Mischen Sie die BÖSE-Karten durch und legen Sie sie verdeckt hierhin.

Die Felder auf dem Spielfeld und die dazu gehörenden Karten zeigen bekannte Orte aus MITTELERDE™. Die Werte entsprechen denen des originalen MONOPOLY.

### 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.

### DAS STARTKAPITAL FÜR JEDEN SPIELER:

2 x 500

4 x 100

1 x 50

1 x 20

2 x 10

1 x 5

5 x 1

Häuser und Hotels wurden in Hochburgen und Festungen umbenannt.

Die Reittiere SCHATTENFELL, GROSSER ADLER, OLIFANTEN und GEFLÜGELTE SCHATTEN ersetzen die klassischen Bahnhöfe.

Versorgungswerke wurden in Zauberstäbe umbenannt.

Mischen Sie die GUT-Karten durch und legen Sie sie verdeckt hierhin.

Wählen Sie eine der sechs exklusiven Sammler-Spielfiguren für die Herr der Ringe-Enthusiasten. Was möchten Sie sein? STICH, GANDALFS HUT, LUTZ DAS PONY, ARAGORNS KRONE, ELBENBROSCHNE ODER BOROMIRS HORN VON GONDOR? Stellen Sie Ihre Figur auf LOS.

### AUFGABEN DER BANK

- Spielgeld\* und Besitzrechtkarten verwalten
- Erträge an Spieler auszahlen
- Felder verkaufen und versteigern
- Steuern und Strafen von den Spielern kassieren
- Hochburgen und Festungen 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



# MONOPOLY

## DER HERR DER RINGE TRILOGIE-EDITION

### INHALT

Spielplan,  
6 Sammler-Spielfiguren,  
28 Besitzrechtkarten,  
16 BÖSE-Karten,  
16 GUT-Karten, 1 Satz  
MONOPOLY-Spielgeld,  
32 grüne Häuser (genannt:  
Hochburgen), 12 rote Hotels  
(genannt: Festungen) 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 kaufen Sie Orte aus den drei Filmen.
- Die Verkehrsfelder sind nun Reittiere.
- Die Versorgungswerke wurden durch Zauberstäbe ersetzt.
- Aus Gemeinschafts- und Ereigniskarten wurden GUT- und BÖSE-Karten.

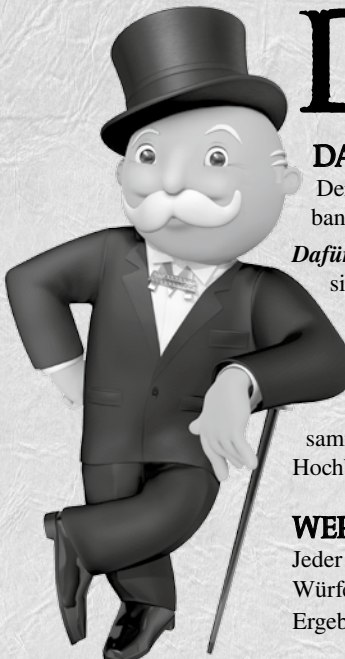
The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 1935, 2017 HASBRO. All rights reserved.

Herstellung und Vertrieb über:  
Winning Moves Deutschland GmbH,  
Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.  
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.  
[www.winningmoves.de](http://www.winningmoves.de)



ALTER 8+ SPIELER 2-6

C36791000



# 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.

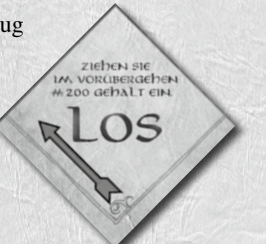
Erhöhen Sie die Mieten Ihrer Felder, indem Sie Farbgruppen sammeln und die Felder mit Hochburgen und Festungen bebauen.

## WER IST ZUERST AM ZUG?

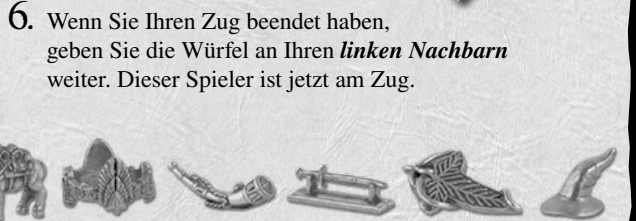
Jeder Spieler wirft die beiden weißen Würfel. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis fängt an.

## 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.

## WO SIND SIE GELANDET?

### 1. FELDER OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Feldern



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 einen grünen Ort kaufen, sollten Sie versuchen, auch

noch die anderen beiden grünen Orte zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe doppelte Miete, sobald diese auf den Orten der Farbgruppe landen, und Sie dürfen darauf Hochburgen und Festungen errichten, was Ihnen sogar noch mehr Miete einbringen wird.



### 2. FELDER 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.

#### Orte

Die Grundmiete für einen **unbebauten** Ort steht auf ihrer Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird verdoppelt, wenn der Eigentümer alle Orte dieser Farbgruppe besitzt und kein Ort der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist. Wenn ein Ort **bebaut** ist, steigt ihre Miete je nach Menge bzw. Art der Bebauung. Die Mietbeträge sind auf der Besitzrechtkarte aufgeführt.

#### Reittiere

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

Reittiere	1	2	3	4
Miete:	25	50	100	200



#### Zauberstäbe

Multiplizieren Sie das Wurfresultat mit **4**: Dies ist der Mietbetrag, den Sie dem Eigentümer zahlen müssen. Besitzt der Eigentümer beide Zauberstäbe, multiplizieren Sie Ihr Wurfresultat mit **10**.



### 3. GUT UND BÖSE

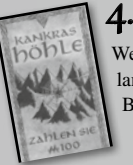
Ziehen Sie die oberste Karte vom Stapel, führen Sie die Anweisung sofort aus und stecken Sie die Karte wieder verdeckt unter den Stapel.

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. HINDERNISSE

Wenn Sie auf einem Hindernis-Feld 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 GUT- oder BÖSE-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!

- Zahlen Sie** zu Beginn Ihres nächsten Zugs **250** an die Bank. Danach würfeln Sie und führen Ihren Zug wie gewohnt durch.
- 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.
- 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 **250** und führen Ihren Zug mit dem letzten Wurfresultat 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 FELD

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

## HILFE! ICH HABE 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 gerade nicht 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 **FELDER 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 Orte einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank **Hochburgen** kaufen und diese auf die Orte der Farbgruppe stellen.

- Der reguläre Preis jeder Hochburg ist auf der **Besitzrechtkarte** des Ortes aufgeführt.
- Sie müssen **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Ort der Farbgruppe eine Hochburg stehen, bevor Sie auf einem der Orte eine zweite Hochburg bauen usw.
- Auf jedem Ort dürfen höchstens **4 Hochburgen** stehen.
- Wenn auf einem Ort 4 Hochburgen stehen, dürfen Sie sie in eine **Festung** umwandeln. Dafür geben Sie die vier Hochburgen zurück und zahlen den regulären Preis für die Festung (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Ort darf immer nur 1 Festung stehen, weitere Hochburgen sind auf diesem Ort nicht erlaubt.



**Wichtig:** Sie dürfen einen Ort nicht bebauen, wenn irgendeiner der Orte 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.

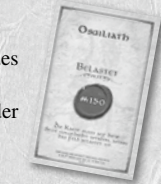
### 4. HOCHBURGEN & FESTUNGEN VERKAUFEN

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

### 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 einen Ort 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 mit ihren unbebauten Feldern handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Ort 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 aus dem Gefängnis frei-Karten 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!

