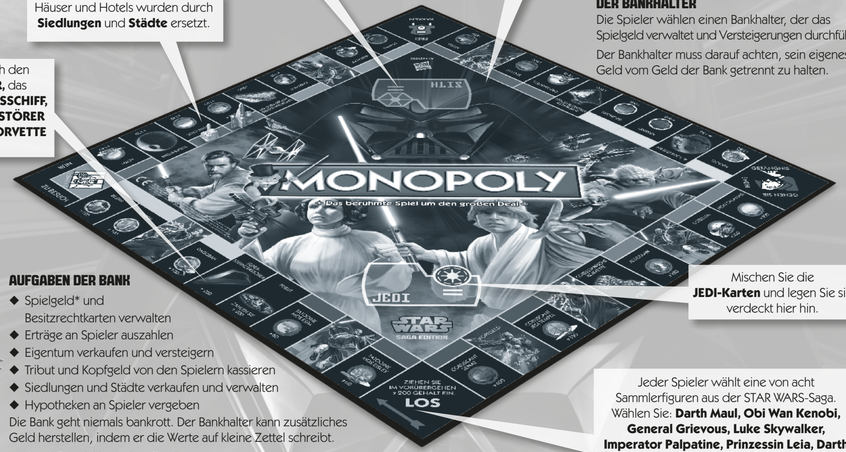
# VORBEREITUNG

Mischen Sie die **SITH-Karten** und legen Sie sie verdeckt hier hin.

Die Felder auf dem Spielbrett und die entsprechenden Besitzrechtkarten entspringen der ***STAR WARS***-Saga. Die Werte sind die gleichen wie im Originalspiel.

Häuser und Hotels wurden durch **Siedlungen** und **Städte** ersetzt.

Die Bahnhöfe wurden durch den **SUPERSTERNZERSTÖRER,** das **REPUBLIKANISCHE ANGRIFFSSCHIFF,** den **IMPERIALEN STERNZERSTÖRER** und die **CORELLIANISCHE KORVETTE** ersetzt.




### 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 **JEDI-Karten** und legen Sie sie verdeckt hier hin.

### AUFGABEN DER BANK

- Spielgeld* und Besitzrechtkarten verwalten
- Erträge an Spieler auszahlen
- Eigentum verkaufen und versteigern
- Tribut und Kopfgeld von den Spielern kassieren
- Siedlungen und Städte 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 Republikanischer Credit.

Jeder Spieler wählt eine von acht Sammlerfiguren aus der STAR WARS-Saga. Wählen Sie: **Darth Maul, Obi Wan Kenobi, General Grievous, Luke Skywalker, Imperator Palpatine, Prinzessin Leia, Darth Vader oder Yoda**. Stellen Sie Ihre Figur auf "LOS".

## Das Startkapital für jeden Spieler:

# OPTIONALE REGELN

Im Folgenden finden Sie einige optionale Regeln, die diese Edition des Spiels einzigartig machen. Wenn Sie sich dazu entscheiden, diese Regeln zu befolgen, dann werden dadurch die klassischen Paschregeln aufgehoben und durch diese ersetzt.

### MÖGE DIE MACHT MIT IHNEN SEIN!

Wenn Sie einen Pasch würfeln (d. h., wenn beide Würfel die gleiche Augenzahl aufzeigen), dann bewegen Sie Ihre Spielfigur wie immer (d. h. um die gleiche Anzahl an Feldern, wie die Summe der Würfel) und alle üblichen Regeln für den Zug sind zu befolgen. Am Ende Ihres Zuges haben Sie jedoch zwei Möglichkeiten: Sie können erneut würfeln, wie es die klassischen Regeln vorsehen, oder Sie nutzen Ihre Macht. Die genaue Machtfähigkeit wird von der gewürfelten Augenzahl bestimmt.

**1er Pasch:** Jedi-Sprung: Setzen Sie Ihre Spielfigur auf ein Feld Ihrer Wahl.
**2er Pasch:** Der Jedi-Geistestrick: Die Bank zahlt Ihnen ₹ 200 aus.
**3er Pasch:** Macht-Griff: Sie erhalten von jedem Spieler ₹ 40.
**4er Pasch:** Die helle Seite der Macht: Ziehen Sie eine JEDI-Karte.
**5er Pasch:** Die dunkle Seite der Macht: Ziehen Sie eine SITH-Karte.
**6er Pasch:** Lichtschwertkampf um Besitz:

Wählen Sie einen Spielgegner und eines seiner Besitztümer aus. Beide Spieler werfen einen Würfel und der Spieler mit der höheren Augenzahl erobert das umkämpfte Eigentum bzw. verteidigt es erfolgreich gegen den Angreifer. Würfeln beide Spieler die gleiche Zahl, wird so oft gewürfelt, bis einer der beiden Spieler eine höhere Augenzahl als der andere würfelt.

HINWEIS: Der umkämpfte Besitz darf keinem Monopol angehören (ein Monopol besteht, wenn ein Spieler im Besitz aller Karten der gleichen Farbgruppe ist).
Nachdem Sie Ihre Macht eingesetzt haben, ist Ihr Zug beendet. Sie können die Macht nicht anwenden, wenn Sie im Gefängnis sitzen und einen Pasch würfeln, um hinauszukommen.

### BEFOLGEN SIE DIE REGELN!

Durch eigene „Hausregeln" wird das Spiel 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 Besitzungen landen. Alle Abgaben sind direkt an die Bank zu zahlen und dürfen nicht für das Landen auf dem FREI PARKEN-Feld gesammelt werden oder ähnliches.

© 1935, 2013 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Herstellung und Vertrieb über
Winning Moves Deutschland GmbH, Münsterstraße 359, 40470 Düsseldorf.
Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.
**www.winningmoves.de**

Winning Moves

Licensed By:
Hergestellt in Irland
Hasbro

A7442100 3

# MONOPOLY

BRAND

◈ Das berühmte Spiel um den großen Deal ◈

STAR WARS

## ORIGINAL MONOPOLY® REGELN PLUS SONDERREGELN FÜR DIESE EDITION.

### INHALT

1 Spielplan,
Besitzrechtkarten,
Spielgeld, 2 Würfel,
8 spezielle Sammler-Spielfiguren aus Metall,
16 JEDI-Karten,
16 SITH-Karten,
32 Siedlungen, 12 Städte

### DAS IST ANDERS

- Die Besitztümer sind Orte aus der Star Wars Saga
- Die Bahnhöfe wurden durch 4 Kampfschiffe ersetzt
- Gemeinschafts- und Ereigniskarten: In dieser Edition nennen sie sich JEDI- und SITH-Karten
- Das Wasser- und das Elektrizitätswerk wurden durch die zwei Todessterne ersetzt
- Anstatt Steuern müssen Tribut und Kopfgeld gezahlt werden
- Häuser und Hotels wurden zu Siedlungen und Städten
- Währung: Anstatt Monopoly-Dollar werden Republikanische Credits verwendet, die Werte entsprechen dem klassischen MONOPOLY

ALTER 8+ | 2-8 SPIELER

# DER SPIELABLAUF

**VORBEREITUNG**

Öffnen Sie den Spielplan, mischen Sie die JEDI- und SITH-Karten und legen Sie diese mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Spielfelder in der Mitte des Plans.

Sortieren Sie das Spielgeld, die Siedlungen, die Städte und die Besitzrechtkarten.

Losen Sie per Würfelwurf aus, wer beginnt. Jeder Spieler wählt daraufhin eine Spielfigur aus und stellt sie auf „LOS".

Bestimmen Sie einen Bankhalter, der sich um alle Transaktionen zwischen Bank und Spielern kümmert. Der Bankhalter hat außerdem die Aufgabe, während des Spiels die Besitzrechtkarten, Siedlungen und Städte auszuteilen, die Hypotheken zu verwalten und die Auktionen zu leiten. Dem Bankhalter entstehen im Spielverlauf keine besonderen Vorteile durch seine Position.

Bevor das Spiel beginnt, teilt der Bankhalter jedem Spieler ₹1500 Spielgeld in folgender Sortierung aus:

**2 Geldscheine zu ₹ 500**
**4 Geldscheine zu ₹ 100**
**1 Geldschein zu ₹ 50**
**1 Geldschein zu ₹ 20**
**2 Geldscheine zu ₹ 10**
**1 Geldschein zu ₹ 5**
**5 Geldscheine zu ₹1**

**SIE SIND AM ZUG!**

Der Spieler, der anfangen darf, wirft beide Würfel und bewegt seine Spielfigur in Pfeilrichtung um die Summe beider Würfel weiter. Am Ende seines Zuges gibt er die Würfel an seinen Nachbarn weiter, der wiederum am Ende seines Zuges die Würfel an den nächsten Nachbarn weitergibt und so weiter.

Es kann natürlich vorkommen, dass zwei Spielfiguren auf demselben Feld landen, dies hat aber keinen Einfluss auf den weiteren Spielverlauf. Je nachdem, auf welchem Feld die Spielfigur landet, muss der Spieler eine Aktion ausführen. Er kann das Grundstück kaufen, auf dem er steht, oder muss einem etwaigen Besitzer des Grundstücks Miete zahlen; oder er muss Abgaben zahlen oder eine Karte aus dem JEDI- bzw. SITH-Stapel ziehen, oder aber er landet im Gefängnis. Nur wenn Sie auf dem Feld „Frei parken" landen oder ins Gefängnis geschickt werden, passiert nichts weiter, sie bleiben einfach stehen und ihr Zug ist beendet.

**PASCH**

Wenn Sie einen Pasch würfeln (d. h. beide Würfel haben die gleiche Augenzahl), dann führen Sie ihren Zug ganz normal aus, mit allen etwaigen Konsequenzen, die das Feld, auf dem Sie gelandet sind, bedingt. Danach dürfen Sie aber sofort erneut würfeln und auch diesen Zug normal durchführen. Wenn Sie nacheinander 3 Mal einen Pasch würfeln, haben Sie Ihre Macht missbraucht und kommen sofort in das Gefängnis.

**DIES GILT NUR, WENN SIE NICHT NACH DEN SONDERREGELN SPIELEN!**

**Gehalt**

Jedes Mal, wenn Sie auf dem Feld „Los" landen oder darüber ziehen, erhalten Sie von der Bank ₹ 200 Gehalt.

# HILFE!
## ICH HAB' SCHULDEN!

Wenn Sie der Bank oder einem anderen Spieler mehr Geld schulden, als Sie bar zur Verfügung haben, können Sie Ihr **Eigentum** und/oder Ihre **Siedlungen** 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 all Ihren mit Hypotheken belasteten Besitz sowie Ihre *kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten. Der Mitspieler muss sofort für jeden belasteten Besitz, den 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: Alle Ihre Besitzungen, die mit einer Hypothek belastet ist, werden sofort vom Bankhalter versteigert. Nach der Versteigerung sind sie hypothekenfrei, und der neue Eigentümer legt die Karten 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 Planeten 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 Feld ohne Besitzer, möchte es aber **nicht** zum regulären Preis kaufen.
- Ein Spieler geht **bankrott** und übergibt seine sämtlichen, mit Hypotheken belasteten Besitztümer an die Bank, die sie hypothekenfrei (d.h. Karte aufgedeckt) versteigert.
- Die Bank hat einen **Mangel an Siedlungen oder Städten** 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, den Handel abschließen.

**3) BAUEN**

Sobald Ihnen alle Felder einer Farbgruppe gehören, können Sie von der Bank **Siedlungen** kaufen und diese auf die Felder der Farbgruppe stellen.

a) Der reguläre Preis jeder Siedlung ist auf der **Besitzrechtkarte** des Feldes aufgeführt.

b) Sie müssen **gleichmäßig** bauen, d.h. es muss auf jedem Feld der Farbgruppe eine Siedlung stehen, bevor Sie auf einem der Felder eine zweite Siedlung errichten usw.

c) Auf jedem Feld dürfen höchstens **4 Siedlungen** stehen.

d) Wenn auf einem Feld 4 Siedlungen stehen, dürfen Sie sie zu einer Stadt aufwerten. Dafür geben Sie die vier Siedlungen zurück und zahlen den regulären Preis für die Stadt (siehe Besitzrechtkarte). Auf einem Feld darf immer nur 1 Stadt stehen, weitere Siedlungen sind auf diesem Feld nicht erlaubt.

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

**Mangel an Siedlungen und Städten**

Wenn die Bank keine Siedlungen oder Städte mehr hat, müssen Sie abwarten, bis andere Spieler welche an die Bank zurückgeben. Gibt es nur noch wenige Siedlungen oder Städte, aber mehrere bauwillige Spieler, versteigert der Bankhalter die Bebauung an den Meistbietenden.

**4) BEBAUUNG VERKAUFEN**

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

**5) HYPOTHEK AUFNEHMEN**

Wenn Sie nicht mehr viel Bargeld haben oder Ihre Schulden nicht begleichen können, dürfen Sie auf jede Ihrer Besitzungen eine Hypothek aufnehmen. Bevor Sie allerdings einen Planeten belasten, müssen alle Bebauungen 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 Eigentum belastet ist, darf dafür keine Miete verlangt werden.

**6) VERHANDELN**

Die Spieler dürfen untereinander ihren unbebauten Besitz handeln – d.h. **kaufen und verkaufen**. Bevor ein Planet den Besitzer wechselt, müssen alle Siedlungen und Städte der betroffenen Farbgruppe an die Bank zurückverkauft worden sein.

Eigentum darf zwischen den Spielern wie folgt gehandelt werden: gegen Bargeld verkaufen, gegen andere Besitzungen eintauschen oder gegen *Sie kommen aus dem Gefängnis frei*-Karten eintauschen. Die Beträge bzw. Werte vereinbaren, die handelnden Spieler selbst.

Mit **Hypotheken belastetes Eigentum** darf zwischen den Spielern zu selbst vereinbarten Preisen verkauft werden. Nachdem Sie belastetes Eigentum 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 und mächtig zu werden, sondern Sie müssen alle anderen Spieler in den **Bankrott** treiben, um zu gewinnen!

# WO SIND SIE GELANDET?

## 1) FELDER OHNE BESITZER

Es gibt drei Arten von Feldern auf dem Spielplan

**Planeten (Orte) (Farbgruppen)** | **Kampfschiffe (Bahnhöfe)** | **Todessterne**

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 Planeten kaufen, sollten Sie versuchen, auch noch die anderen beiden grünen Planeten zu kaufen. Als Besitzer einer Farbgruppe kassieren Sie von ihren Mitspielern mehr Miete, sobald diese auf den Planeten der Farbgruppe landen, und Sie dürfen darauf Siedlungen und Städte 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 Eigentum 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.

**Planeten**

Die Grundmiete für einen **unbebauten** Planeten steht auf ihrer Besitzrechtkarte. Die Grundmiete wird **verdoppelt**, wenn der Eigentümer alle Planeten dieser Farbgruppe besitzt und kein Planet der Gruppe mit einer Hypothek belastet ist.

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

**Kampfschiffe**

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

| Kampfschiffe | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| Miete | ₹ 25 | ₹ 50 | ₹ 100 | ₹ 200 |

**Todessterne**

Werfen Sie beide Würfel und mutlipizieren Sie das Wurfergebnis mit 4. Dies ist der Mietbetrag, den Sie dem Eigentümer zahlen müssen.

Besitzt der Eigentümer beide Todessterne, multiplizieren Sie Ihr Würfergebnis mit **10**.

## 3) „JEDI"- UND „SITH"-KARTEN

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. Nach Verwendung kommen auch die „Sie kommen aus dem Gefängnis frei!"-Karten unter ihren Stapel.

## 4) ABGABEFELDER

Wenn Sie auf einem Abgabefeld 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 aus ins Gefängnis …**

- Sie ziehen eine "JEDI"- oder "SITH"-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 müssen jedesmal, wenn die Reihe an Ihnen ist, versuchen, einen **Pasch** zu würfeln. Wenn Ihnen der Pasch gelingt, sind Sie sofort frei und müssen 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 Wurfergebnis 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, Siedlungen errichten usw.).

## 8) EIGENER BESITZ

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