

◆ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◆

BRAND

MONOPOLY



**2-6 SPIELER – ALTER 8+
SPIELDAUER: 90 MINUTEN**

**Wenn Sie die klassischen MONOPOLY-Regeln bereits kennen,
lesen Sie einfach die Seiten 2 bis 4, und schon können Sie beginnen,
die MEGA DELUXE EDITION zu spielen!**

Seiten 2 bis 4 = Regeln der MEGA DELUXE EDITION

Seiten 4 bis 9 = Klassische MONOPOLY-Regeln

Seiten 10 & 11 = Häufig gestellte Fragen

Inhalt:

1 Spielplan • 8 Spielfiguren • 32 Häuser • 12 Hotels
8 Wolkenkratzer • 4 Luxus-Malls • 1 Satz MONOPOLY-Spielgeld
37 Besitzrechtkarten • 16 Ereigniskarten • 16 Gemeinschaftskarten
16 Shuttle-Tickets • 2 Würfel • 1 Tempowürfel

MONOPOLY: Die MEGA DELUXE EDITION

NEUIGKEITEN UND UNTERSCHIEDE

Geld

Die Spieler wählen einen Bankhalter und sortieren den Satz Spielgeld in den Kasseneinsatz ein. Der Bankhalter teilt jedem 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	5 x ₹100

Der Rest des Geldes bleibt im Kasseneinsatz.

Spiele

Der erste große Unterschied der MEGA DELUXE EDITION ist der „Tempowürfel“. Diese kleine Änderung wirkt sich stark darauf aus, wie schnell das Spiel abläuft und wie das Geld den Besitzer wechselt. Wie Sie sehen, befinden sich auf dem Tempowürfel sowohl Ziffern als auch Symbole.

Wenn Sie am Zug sind, würfeln Sie mit allen drei Würfeln. Zeigen alle drei Würfel eine Zahl, rechnen Sie die Summe aller drei Würfel und ziehen Sie mit Ihrer Figur um entsprechend viele Felder vor. Je nachdem, wem das Feld auf dem Sie gelandet sind gehört, können Sie kaufen, bauen oder Sie müssen Miete zahlen.



MR. MONOPOLY

Falls der Tempowürfel ein Symbol zeigt, rücken Sie zuerst um die Summe der Augen vor, die auf den zwei normalen Würfeln zu sehen sind, um dann zu kaufen, zu bauen oder Miete zu bezahlen. Danach, wenn Sie MR. MONOPOLY gewürfelt haben, ziehen Sie direkt auf das nächste nicht verkaufte Grundstück auf dem Spielbrett und kaufen es, wenn Sie können! Falls Sie zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels, wenn schon alle Grundstücke erworben wurden, MR. MONOPOLY würfeln, ziehen Sie auf das nächste Grundstück eines anderen Spielers und bezahlen Miete!

Wenn Sie das Bus-Symbol würfeln, nehmen Sie ein Shuttle-Ticket (mehr dazu später) von der Mitte des Spielbretts oder ziehen auf das nächste Gemeinschaftsfeld oder Ereignisfeld. Vorher können Sie noch entsprechend kaufen, bauen oder Miete bezahlen.



Shuttle-Ticket

Dank des Tempo-Würfels können die Spieler in der Anfangsphase des Spiels sehr schnell Grundstücke erwerben. Wenn das Spiel weiter fortschreitet und mehr Grundstücke verkauft wurden, kann der Tempo-Würfel jedoch zu unerwarteten Mietzahlungen führen, die zuweilen recht hoch ausfallen können. Der Tempo-Würfel kann Ihnen ein Vermögen bescheren... oder Sie ruinieren!

Pasch und Gefängnis

Wenn Sie irgendwann im Spiel (mit den normalen Würfeln) einen Pasch würfeln, müssen Sie Ihren Zug machen und dann erneut würfeln. Würfeln Sie einen Dreierpasch (inklusive Tempo-Würfel), können Sie auf ein beliebiges Feld am Spielbrett ziehen und erneut würfeln! Würfeln Sie drei Mal hintereinander einen Pasch oder einen Dreierpasch, wandern Sie direkt ins Gefängnis!

Falls Sie im Gefängnis sind und weder über Geld noch über eine Sie kommen aus dem Gefängnis frei-Karte verfügen, müssen Sie dort drei Züge lang bleiben, sofern Sie keinen Pasch würfeln. Um aus dem Gefängnis frei zu kommen, dürfen Sie lediglich mit den beiden normalen Würfeln werfen.

Gebäude

Bei MONOPOLY: Die MEGA DELUXE EDITION hat jede Farbgruppe ein zusätzliches Grundstück. Besitzen Sie alle Grundstücke einer Farbgruppe, können Sie für jedes Grundstück die dreifache Miete verlangen.

Besitzen Sie alle Grundstücke einer Farbgruppe bis auf eines, können Sie dort Häuser und später dann auch Hotels errichten.

In der MEGA DELUXE EDITION können Sie nach Höherem streben und einen Wolkenkratzer errichten, sobald Sie Hotels auf allen Grundstücken einer Farbgruppe gebaut haben! Der Bau eines Wolkenkratzers kostet viel Geld, doch dafür bringt er Ihnen auch astronomisch hohe Mieten ein! Kosten und Voraussetzungen für den Bau finden Sie auf jeder Besitzrechtkarte.

Die Bautätigkeit endet jedoch nicht mit einem Wolkenkratzer! Sie können auch Luxus-Malls auf den Prestige-Objekten errichten. Eine Luxus-Mall kostet lediglich **AA** 10.000 und verdoppelt die fällige Miete. Sie können auf einem Prestige-Objekt bauen, sobald Sie es besitzen. Somit brauchen Sie nicht zu warten, bis Sie mehrere Felder gekauft haben.



Haus



Hotel



Wolkenkratzer



Luxus-Malls

Hypotheken

Sie dürfen erst dann eine Hypothek auf ein Grundstück einer Farbgruppe aufnehmen, wenn Sie alle Gebäude auf den Grundstücken der Farbgruppe an die Bank verkauft haben. Haben Sie Gebäude auf einem Grundstück einer Farbgruppe errichtet und kaufen dann das letzte Grundstück, auf dem eine Hypothek lastet, müssen Sie die Hypothek des neuen Grundstücks unverzüglich begleichen und dann darauf bauen. Falls Sie es sich nicht leisten können, darauf zu bauen, müssen Sie die bereits vorhandenen Gebäude der Farbgruppe umverteilen und dafür unter Umständen sogar Ihre Hotels in Häuser aufteilen. Mehr zu den Hypotheken lesen Sie auf Seite 8.

Shuttle-Tickets

Shuttle-Tickets beschleunigen das Spiel. Die Spieler können auf zwei Arten Shuttle-Tickets bekommen: entweder über das Bussymbol am Tempo-Würfel oder indem Sie auf dem Shuttle-Ticket-Feld landen. Mit Shuttle-Tickets können Sie direkt auf die Grundstücke gelangen, die Sie benötigen und diejenigen meiden, auf denen Sie bezahlen müssen!

Spiele können Shuttle-Tickets einsetzen, um auf ein beliebiges Feld auf der gleichen Seite des Spielbretts zu gelangen (Eckfelder bilden jeweils das erste und letzte Feld einer Seite). **Sie können ein Shuttle-Ticket einsetzen, sobald Sie sie bekommen, oder sie bei einem anderen Zug verwenden, anstatt zu würfeln.**



Auf manchen Shuttle-Tickets steht „Alle Shuttle-Tickets verfallen – bis auf dieses“. Wird diese Karte gezogen, verlieren die Spieler alle Shuttle-Tickets, die noch nicht benutzt wurden. Verwenden Sie Ihre gesammelten Shuttle-Tickets also rechtzeitig, damit Sie sie nicht verlieren. Sobald ein Shuttle-Ticket eingesetzt wurde, bekommt es der Bankhalter. Bis zum Ende der Partie wird es aus dem Spiel genommen.

Andere neue Felder

In der MEGA DELUXE EDITION gibt es neue Felder. Landen Sie auf dem Feld **Auktion**, wählen Sie ein noch nicht verkauftes Grundstück aus, wonach es der Bankhalter an den Meistbietenden versteigert. Wurden bereits alle Grundstücke verkauft, müssen Sie auf das Feld ziehen, auf dem die höchste Miete fällig ist.



**Geburtstags-
geschenk**



Auktion

Geburtstagsgeschenk: Wenn Sie hier landen, ziehen Sie ~~10~~ 10.000 vom Bankhalter ein oder nehmen sich ein Shuttle-Ticket, falls Ihnen das lieber ist.

Diese Neuerungen machen die MEGA DELUXE EDITION zu einem schnellen Spiel, das leicht zu erlernen und spannend zu spielen ist. Falls Sie die klassischen MONOPOLY-Regeln nachlesen möchten, dann lesen Sie einfach weiter ...

Das klassische MONOPOLY

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIEL

Bei MONOPOLY dreht sich alles darum, Grundstücke so erfolgreich zu kaufen, zu bebauen und zu verkaufen, dass Sie als letzter Spieler übrig bleiben, während alle anderen Spieler bankrottgehen.

Sie beginnen auf dem Feld LOS und bewegen je nach Würfelergebnis Ihre Spielfigur über das Spielbrett. Landen Sie dabei auf einem Grundstück, das noch niemandem gehört, können Sie es bei der Bank erwerben. Entscheiden Sie sich gegen einen Kauf, wird das Grundstück an den Meistbietenden versteigert. Spieler, die Grundstücke besitzen, ziehen Miete von allen anderen Spielern, die darauf landen, ein. Wenn Sie Häuser und Hotels errichten, können Sie deutlich mehr Miete verlangen, weshalb Sie auf möglichst vielen Ihrer Grundstücke bauen sollten. Wenn Sie mehr Geld brauchen, können Sie bei der Bank Hypotheken auf Ihre Grundstücke aufnehmen. Den Anweisungen auf Gemeinschafts- und Ereigniskarten ist stets Folge zu leisten. Manchmal wandern Sie ins Gefängnis.

ZIEL DES SPIELS

Als einziger Spieler übrig zu bleiben, ohne bankrottzugehen.

VORBEREITUNG

1. Ein Spieler wird zum Bankhalter gewählt. Spielen mehr als fünf Spieler, kann der Bankhalter sich auch nur auf diese Aufgabe konzentrieren.

Der Bankhalter verwaltet nicht nur das Geld, sondern auch die Besitzrechtkarten, Häuser und Hotels, bis diese von den Spielern erworben werden.

Der Bankhalter bezahlt auch Gehälter und Boni aus, verleiht Geld in Form von Hypotheken und zieht alle Steuern, Strafen, Kredite und Zinsen ein. Bei Auktionen tritt der Bankhalter als Auktionator auf.

Die Bank kann nie „bankrottgehen“, da sie zusätzlich benötigtes Geld in Form von Schuldscheinen auf normalem Papier ausgeben kann.

2. Alle Spieler werfen die Würfel. Der Spieler mit der höchsten Augenzahl ist als Erster an der Reihe, wonach der Spieler zu seiner Linken am Zuge ist.

SPIELABLAUF

Wenn Sie an der Reihe sind, würfeln Sie und bewegen Sie sich in Pfeilrichtung im Uhrzeigersinn über das Spielbrett. Das Feld, auf dem Sie landen, bestimmt nun, was zu tun ist. Es können gleichzeitig zwei oder mehr Spielfiguren auf dem gleichen Feld stehen. Je nach Art des Feldes, auf dem Sie landen, können Sie eine der folgenden Aktionen ausführen:

- Gebäude und Grundstücke kaufen
(inkl. Baugrundstücke, Prestige-Objekte und Versorgungswerke)
- Miete bezahlen, wenn das Feld einem anderen Spieler gehört
- Steuern bezahlen
- Ereignis- oder Gemeinschaftskarten ziehen
- Ins Gefängnis gehen
- Sich auf dem „Frei Parken“-Feld ausruhen
- ~~€~~20.000 Gehalt einbeziehen
- Nur zu Besuch ins Gefängnis gehen

Pasch

Haben Sie einen Pasch gewürfelt? Dann bewegen Sie Ihre Spielfigur und schließen Ihren Zug ab. Würfeln Sie dann erneut und machen noch einen Zug. Wer 3-mal nacheinander einen Pasch würfelt, wandert direkt ins Gefängnis.

Über LOS ziehen

Immer wenn Sie auf dem LOS-Feld landen oder es in Pfeilrichtung passieren, bekommen Sie ~~€~~20.000 von der Bank. Sie können zweimal innerhalb eines Zuges ~~€~~20.000 einziehen, wenn Sie beispielsweise unmittelbar nach dem Passieren von LOS auf dem Ereignis- oder Gemeinschaftsfeld landen und dann die Karte aufnehmen, die Ihnen sagt, unverzüglich auf LOS zu gehen.

Grundstücke kaufen

Landen Sie auf einem Grundstück ohne Besitzer (für das also kein Spieler eine Besitzrechtkarte hat), haben Sie als Erster die Gelegenheit, es zu erwerben. Es gibt drei Arten von Grundstücken: Baugrundstücke, Prestige-Objekte und Verkehrsfelder. Entscheiden Sie sich zum Kauf, bezahlen Sie der Bank den auf dem Feld angegebenen Kaufpreis. Im Gegenzug bekommen Sie die Besitzrechtkarte des Grundstücks, die Sie offen vor sich ablegen müssen. Entscheiden Sie sich gegen einen Kauf, muss der Bankhalter sofort das Grundstück an den Meistbietenden versteigern. Der Ausgangspreis ist jener Betrag, den ein anderer Spieler zu zahlen bereit ist. Auch wenn Sie den Kauf zum ursprünglichen Preis abgelehnt haben, können Sie an der Auktion teilnehmen und mitbieten.

Grundstücke besitzen

Als Besitzer eines Grundstücks kassieren Sie Miete von allen „Mietern“, die auf dem Feld landen. Es ist von Vorteil, alle Grundstücke einer Farbgruppe zu besitzen, also ein Monopol zu haben. Sie können auf einem Grundstück bauen, sobald sie dessen gesamte Farbgruppe besitzen.

Auf dem Grundstück eines anderen Spielers landen

Landen Sie auf einem Feld, das bereits von einem anderen Spieler gekauft wurde, müssen Sie unter Umständen Miete bezahlen. Der Eigentümer des Felds muss Sie um die Zahlung der Miete bitten, bevor der nächste Spieler würfeln kann. Die fällige Miete ist auf der Besitzrechtkarte des Grundstücks abzulesen. Sie hängt von der Anzahl der dort errichteten Gebäude ab. Gehören alle Grundstücke einer Farbgruppe einem Spieler, verdoppelt sich die Miete auf allen seinen Grundstücken, die noch unbebaut sind. **Allerdings darf ein Spieler, dem eine ganze Farbgruppe gehört, die Miete nicht verdoppeln, wenn auf einem Grundstück eine Hypothek lastet.** Würden Häuser oder Hotels auf einem Grundstück errichtet, erhöht sich die Miete laut Besitzrechtkarte. Für Grundstücke, auf denen Hypotheken lasten, ist keine Miete fällig.

Auf einem Versorgungsfeld landen

Landen Sie auf einem solchen Feld, können Sie es erwerben, sofern es noch zu haben ist. Wie bei allen anderen Grundstücken, entrichten Sie den angegebenen Preis an die Bank. Gehört das Versorgungsfeld bereits einem anderen Spieler, müssen Sie Miete bezahlen, welche von Ihrer gewürfelten Augenzahl abhängt. Besitzt der Eigentümer nur eines der Versorgungsfelder, beträgt die Miete das Vierfache Ihrer gewürfelten Augenzahl. Gehören jedoch beide Versorgungsfelder demselben Spieler, ist das zehnfache Ihrer gewürfelten Augenzahl als Miete fällig.

Entscheiden Sie sich gegen einen Kauf, versteigert der Bankhalter das Versorgungsfeld an den Meistbietenden. Auch Sie können an einer solchen Auktion teilnehmen.

Auf Verkehrsfeldern landen

Landen Sie als Erster auf einem solchen Feld, können Sie es erwerben. Ansonsten wird es von der Bank versteigert. Auch wenn Sie den Kauf zum ursprünglichen Preis abgelehnt haben, können Sie an der Auktion teilnehmen und mitbieten. Gehört bei Ihrem Eintreffen das Feld bereits einem anderen Spieler, müssen Sie die auf der Besitzrechtkarte vermerkte Miete zahlen. Der zu zahlende Betrag hängt davon ab, wie viele Verkehrsfelder der jeweilige Spieler insgesamt besitzt.

Auf Ereignis- und Gemeinschaftsfeldern landen

Wenn Sie auf einem dieser Felder landen, müssen Sie die entsprechende Karte vom jeweiligen Stapel ziehen. Diese Karten können die folgenden Anweisungen enthalten:

- Spielfigur bewegen
- Geld bezahlen (zum Beispiel Steuern)
- Geld erhalten
- Ins Gefängnis gehen
- Aus dem Gefängnis freikommen

Sie müssen die Anweisungen auf der gezogenen Karte unverzüglich ausführen und die Karte dann wieder zurück unter den Stapel legen. Ziehen Sie eine *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karte, können Sie diese behalten, bis Sie sie einsetzen möchten, oder zu einem vereinbarten Preis verkaufen.

Hinweis: Eine Karte kann Ihnen die Anweisung geben, Ihre Spielfigur auf ein anderes Feld zu bewegen. Wenn Sie dabei über LOS kommen, ziehen Sie **20.000** ein. Sie gehen nicht über LOS, wenn Sie ins Gefängnis wandern.

Auf Steuerfeldern landen

Landen Sie auf einem dieser Felder, bezahlen Sie einfach den entsprechenden Betrag an die Bank.

Frei Parken

Landen Sie auf diesem Feld, können Sie sich bis zu Ihrem nächsten Zug ausruhen. Ihr Aufenthalt bringt keinerlei Nachteile mit sich und Sie können wie gewohnt Mieten einnehmen, auf Ihren Grundstücken bauen usw.

Gefängnis

Sie wandern ins Gefängnis, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Sie landen auf dem **GEHEN SIE IN DAS GEFÄNGNIS**-Feld oder
- Sie ziehen eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte, auf der **GEHEN SIE DIREKT IN DAS GEFÄNGNIS** steht oder
- Sie würfeln dreimal nacheinander einen Pasch.

Ihr Zug endet, wenn Sie ins Gefängnis wandern. Auf dem Weg dorthin ziehen Sie kein Gehalt in Höhe von **20.000** ein, ganz egal, wo Sie sich gerade auf dem Spielbrett befinden.

Sie kommen wie folgt aus dem Gefängnis frei:

- Sie bezahlen eine Strafe von **5.000** und spielen ab dem nächsten Zug wieder normal weiter oder
- Sie setzen eine *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karte ein, sofern Sie eine haben, oder
- Sie kaufen einem anderen Spieler zu einem zuvor vereinbarten Preis eine *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karte ab und setzen sie ein oder
- Sie warten drei Züge lang und würfeln jedes Mal, um vielleicht einen Pasch zu würfeln. Würfeln Sie einen Pasch, können Sie um die gewürfelte Augenzahl aus dem Gefängnis ziehen.

Sobald Sie drei Züge lang gewartet haben, müssen Sie das Gefängnis verlassen und **5.000** bezahlen, bevor Sie wieder normal würfeln können.

Im Gefängnis können Sie Miete kassieren, sofern auf dem jeweiligen Grundstück keine Hypothek lastet.

Falls Sie nicht ins Gefängnis wandern, sondern im Verlauf des Spiels auf dem Gefängnisfeld landen, sind Sie *Nur Zu Besuch* und werden nicht bestraft. Bei Ihrem nächsten Zug bewegen Sie sich wie gewohnt weiter.

Häuser

Sobald Ihnen alle Grundstücke einer Farbgruppe gehören, können Sie dort Häuser errichten. Dadurch erhöht sich die dort fällige Miete. Der Preis eines Hauses ist der entsprechenden Besitzrechtkarte zu entnehmen. Sie können Häuser während Ihres Zuges oder zwischen den Zügen anderer Spieler kaufen, müssen aber gleichmäßig bauen. Sie können erst dann ein zweites Haus auf dem Grundstück einer Farbgruppe bauen, wenn Sie auf allen anderen Grundstücken der Gruppe

bereits ein Haus gebaut haben, und so weiter. Insgesamt können Sie auf jedem Grundstück maximal vier Häuser errichten. Auch der Verkauf von Häusern muss gleichmäßig erfolgen. Sie können nur so viele Gebäude gleichzeitig kaufen oder verkaufen, wie es Ihre finanziellen Mittel erlauben. Sie können auf keinem Grundstück einer Farbgruppe bauen, wenn ein Grundstück der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist. Besitzen Sie alle Grundstücke einer Farbgruppe und nur eines oder zwei davon sind bebaut, können Sie dennoch von jedem Spieler, der auf einem noch nicht bebauten Grundstück jener Farbgruppe landet, die doppelte Miete verlangen.

Hotels

Sie müssen auf jedem Grundstück einer Farbgruppe jeweils vier Häuser gebaut haben, um ein Hotel bauen zu können. Kaufen Sie ein Hotel zum Preis auf der Besitzrechtkarte und geben Sie die vier Häuser an die Bank zurück.

Auf jedem Grundstück darf immer nur ein Hotel stehen.

Mangel an Gebäuden

Hat die Bank keine Häuser mehr, müssen Sie warten, bis andere Spieler ihre Häuser zurückgegeben haben, um selbst wieder welche kaufen zu können. Wenn Sie Hotels verkaufen, können Sie diese nicht durch Häuser ersetzen, wenn keine mehr vorrätig sind.

Ist nur noch eine begrenzte Menge an Häusern oder Hotels verfügbar und zwei oder mehr Spieler möchten mehr erwerben als die Bank vorrätig hat, versteigert sie der Bankhalter an den Meistbietenden. Der Ausgangspreis ist der Preis auf der jeweiligen Besitzrechtkarte.

Grundstücke verkaufen

Sie können unbebaute Grundstücke, Verkehrs- und Versorgungsfelder an andere Spieler verkaufen, sofern Sie sich auf einen Preis einigen können. Allerdings können Sie ein Grundstück nicht an einen anderen Spieler verkaufen, falls sich auf den anderen Grundstücken der gleichen Farbgruppe noch Gebäude befinden.

Falls Sie ein Grundstück aus einer Farbgruppe verkaufen wollen, müssen Sie zuerst alle darauf befindlichen Gebäude an die Bank verkaufen.

Häuser müssen genau so gleichmäßig verkauft werden, wie sie gekauft werden (siehe Häuser auf Seite 7). Häuser und Hotels können nicht an andere Spieler verkauft werden. Sie müssen zur Hälfte des Preises auf der jeweiligen Besitzrechtkarte an die Bank verkauft werden. Sie können jederzeit verkauft werden.

Für Hotels bezahlt die Bank die Hälfte des Barpreises plus der Hälfte des Preises der vier Häuser, die beim Kauf des Hotels der Bank übergeben wurden. Alle Hotels einer Farbgruppe können auf einmal verkauft werden. Falls nötig, können Hotels wieder in Häuser aufgeteilt werden, um Geld aufzutreiben. Dazu können Sie ein Hotel an die Bank verkaufen, um im Gegenzug vier Häuser sowie das Geld für das Hotel zu bekommen (d.h. dessen halben Kaufpreis). Grundstücke, auf denen eine Hypothek lastet, können nicht an die Bank, sondern nur an andere Spieler verkauft werden.

Hypotheken

Haben Sie kein Geld, müssen aber noch Schulden begleichen, können Sie eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie eine Hypothek auf ein Grundstück aufnehmen können, müssen Sie alle darauf vorhandenen Gebäude an die Bank verkaufen. Um eine Hypothek auf ein Grundstück aufzunehmen, drehen Sie

dessen Besitzrechtkarte um und nehmen Sie von der Bank den auf der Rückseite angegebenen Betrag entgegen. Wenn Sie eine Hypothek wieder zurückzahlen möchten, müssen Sie diesen Betrag zuzüglich 10 % Zinsen bezahlen.

Sie bleiben auch dann der Eigentümer eines Grundstücks, wenn Sie darauf eine Hypothek aufgenommen haben. Kein anderer Spieler kann es Ihnen wegnehmen, indem er einfach die Hypothek an die Bank zurückzahlt.

Für Grundstücke mit Hypotheken können Sie keine Miete eintreiben, wohl aber für andere Grundstücke der gleichen Farbgruppe.

Sie können Grundstücke mit Hypotheken zu einem zuvor vereinbarten Preis an andere Spieler verkaufen. Der Käufer kann dann die Hypothek sofort begleichen, indem er sie zuzüglich 10 % Zinsen an die Bank zurückzahlt. Er kann auch die 10 % bezahlen, aber die Hypothek auf dem Grundstück belassen. In einem solchen Falle sind weitere 10 % fällig, wenn die Hypothek schließlich beglichen wird.

Sobald auf keinem Grundstück einer Farbgruppe eine Hypothek lastet, kann der Eigentümer beginnen, Häuser zum vollen Preis zurückzukaufen.

Tipps für Spieler

Müssen Sie mehr Miete zahlen als Sie in bar aufbringen können, können Sie Ihren Gläubiger zum Teil in bar und zum Teil in Grundstücken bezahlen (auf den Grundstücken dürfen sich weder Häuser noch Hotels befinden). In einem solchen Falle kann der Gläubiger ein bestimmtes Grundstück annehmen, selbst wenn darauf eine Hypothek lastet und er deutlich mehr als den ausgewiesenen Wert bezahlen muss, um an weitere Grundstücke zu kommen oder zu verhindern, dass ein anderer Spieler das Grundstück unter seine Kontrolle bringt.

Wenn Sie ein Grundstück besitzen, sind Sie selbst dafür verantwortlich, die Mieten einzutreiben.

Sie können sich Geld bei der Bank leihen und dafür eine Hypothek auf ein Grundstück aufnehmen.

Die Spieler dürfen sich nicht gegenseitig Geld leihen.

Bankrott

Schulden Sie der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld, als Sie mit dem Verkauf Ihres Besitzes einnehmen können, werden Sie für bankrott erklärt und scheiden aus dem Spiel aus.

Haben Sie Schulden bei der Bank, bekommt diese Ihr gesamtes Bargeld sowie Ihre Besitzrechtkarten. Der Bankhalter versteigert dann jedes Grundstück an den Meistbietenden.

Ihre *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten kommen wieder unter den entsprechenden Stapel zurück.

Treibt Sie ein anderer Spieler in den Bankrott, werden Ihre Häuser und Hotels zum halben Kaufpreis an die Bank verkauft und jener Spieler bekommt Ihr Bargeld sowie alle Ihre Besitzrecht- und *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten. Besitzen Sie Grundstücke mit Hypotheken, müssen Sie diese jenem Spieler übergeben. Er muss dann sofort 10 % bezahlen und entscheiden, ob er die Hypothek behalten oder komplett abbezahlen möchte.

SIEGER DES SPIELS

Der letzte verbleibende Spieler hat gewonnen.

FAKT ODER FIKTION?

Aufgrund der weltweiten Beliebtheit von MONOPOLY haben sich über die Jahre hinweg viele verschiedene Regeln entwickelt. Im Folgenden finden Sie Antworten auf Fragen, die häufig zu den Spielregeln gestellt werden.

F. Bekomme ich Geld, wenn ich auf „Frei Parken“ lande?

- A. Nein. Wenn Sie auf „Frei Parken“ kommen, bekommen Sie keinerlei Belohnung. Allerdings gibt es eine gängige „Hausregel“, die besagt, dass Steuern auf „Frei Parken“ gelegt werden und dem nächsten Spieler gehören, der auf diesem Feld landet.

F. Muss ich warten, bis ich an der Reihe bin, um Häuser und Hotels zu kaufen?

- A. Nein. Sie können Geschäfte – etwa das Kaufen und Verkaufen von Häusern – jederzeit während Ihres Zuges oder zwischen den Zügen anderer Spieler abwickeln.

F. Kann ich Miete eintreiben, wenn auf einem Grundstück der gleichen Farbgruppe eine Hypothek lastet?

- A. Sie können für eine Farbgruppe nicht die doppelte Miete kassieren, wenn auf einem der Grundstücke eine Hypothek lastet. Gehören Ihnen alle vier Bahnhöfe und Sie nehmen eine Hypothek auf einen oder mehrere davon auf, bekommen Sie nur Miete für Bahnhöfe ohne Hypothek.

F. Sind Geschäfte unter Spielern erlaubt?

- A. Ja. Leere (d. h. unbebaute) Grundstücke, Verkehrs- und Versorgungsfelder können im Rahmen einer privaten Transaktion an andere Spieler verkauft werden. Das gilt allerdings nicht für Gebäude.

F. Warum gibt es nur 32 Häuser?

- A. Um das Spiel ins Gleichgewicht zu bringen. Es gab bei MONOPOLY schon immer genau 32 Häuser und 12 Hotels. Wenn sich alle Grundstücke bebauen ließen, wäre es zu schwer, die anderen Spieler in den Bankrott zu treiben.

F. Was passiert, wenn zu wenig Gebäude vorhanden sind?

- A. Warten zwei oder mehr Spieler darauf, Häuser oder Hotels zu kaufen, kann die Bank die Gebäude an den Meistbietenden versteigern, sobald sie verfügbar sind.

F. Kann ich mir Geld von einem anderen Spieler leihen?

- A. Nein. Sie können sich Geld nur von der Bank leihen.






F. Was passiert, wenn der Bank das Geld ausgeht?

- A. Die Bank geht niemals bankrott. Spielen Sie weiter, indem Sie auf einem Stück Papier die Transaktionen jedes Spielers festhalten, bis die Bank wieder über ausreichend Papiergeld verfügt.

F. Was passiert, wenn ich direkt auf LOS lande?

- A. Sie bekommen wie immer ~~€~~20.000.

Häufig gestellte Fragen und weiterführende Erläuterungen:

-  Wurden alle Shuttle-Tickets eingesetzt oder sind sie abgelaufen und an den Bankhalter zurückgegeben worden, werden sie bis zum Ende der Partie aus dem Spiel genommen.
-  Wenn Sie über LOS kommen, indem Sie ein Shuttle-Ticket verwenden, einen Pasch würfeln oder eine Gemeinschafts- oder Ereigniskarte einsetzen, ziehen Sie ~~20.000~~ € ein.
-  Falls Sie ein Shuttle-Ticket oder eine Ereignis- oder Gemeinschaftskarte verwenden, um auf ein Versorgungsfeld zu kommen, würfeln Sie erneut mit allen drei Würfeln, um zu bestimmen, wie viel Miete Sie bezahlen müssen. Symbole haben den Wert null.
-  Falls Sie mit den normalen Würfeln einen Pasch und mit dem Tempo-Würfel eine andere Zahl oder ein Symbol würfeln, zählt das als Pasch und Sie können erneut würfeln. Sie ziehen die gesamte Augenzahl der drei Würfel weiter und würfeln dann erneut. Nicht vergessen: Würfeln Sie dreimal hintereinander einen Pasch oder einen Dreierpasch, wandern Sie direkt ins Gefängnis!
-  Falls Sie ein Shuttle-Ticket ziehen, das alle anderen Shuttle-Tickets ungültig werden lässt, müssen Sie dies sofort bekanntgeben und darauf achten, dass alle Shuttle-Tickets (außer Ihres) an den Bankhalter übergeben werden.
-  Sie können Shuttle-Tickets strategisch klug einsetzen, um sich selbst für eine Weile ins Gefängnis zu schicken.
-  Bau und Weiterentwicklung müssen „gleichmäßig“ geschehen. Sie können Häuser und Hotels errichten, wenn Ihnen von einer Farbgruppe nur noch ein Grundstück fehlt, doch Sie können erst Hotels bauen, wenn auf jedem Grundstück vier Häuser stehen. Sie können erst dann Wolkenkratzer bauen, wenn Sie alle Grundstücke einer Farbgruppe besitzen und auf jedem ein Hotel steht. Haben Sie ein Grundstück mit einer Hypothek erworben, das eine Farbgruppe vervollständigt, die bereits bebaut wurde, müssen Sie unverzüglich auf dem neuen Grundstück bauen. Besitzen Sie zum Beispiel drei Grundstücke mit Hotels und kaufen dann ein unbebautes Grundstück, müssen Sie sofort ein Haus bauen. Sollten Sie sich das nicht leisten können, müssen Sie so viele Hotels wie nötig an die Bank verkaufen, um genug Geld für ein Haus zu haben.

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the game board, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and playing pieces are trademarks of Hasbro, Inc. for its property trading game and game equipment. © 1935, 2023 Hasbro.

Hergestellt von Winning Moves International Ltd. / UK Ltd., 7 Praed Street, London, W2 1NJ, UK.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

www.monopoly.com www.hasbro.com www.winningmoves.de

Licensed by:



Winning Moves