

ALTER
5+



◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

BRAND


MONOPOLY

JUNIOR


Unser Sandmännchen



DAS ZIEL DES SPIELS

- Sammle deine Lieblingsfiguren und baue Sterne!
- Du bekommst  für deinen Vorrat, wenn andere Spieler auf deinen Feldern landen!
- Erlebe zusammen mit deinen Freunden traumhafte Abenteuer!

INHALT

- 1 Spielplan
- 16 Traumland-Karten
- 16 Sandmännchen-Karten
- 70 -Scheine
- 4 Sandmännchen-Spielfiguren
- 32 Sterne
- 1 Würfel




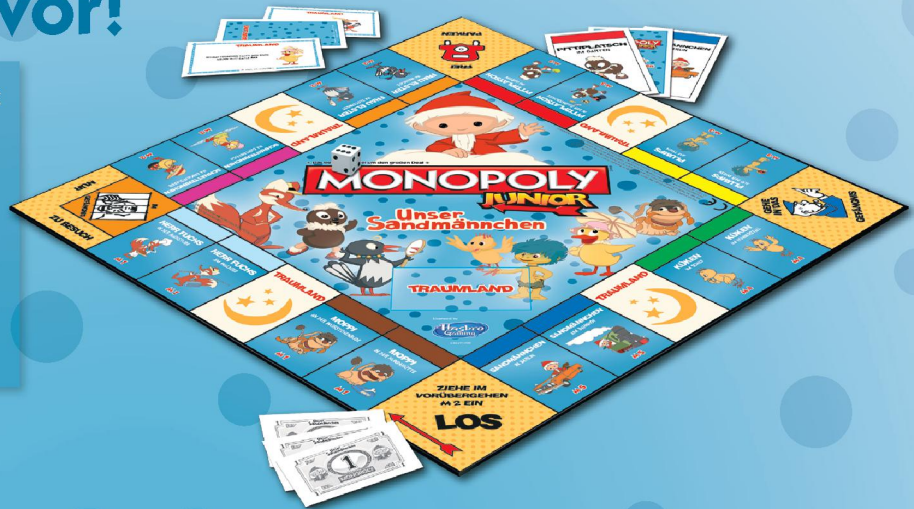
ACHTUNG:



Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet,
da Kleinteile verschluckt werden können
ERSTICKUNGSGEFAHR.

Bereite das Spiel vor!

1. Klappe den Spielplan auf und lege ihn in die Mitte des Tisches.
2. Mische die Traumland-Karten und lege den Stapel verdeckt auf das Feld in der Mitte des Spielplans.
3. Teile die -Scheine für den Start des Spiels aus:



Bei 2 Spielern



x20
jeweils

Bei 3 Spielern



x18
jeweils

Bei 4 Spielern



x16
jeweils

4. Jeder Spieler nimmt sich seine Lieblingsfigur und stellt diese auf LOS.
5. Nun nimmt sich jeder Spieler noch 8 Sterne in der Farbe seiner Figur und legt diese vor sich hin.
6. Ein Spieler wird zum "Bankhalter" ernannt (das wäre eine Aufgabe für einen älteren Spieler). Dieser verwaltet den Vorrat an Geldscheinen und sammelt diese von den Spielern ein.
7. Der jüngste Spieler fängt an! Danach folgen die anderen im Uhrzeigersinn.

Wer gewinnt das Spiel?

Sobald ein Spieler ausgeschieden ist, weil er seine Schulden nicht mehr bezahlen kann, ist das Spiel zu Ende. Jeder Spieler zählt seine -Scheine. Wer am Ende die meisten -Scheine hat, hat gewonnen!

Unentschieden? Die Spieler mit Gleichstand rechnen jeweils zusammen, wie viel ihre Felder wert sind, und fügen dann diesen Betrag zu ihrem Bargeld hinzu.

So wird gespielt!

1. **Wirf den Würfel und ziehe mit deiner Figur** um entsprechend viele Felder über den Spielplan. Du startest auf LOS und gehst dann in Pfeilrichtung weiter. Du darfst nicht rückwärts ziehen! Wenn du auf dem Traumland-Feld landest, ziehst du die oberste Karte vom Stapel, liest sie vor und führst ihre Anweisung aus.
2. **Wo bist du gelandet?** Sieh dir unten die Erklärungen der einzelnen Felder an, damit du weißt, was du darauf zu tun hast. Wenn du die Anweisungen des Feldes ausgeführt hast, ist der nächste Spieler dran.
3. **Das Abenteuer geht weiter!** Die Spieler würfeln, ziehen um den Spielplan und erfüllen ihre Aufgaben, bis ein Spieler keine **♣**-Scheine mehr zum Bezahlen hat.
4. **Keine **♣**-Scheine mehr?** Wenn du nicht mehr genug **♣**-Scheine hast, um etwas zu bezahlen, verlierst du das Spiel. Du zahlst keine deiner Schulden zurück und das Spiel ist sofort zu Ende.

Die Felder



FELDER OHNE STERNE:

Wenn du auf einem Feld landest, das noch keinem anderen Spieler gehört, **musst** du es kaufen.

- Nimm die entsprechende Karte vom Feld, zahle den Preis dafür an den Bankhalter und lege die Karte vor dir hin.
- Stelle eines deiner Sterne auf den Farbstreifen des Feldes, damit jeder weiß, dass es dir gehört.



FELDER MIT STERNEN:

Wenn du auf einem Feld landest, auf dem der Stern eines anderen Spielers liegt, gibst du ihm genauso viel **♣**, wie auf dem Feld steht. Wenn du auf einem deiner eigenen Felder landest, passiert nichts und du kannst dich ausruhen.

LOS:

Wenn du auf LOS landest oder darüber ziehst, erhältst du jedesmal **♣ 2** vom Bankhalter aus dem Spielvorrat.

TRAUMLAND-FELD:

Ziehe die oberste Karte vom Stapel, lies sie vor und führe ihre Anweisung aus. Wenn du **♣** bezahlen musst, gibst du es dem Bankhalter.



NUR ZU BESUCH:

Du bist nur zu Besuch im Gefängnis und ziehst bei deinem nächsten Zug ganz normal weiter.



FREI PARKEN:

Hier passiert nichts. Du kannst dich einfach ausruhen!



GEHE IN DAS GEFÄNGNIS:

Stelle deine Figur auf das Gefängnisfeld. Du erhältst keine **♣ 2**, falls du über LOS kommst. Wenn du wieder am Zug bist, gibst du **♣ 1** an den Bankhalter oder spielst die *Du kommst aus dem Gefängnis frei*-Karte aus (wenn du sie hast). Danach würfelst du und ziehst ganz normal aus dem Gefängnis heraus. Während du im Gefängnis sitzt, bekommst du trotzdem von den anderen Spielern **♣**, falls sie auf deinen Feldern landen.

PAARE?

Wenn dir zwei Felder derselben Farbe gehören, müssen dir die Spieler, die auf diesen Feldern landen, das Doppelte bezahlen.



Sonderregeln für geübte Spieler

Wenn du die Standardregeln gut kennst, kannst du das Spiel auch mit diesen Sonderregeln spielen:

1. Wenn du nicht genug ♣ hast, wenn du welche abgeben musst, kannst du den Rest deiner Schulden mit deinen Feldern ausgleichen. Das geht so:
2. Du hast Schulden bei einem anderen Spieler: Gib ihm deine restlichen ♣-Scheine und dazu so viele deiner Felder, wie für den Gesamtbetrag notwendig sind. Diese Felder gehören jetzt diesem Spieler.
Du hast Schulden bei dem Bankhalter (durch Traumland-Karten): Gib dem Bankhalter deine restlichen ♣-Scheine und dazu so viele deiner Felder, wie für den Gesamtbetrag notwendig sind.
Die Felder können von allen Spielern wieder gekauft werden. Die Scheine werden vom Bankhalter zurück zum restlichen Vorrat gelegt.
3. Wenn das alles trotzdem nicht reicht, um deine Schulden zu bezahlen, bist du leider bankrott und das Spiel ist vorbei. Die übrigen Spieler zählen ihre ♣-Scheine – wer am meisten hat, hat gewonnen!

© 1935, 2016 Hasbro. All Rights Reserved.

www.hasbro.de

Manufactured and distributed by

Winning Moves Deutschland GmbH

Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.

www.winningmoves.de

Colours and contents may vary from those shown.

©2016 MDR und rbb; Lizenz durch TELEPOOL GmbH.

All Rights Reserved.



Winning Moves

Licensed by

